

Stormbringer

PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES

BEHRENDT - GILLAN - HAGGER
MORRISON - SYZMANSKI - WATTS



Stormbringer

PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES

Auteurs

Fred BEHRENDT
Geoff GILLAN
Nick HAGGER
Mark MORRISON
Mike SYZMANSKI
Richard WATTS

Illustrations Intérieures

Gustaf BJORKSTEN
Alain GASSNER
Kon HERISTANIDIS
Chris JOHNSTON
Martin TRENGOVE

Couverture

Alain GASSNER

Traduction

Marc J. GAZO

Cartes

Martin TRENGOVE

Maquette

STUDIO PERSPECTIVES

Production

Eric SIMON



**"...De même qu'Elric, sans le savoir lui-même,
était prêt à se battre pour préserver l'équilibre,
certains autres déployaient leur puissance afin
de préserver le plan des Jeunes Royaumes
et ce, dans la même ignorance des desseins
du Destin..."**

Chronique de l'Epée Noire

Couverture
Alain GASSNER

Traduction
Marc J. GAZO

Cartes
Martin TRENGOYE

Maquette
STUDIO PERSPECTIVES

Production
MOMIS SIMON

Auteurs
Fred BEHRENDT
Geoff GILIAN
Nick HAGGER
Mark MORRISON
Mike SYZMAWSKI
Richard WATTS

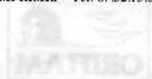
Illustrations Intérieures
Gustaf BJORKSTEN
Alain GASSNER
Kon HERISTANDIS
Chris JOHNSTON
Martin TRENGOYE

*Perils of the Young Kingdoms, copyright © 1991 par Chaosium Inc.
Edité en français par Oriflam SARL, titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz
avec l'accord de Chaosium sous le titre : Périls dans les Jeunes Royaumes*

Tous droits réservés

*Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec le jeu Stormbringer.
Stormbringer 1981, Chaosium Inc., tous droits réservés.
1987 édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.
Traitement des disquettes en photocomposition : T N I
Imprimé en France*

IMPRIMIS - Tél. 87.32.15.66



Sommaire

Introduction 5

- Le Royaume Flottant 5
- L'Engin Connecteur 5
- Le Croc 5
- Le Coeur d'Arioch 5
- La Tempête du Chaos 5

Le Royaume Flottant 6

- Comment Mener ce Scénario 6

A Propos du Royaume 6

Le Peuple du Royaume Flottant 8

- La Flottille Royale 8
- La Flottille des Artisans 16
- La Barge aux Esclaves 20

Les Voiles Sont Hissées 20

Bienvenue au Royaume Flottant 22

La Flottille Royale 24

La Flottille des Artisans 31

La Barge aux Esclaves 37

Les Plantes Sauvages 38

Incidents et Insinuations 39

Le Rite de Succession 40

Le Rocher de la Sentinelle 43

La Vengeance du Krakyn 47

- La Destruction des Vaisseaux 49

La Fin du Royaume 49

- Sauvetage et Récompense 49

Le Connecteur de Myrrhyn 51

Les Pièces Brillantes du Chaos 51

- La Malédiction 54

Imbroglia à Sequaloris 54

- Ballade à Sequaloris 54
- Le Vendeur d'Opolis 57
- La Proposition de Shareel 58

La Boîte à Feutre d'Arrache-Disques 58

- La Mort d'Anazzar 59

La Crête aux Epreuves 60

- Le Réveil de Shareel 60
- L'Homme de Drindle 61
- L'Histoire de Shareel 61
- Une Sinistre Découverte 62

Le Val du Désarroi 62

- Les Collines de la Lande 62
- La Plaine Grise 62
- Le Nouveau Parti 63
- Les Mercenaires Orgiens 64
- Le Donjon d'Ostorex 65
- Dans le Donjon 66
- L'nakar Ostorex 67
- Conclure un Marché avec Ostorex 68

Les Montagnes de Myrrhyn 69

- Le Bosquet 69
- La Caverne 69
- L'Engin Connecteur 69
- L'Arrivée de Drindle 70
- La Boucle est Restituée 70

Conclusion 72

Le Croc et La Fontaine 73

- Le Rêve 73

Froid-de-Vorn 74

- L'Arrivée 74
- Les Villageois 76

Sur la Route du Croc 79

Le Croc 82

- A l'Intérieur du Croc 83
- Kerag Teel 85

La Fontaine 89

Moments Dérobés 90

L'Or de Melniboné 90

- Le Jeune Duc 91
- Vieil Hrolmar 92
- A la Rencontre du Duc 92
- Au Secours du Duc 93
- Invitation Ducale 94

Le Voyage 95

- Le Peuple à Coeur Ouvert 95
- Les Bandits Inexpérimentés 95

Le Cap du Destin 96

- Le Campement 96
- Les Ruines 96
- Le Porche 97
- La Caverne de la Falaise 97

Le Cap du Destin d'Alors 99

- Dans la Brume 99
- La Brume se Dissipe 100
- La Crypte 100

Tormesh 101

- L'Arrivée à Tormesh 102
- L'Attaque Dharzi 102
- Les Héros de Tormesh 103
- La Mort Venue du Ciel 103

La Tour 103

- Les Accès 104
- Le Jardin 105
- Dans la Tour 105
- Le Coeur d'Arioch 106

Le Piège de l'Histoire 106

- L'Evocation de la Malédiction 107
- La Destruction de la Gemme 107

Retour à Aujourd'hui 108

L'Homme Qui Vendait Les Dieux 109

- Les Vadhaghs 109

La Tempête du Désordre 110

- La Proie de la Meute 111
- La Voiture du Prince 113
- Le Cantique Dansant 114
- La Muse Pourchassée 114
- Le Distributeur de Prospectus 115
- Le Siège de la Meute du Chaos 117

La Cathédrale Infinie 119

L'Homme Qui Vend Les Dieux 120

- Changer de Dieu 122

L'Issue Finale 124

Introduction

LES JEUNES ROYAUMES SONT SOUMIS À DES DISSENSIONS CONSTANTES. Les armées sont prêtes à entrer en guerre, marchands et rois accumulent autant de puissance que faire se peut, les religions de confession opposée s'insultent mutuellement, et les sorciers déchirent les voiles de la réalité afin d'invoquer quelque nouveau démon des plus hideux. Tel est le monde dont Elric héri- te et qu'il finit par détruire.

Ce livre vous permet de découvrir cinq des périls qui menacent les Jeunes Royaumes. Deux d'entre eux se présentent sous forme de lieux, des endroits où misère rime avec désespoir. Les deux suivants sont des objets d'une puissance spectaculaire et de fort mauvais augure. Le dernier de ces périls est une manifestation magique du Chaos qui amène de nouveaux dangers d'outre-Jeunes Royaumes. Chacun d'eux apporte risques et récompenses à tout groupe d'aventurier.

Le Royaume Flottant

Le Royaume Flottant abrite une communauté isolée, piégée au sein d'une mer de sargasses. Les navires qui sont conduits au Royaume le sont par le Krakyn, une gigantesque créature du Chaos. Là, ils sont délaissés, échoués, sujets sans espoir de la cruelle dictature du Royaume Flottant. Pourtant, certains prévoient de se libérer, ceux-là mêmes que les aventuriers rejoignent afin de délivrer cette société de naufragés.

L'Engin Connecteur

Le Connecteur de Myrrhyn est un appareil mécanique servant la Loi. Titanesque, il est dissimulé dans les montagnes de la Vallée de Xanyaw. Ses grands engrenages grincent en tournant, tissant les fils d'une magie qui altère la structure génétique de la race myrrhynienne. Le vol d'une petite pièce de l'engin a mis celui-ci hors d'état de fonctionnement, donnant ainsi lieu à des mutations qui se répandent sur des kilomètres à la ronde. Les aventuriers doivent retrouver cette pièce, rétablissant de la sorte la destinée du peuple ailé.

Le Croc

Dans *Le Croc et la Fontaine*, les aventuriers se heurtent à un rocher en forme d'aiguille et à l'aspect menaçant. Situé dans les eaux de la Mer Pâle, au nord de Banarva, il s'agit du lieu de résidence d'un sorcier de Pan Tang dont les ignobles expériences mettent les villages qui bordent la côte tarkeshite en danger. Les aventuriers voyagent jusqu'à Croc, explorent ses horreurs, et provoquent la fin du vivisecteur fou.

A Quelle Epoque l'Action Se Passe-t-elle ?

Les événements contés dans ce recueil de scénarios se produisent avant la chute d'Imrryr. Il appartient au maître du jeu de décider si Elric est déjà en possession du Trône de Rubis. Pour le moment, toutes les publications qui sortiront pour **Stormbringer** se dérouleront dans ce cadre. Les périls qui menacent les Jeunes Royaumes sont bien plus alarmants avant qu'Elric ne visite ces derniers pour y semer la mort dans les hurlements de son épée infernale.

Le Cœur d'Arioch

Moments Dérobés présente une gemme chérie du chaos, et digne d'un Empereur melnibonéen. Le joyau engendre une malédiction de répétition infinie et les aventuriers sont entraînés dans les rêves déments d'un voleur qui tenta de subtiliser la pierre précieuse quelque 1 000 ans plus tôt. A cette époque, les Empires Melnibonéen et Dharzi étaient en guerre et les humains de pauvres hères prosternés aux pieds de chacune des deux parties. Si les aventuriers ne peuvent gagner la guerre, ils peuvent néanmoins se sauver du cycle infernal des rêves du voleur.

La Tempête du Chaos

L'Homme qui Vend les Dieux introduit un tumulte d'ordre magique (sorcier) qui provient du monde des Quinze Plans, celui de Corum. Ce tumulte parcourt la terre sous forme de pluie multicolore et tonne comme le roulement de la Tempête hurle jusque dans sa propre dimension. Pour y mettre fin, les aventuriers invoquent la Cathédrale Infinie et concluent un marché avec l'homme qui vend les dieux.

Ces défis emmènent les aventuriers aux quatre coins des Jeunes Royaumes et leur montrent une puissance et une horreur hors de la portée de leur compréhension. Ceux dont le cœur est vaillant et la poigne ferme pourront s'en sortir vainqueur. Le péril suscite le risque, mais celui-ci forme les héros, et c'est bien de héros dont les Jeunes Royaumes ont besoin en ces dernières années de l'ère d'Elric.



Le Royaume Flottant

DES NAVIRES DISPARAISSENT DANS LE VIEIL OCÉAN ... Depuis des années, le Krakyn, une énorme créature du Chaos, attaque et capture les vaisseaux marchands esseulés à la faveur de la nuit et de la tempête. Ensuite, dans le plus grand des mystères, il les conduit dans son repaire, à l'est. Ailleurs, on estime que ces bâtiments ont chaviré et sombré corps et biens.

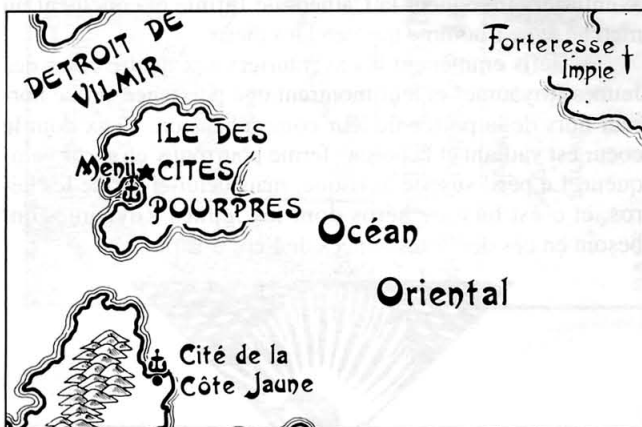
Pourtant ils ont survécu, de même que de nombreuses âmes se trouvant à bord. A jamais bloqués dans cette profusion de plantes marines rampantes et grimpantes qui constitue le domaine du Krakyn. Ces naufragés se sont construit un lieu de résidence où finir leur vie : le Royaume Flottant.

Les aventuriers voyagent à destination d'Argimiliar, traversant le Vieil Océan, quand leur bateau est agrippé par le Krakyn et tiré jusqu'à cette société captive des eaux. Le temps de la révolution a sonné pour le Royaume et, sous la direction des aventuriers, les vents de la révolte peuvent balayer cet endroit où règne le mal.

Comment Mener ce Scénario

Le Royaume Flottant présente une société injuste mais fonctionnelle, coupée du reste des Jeunes Royaumes. Ce scénario offre des informations au maître de jeu quant aux habitants du Royaume et leurs manigances. Il appartient au MJ et aux aventuriers d'étudier les possibilités de déroulement de l'histoire et ce qui se produit lorsque les aventuriers débarquent.

Ces derniers doivent remplir trois objectifs. Tout d'abord, il leur faut mettre un terme à la dictature des tyrans qui gouvernent le Royaume Flottant. Ensuite, ils doivent tuer le Krakyn, cette ignominieuse créature du Chaos qui s'est érigée au rang de déité locale. Enfin, ils doivent concevoir un moyen de s'échapper de ce lieu désolé et ne figurant sur aucune carte.



Les sections qui suivent décrivent, dans le détail, les nombreux citoyens du Royaume Flottant, ainsi que leur mode de vie. Le scénario débute quand les aventuriers font leur apparition (dans la section *Les Voiles Sont Hissées*, page 20).

A Propos du Royaume

Le Krakyn n'a jamais été très énergique. Son seul souhait est de s'étirer mollement et de sommeiller dans son foyer aquatique en rêvant de Pyaray. Quand la faim le tenaille, il escamote un navire et le ramène jusqu'à son repaire. Là, prenant son temps, il consomme l'équipage. Une fois nourri, le Krakyn peut se rendormir en toute quiétude. Ses besoins sont fort simples.

Un jour, les survivants d'un des vaisseaux se rendirent compte que le monstre ne dévorait qu'un seul d'entre eux à chaque fois qu'il revenait. De façon typiquement humaine, ils se battirent entre eux jusqu'à ce qu'une hiérarchie, basée sur la loi du plus fort, fût établie. Aussi les plus faibles furent-ils offerts en pâture au Krakyn. La bête pouvait maintenant se nourrir très facilement. C'est ainsi que ses exigences furent satisfaites et la pratique du sacrifice humain instaurée. Rapidement, un culte lui fut voué.

Le Krakyn rassembla encore plus de navires, jusqu'à obtenir une collection parfaite. Il se constitua de la sorte une source de nourriture immédiatement accessible. Il pouvait maintenant dormir et dîner quand bon lui semblait. Il s'enfonça alors dans la vase, faisant des rêves de Krakyn, se réveillant quand la faim le prenait.

Au-dessus, les humains perfectionnèrent l'art du sacrifice. Un gong se mit à tonner. A présent, le Krakyn savait quand la nourriture était disponible sans plus avoir à se soucier d'en trouver. Parfois sa pâture lui était offerte alors qu'il n'était pas affamé. Il acceptait l'offrande, l'amenant à sa caverne pour l'y consommer plus tard. Il arrivait que ses victimes meurent de faim avant qu'il les mange.

La population diminua, de même que les sacrifices. Sa pitance ne lui étant plus remise, le Krakyn recommença à extirper des humains des ponts des bateaux, les punissant pour avoir cessé de le ravitailler. Comme cet état de fait perdurait, il amena un nouveau navire au Royaume Flottant et les vivres abondèrent de nouveau.

Les humains ont étudié le problème. Aujourd'hui, de grands tambours avertissent le Krakyn qu'il est temps de chasser. Quand il les entend, il remonte à la surface afin de ramener un nouveau bâtiment au Royaume.

Le Krakyn et les humains savent à quoi s'en tenir. Leur relation est de type symbiotique et chaque partie pense contrôler la situation.

La Naissance du Royaume Flottant

Lorsque les nouvelles épaves arrivèrent, la force des lents courants les fit se répartir en deux groupes. L'un était composé de navires marchands et l'autre de goélettes, plus petites. Au bout d'un moment, le premier groupe fut surnommé la "Flottille Royale" et devint le foyer d'une élite de privilégiés. Le deuxième groupe fut baptisé la "Flottille des Artisans" et devint les résidence et lieu de travail des ouvriers et artisans du Royaume.

Les navires que la tempête ou le Krakyn avaient trop sévèrement endommagés furent démontés afin de servir de pièces détachées ou pour la construction des grands et solides ponts qui relient les bâtiments entre eux pour former deux îles en bois.

Quelques années plus tard, quand les tyrans prirent le pouvoir, tout le bois ainsi récupéré servit à la fabrication de la Barge aux Esclaves, où furent exilés tous ceux qui semblaient trop faibles ou étaient dépourvus de toute compétence utilisable. Les fortes têtes furent mises sous étroite surveillance et finirent souvent comme sacrifiés. Le travail des esclaves consiste à récolter des vivres pour le bénéfice des deux autres flottilles. Tant qu'ils s'attellent à cette tâche, la vie leur est accordée ; à moins que la réserve de sacrifiés ne vienne à diminuer.

Bien qu'un vaisseau voguant toutes voiles dehors puisse se défaire des prises des plantes marines flottantes, tout bout de toile apparaissant au Royaume est rapidement, et totalement, détruit.

La Vie au Quotidien

La vie au jour le jour telle qu'elle est menée au Royaume Flottant ressemble à celle d'un petit fief. Les habitants de la Flottille Royale ne font presque rien. Les artisans et ouvriers louent leurs talents selon la demande, puisant leur main-d'œuvre parmi la population de la Barge aux Esclaves. Jour après jour, ces derniers doivent affronter les dangers du Jardin pour fournir au Royaume ce qui constitue la plus grande partie de son approvisionnement en nourriture.

Les meubles les plus luxueux se trouvent à bord de la Flottille Royale. La Flottille des Artisans est, elle, meublée de façon plus commune, à la manière de tout vaisseau marchand. La Barge aux Esclaves hérite du vieux mobilier des deux Flottilles, et il n'est pas rare de voir un vieux tonneau servir de table ou de chaise, ou encore les lits de camp, les portes, et autres objets du même genre être formés d'un grossier assemblage de morceaux de bois de récupération.

Le jardin se compose d'un parterre de plantes marines cultivé et bien entretenu. Au printemps, ces plantes rampantes produisent des cosses longues de 30cm qui contiennent des milliers de graines. Celles-ci sont moulues afin d'obtenir un succédané de farine acceptable. Durant presque toute l'année, ces plantes marines fournissent également de gros melons vert-bleu qui, non seulement sont comestibles, mais encore sont véritablement délicieux.

Une fois sèche, l'écorce de ces melons sert à maintenir les trois petits feux de cuisine qui se trouvent sur chacune des îles en bois. Les plantes rampantes sont, elles, utilisées à la réalisation de cordes et de fils. Avec un peu d'effort, on peut même les utiliser pour confectionner un tissu au contact rugueux.

Au prix d'un risque plus élevé, on peut prendre des poissons dans un endroit connu sous le nom d'Eauclaire, où un caprice des courants a laissé une partie de l'océan dégagée de toute plante. Des créatures dangereuses rôdent en ces eaux, à la recherche de nourriture, et certaines expéditions regagnent le Royaume diminuées d'un de leurs membres. Pourtant, la population du Royaume a besoin de manger, de même qu'elle a besoin de se déplacer.

Le moyen de locomotion le plus usité, aussi bien par les esclaves que par les artisans, consiste en des bottes flottantes appelées bottes ponton. Si on laisse les melons issus des plantes marines pourrir, ils produisent un gaz qui sent fort mauvais mais n'en est pas moins capable de flotter. Après avoir rempli de ce gaz deux grands sacs hermétiques à l'air et les avoir attaché à ses pieds, Koot a découvert qu'il pouvait marcher (maladroitement) sur la mer de plantes rampantes sans couler. Les bottes ponton les plus chic sont taillées dans des vessies provenant des créatures marines géantes que les pêcheurs tuent parfois.

On appelle la Mer Sans Danger les eaux qui entourent les trois groupements humains. Les monstres marins s'y montrent rarement car les plantes sauvages y sont très épaisses.



Progression sur les plantes sauvages

Quelquefois, les habitants des Flottilles des Artisans et Royale s'y baladent afin de cueillir un melon particulièrement succulent pour le déjeuner, ou juste pour faire un peu d'exercice. La végétation est suffisamment abondante pour s'y cacher, et des réunions clandestines s'y tiennent de temps en temps.

La Mer Mortelle couvre cette région où les plantes sont les moins épaisses. Y marcher s'avère extrêmement dangereux, même pour les porteurs de bottes ponton. En effet, la végétation est si clairsemée qu'elle peut à peine supporter le poids d'un voyageur, aussi léger soit-il. Ceux qui s'y risquent doivent effectuer un jet sous (21-TAI)X3 (donc, une personne ayant une TAI 17 a 12% de chance de traverser sans problème). Personne ne s'est plus aventuré en ces lieux depuis de nombreuses années car ils sont infestés de prédateurs carnivores. Et puis, comme aucun objet de valeur ne s'y trouve, le risque ne semble pas en valoir la peine.

Par-delà la Mer Mortelle se dessine la silhouette menaçante du Rocher de la Sentinelle. Il s'agit d'une aiguille rocheuse escarpée dont la longueur ne dépasse pas les cent mètres. C'est un endroit qu'on évite ; il est composé de trois cavernes. La première abrite un groupe de proscrits cannibales qui sont devenus fous : les Marins d'Eau Douce. La deuxième renferme le repaire d'une tortue de mer. La troisième mène à un réseau de tunnels naturels qui traverse la roche en serpentant jusqu'au repaire du Krakyn. L'autre du monstre-dieu du Chaos possède également une entrée sous-marine.

Le Peuple du Royaume Flottant

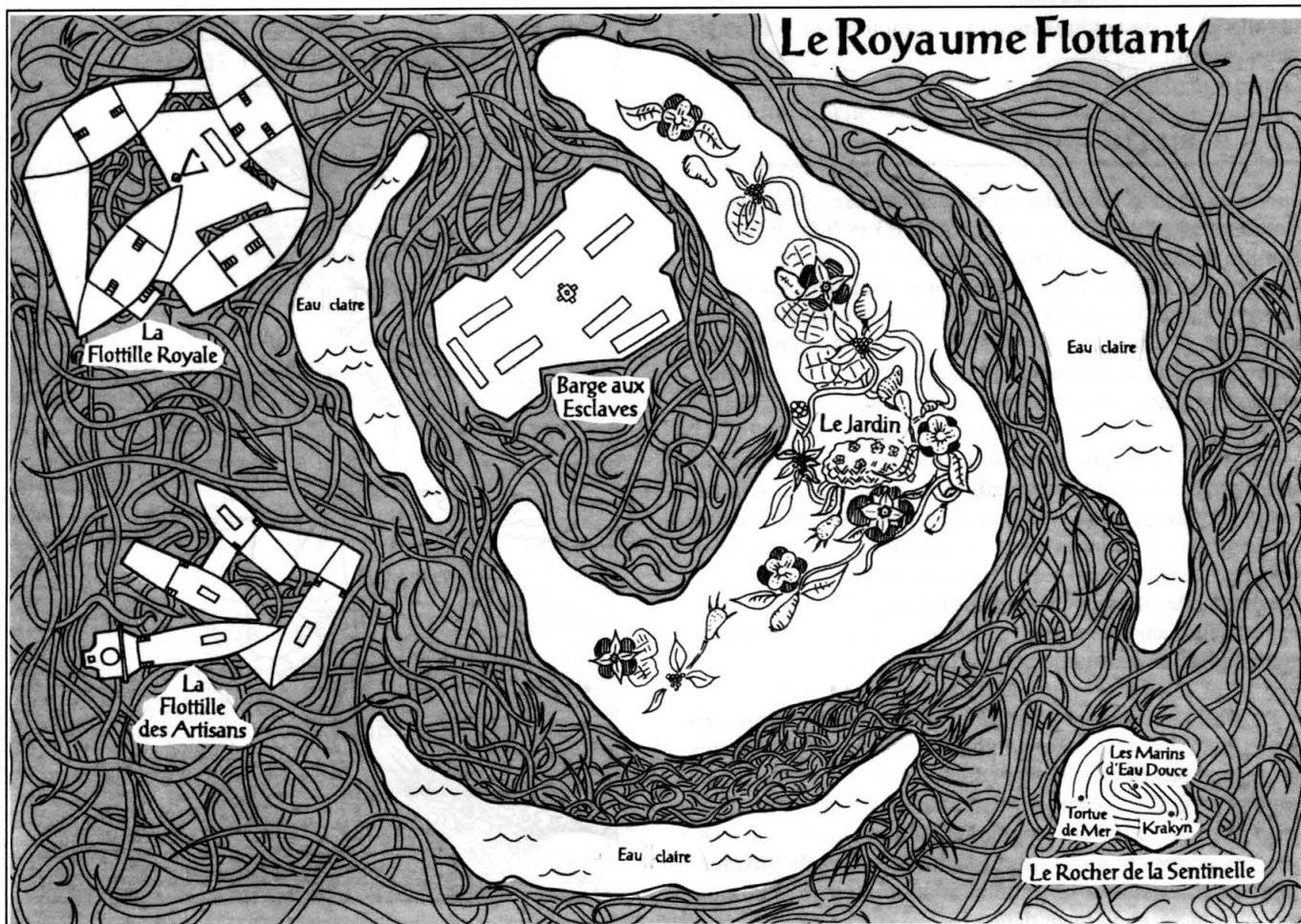
Cette section est la plus importante de ce scénario. Les personnalités principales du Royaume Flottant y sont présentées. Il est recommandé de lire cette partie plusieurs fois avant de commencer à jouer, de sorte que le maître de jeu sache qui fait quoi et à quelle personne.

Chaque sous-partie présente le personnage et définit sa position sociale, son apparence, et sa personnalité. Des notes complémentaires vous donnent le détail des intrigues que ce dernier est en train de tramer, et décrivent ses réactions quand les aventuriers accostent le Royaume.

La Flottille Royale

Les bateaux qui forment la Flottille Royale sont :

- ☐ *Le Vaisseau Amiral*, qui abrite les dirigeants du Royaume.
- ☐ *Le Pourvoyeur*, qui renferme les provisions et supervise l'entretien de la flottille.
- ☐ *Le Sanctuaire*, où les sorciers se réunissent.
- ☐ *Le Temple*, qui est consacré au culte du Krakyn.



Le Vaisseau Amiral

L'Amiral Veranka

C'est l'Amiral Veranka, le capitaine du Vaisseau Amiral, qui dirige le Royaume Flottant. C'est une Melnibonéenne. Belle, elle est grande et arrogante. Ses longs cheveux sont platinés et ses yeux froids couleur du granite. Elle est dure et sans pitié, et ceux qui s'attirent son courroux se retrouvent très vite sacrifiés au Krakyn.

Elle dispose d'un pouvoir absolu sur tout le Royaume, s'aidant pour cela du Krakyn et de ses troupes d'élite dont la loyauté est sans faille. Le Royaume lui appartient, et elle détruira quiconque tentera de s'en échapper ou de lui en ravir le commandement. Sentant qu'il y a du changement dans l'air, elle ne quitte plus la Flottille Royale et ce, pour quelque raison que ce soit. Quand elle sort du Vaisseau Amiral, elle s'entoure d'une escorte d'une demi-douzaine d'hommes ou se fait accompagner par Berel.

Le mari de Veranka est le Second Berel. Ses enfants se nomment Arlis et Natasia, et sont déjà en âge de comploter contre leur mère. Un Rite de Succession doit bientôt se tenir afin de déterminer lequel des deux enfants est digne d'hériter du Siège de l'Amiral. Il s'agit d'un combat à mort. Sans que cela se sache, Veranka a l'intention de déclarer le vainqueur indigne de sa succession et de le sacrifier au Krakyn, se débarrassant ainsi des deux membres de son intrigante progéniture.

Veranka n'a échafaudé aucun plan particulier en ce qui concerne les aventuriers, si bien que, s'ils ne se font pas remarquer, elle les oubliera probablement. Mais s'ils lui semblent représenter une menace, elle les supprimera.

L'Amiral Veranka

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	16	17	16	17	14

Points de vie : 22

Armure : 40 points dûs à son armure démon

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	96 %	1D6+2+1D6	91 %
Dague	87 %	1D4+2+1D6	84 %

Compétences : Equilibre 67 %, Dissimuler 68 %, Eviter 86 %, Se cacher 63 %, Sauter 47 %, Ecouter 93 %, Déplacement Silencieux 82 %, Chercher 47 %, Voir 75 %, Amorcer/Désamorcer un piège 74 %, Nager 72 %.

Langues : Commune 76 %/80 %, Bas Melnibonéen 85 %/85 %.

F'y'rr

Faucheur Démon	Espèce Kalgath	VC: 54
----------------	----------------	--------

La lame du faucheur de Veranka est en corail rose. Le pommeau est façonné en forme de coquillage.

CON	TAI	INT	POU
20	2	4	12

Pouvoirs : +2D6 points de dégâts

J'ldrr

Armure démon	Espèce Zamis	VC: 263
--------------	--------------	---------

Cette armure est faite de mailles de plaques noir brillant. Son contact est glacial et une nimbe de lumière bleu froid l'entoure. Cette lumière peut former des vrilles qui paralysent la chair.

CON	TAI	INT	POU
50	16	6	18

Pouvoirs : Cuirasse (50 points), Paralysie (portée 10m, virulence 5D6, 48 %).

Cette armure fut créée par Inyz. Celle-ci peut en retirer la protection à tout moment, et retourner le pouvoir de Paralysie contre Veranka quand elle le désire, ce que Veranka ignore.

Le Second Berel

Berel est le mari de Veranka et le Second du Vaisseau Amiral. Il est sévère, d'âge moyen. Sa voix est ferme et son regard pénétrant. Il se maintient en forme en marchant, parcourant les ponts des deux flottilles. Il étudie, observe, et prend des notes. Il croie au destin et à la futilité de l'action.

Berel n'intervient aucunement dans la lutte pour le pouvoir et la prédominance à laquelle se livre sa femme, si ce n'est en tant qu'observateur. Il perçoit le Royaume Flottant comme une expérience contrôlée. D'ailleurs, il écrit une thèse à ce sujet, qu'il a intitulée : *Un Melnibonéen Parmi les Mabden*. Prenant sa femme comme sujet de son étude de cas, il développe l'argument suivant : un Melnibonéen isolé parmi les humains revêtira leurs caractéristiques. Veranka serait outrée si elle venait à connaître la théorie de son mari, mais elle s'intéresse si peu à celui-ci ou à ses activités qu'il est fort improbable qu'elle la lise jamais.

C'est Berel qui comprend le mieux la société du Royaume Flottant. De fait, il a conçu des douzaines de systèmes pour le gouverner, tous différents. Il n'est jamais invité à participer aux complots de quiconque car on le considère comme étant totalement désintéressé.

En réalité, Berel a connaissance de presque chacune des intrigues qui se trament et les regarde s'entremêler avec un vague intérêt. Il est au courant de l'existence du Mouvement pour un Royaume Libre que les artisans ont créé, et est curieux de voir combien de temps il durerait, une fois le pouvoir acquis, avant de sombrer dans une nouvelle dictature et tyrannie. Cette spéculation pourrait même l'amener à aider le Mouvement, à sa façon.

Cela dit, le fait de prêter assistance au Mouvement accélérerait sa propre chute. Berel a conscience du rôle qu'il tient

La Flottille Royale

	Capitaine	Second	Maître d'Equipage	Autres	Equipage
Vaisseau Amiral	Veranka	Berel	Jyrym	Arlis, Natasia	Nobles
Pourvoyeur	Serge	M'lara	Finayl	Torhal	Emballeurs
Sanctuaire	Inyz	Therus	Marée-de-Cendres	Atrima	Adeptes
Temple	Delphon	Hetre	Liot	-	Servants



Natasia, Berel, Veranka, et Arlis siégeant à la Tribune de Revue

dans la vie du Royaume en tant que Second de l'Amiral Veranka. Si elle le demande, il défendra sa femme du mieux qu'il pourra, même si cela signifie son arrêt de mort. Il joue son rôle sans énergie ni enthousiasme, conscient de ses devoirs et du caractère incontournable de son destin, prisonnier de son monde microcosmique.

Berel traite les aventuriers comme une pièce de plus dans son modèle de société compliqué. S'ils lui paraissent particulièrement intelligents, il leur fera peut-être part de certaines de ses théories. Comme eux, il s'estime étranger au Royaume Flottant, et constitue donc un allié utile, source de nombreuses informations.

Berel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	17	23	14	13	16

Points de vie : 21

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	83 %	2D6+2+1D6	77 %
Dague	61 %	1D4+2+1D6	55 %

Compétences : Eviter 53 %, Nager 72 %, Mémoriser 85 %, Navigation 67 %, Equilibre 42 %, Ecouter 84 %, Chercher 83 %, Voir 97 %.

Langues : Commune 90 %/90 %, Bas Melnibonéen 99 %/99 %, Haut Melnibonéen 70 %/70 %.

Compétence en invocation : 56 %.

Invocations : Tous les élémentaires

Arlis

Arlis est le fils de Veranka et donc l'un des deux héritiers au Siège de l'Amiral. C'est un Melnibonéen, grand et maigre, aux yeux fuyants. Il porte les cheveux longs, sales, et broussailleux, les yeux cerclés de rouge, et une bouche lâche qui s'incurve en un sourire de mépris permanent. C'est un être fourbe et cruel, en tout point le fils de sa mère !

Arlis attend le Rite de Succession, impatient de se battre contre sa soeur afin de gagner le Siège de l'Amiral. Il a déclaré, faisant montre d'une bravade et d'une confiance en soi caractéristiques, qu'il prendra Roquel pour Second (épouse) lorsqu'il sera devenu Amiral.

Il est entiché d'elle, mais elle a toujours repoussé ses avances. Son raisonnement est qu'elle n'aura pas le choix quand il gouvernera le Royaume.

Arlis a secrètement fait alliance avec Atrima, une des gardes du Capitaine Inyz, afin d'espionner Inyz et les rapports que celle-ci entretient avec Natasia. Arlis a promis à la jeune femme de lui procurer un poste influent dans son gouvernement mais, en réalité, il a l'intention de l'assassiner une fois qu'il aura pris le pouvoir et qu'elle ne lui sera plus utile.

Arlis ourdit un complot pour provoquer la fin prématurée de sa soeur. Dans ce but sanglant, il tentera de conclure un marché avec l'aventurier qui lui semblera le plus louche pour que celui-ci assassine Natasia rapidement et silencieusement. Lorsque cela sera fait, il tuera le tueur, devenant ainsi le héros du jour aux yeux de tous, un frère affligé s'étant justement vengé.

Arlis						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	15	14	15	13	11

Points de vie : 17

Armure : Cuir (1d6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	78 %	1D8+1+1D6	66 %
Dague	54 %	1D4+2+1D6	37 %
Coup de tête	35 %	1D4+1D6	-
Coup de pied	49 %	1D6+1D6	-
Coup de poing	54 %	1D3+1D6	-

Compétences : Embuscade 49 %, Equilibre 54 %, Grimper 62 %, Dissimuler 32 %, Eviter 54 %, Se cacher 48 %, Sauter 53 %, Ecouter 43 %, Déplacement Silencieux 50 %, Chercher 52 %, Voir 45 %, Amorcer/Désamorcer un piège 46 %, Nager 71 %.

Langues : Commune 13 %/55 %, Bas Melnibonéen 26 %/70 %.

Natasia

Natasia est la fille de Veranka et l'autre prétendant au Siègre de l'Amiral. Elle a les cheveux couleur argent, un sourire amusé aux coins des lèvres, et les yeux doux. Elle est menue, charmante, et se présente comme une jeune fille tendre et innocente, affligée d'un frère féroce et cruel. En réalité, elle est tout aussi sournoise et intrigante que ce dernier.

Natasia a essayé de recruter le Capitaine Inyz afin que celle-ci rejoigne sa faction. Inyz a mis la possibilité de manipuler la jeune fille à profit par le biais de démons contrôleurs d'émotions. Natasia est maintenant d'une loyauté envers Inyz à toute épreuve, ignorant que son sens du jugement a été affecté par magie. Sa forte dévotion s'est muée en amour, un effet secondaire qu'Inyz n'avait pas prévu. Cette dernière ne sait pas encore comment remédier à cette situation. Natasia entoure son amour pour Inyz et l'existence de leur alliance du plus grand des secrets.

Natasia flirte avec Torhal, l'un des jeunes gardes du Capitaine Serge. Elle sait que celui-ci complotte quelque chose, et est persuadée que Torhal ne tardera pas à craquer et à lui révéler de quoi il retourne. Ensuite, elle a l'intention de pousser Torhal à tuer Arlis. Quel que soit le résultat de cette lutte, elle sera au moins débarrassée d'un des hommes importants.

Autrefois, Natasia éprouvait de l'affection pour sa mère. Cependant, elle perçoit le Rite de Succession comme une trahison de cet amour. Elle en est devenue amère envers Veranka, et ne va pas tarder à projeter la chute de sa mère.

Natasia estime que les aventuriers peuvent faire des alliés fort utiles et ce, aussi bien contre sa mère que contre son frère. Elle usera d'artifices et de tromperies pour les gagner à sa cause.

Natasia

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	13	13	15	10	15

Points de vie : 13.

Armure : 20 points dûs à son armure démon.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre d'abordage	42 %	1D6+2	50 %
Dague	51 %	1D4+2	36 %
Morsure	23 %	1D3	-
Coup de pied	47 %	1D6	-
Coup de poing	44 %	1D3	-

Compétences : Equilibre 32 %, Grimper 37 %, Dissimuler 31 %, Eviter 48 %, Se cacher 55 %, Sauter 34 %, Ecouter 56 %, Déplacement Silencieux 51 %, Persuader 70 %, Chercher 50 %, Voir 42 %, Amorcer/Désamorcer un piège 27 %, Passe-passe 45 %, Nager 76 %.

Langues : Commune 00 %/50 %, Bas Melnibonéen 40 %/65 %.

V'ss'pll

Armure démon **Espèce Amisra** **VC : 114**
 Cette armure semble être constituée de cuir normal, et arbore le symbole du chaos dans le dos. Natasia la porte en permanence.

CON	TAI	INT	POU
20	12	24	15

Pouvoirs : Armure (10 points), Contrôle des Emotions (Loyauté envers Inyz ; portée 10m, virulence 10D6)

C'est Inyz qui a conçu cette armure, et elle peut en retirer la protection à tout moment. Le Contrôle des Emotions fonctionne sur Natasia de façon continue, assurant sa loyauté suivie envers Inyz. Natasia n'en a pas conscience.

Le Maître d'Equipage Jyrym

Jyrym est le Maître d'Equipage du Vaisseau Amiral. Il vient d'Argimiliar. Il est mielleux, obséquieux, et flatte absolument tout le monde. Jyrym est un conspirateur sans pouvoir, pathétiquement avide de débiter ses connaissances dans l'espoir d'impressionner quelqu'un. Veranka le tolère pour son utilité perverse. Il est incapable de garder un secret et représente donc une source de renseignements pratique quant aux secrets des autres.

Jyrym est fidèle à Veranka, mais il consacre son temps libre à tenter d'attirer les faveurs de Natasia et d'Arlis. Après tout, l'un d'eux sera Amiral un jour. Intérieurement, sa préférence va à Natasia, car il voit en elle une possibilité de se hisser dans la hiérarchie du Royaume. Si Natasia devait sortir victorieuse du Rite de Succession, elle aurait alors besoin d'un Second : pourquoi pas lui ?

Jyrym sera servile avec les aventuriers, essayant de devenir leur ami et confident. Cependant, il est fondamentalement repoussant et a donc peu de chances d'y parvenir.

Jyrym

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	12	15	11	8	9	10

Points de vie : 15.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	66 %	1D8+1+1D6	58 %
Dague	47 %	1D4+2+1D6	44 %

Compétences : Equilibre 74 %, Eviter 41 %, Ecouter 58 %, Déplacement Silencieux 37 %, Crocheter 39 %, Voir 23 %, Faire/Défaire des Noeuds 87 %.

Langues : Commune 00 %/55 %.

Les Nobles

On appelle les Nobles les gardes du Vaisseau Amiral. Ils ont obtenu leur statut en faisant plaisir à Veranka, et lui sont généralement fidèles afin de garder leur poste. Ils profitent des meilleurs vivres et conditions d'existence du Royaume. Ils sont arrogants et bouffis d'orgueil, faisant montre d'un sentiment de puissance démesuré.

Ils ont l'habitude de donner des ordres et d'être obéis. Ils sont haïs de tous.

Noble du vaisseau amiral type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	14	12	12	11	13

Points de vie : 15.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	55 %	1D6+2+1D6	50 %
Pique Filkharienne	60 %	2D6+1+1D6	57 %

Compétences : Eviter 53 %, Ecouter 50 %, Chercher 40 %, Voir 50 %.

Langues : Commune 00 %/60 %.

Le Pourvoyeur

Le Capitaine Serge

Serge, le capitaine du Pourvoyeur, est responsable de l'approvisionnement de la Flottille Royale. C'est un corsaire originaire de Tarkesh qui mesure 2,13 m. Il est barbu, toujours torse nu, aux muscles puissants et forts développés, à la voix profonde. Il se méfie des étrangers bien qu'il soit respectueux à leur égard.

De grandes quantités de nourriture sont entreposées à bord du Pourvoyeur, ainsi que toutes les autres marchandises utilisables qui ont été récupérées sur les navires pris au piège. C'est Serge qui s'occupe de leur répartition et distribution. Il dirige également tout le commerce effectué entre la Flottille Royale et celle des Artisans. Officiellement, personne ne peut outrepasser son autorité à moins d'obtenir la permission de Veranka.

Le statut de Serge l'a doté d'un profond intérêt pour tous les sujets du Royaume, ce qui l'a conduit à comprendre la nature mauvaise et destructrice de l'influence de Veranka, et que le Royaume ne pourra véritablement prospérer que lorsque le poste d'Amiral aura été aboli.

Serge travaille maintenant au renversement de Veranka et à l'instauration d'un gouvernement juste et légitime. Lui et ses cohortes se sont donnés le nom de Mouvement pour un Royaume Libre. Leur soutien provient, pour la plupart, des artisans.

Serge considère les aventuriers comme des alliés potentiels, mais ne le leur fera savoir que s'ils prouvent par leurs actes qu'ils sont pour la justice, ou du moins, qu'ils ne sont pas pour Veranka.

Serge

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	17	15	13	14	16

Points de vie : 22.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	76 %	1D8+1+1D6	71 %
Grand bouclier	34 %	1D6+1D6	75 %
Hachette	53 %	1D6+1+1D6	49 %

Compétences : Crédit 92 %, Eviter 32 %, Premiers Soins 57 %, Ecouter 60 %, Mémoriser 61 %, Eloquence 63 %, Persuader 52 %, Chercher 50 %, Voir 75 %.

Langues : Commune 55 %/75 %.

Le Second M'lara

M'lara est le Second du Pourvoyeur et la femme de Serge. Elle vient de Filkhari et dégage une beauté solennelle. Ses cheveux courts sont bruns et ses yeux noirs. Son regard est franc et son attitude pragmatique, du type : "Allez, au travail !". Elle admire l'effort et ne gâche pas son temps avec les idiots et les fainéants.

La tâche principale de M'lara consiste à tenir le registre des stocks de provisions. Elle milite également au sein du Mouvement pour un Royaume Libre et est en faveur d'une action plus directe et immédiate afin d'abattre l'Amirauté.

M'lara est une sorcière d'un certain talent, ce que tous les autres habitants du Royaume ignorent. Elle a lié des élémentaires des eaux à la coque du Pourvoyeur, et espère finir par avoir suffisamment d'élémentaires pour libérer le navire de l'entrave des plantes sauvages et voguer vers la liberté. Pour le moment, elle dispose de sept élémentaires.

M'lara étant un peu plus impulsive que son mari, elle abordera les aventuriers de son propre chef, une fois qu'elle sera convaincue qu'ils sont dignes de confiance.

M'lara

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	11	12	18	17	17	13

Points de vie : 11

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	51 %	1D6+1+1D6	53 %
Dague	62 %	1D4+2+1D6	38 %

Compétences : Grimper 43 %, Eviter 44 %, Ecouter 37 %, Mémoriser 78 %, Persuader 54 %, Crocheter 42 %, Chercher 56 %, Voir 33 %, Passe-passe 35 %, Nager 61 %, Faire/Défaire des noeuds 59 %.

Langues : Commune 75 %/90 %, Haut Melnibonéen 25 %/35 %.

Compétence en Invocation : 53 %.

Invocations : Elémentaires de l'eau et de l'air.

Le Maître d'Equipage Finayl

Finayl est le Maître d'Equipage du Pourvoyeur. C'est un Ilmioran. Ses cheveux sont blonds, il se rase de frais, et revêt une beauté juvénile. Il est jeune et honnête quoiqu'impétueux de temps à autres. Il dit souvent ce qu'il pense sans prendre le temps de réfléchir aux conséquences de ses propos.

Finayl est très attaché à Serge et à M'lara, les considérant un peu comme ses parents de substitution. Il fait partie du Mouvement pour un Royaume Libre, même si les autres

membres essaient d'éviter de lui faire part de chaque plan conçu au cas où il l'éventerait.

Finayl est follement épris de Roqel. Il s'efforce de garder ses sentiments pour lui, mais quiconque l'observe en présence de Roqel (jet de Chercher) peut lire l'admiration qui s'écrit pleinement sur ses traits. Arlis lui ferait couper la tête s'il soupçonnait un seul instant que le juvénile Maître d'Equipe représente un rival pour l'obtention de la main de Roqel. Finayl nourrit une haine féroce à l'encontre d'Arlis, et si le fils de Veranka venait à imposer sa demande en mariage par la contrainte, une querelle explosive en résulterait sûrement.

Finayl

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

Points de vie : 15.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	65 %	1D8+1+1D6	61 %
Epée courte	47 %	1D6+1+1D6	42 %
Coup de poing	64 %	1D3+1D6	-

Compétences : Equilibre 83 %, Grimper 74 %, Eviter 67 %, Sauter 62 %, Ecouter 48 %, Navigation 35 %, Eloquence 24 %, Voir 35 %, Nager 81 %, Faire/Défaire des noeuds 71 %, Culbuter 42 %.

Langues : Commune 00 %/60 %.

Torhal

Torhal est emballleur à bord du Pourvoyeur. Jeune et naïf, ni beau ni laid, ses traits sont quelconques, ses cheveux bruns sont sales et mal peignés. Il sourit continuellement.

La cause de ce sourire est l'amour que Natasia lui a déclaré. Qu'elle puisse diriger le Royaume un jour lui est égal, seul le fait qu'une jolie fille ait fait de lui son être cher l'électrise. Torhal considère les rumeurs anti-Amirauté qui circulent sur le Pourvoyeur avec inquiétude, et rapporte fidèlement chaque mot qu'il entend à sa belle, dont l'amour est secret.

Torhal ne remarque pas les aventuriers mais se montre relativement amical si ceux-ci lui adressent la parole.

Torhal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	11	10	9	12	11

Points de vie : 12.

Armure : Cuir (1D6-1).

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	24 %	1D6+1+1D6	19 %

Compétences : Chanter 16 %, Chercher 7 %, Voir 8 %.

Langues : Commune 00 %/50 %, Bas Melnibonéen 00 %/11 %.

Les Emballeurs

On appelle les gardes du Pourvoyeur les emballleurs parce qu'ils passent une grande part de leur journée à déplacer des boîtes. Ils sont en bonne santé quoique souvent fatigués. Ils savent qu'ils sont mieux traités par Serge qu'ils ne le seraient par tout autre capitaine et sont donc plus dévoués à sa cause qu'à celle de Veranka. Bien que peu d'entre eux soient au cou-

rant de l'existence du Mouvement pour un Royaume Libre, ils sont tous d'accord sur le principe qui sous-tend l'organisation.

Emballleur du Pourvoyeur type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	15	11	13	12	11

Points de vie : 18.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	56 %	1D8+1+1D6	47 %
Dague	40 %	1D4+2+1D6	33 %

Compétences : Eviter 36 %, Faire/Défaire des noeuds 67 %, Ecouter 35 %, Chercher 65 %, Voir 41 %.

Le Sanctuaire

Le Capitaine Inyz

Inyz est le capitaine du Sanctuaire et la sorcière dominante du Royaume. C'est une femme passionnée, originaire de Dharijor. Elle porte ses cheveux noirs longs et tressés, et arbore un sourire amusé.

Veranka a élevé Inyz à un rang proéminent et d'autorité, lui donnant le commandement d'un des vaisseaux de la Flottille Royale. Inyz s'y consacre à ses études magiques pour le bien du Royaume. Les deux femmes dépendent l'une de l'autre pour affermir leur pouvoir et sont donc solidement alliées. Si elles pouvaient se passer l'une de l'autre, cependant, elles le feraient volontiers. En attendant, elles demeurent unies.

Le prochain Rite de Succession menaçant de modifier la structure de pouvoir du Royaume, Inyz s'est assurée de sa survie politique en réduisant Natasia en esclavage. Ceci fut réalisé par le biais du démon qu'elle a offert à la jeune fille. La propriété cachée du démon est le Contrôle des Emotions, qui travaille en permanence à l'insinuation de sentiments d'amitié et de loyauté envers Inyz. Mais ce pouvoir a été trop efficace et Natasia est tombée amoureuse d'Inyz.

Inyz est mariée avec Therus, qu'elle trouvait amusant à une certaine époque. Dans le milieu fermé du Royaume, il est rapidement devenu ennuyeux, et il agace de plus en plus sa femme. Son Maître d'Equipe, Marée-de-Cendres, lui procure une distraction plus intellectuelle. Les jours de Therus pourraient bien être comptés. Inyz ne s'intéresse que très peu aux aventuriers, bien qu'elle soit à la recherche d'autres sorciers avec lesquels elle puisse échanger son savoir magique.

Inyz

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	11	18	22	17	14

Points de vie : 10.

Armure : 10 points dûs à son armure démon.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	66 %	1D4+2	63 %

Compétences : Dissimuler 54 %, Eviter 76 %, Ecouter 32 %, Mémoriser 78 %, Persuader 63 %, Connaissance des Plantes 48 %, Connaissance des Poisons 29 %, Sentir 44 %, Voir 61 %, Goûter 35 %.

Langues : Commune 90 %/90 %, Haut Melnibonéen 64 %/70 %.

Compétence en Invocation : 78 %.
Invocations : Tous les élémentaires, le Krakyn, les démons des espèces Amisra, Bangongi, Siserro et Zamis.
Démons : Dr'ff (dague démon), B'v'xx (armure démon), Sr'v'rrll (amulette de soins démon)

Dr'ff
Dague démon **Espèce Bangongi** **VC : 115**

Cette dague est pourvue d'une délicate lame en forme de feuille. Une fois tenue en main, elle émet un bourdonnement aigu semblable à celui d'un moustique.

CON	TAI	INT	POU
22	1	3	11

Pouvoirs : +5D6 points de dégâts
Compétence : +29 % Attaque.

B'v'xx
Armure démon **Espèce Amisra** **VC : 116**

Cette armure est faite de cuir et revêt une apparence usée; le sigle du chaos est peint sur le dos. Son contact est mou, mais elle offre plus de résistance aux coups que le fer. Un parfum s'en échappe. Quand le démon déclenche son Contrôle des Emotions, la senteur devient plus forte encore, jusqu'à devenir irrésistible.

CON	TAI	INT	POU
20	11	19	13

Pouvoirs : Cuirasse (20 points), Contrôle des Emotions (Confusion, portée 10m, virulence de 1D6).

Sr'v'rrll
Amulette démon **Espèce Siserro** **VC : 98**

Il s'agit d'une amulette en argent qu'Inyz porte autour du cou en permanence. Elle est ciselée en forme de soleil rieur d'où émanent huit rais. Une petite épingle fixée au dos de l'amulette perce la gorge d'Inyz pour y maintenir le bijou. Celui-ci soigne Inyz en échange de la faculté de se repaître de son sang à volonté.
Un jet de Chercher permet de remarquer un filet de sang sur le cou d'Inyz.

CON	TAI	INT	POU
18	1	14	17

Pouvoirs : Soins (4D6 points de vie).

Le Second Therus

Therus est le Second du Sanctuaire et le mari d'Inyz. C'est un fêtard invétéré originaire d'Argimiliar. Il est blond, maigre, et incroyablement beau. C'est toujours lui qui découvre l'alcool entreposé dans les vaisseaux fraîchement capturés le premier. Il ne cesse de se vanter auprès des hommes, et de cligner de l'oeil de façon lubrique aux femmes. C'est un monument de stupidité qui ignore tout des plans et complots de son épouse.
Depuis son arrivée dans le Royaume Flottant, Therus se comporte en fainéant. Quoi qu'il fasse, son but est de produire le minimum d'effort. Cette paresse commence à se manifester dans sa silhouette. Alors qu'il était auparavant en bonne santé et énergique, il se ramollit aujourd'hui.
Therus est un farceur et les nouveaux arrivages de naufragés lui procurent de nouvelles victimes. Les aventuriers sont

susceptibles de trouver du poisson dans leur casque, ou de découvrir qu'un mot disant : "Cerveille de Poisson" ou encore "Bouffon Officiel de la Cour" collé dans leur dos. Quand il est saoul, le passe-temps favori de Therus consiste à se cacher et à bombarder les passants de petites boules visqueuses composées de résidus de plantes sauvages pourries.

Therus						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	16	8	17	15	18
Points de vie : 22.						
Armure : Cuir (1D6-1).						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Epée large		80 %		1D8+1+1D6		73 %
Dague		52 %		1D4+2+1D6		49 %
Coup de poing		71 %		1D3+1D6		-
Résidus projetés		75 %		-1D6 en CHA		-
jusqu'au nettoyage						

Compétences : Embuscade 57 %, Grimper 52 %, Dissimuler 63 %, Eviter 60 %, Se cacher 55 %, Sauter 46 %, Déplacement Silencieux 64 %, Amorcer/Désamorcer un piège 85 %, Nager 33 %.
Langues : Commune 23 %/40 %.

Le Maître d'Equipage Marée-de-Cendres

Marée-de-Cendres est le Maître d'Equipage du Sanctuaire. Il est agile, confiant, roux aux cheveux frisés. Il vient d'Eshmir, et c'est un mercenaire.

Bien qu'il n'avait pas prévu de se retrouver coincé dans le Royaume, Marée-de-Cendres a tiré le meilleur parti possible de la situation. Son tact et son zèle lui ont valu le poste de Maître d'Equipage. A présent, il vise à s'élever davantage encore. Pour l'heure, il courtise Inyz, espérant la ravir à Therus. Pour ce faire, il ne se répand pas en paroles amoureuses mais préfère engager la conversation avec elle, écouter ses théories, être attentif et intelligent. Et ça marche. Inyz est en train de considérer la question, car son Second actuel est à l'évidence un mari indigne d'elle. Si jamais Therus devait découvrir la cour secrète de Marée-de-Cendres, celui-ci serait victime d'une farce tragique, telle qu'une forte dose de sels d'alun dans sa bière.
Marée-de-Cendres s'intéresse toujours aux nouveaux arrivants, espérant qu'un jour un groupe de naufragés apportera avec lui quelque espoir de s'échapper du Royaume Flottant. Il surveille les aventuriers et jauge leur fougue. S'ils lui semblent d'une quelconque utilité, il les abordera.

Marée-de-Cendres						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	15	13	16	13	18	14
Points de vie : 16.						
Armure : Cuir (1D6-1).						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Lance		91 %		1D10+1		93 %
Javelot (mêlée)		36 %		1D6		52 %
Javelot (lancé)		80 %		1D8+2		-

Compétences : Eviter 62 %, Ecouter 81 %, Chercher 75 %, Voir 90 %, Pister 76 %.
Langues : Commune 00 %/70 %, 'pande 35 %/80 %.

Atrima

Atrima fait partie des gardes du Sanctuaire. Elle est originaire de Dharijor. Ses cheveux sont noirs et courts, exception faite d'une unique et longue tresse. Elle étudie l'art des arcanes et envie très fortement Inyz et ses talents.

Atrima a fait alliance avec Arlis. Au courant des complots d'Inyz et de Natasia, il était logique qu'elle vendît ses informations à Arlis. Cette prise de contact lui rapporté bien plus qu'elle n'avait osé espérer, et Arlis lui a promis de grandes richesses quand il aurait pris les rênes du Royaume.

Atrima est une experte en matière de drogue et de poison. Elle a secrètement conçu la drogue que les Melnibonéens utilisent pour rendre leurs esclaves dociles. Elle s'est récemment mise à faire prendre de petites doses de cette dernière à Arlis afin de s'octroyer le contrôle absolu du jeune homme.

Les aventuriers n'intéressent pas Atrima, à moins qu'Arlis ne parle d'eux.

Atrima

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	15	16	16	10	12

Points de vie : 16.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	65 %	1D6+2+1D6	53 %
Dague	51 %	1D4+2+1D6	47 %

Compétences : Grimper 54 %, Eviter 63 %, Se cacher 65 %, Ecouter 58 %, Déplacement Silencieux 48 %, Persuader 41 %, Crocheter 50 %, Connaissance des Plantes 84 %, Connaissance des Poisons 77 %.

Compétence en Invocation : 38 %.

Invocations : Élémentaires du feu.

Langues : Commune 55 %/80 %, Haut Melnibonéen 35 %/40 %.

Yrr'll

Amulette démon	Espèce Iftahnzar	VC : 99
----------------	------------------	---------

Cette amulette en cuivre jaune terni dépeint une dague et une épée croisées. Ce n'est pas Atrima qui a lié le démon, elle l'a trouvé dans le butin d'un vaisseau échoué.

CON	INT	POU
10	2	13

Pouvoirs : Pacte de Sauvegarde (Epées et Dagues).

Les Adeptes

On appelle les gardes du Sanctuaire les adeptes. Chacun d'eux a été choisi, par Inyz, pour ses connaissances magiques ou ses aptitudes naturelles. Ensemble ils étudient l'art de la magie noire. Il s'estiment supérieurs aux autres équipages et sont très impopulaires, ceci principalement en raison de leur habitude qui consiste à kidnapper des esclaves pour leurs invocations démoniaques de minuit.

Adeptes du Sanctuaire type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	12	16	16	13	12

Points de vie : 20.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Faucheur	54 %	1D6+2+1D6	51 %
Dague	67 %	1D4+2+1D6	63 %

Compétences : Se cacher 52 %, Ecouter 47 %, Déplacement Silencieux 56 %, Persuader 35 %, Connaissance des Plantes 31 %, Voir 50 %.

Langues : Commune 60 %/80 %, Haut Melnibonéen 40 %/40 %.

Compétence en Invocation : 35 %.

Invocations : Élémentaires de l'eau, une espèce inférieure de démons.

Le Temple

Le Capitaine Delphon

Delphon est le capitaine du Temple et l'unique prêtre du Krakyn. Il vient de Dharijor, est petit et poilu. Il s'est lui-même infligé un rite d'auto-mutilation, gravant des traces de ventouses dans sa chair. Delphon prétend avoir été sacrifié au Krakyn ; mais la bête l'aurait libéré afin qu'il instaure son culte. C'est vrai, en partie du moins. Il a effectivement survécu au sacrifice, mais sa mission religieuse n'est que le produit des hallucinations provoquées par l'eau salée. Depuis sa "renaissance", il ne s'est ni rasé ni coupé les cheveux. Ceux-ci et sa barbe tombent en de longues bandes grasseuses, nouées entre elles à l'image des tentacules de son seigneur.

Delphon est un véritable fanatique. Il ne comprend aucunement que des sacrifices hebdomadaires au Seigneur des Profondeurs causeraient le dépeuplement sans délai du Royaume. Il dirige chacune des cérémonies de dévotion au Krakyn, sacrifices compris. Il éclate d'indignation religieuse à l'idée même qu'un habitant du Royaume puisse révéler quelque autre déité. Tout complot dirigé contre le Krakyn constitue un crime d'hérésie qui mérite d'être puni par une torture prolongée.

Veranka trouvant que la peur que Delphon inspire au peuple est utile pour maintenir la discipline, elle tolère tous ses excès. Le Krakyn ignore totalement l'existence de Delphon et le culte qui lui est accordé.

Delphon apprend aux aventuriers qu'il leur faut adorer le Krakyn et renier tout autre dieu. S'ils manquaient à se convertir, leur blasphème ne pourrait être réparé que par leur union avec le Krakyn, ce qui implique d'être dévoré par le monstre.

Delphon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	12	11	11	13	9	6

Points de vie : 12.

Armure : Cuir (1D6-1).

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Fléau	62 %	2D6+2+1D6	47 %

Compétences : Connaissance du Krakyn 90 %, Eloquence 93 %, Voir 28 %, Chanter 17 %.

Langues : Commune 00 %/50 %.

Le Second Hetre

Hetre est le Second du Temple et la femme de Delphon. Elle est originaire de Jharkor. La mine sévère, les cheveux gris, ses yeux sont bleus et ternes, percés de rouge et de jaune.

Si Delphon s'est laissé dévorer par son ordre religieux, Hetre, quant à elle, y a perçu le pouvoir qu'un tel culte confère. Elle a persuadé Veranka de laisser un vaisseau entier à la disposition de l'office religieux : le Temple. Souvent elle est à même de réclamer les plus beaux objets d'un butin au nom de l'Ordre. C'est Delphon qui conduit les cérémonies, mais c'est Hetre qui dirige l'église.

Hetre considère que l'Amirauté est un poste superflu. Puisque le Royaume appartient au Krakyn, c'est sa paroisse qui devrait en avoir le contrôle direct. Elle prépare une révolte religieuse qui verra le Krakyn attaquer le Vaisseau Amiral et tuer toute âme à bord. Si possible, il serait bon que Delphon meure également, devenant ainsi un martyr fort pratique. Ensuite Hetre pourrait se saisir du pouvoir et exiger l'allégeance inconditionnel des survivants, de peur que le courroux du Krakyn ne les frappe de nouveau.

Hetre a commencé à mettre ce plan en oeuvre, prêchant que le Krakyn est mécontent du manque de révérence qui lui est accordé. Delphon s'est emparé de ce sermon avec ferveur, sans réfléchir, ni soupçonner que les racines de sa chute y prennent naissance. Hetre ne prête pas plus d'attention aux aventuriers qu'aux autres membres de la congrégation.

Hetre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	14	10	16	16	12	9

Points de vie : 18.

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Masse légère	41 %	1D6+2	32 %

Compétences : Dissimuler 80 %, Crédit 86 %, Evaluer 58 %, Persuader 77 %.

Langues : Commune 55 %/80 %.

Compétence en Invocation : 52 %.

Invocations : Élémentaires de l'eau.

Le Maître d'Equipe Liot

Liot est le Maître d'Equipe du Temple. Il est grand et renfermé. Il ne parle que rarement et ce, dans un murmure discordant. Ses mains se posent rarement sur ses flancs, ses bras bougent et se croisent continuellement tels des tentacules qui onduleraient doucement. Liot est fou. Il pense être la manifestation humaine du Krakyn envoyée parmi les hommes. Il se croit doué de pouvoirs divins, qu'il peut respirer dans l'eau et s'approcher du Krakyn sans heurt (après tout, ce n'est qu'une autre facette de lui-même).

Liot n'a pas fait part de sa "vraie nature" à Hetre ou Delphon. Il écoute leurs prières et s'enfle de contentement, s'imaginant que chaque louange n'est prononcée que pour lui. Il les surveille et les sert aussi fidèlement qu'ils servent le Krakyn, c'est-à-dire qu'ils le servent, lui. Généralement, la nuit précédent leur remise au Seigneur des Profondeurs, les sacrifiés sont enfermés dans la cale. Liot leur rend discrètement visite, seul, au beau milieu de la nuit. Il leur confie son secret : "Je suis le Krakyn !" et leur découpe un petit morceau de chair qu'il mange crue, lien symbolique avec le festin dont son autre moi va bientôt se repaître.

A moins que les aventuriers ne soient désignés pour le sacrifice, Liot ne remarquera probablement pas leur arrivée au Royaume.

Liot

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	11	7	6	16	9

Points de vie : 17.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse lourde	60 %	1D8+2+1D6	51 %
Dague	74 %	1D4+2+1D6	66 %

Compétences : Se cacher 95 %, Ecouter 77 %, Déplacement Silencieux 83 %, Eloquence 31 %, Nager 82 %, Faire/Défaire des noeuds 64 %.

Langues : Commune 00 %/35 %.

Les Servants

Les Servants du Krakyn résident à bord du Temple et s'adonnent à l'adoration effective du monstre sous-marin. D'aucuns sont fous, d'autres sadiques, et certains y voient la garantie de ne pas être sacrifiés.

D'une façon générale, ce sont les habitants les plus fous du Royaume ; ils marchent avec un port altier, imbus de leur importance. Peu d'entre eux sont en bonne santé physique, et d'autres ne quittent jamais le navire, hormis pour les sacrifices.

Servant du Krakyn type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	12	10	11	10	9

Points de vie : 11.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fléau	40 %	2D6+2	37 %
Gourdin	26 %	1D6	21 %

Compétences : Embuscade 50 %, Ecouter 67 %, Eloquence 27 %, Chercher 58 %, Voir 62 %.

La Flottille des Artisans

Les vaisseaux qui composent la Flottille des Artisans sont :

- ☐ *Le Gardien*, qui sert à la fois de lieu de résidence et de caserne aux gardes du corps de Veranka
- ☐ *Le Faiseur de Miracles*, qui abrite l'atelier du savant et inventeur Koot le Fou
- ☐ *Le Dompteur de Vents*, sur lequel a été construit le moulin du Royaume
- ☐ *L'Enclume*, une forge flottante.

Le Gardien

Taureau le Tyran

Taureau est le capitaine du Gardien et le quartier-maître de la Flottille des Artisans. C'est une grande brute couverte de poils, originaire de Oin. C'est lui qui fait la loi à bord de la Flottille des Artisans, et il gouverne d'une main de fer, aidé en cela par un fléau d'armes à l'aspect menaçant et un équipage de subalternes qui pourraient se sentir chez eux dans les pires prisons du monde.

La Flottille des Artisans

	Artisan	Second	Compagnon	Equipage
Gardien	Taureau	-	-	Tyrans
Faiseur de Miracles	Koot	-	Roqel	Apprentis
Dompteur de Vents	Millet	Petit-Lait	Griff	Apprentis
Enclume	Marteau	Asma	Eclair	Apprentis

Taureau est son propre maître. Peu lui importe les promesses trompeuses de la richesse, celle-ci n'est d'aucune utilité dans le Royaume. Ce qui l'intéresse, c'est le plaisir qu'il retire de ses responsabilités, et ce qui compte, c'est qu'il puisse conserver son poste, quelle que soit l'identité de l'Amiral. Le puissant (mais lourdaud) tyran écrase la moindre résistance, ne sachant que trop bien quel sort lui serait réservé si ses victimes opprimées venaient à prendre le dessus.

Taureau est efficace quand il s'agit de faire travailler les artisans, mais peu compétent en ce qui concerne la gestion de leur labeur. Il a depuis longtemps cessé d'essayer de comprendre en quoi consistaient les inventions de Koot. A cet égard, c'est un fort mauvais contre-maître. Si les artisans construisaient une catapulte dans le but de lancer des projectiles enflammés sur la Flottille Royale, Taureau s'imaginerait probablement qu'il s'agit là d'une nouvelle forme de girouette.

Taureau se méfierait des aventuriers et ce, jusqu'à ce qu'ils aient trouvés leur place dans le Royaume. Une fois qu'ils paraîtraient lui témoigner, ainsi qu'à l'Amirauté, le respect qu'il convient, il s'inquiéterait moins à leur égard.

Taureau

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	24	15	10	5	9	7

Points de vie : 27.

Armure : Demi-plaques (1D8-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fléau	84 %	2D6+2+1D6	73 %
Gourdin	70 %	1D6+1D6	67 %
Coup de pied	68 %	1D6+1D6	-
Coup de poing	87 %	1D3+1D6	-

Compétences : Eviter 21 %, Ecouter 55 %, Chercher 14 %, Voir 67 %, Sentir 46 %.

Langues : Commune 00 %/35 %, Yuric 00 %/50 %.

Les Tyrans

On appelle les tyrans les gardiens et gardes du Gardien, ainsi que les membres de la police de Veranka qui vivent sur la Flottille des Artisans. Ils forment une rude assortiments de scélérats qui plastronnent sur les ponts et énervent les apprentis.

Tyran type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	16	9	11	11	9

Points de vie : 20.

Armure : Demi-plaques (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	60 %	1D6+1D6	55 %
Dague	52 %	1D4+2+1D6	47 %
Epée large	47 %	1D8+1+1D6	43 %
Coup de poing	71 %	1D3+1D6	-

Compétences : Ecouter 38 %, Chercher 29 %, Voir 44 %, Sentir 40 %.

Langues : Commune 00 %/45 %.

Le Faiseur de Miracles

Koot

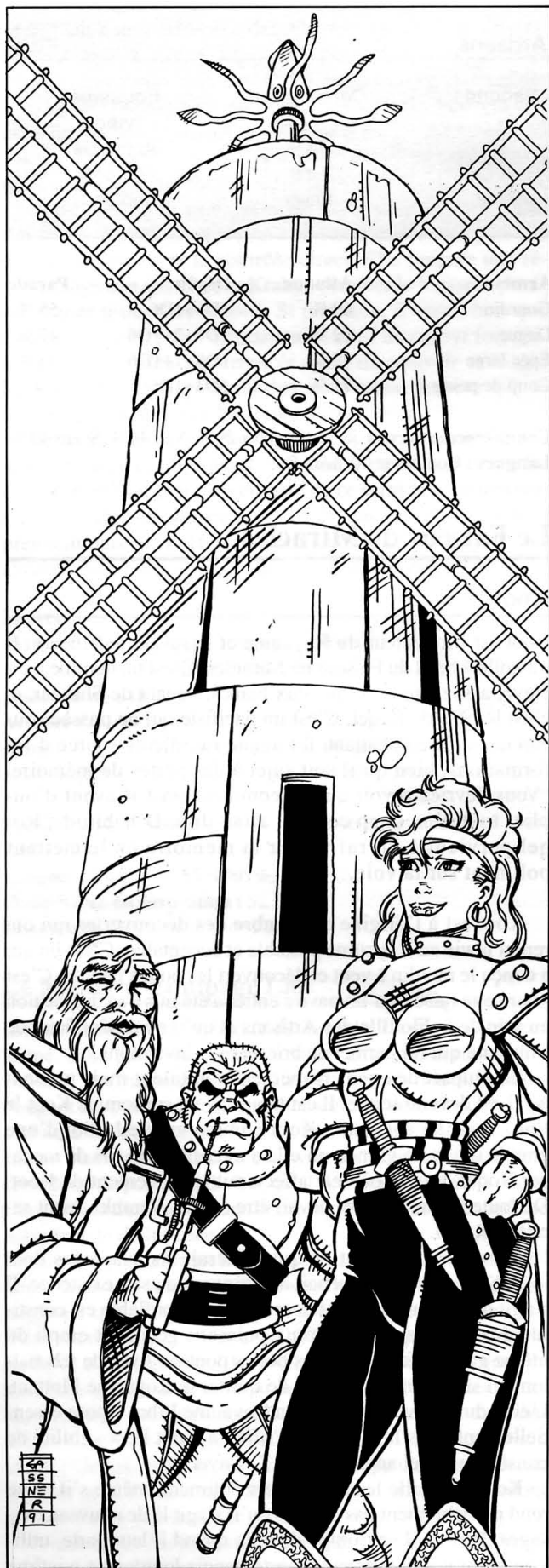
Koot est l'inventeur du Royaume et le savant à demeure. Il travaille à bord du Faiseur de Miracles. C'est un homme bien élevé, assez âgé, aux cheveux blancs, venant de Shazaar, et c'est le père de Roqel. C'est un pacifiste qui ne possède aucun talent de combattant. Il fait une excellente source d'informations, bien qu'il soit sujet à des pertes de mémoire. "Vous devriez savoir que..." commencera-t-il avant d'oublier tout d'un coup ce qu'il allait dire. D'habitude, Roqel parvient à lui rafraîchir la mémoire en le mettant poliment sur la voie.

Koot est à l'origine de nombre des découvertes qui ont rendu la vie au Royaume possible et acceptable. C'est lui qui a conçu le moulin à vent et découvert les bottes ponton. C'est pour cette raison qu'un navire entier a été mis à sa disposition au sein de la Flottille des Artisans et qu'il peut bénéficier de l'intimité qui lui permet de bricoler ses inventions.

La plupart des gens respectent son talent mais pensent qu'il est devenu sénile. Il est très souvent surnommé Koot le Fou. Veranka considère Koot comme un vieil idiot d'une grande utilité, si grande qu'elle a interdit à son fils de menacer Roqel, au cas où cela affecterait le rendement de Koot. De toute façon, si Koot devait être écarté, Veranka ferait sacrifier Roqel.

Il existe une invention qui ruinerait les avantages dont jouit Koot si Veranka venait à avoir vent de son existence. Il s'agit d'un grand aérostat dont le ballon gonflable est constitué des vessies de nombreux poissons géants et rempli du même gaz qui fait flotter les bottes ponton. Avec de tels ballons, il serait enfin possible de quitter le Royaume Flottant. L'élan du Mouvement pour un Royaume Libre repose essentiellement dans la tentative d'offrir à Koot la possibilité de construire un tel appareil et de l'essayer.

Koot accueille les aventuriers poliment, même s'il ne se rend probablement pas compte qu'il s'agit là de nouveaux visages. Parfois il se trompe de nom quand il leur parle, utilisant celui d'une personne morte depuis longtemps, victime des sacrifices au Krakyn.



Koot, Taureau, et Roquel à bord du Dompteur de Vents

Koot

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	11	18	14	13	14

Points de vie : 11.

Armure : Aucune.

Arme : Aucune

Compétences : Artisanat : Charpentier 88 %, Inventer 94 %, Cartographie 63 %, Mémoriser 6 %, Connaissance des Plantes 64 %, Chercher 86 %, Voir 13 %.

Langues : Commune 90 %/90 %.

Rogel

Rogel est la fille de Koot, avec lequel elle vit à bord du Faiseur de Miracles. C'est elle qui dirige les Artisans et qui rapporte leurs projets et progrès à l'Amirauté. Elle est franche et juste, rousse aux yeux verts, magnifiquement belle.

Elle est également tenace et sûre d'elle. Son caractère est aussi incendiaire que la couleur de ses cheveux. Elle est têtue, ce qui lui a valu l'inimitié de Veranka. La seule chose qui protège Rogel des tentacules du Krakyn est la peur que Veranka éprouve à l'idée de contrarier Koot. Celui-ci, en effet, revêt plus d'importance aux yeux de l'Amiral que sa vengeance à l'encontre de Rogel. Cette dernière s'en est rendu compte et commence à devenir imprudente. Elle pourrait bientôt pousser Veranka à bout.

C'est Rogel qui organise le Mouvement pour un Royaume Libre au sein de la Flottille des Artisans. Elle se donne énormément de mal pour garder cette information secrète, et traverse parfois la dangereuse distance qui sépare les Flottilles afin d'assister à une réunion tenue à bord du Pourvoyeur au coeur de la nuit. C'est la plus radicale de tous les meneurs du Mouvement, insistant pour que Veranka et toute sa clique soient livrés en pâture au Krakyn avant de régler son compte à l'animal une bonne fois pour toutes. Elle reconnaît cependant l'autorité de Serge et ne fera rien pour l'ébranler, ce qui ne l'empêche pas d'être partisane d'une action immédiate.

Arlis prévoit de devenir Amiral et de prendre Rogel pour Second. Cette idée la rebute totalement. C'est donc pour son propre bien qu'elle se fait l'avocate d'une intervention imminente du Mouvement.

Le secret le mieux gardé de Rogel est son affection pour le Maître d'Equipe Finayl. Même l'amoureux éperdu qu'est Finayl l'ignore. Rogel joue l'indifférente devant ce dernier afin de le protéger de la fureur d'Arlis.

Rogel est fascinée par les aventuriers, en qui elle voit des porteurs de nouvelles du monde extérieur et des recrues potentielles pour la cause. Elle les abordera en toute sincérité dès qu'elle estimera pouvoir le faire sans danger.

Rogel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	13	13	16	17	18

Points de vie : 13.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	78 %	1D6+1+1D6	71 %
Dague	65 %	1D4+2+1D6	63 %

Compétences : Embuscade 61 %, Equilibre 80 %, Grimper 60 %, Dissimuler 72 %, Couper une bourse 59 %, Eviter 73 %, Se cacher 80 %, Sauter 52 %, Ecouter 62 %, Déplacement Silencieux 86 %, Voir 43 %, Amorcer/Désamorcer un piège 45 %, Nager 81 %.

Langues : Commune 65 %/65 %.

Les Apprentis

Ces hommes et ces femmes ont été formés dans les disciplines qui sont indispensables pour la survie du Royaume. Ils ont longtemps souffert sous le joug de Taureau et de son gang de ruffians, et attendent avec impatience de renverser Veranka et ceux qui la servent.

Apprentis types

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	11	11	14	12	13	11

Points de vie : 11.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	43 %	1D6	40 %
Fléchettes	37 %	1D6	-

Ces fléchettes ont été fabriquées en secret et dissimulées dans la cabine de Millet et Petit-Lait

Compétences : Equilibre 40 %, Artisanat 62 %, Chercher 43 %, Faire/Défaire des noeuds 42 %.

Langues : Commune 30 %/65 %.

Le Dompteur de Vents

Millet

Millet est le meunier. C'est un homme musclé, à la barbe grise. Il considère les événements avec lenteur et prudence. Il veut qu'un terme soit mis à la tyrannie, mais seulement si la victoire apparaît comme certaine.

Millet est cordial avec les aventuriers. Il se prendra de sympathie avec quiconque montrera un intérêt pour le fonctionnement du moulin.

Millet

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	13	12	10	7	11

Points de vie : 14.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	62 %	1D6+1D6	57 %
Fléchettes	12 %	1D6+1D4	-

Compétences : Artisanat : Meunier 90 %, Connaissance des Plantes 61 %, Chercher 36 %.

Langues : Commune 00 %/60 %.

Petit-Lait

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

Points de vie : 14.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Fléchettes	53 %	1D6	-

Compétences : Eviter 61 %, Artisanat : Meunier 54 %, Connaissance des Plantes 45 %, Couture 75 %.

Langues : Commune 45 %/70 %.

Griff

Griff est le Compagnon du Dompteur de Vents. C'est un jeune homme soigné et tranquille, qui s'inquiète beaucoup de sa situation. Il sait que les Artisans préparent une révolte et est presque suffisamment terrifié pour aller trouver Veranka et tout lui révéler dans l'espoir d'être épargné.

Griff ne s'intéresse en aucune façon aux aventuriers. Il a assez de problèmes comme ça.

Griff

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	13	8	7	10	7

Points de vie : 15.

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	21 %	1D6	36 %

Compétences : Equilibre 35 %, Eviter 44 %, Se cacher 51 %, Ecouter 40 %.

Langues : Commune 00 %/40 %.

Les Apprentis

Voir ci-avant.

L'Enclume

Marteau

Marteau est le forgeron du Royaume. C'est un homme grand et fort, qui fulmine avec une fureur réprimée contre les emprisonnements et l'injustice qui l'entourent. Il donne libre cours à sa colère à la forge, façonnant les outils à grands coups de marteau.

Toute personne regardant Marteau travailler comprend instinctivement que la pluie de coups que l'homme inflige au métal est en fait dirigée contre ses oppresseurs. Une fois, il travaillait avec une telle véhémence qu'il a mutilé Eclair, un des apprentis. Marteau en ressent toujours un immense sentiment de culpabilité.

Marteau est de nature réservée et bougonne. Il ignorera les aventuriers et refusera de fraterniser avec eux tant qu'il ne les aura pas vu faire un acte qui soit profitable à l'idéal du Royaume Libre.

Marteau

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	17	16	11	13	15	11

Points de vie : 21.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grand Marteau	94 %	2D6+2+1D6	56 %
Coup de poing	92 %	1D3+1D6	-

Compétences : Evaluer 41 %, Premiers Soins 26 %, Artisanat : Forgeron 92 %.
Langues : Commune 35 %/55 %.

Asma

Asma est la femme de Marteau. Elle est menue et inquiète de nature, perplexe devant les changements qui ont affecté son mari depuis leur arrivée au Royaume. Seule la liberté pourra lui ramener l'homme heureux qu'elle a connu autrefois ; aussi y travaille-t-elle activement.

Asma abordera les aventuriers de son propre chef, les suppliant d'aider le Royaume. Puis, immédiatement, elle se mettra à s'inquiéter et, de peur d'en avoir trop dit, se sauvera.

Asma

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	8	11	10	13	10

Points de vie : 8.

Armure : Aucune.

Armes : Aucune.

Compétence : Premiers Soins 47 %.

Langues : Commune 35 %/55 %.

Eclair

Eclair est le Compagnon en Chef de l'Enclume. Il est vaillant mais laid. Un jour, un coup de Marteau particulièrement violent a projeté un gros morceau de métal brûlant dans les airs. Celui-ci a percuté Eclair, lui fracassant la mâchoire tout en lui déchirant lèvres et langue. Il a survécu, mais porte aujourd'hui de terribles cicatrices. Il parle lentement, de façon hésitante et hachée, et se sent conséquemment très vite frustré.

Depuis lors, Marteau dédie une grande partie de son temps à Eclair, le traitant comme un fils, lui montrant tout ce qu'il sait en matière de forge. Eclair n'en veut nullement à Marteau pour l'accident. Au contraire, il reproche à l'Amirauté de l'avoir placé ici.

Eclair abordera peut-être les aventuriers, mais son discours met beaucoup de temps à se former et est presque inintelligible.

Eclair

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	14	15	8	13	14

Points de vie : 17.

Armure : Cuir (1D6-1).

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Marteau	72 %	1D6+2+1D6	26 %

Compétences : Artisanat : Forgeron 54 %.

Langues : Lire Langue Commune 00 %, Parler Langue Commune 7 %, Comprendre Langue Commune 75 %.

Les Apprentis

Voir ci-avant.

La Barge aux Esclaves

La Barge aux Esclaves a été construite à partir de bois d'oeuvre non taillé. Il s'y trouve sept huttes. Aucun chef ne commande le bateau. Tous les esclaves sont tyrannisés et épuisés.

Le maître de jeu pourra créer des personnalités d'individuelles selon ses besoins.

Les Esclaves

Il s'agit d'hommes et de femmes ne possédant aucune compétence utile au Royaume. Ils effectuent toutes les besognes inférieures et dangereuses, et ne récoltent que de maigres récompenses pour leurs efforts. Il sont l'objet du mépris de presque toute la royauté du Royaume Flottant. C'est la peur du Krakyn qui les empêche de se révolter ouvertement.

Tout aventurier ne pouvant faire preuve de son utilité, ou qui irrite Veranka, est immédiatement condamné à la Barge aux Esclaves.

Esclave type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	12	11	9	12	9

Points de vie : 12.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Gourdin	31 %	1D6	25 %
Couteau	27 %	1D3	20 %

Compétences : Equilibre 75 %, Premiers Soins 34 %, Pêcher 63 %, Fabriquer Filet 60 %, Nager 52 %.

Langues : Commune 00 %/55 %.

Les Voiles Sont Hissées

Ce scénario ne peut commencer tant que les aventuriers n'ont pas gagné le bord d'un vaisseau à destination ou en provenance d'Argimiliar. Le maître de jeu peut puiser de sa campagne en cours la raison d'un tel voyage. Dans le cas contraire, nous vous proposons le début suivant :

Les aventuriers se trouvent dans une quelconque ville côtière quand Oxley Parallon, marchand des Cités Pourpres et membre du Cartel Parallon, leur offre un emploi. Oxley est un homme grassouillet qui parle vite et se laisse facilement distraire. Il mène des négociations délicates en ville, dont la nature importe peu, et n'ose partir tant qu'elles n'ont trouvé de conclusion. Cependant, il a besoin que quelqu'un délivre un accord commercial en son nom dans la Ville de la Côte Jaune, en Argimiliar. Cet accord doit être remis à un certain Ghannon Foison, un noble influent. Oxley offre 750 GB pour remplir cette tâche, la moitié payable d'avance. Si les aventuriers parviennent à le Persuader, ils pourront obtenir jusqu'à 1000 GB.



Le travail ne connaît nul répit à bord de la Barge aux Esclaves

Le MJ peut fournir des détails supplémentaires si nécessaire. C'est un travail honnête, et une façon facile d'amener les aventuriers à bord d'un vaisseau en partance pour Argimiliar.

Oxley sollicite des faveurs qui lui sont dues et obtient aux personnages une traversée gratuite. Le navire se nomme le *Gambit* et est commandé par le capitaine Jarko-le-Certain. C'est un marin modeste mais compétent dont les cheveux gris sont noués vers l'arrière. Il a gagné son nom grâce à sa capacité de toujours savoir où se trouve le nord et ce, sans jamais se tromper. Le *Gambit* est un bâtiment Vilmirien. C'est un petit bateau muni d'un mât unique et dont la poupe est très haute. Son équipage compte quinze personnes. Il est possible que les aventuriers disposent de leur propre navire. Le texte de ce scénario présume qu'ils voguent à bord du *Gambit*, mais n'importe quelle embarcation peut lui être substituée, à part, peut-être, une *Barge de Bataille melni-bonéenne*.

Le Naufrage du Gambit

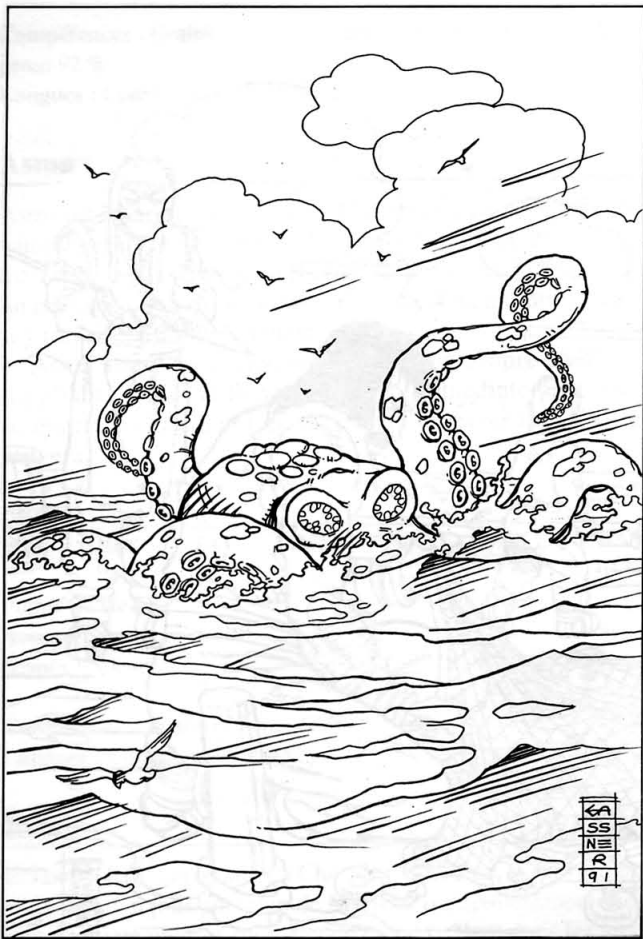
Le voyage se déroule sans encombre quand vient la soirée du dernier jour en mer, au large des côtes d'Argimiliar. Le ciel s'assombrit et une tempête d'une importance et d'une violence considérables ballote le vaisseau. Il ne semble pas y avoir de risque immédiat de chavirer, mais le Capitaine Jarko

donne l'ordre de tout arrimer solidement. Puis il demande aux personnages, ainsi qu'à une bonne partie de l'équipage, de descendre sous le pont. La tempête fait rage et souffle âprement ; il semble qu'elle doive durer toute la nuit. Après s'être assuré que le navire traverserait les éléments déchaînés sans réel danger, Jarko gagne sa cabine.

Mais dans les profondeurs de l'océan, le *Krakyn* se déplace doucement. Il fait onduler sa longue silhouette tentaculaire et s'élève vers le *Gambit*. Des tentacules explorent la coque et cueillent le gardien de nuit sur le pont. Un jet d'Ecouter permet aux aventuriers d'entendre de brefs cris provenant d'au-dessus d'eux.

Le *Krakyn* se hisse alors le long du bateau qui s'incline, expulsant chaque passager hors de sa couchette. Les grands tentacules agrippent le mât et le brisent net à la base. Le bruit de cassure est fort et il est impossible de se tromper quant à sa nature. Tout le monde est réveillé. Il faut deux rounds au *Krakyn* pour effectuer cette opération. Les aventuriers qui se trouvent sur le pont peuvent donc en profiter pour frapper l'animal. Celui-ci ne répliquera que si l'un des coups pénètre sa chair. Voir les caractéristiques du *Krakyn*, page 47.

De nouveau le *Krakyn* glisse sous les vagues et se saisit de la coque. Il demeure sous l'eau et ne peut être touché d'au-dessus. Il commence à nager vers l'est, se propulsant à grands coups déterminés et puissants. Si un aventurier se



Le Krakyn en chasse

jette à l'eau pour le combattre, le Krakyn dirige toute sa fureur contre lui. Il réagit de manière similaire s'il est attaqué par des démons ou des élémentaires. Après chaque assaut subi, il serre le vaisseau de façon significative. Les madriers craquent et gémissent. Ces démonstrations deviennent de plus en plus importantes, et un jet sous 5 x INT permet de comprendre qu'il s'agit là d'un avertissement destiné à prévenir d'autres attaques. Si celles-ci continuent, le Krakyn donne un coup dans la coque qui en fracasse le bois. L'eau afflue alors dans le navire, mais le monstre marin maintient le vaisseau à flot. Sans son support, le Gambit mettrait peu de temps à sombrer.

Le but de cette scène est d'amener les aventuriers à être capturés. Si ceux-ci refusent de se laisser prendre, leur bateau fait naufrage, mais leur honneur est sauf. S'ils parviennent à tuer le Krakyn, ce sont vraiment des guerriers d'une habileté impressionnante. Dans un cas comme dans l'autre, le maître du jeu se retrouve obligé d'imaginer une nouvelle introduction à ce scénario.

En supposant que les aventuriers et leur navire sont capturés, la menace invisible les propulse toujours plus à l'est. Aucune terre n'est jamais visible. Le trajet dure une semaine. Le Capitaine Jarko comprend que le vaisseau est préservé pour quelque raison. Il n'aime pas ce que cela implique, mais puisqu'il n'a pas le choix, il donne l'ordre de laisser la créature tranquille tant que leur destination et le but de leur voyage n'auront pas été déterminés. C'est un homme courageux, certes, mais certainement pas un idiot.

L'Arrivée au Royaume

Plus à l'est encore, les eaux s'apaisent pour finalement devenir calmes. Le soleil est radieux, et seuls de rares signes de vie troublent le ciel et la mer. Le Capitaine Jarko ordonne de se rationner en eau.

Le huitième jour, les plantes sauvages deviennent visibles. Elle recouvrent l'océan, formant d'épaisses rives. Il s'agit d'une végétation particulière, composée de plantes rampantes et grimpantes sur lesquelles poussent des fruits gros comme des melons. Plus le Gambit progresse en mer, et plus les plantes sont nombreuses, jusqu'à ce que l'océan se mue en un tapis continu de pelouse verdoyante.

Les plantes se referment sur le vaisseau, et seul un effort extraordinaire permet à la créature invisible de se mouvoir plus avant. La coque craque et gronde. Un jet de Voir rend discernable un grand massif de plantes sauvages, lequel est bizarrement, et c'est troublant, ciselé en forme de bateau. Il devient évident que le Gambit va se retrouver pris au piège et à jamais retenu dans cette bande de mer désolée, oubliée des dieux et des hommes.

Dans le paysage marin qui bouche l'horizon, un jet de Voir permet de discerner une petite île. En y regardant à deux fois, on se rend compte que celle-ci est en bois de construction, solide et de bonne qualité. Et en observant de plus près encore, on peut percevoir des rangées de navires. Par chance, les courants ont rassemblé ces épaves en un groupe compact, et comme le Gambit s'en approche, ses passagers peuvent voir que les vaisseaux sont reliés entre eux par une série de grands ponts, lesquels ont fait de quatre navires échoués une île en bois flottant sur une mer de vie végétale.

Il s'agit de la Flottille Royale. Bientôt la Flottille des Artisans et la Barge aux Esclaves apparaissent, derrière lesquelles se profile l'aiguille menaçante du Rocher de la Sentinelle.

Bienvenue au Royaume Flottant

Les ponts de la Flottille Royale grouillent de gardes venant des quatre navires. Quand le Gambit est suffisamment proche, les équipages du Temple et du Pourvoyeur jettent des grappins par-dessus bord, attrapant le Gambit pour le positionner de façon satisfaisante. Au-dessous, dans l'océan, le Krakyn relâche la coque et s'enfonce dans les profondeurs pour y attendre son offrande.

Serge et Delphon se tiennent prêts à accueillir les nouveaux arrivants. Leur comportement réciproquement distant indique qu'ils ne se soucient guère de leur compagnie mutuelle.

Sur le pont, Veranka est assise sur la chaise qui occupe le centre de la Tribune de Revue. Ses enfants siègent à ses côtés, et son Second est debout derrière elle. Veranka est calme et froidement attentive. Arlis sourit de toutes ses dents tout en jouant avec une dague. Natasia a l'air de s'ennuyer. Berel a les yeux fixés sur le large, au-delà du Gambit, perdu dans ses pensées.

Delphon fait un pas en avant et prend la parole :

"Gloire au Krakyn, gloire au Seigneur des Profondeurs qui nous a amené ce don de la mer. Gloire à Celui Qui Réside En Bas pour avoir accordé à ces heureux marins le bonheur de nous rejoindre dans son adoration, ici, au Royaume Flottant. Gloire à la Sentinelle Somnolente, pour laquelle ces nouveaux arrivants délaisseront tout autre dieu. Gloire au Krakyn."

Toutes les personnes présentes sur le pont reprennent en chœur : "Gloire au Krakyn", puis leurs regards convergent sur les passagers du Gambit dans l'attente que ceux-ci reprennent également le chœur. Si les aventuriers le font, ils feront d'emblée bonne impression sur Veranka.

A présent, Serge s'avance d'un pas et demande les noms du vaisseau et de son capitaine. Quand il a obtenu ces renseignements, il fait le discours suivant :

"Veranka, l'Amiral de la Flottille Royale, souhaite la bienvenue au Capitaine Jarko et à l'équipage du Gambit. L'Amiral Veranka gouverne en vertu des pouvoirs divins que le Krakyn lui a conférés, ainsi qu'en vertu des pouvoirs populaires que les sujets du Royaume Flottant lui ont conférés. Toute personne se trouvant à bord du Gambit devient maintenant un sujet à part entière du Royaume Flottant et dépend donc du gouvernement de Veranka. Le Gambit et sa cargaison sont maintenant la propriété commune du Royaume et seront redistribués comme bon semblera à l'Amiral. Tous ceux se trouvant sur le Gambit sont priés d'en quitter le bord. L'Amiral leur accorde une audience spéciale à effet immédiat afin de pouvoir déterminer leur nouveau statut au sein de la société du Royaume Flottant. Gloire au Krakyn."

Le Capitaine Jarko proteste sur le champ et ce, même si les aventuriers restent silencieux. Serge lève une main lasse. "L'Amiral comprend que le Capitaine Jarko et l'équipage du Gambit sont habitués à un système de gouvernement et de propriété différent, mais il leur rappelle qu'ils sont maintenant des sujets du Royaume Flottant. L'Amiral les invite à contempler le sort privilégié dont jouissent ceux qui refusent de rejoindre le Royaume. Gloire au Krakyn."

S'étant acquitté de sa tâche, Serge fait un pas en arrière et baisse les yeux. Ces protocoles de bienvenue ne lui procurent aucune joie.

Le Sacrifice

Hetre conduit une petite procession composée des Servants du Krakyn. Ils partent du Temple pour gagner le Pont Public. Deux des servants transportent un gong en argent d'un mètre de diamètre. Deux autres servants font marcher un vieux marin entre eux. Celui-ci se met à crier, implorant la clémence de Veranka. Liot fait arrêter l'arrière-garde.

Hetre s'arrête devant l'écoutille triangulaire qui occupe le centre du pont. Les servants installent le gong, et Hetre commence à le marteler. Les vibrations déchirantes résonnent dans le corps de tout un chacun sur le pont. Le son crée des rides dans l'eau que l'écoutille laisse voir.

Le vieux marin est traîné jusqu'à la trouée dans le garde-fou qui entoure l'écoutille. Delphon déclame des louanges au Krakyn telles que "Gloire au sacrifié qui ne fera bientôt

qu'un avec le Roi des Plantes Sauvages." Une fois le discours du prêtre terminé, le sacrifié, qui hurle de terreur, est jeté dans les eaux noires par l'écoutille. Le pont est pris d'un tremblement comme le Krakyn passe au-dessous, et l'homme, battant désespérément l'eau des bras et des jambes, est attiré dans les profondeurs. "Gloire au Krakyn !" conclue l'assemblée.

Les émotions suscitées par le sacrifice sont fortes, mais elles devraient néanmoins être prudemment contenues. Un aventurier observateur (jet de Voir) pourrait remarquer le dégoût évidant qui brûle dans les yeux de Roqel et de M'lara. Liot arbore un sourire rêveur et passe la langue sur ses lèvres. Veranka regarde les aventuriers dans les yeux d'un air sévère, déchiffrant leurs réactions. D'autres, parmi la foule, ont la mine sévère, intéressée, avide, ou le regard rivé sur leurs pieds.

L'Audience

Après le sacrifice, les aventuriers et leurs compagnons d'équipage comparaissent devant Veranka. Cette première entrevue est cruciale car elle définit l'endroit où les aventuriers sont détachés durant ce scénario. Veranka les interroge les uns après les autres, s'enquérant de leurs compétences et expérience, puis décidant de leur affectation. Elle ne répond à aucune question. Si les aventuriers persistent, Berel déclare doucement : "L'Amiral parle. Elle n'écoute pas."

Les aventuriers disposant de compétences pratiques sont dépêchés à la Flottille des Artisans. Ceux bénéficiant d'une formation de sorciers gagnent le Sanctuaire. Ceux qui flattent Veranka particulièrement bien (à l'aide d'un jet d'Eloquence) sont détachés au Vaisseau Amiral. Quiconque exprime de l'admiration pour le Krakyn est envoyé au Temple.

Les autres sont autorisés à demeurer sur le Gambit où le Capitaine Jarko est temporairement nommé Maître d'Equipe. Veranka déclare que le vaisseau entrera en possession du vainqueur du prochain Rite de Succession. Ceux se trouvant à bord deviendront alors les serviteurs de ce dernier. Quand Veranka annonce cette décision, Arlis et Natasia se tournent l'un vers l'autre pour se lancer des regards furieux.

Les aventuriers ne parvenant pas à montrer leur utilité, de même que ceux qui protestent un peu trop vigoureusement ou contrarient Veranka de quelque façon, sont envoyés à la Barge aux Esclaves. Tous leurs biens leur sont retirés à part un unique ensemble de vêtements.

Les aventuriers qui mettent Veranka en colère, attaquent une personne quelconque, ou tentent de s'échapper sont condamnés à être sacrifiés au Krakyn. Leurs armes leur sont enlevées et ils sont mis aux fers dans la cale du Temple.

L'audience prend fin lorsque Veranka a alloué son nouveau poste à tout le monde. Le Maître d'Equipe de leur nouveau vaisseau vient chercher les aventuriers qui rejoignent la Flottille Royale. Ceux qui gagnent la Flottille des Artisans y sont amenés par Roqel. Et ceux qui restent à bord du Gambit le déchargent avec l'aide temporaire de Serge.

Les aventuriers sont maintenant des sujets officiels du Royaume Flottant. Gloire au Krakyn.

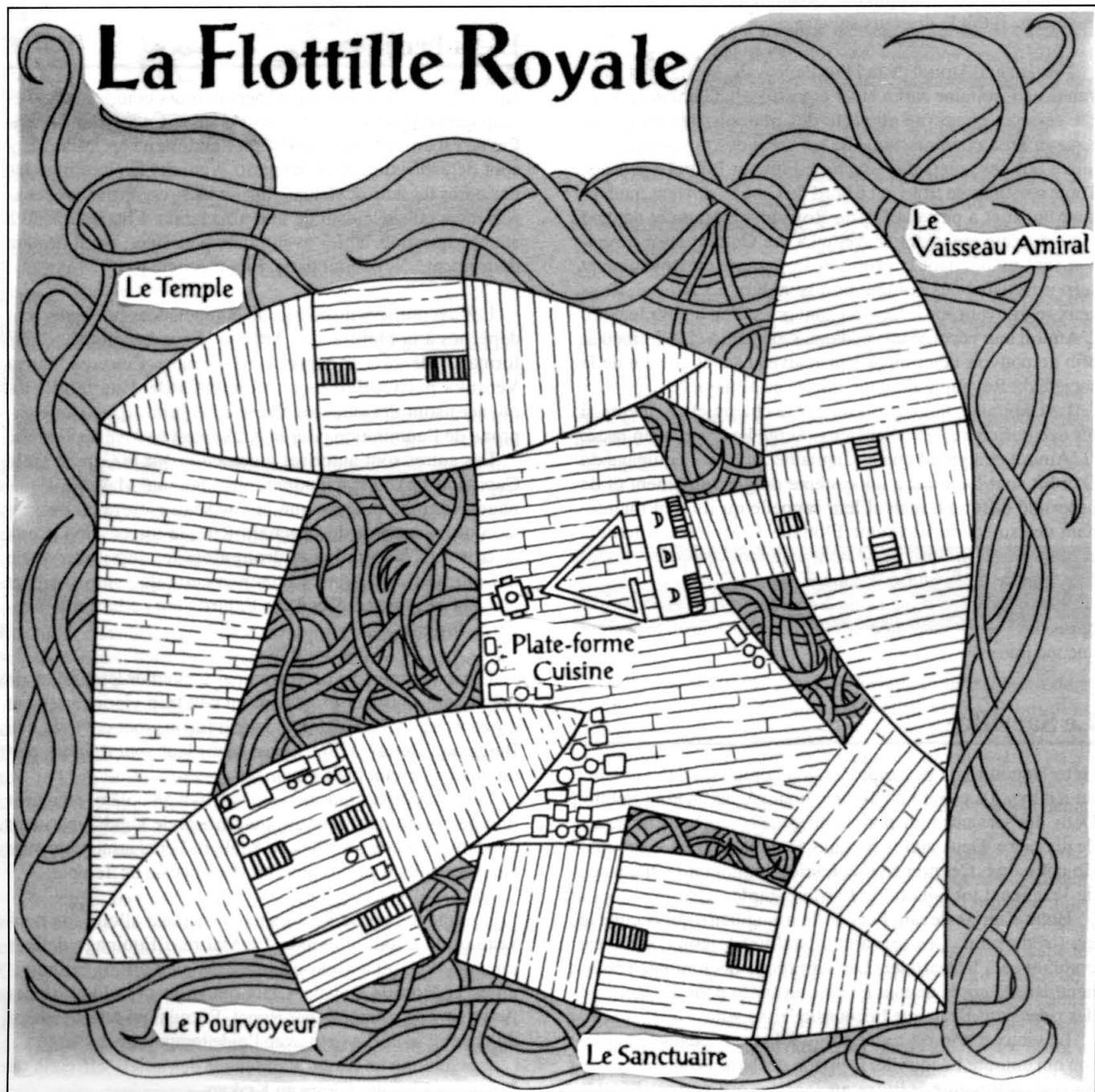
La Flottille Royale

Les quatre vaisseaux de la Flottille Royale sont reliés entre eux par une succession de larges passerelles et quais construits avec les mâts et planches non indispensables des vaisseaux qui la constituent, ou d'autres épaves. Les trois volées de marches du Pont Public, ainsi que les deux escaliers qui se trouvent sur le Pont Découvert de chaque bâtiment, permettent l'accès à ces plate-formes communicantes.

Au milieu du Pont Public central se découpe une grande ouverture triangulaire, laquelle est entourée d'un garde-fou ciselé de façon complexe en forme de calmar, de pieuvre, et d'autres créatures marines tentaculaires. Il s'agit de l'Ecoutille Sacrificielle, par laquelle les victimes du Krakyn sont livrées à leur destin.

Derrière l'Ecoutille s'élève la Tribune de Revue, haute de trois mètres, et sur laquelle trônent trois sièges très ornés, richement décorés. La chaise centrale, celle qui se dresse légèrement au-dessus des deux autres, est le Siège de l'Amiral.

Caisses et tonneaux sont soigneusement empilés tout autour du périmètre du Pont Public, quoique ces denrées soient plutôt concentrées, et de façon plus méthodique, aux alentours du Pourvoyeur. Tout cela offre un bon nombre de cachettes à ceux qui, la nuit venue, désirent y rôder en catimini. En fait, Serge et son équipage ont agencé ces piles de provisions de sorte que les activistes du Mouvement pour un Royaume Libre disposent d'une liberté de mouvement conséquente sans crainte d'être découverts. Tout aventurier réussissant un jet de Voir peut noter l'utilité potentielle de cet état de fait.



Les Vaisseaux de la Flottille Royale

L'agencement de ces bateaux est identique. Donc, un seul jeu de plans est fourni, lequel couvre les quatre navires. Le contenu de certaines cabines varie de bâtiment en bâtiment.

1. Corps de Garde

Il comprend une longue table, flanquée de six chaises, derrière laquelle une volée de marches descend jusqu'au pont inférieur. La porte donnant sur le Pont Découvert est située près du côté tribord de la coque. C'est ici que se réunit l'équipage du bateau par gros temps et pendant les longues soirées. Le plus souvent, cependant, les hommes sont sur le pont.

2. Cabine du Maître d'Equipe

Elle contient une couchette, une petite table de nuit, et un râtelier d'armes disposé le long du mur de tribord. Au pied de la couchette se trouve une malle-cabine fermée à clef. Celle-ci est généralement emplies de vêtements de rechange. A droite de la porte se tiennent un modeste bureau et sa chaise, tous deux en chêne. La porte est toujours verrouillée.

3. Pièce Spéciale

Cette grande cabine occupe toute la partie arrière du navire. Elle est réservée à la fonction la plus importante du vaisseau. Voir les navires individuellement pour plus de détails.

4. Entrepôt

La nourriture, le vin, et les mets destinés au palais privilégié du Capitaine y sont emmagasinés.

5. Cabine Privée

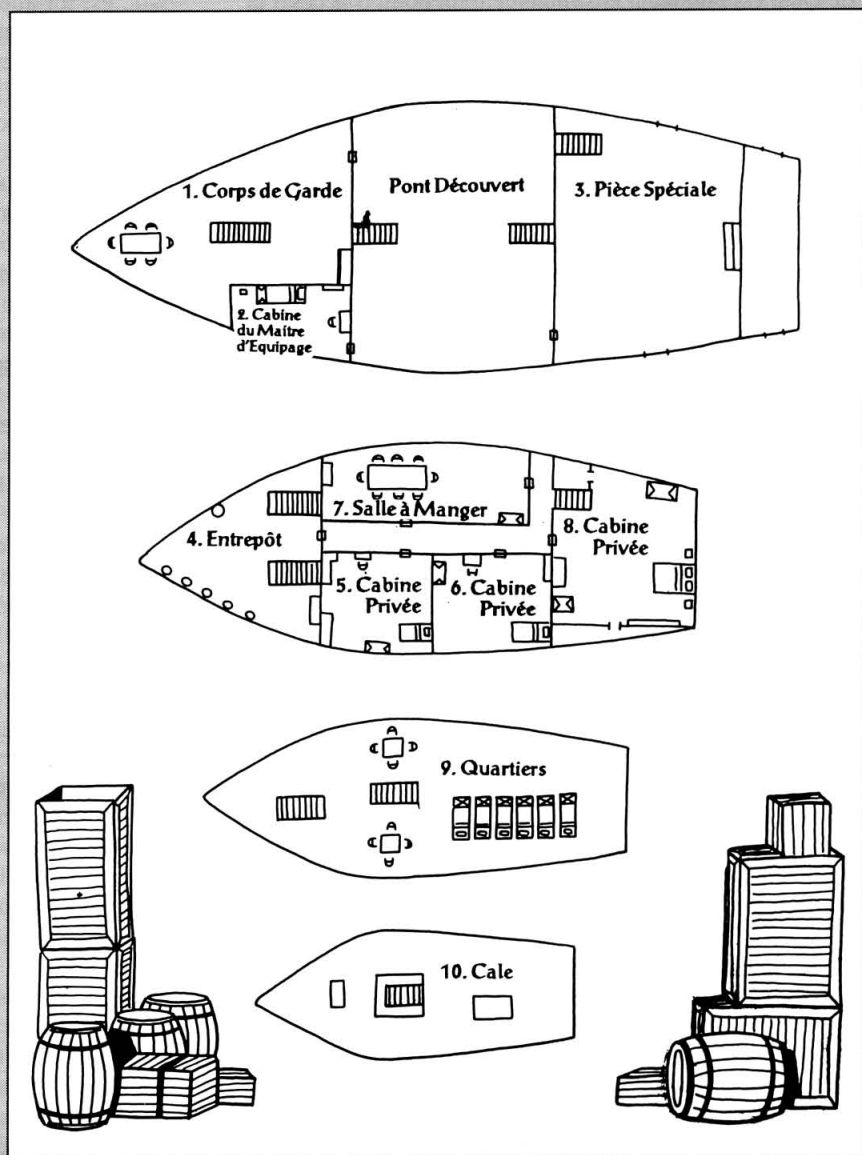
Elle comprend une couchette, une chaise, un bureau, et une malle-cabine. Les autres détails varient en fonction de l'occupant.; voir les navires individuellement. En général, la cabine est verrouillée.

6. Cabine Privée

Voir ci-dessus.

7. Salle à Manger

Il s'agit d'une longue et étroite cabine recelant une lourde table entourée de huit chaises. Le mur avant est obstrué



par une armoire massive qui renferme les couverts. Le mur arrière est occupé par une armoire bien plus petite, laquelle contient l'argenterie. Adossé au mur situé à bâbord se trouve la malle où sont rangées les nappes.

8. Cabine Privée

Il s'agit de la cabine du capitaine et du Second. Elle prend presque toute la poupe. En règle générale, la porte en est verrouillée. Voir les navires individuellement pour de plus amples détails.

9. Quartiers

Cette cabine est basse de plafond et occupe le pont tout entier. Les marches descendant de l'entrepôt d'au-dessus sont enfoncées dans la proue et font face à une autre volée de

marches, laquelle donne sur la cale, en-dessous. Deux tables carrées et leurs chaises flanquent cet escalier. Des couchettes sont alignées devant le mur de bâbord. Au pied de chacune de celles-ci est disposée une petite malle-cabine rongée par les ans où sont enfermés des vêtements de rechange, du vernis pour armures et épées, et diverses petites pièces de joaillerie sans grande valeur. Un tonneau de vin est placé à l'angle de la poupe et du mur de tribord.

10. Cale

Le fond du vaisseau, un endroit bas et étroit qui sent terriblement mauvais. Voir les navires individuellement pour savoir à quel usage la cale est réservée.

Le Quai est purement et simplement un point d'accès à la mer très pratique. Toutes les marchandises en provenance de la Flottille des Artisans ou de la Barge aux Esclaves y sont entreposées par ces derniers, lesquels ne sont pas autorisés à aller plus loin. Ce n'est qu'après que M'lara a fini d'inventorier le ravitaillement et décidé de l'endroit précis où il doit être placé que celui-ci est transporté jusqu'au Pont Public.

Amarré au quai se trouve l'unique embarcation du Royaume. Il s'agit d'un canot que Koot a modifié afin qu'il puisse négocier les plantes sauvages. Une superstructure y a été ajoutée, lui donnant l'aspect d'une boîte en bois. Des planches supplémentaires ont été clouées à la quille, de l'avant à l'arrière, et selon un angle de trente degrés, pour l'empêcher de labourer les plantes rampantes. Les tolets sont disposés en hauteur dans le flanc du bateau de sorte qu'ils ne soient pas pris dans la végétation. Le canot se déplace de façon si basse dans le fatras de plantes que seule la superstructure en est visible. Il peut transporter jusqu'à huit personnes et sert au transfert des marchandises entre flottilles. Les gens se déplacent aussi à l'aide des bottes ponton entre les deux flottilles.

Le Vaisseau Amiral

Le Vaisseau Amiral est le navire personnel de Veranka, et son équipage se proclame l'élite du Royaume. Personne d'autre ne peut monter à bord sans l'autorisation expresse de Veranka. Une sentinelle Noble est postée sur le Pont Découvert 24 heures sur 24 pour parer aux intrus.

Les habitants du Vaisseau Amiral sont Veranka, Berel, Arlis, Natasia, et Jyrym. Les Nobles sont au nombre de vingt. Les aventuriers qui ont été détachés sur le Vaisseau Amiral disposent d'une couchette dans les quartiers (9.) et apprennent les rudiments du comportement arrogant qu'ils doivent entretenir à l'égard des autres sujets du Royaume.

Tout intrus découvert à bord du Vaisseau Amiral est défié, accosté, et emmené devant Veranka pour s'expliquer. Elle le condamne alors à la Barge aux Esclaves où il a tout le temps de mesurer la gravité de son péché.

1. Corps de Garde

2. Cabine du Maître d'Equipe Jyrym

3. Cabine d'Audience

Cette cabine est pratiquement vide. Dans la poupe, deux marches montent jusqu'à une plate-forme surélevée. Là, une table basse finement sculptée sépare deux chaises aux ornements abondants. Une autre chaise, ciselée de façon similaire, est placée de chaque côté des marches. De riches tapisseries sont pendues sur les pans de coque, et des hublots ronds, situés à égale distance les uns des autres à raison de deux par mur, laissent la lumière du jour affluer à l'intérieur. Le long du mur de tribord, une volée de marches conduit au pont inférieur ; la porte unique de la cabine donne, quant à elle, sur le Pont Découvert.

C'est ici que Veranka dirige les affaires journalières du Royaume et tient ses réunions privées avec ses Nobles. Lors des entretiens les plus importants, Berel est assis sur la chaise située à bâbord de la plate-forme, tandis qu'Arlis et Natasia occupent respectivement les chaises placées côté bâbord et tribord, sur le pont.

Au centre du parquet se trouve un tonneau en bois bardé de cercles de métal. Celui-ci glougloute et déborde continuellement, si bien qu'un certain nombre de seaux l'entoure. A l'intérieur sont liés trois élémentaires de l'eau, lesquels ont reçu l'ordre de produire 11 litres d'eau fraîche par heure. Cette eau est ensuite transférée par seaux dans des tonneaux plus grands, disposés sur le Pont Découvert, d'où elle est répartie entre les vaisseaux des deux flottilles. Ce contrôle de l'eau potable permet à Veranka de renforcer son pouvoir sur le Royaume.

Une sentinelle Noble se trouve à cet endroit en permanence. Personne n'est autorisé à entrer dans cette pièce sans la permission de Veranka. Trois fois par heure, le Noble transporte les seaux fraîchement remplis sur le Pont Découvert.

4. Entrepôt

5. Cabine de Natasia

Cette cabine renferme une couchette plus grande que la normale, située au centre du mur arrière. A ses pieds se trouve un coffre de métal fermé à clef, aux gravures finement ciselées. Une malle en acajou verrouillée est adossée au mur de bâbord.

Le coffre de métal contient trois robes de soie et un écrin à bijoux, lui-aussi fermé à clef. Il détient divers bijoux.

La malle en acajou recèle plusieurs ensembles de vêtements fantaisistes. Un jet de Chercher réussi permet de découvrir un double fond. Là sont rangées deux dagues et une fiole de poison (de classe 1 et faisant 1D6 points de dégâts par dose). Les dagues sont creuses et conçues pour injecter une dose de poison chaque fois qu'une blessure est infligée. Chacune d'elles comprend trois doses. Natasia a l'intention de les utiliser contre Arlis lors du Rite de Succession.

Une porte ouvre sur un placard, dans le mur avant, qui renferme les vêtements de tous les jours de Natasia. Dans l'alcôve de droite, des étagères supportent des livres melnibonéens traitant de guerre et des cultures des Amazones, ainsi qu'un grand nombre de statuettes, bracelets, et autres objets à même de frapper l'imagination d'une jeune fille avide.

Une coiffeuse est adossée au mur de tribord sur laquelle sont disposés des peignes, des brosses, et des épingles à cheveux en or ou en argent, certaines étant incrustées de petites gemmes. Deux jolies tapisseries sont pendues à la coque, et une autre près du lit.

6. La Cabine d'Arlis

Cette cabine lourdement meublée présente une couchette luxueuse sur le mur de poupe, au pied de laquelle repose une malle-cabine à l'aspect massif. Celle-ci est fermée à clef. A l'intérieur se trouvent deux cimenterres très ornés et quatre dagues.

La paroi de bâbord est recouverte d’une tapisserie cha-
toyante qui dépeint une flotte de navires, toutes voiles de-
hors. La moitié du mur avant est occupé par une armoire qui
contient les vêtements de tous les jours d’Arlis.

A côté de cette dernière et sur le même mur, une malle
noire est verrouillée par un gros cadenas doublé d’un piège,
des aiguilles empoisonnées (1D6 points de dégâts). La pre-
mière aiguille est déclenchée lorsque une personne quel-
conque essaie de crocheter le cadenas de la malle, et la
seconde par la tentative d’enlever la première. Un voleur
potentiel doit donc effectuer deux jets de Chercher pour
trouver les deux aiguilles.

La malle renferme un uniforme d’apparat, de même qu’un
cimeterre serti de bijoux et une dague assortie. Un coffret re-
pose sous le vêtement, lequel renferme trois fioles emplies
chacune d’un liquide de couleur différente. Elle sont munies
d’étiquettes portant le nom de diverses personnes et présen-
tent : un Elixir d’Amour (Roquel), une drogue inhibitrice de
volonté créant une dépendance, celle-là même qui est utilisée
sur les esclaves (Veranka), et du poison de classe 5 (Natasia).
Un jet de Connaissance des Plantes est requis pour l’identi-
fication des deux premières fioles, alors qu’un jet de Connaiss-
ance des Poisons permet de reconnaître la troisième.

A droite de la porte sont disposés un bureau et une chaise
en chêne finement réalisés. Sur le bureau est dépliée une
carte du Rocher de la Sentinelle. Trois entrées de cavernes y
apparaissent, libellées chacune au nom de "Marins", "Tor-
tues" et "Vide". Les plans de la forteresse en bois qu’Arlis a
l’intention de faire construire sur le Rocher quand il sera
Amiral sont fourrés dans un tiroir.

A gauche, une étagère déploie un assortiment de livres
maintenus en place par deux serre-livres en jade, ainsi que
deux parchemins vélin. Les livres sont des oeuvres de fic-
tions douteuses et n’ont aucune valeur. Quant aux parche-
mins, ils ont encore moins de valeur, ne détenant qu’une
poésie, de bien piètre qualité, qu’Arlis a écrite pour Roquel.
Les vers en sont naïfs et pornographiques.

7. Salle à Manger

8. Cabine de Veranka et de Berel

Cette cabine est dominée par un lit de deux personnes dont
les cadre et montants sculptés sont façonnés dans de l’or
massif. De chaque côté du lit, une table de nuit supporte ce
qui ressemble à une grosse perle lumineuse. Il s’agit de dé-
mons mineurs de la Lumière nommés Zabin et Nibaz. Les
hémisphères en onyx posés à côtés des perles servent à re-
couvrir ces dernières lorsque l’obscurité est désirée.

Zabin & Nibaz

Démons de la Lumière Espèce Falar VC : 26 Chacun

CON	INT	TAI	POU
10	3	1	10

Pouvoirs : Forme Membraneuse (sur les perles, 2 points de vie),
Auto-Illumination (éclaire sur 5 mètres).

Près du mur de bâbord, un petit espace a été cloisonné afin
que Berel puisse y déposer ses vêtements. Sur la cloison qui
fait face au lit, des étagères sont encombrées de livres melni-
bonéens traitant de philosophie, de gouvernement, de puis-
sance, et de civilisation.

Dans le coin situé à bâbord est accroupie une imposante
malle reliée, gardée par deux serrures à l’aspect solide. Elle
recèle un trésor composé d’or, de bijoux fins, et de gemmes
d’une valeur totale de 100 000 GB.

A droite de la porte se tient un bureau à cylindre dont le
cylindre est rabaissé. Dans un tiroir l’on trouve une carte du
Royaume, mais le double du nombre de vaisseaux actuelle-
ment présents y figure.

A gauche de la porte s’élève un petit mur, et juste derrière,
dans l’angle, une petite malle renferme deux superbes toges
taillées dans un tissu rare. A côté de la malle, une ouverture
donne sur une armoire destinée aux vêtements de Veranka.

Le mur de tribord est masqué par une autre malle, la-
quelle contient deux pèlerines finement confectionnées, et
deux ensembles de ce qui ne peut être que les costumes de
cérémonie que Veranka et Berel portent au cours des sacri-
fices au Krakyn.

9. Quartiers des Nobles

L’on y découvre dix couchettes à deux places, attribuées aux
vingt Nobles. Ils ont beau jouir d’un statut élevé et de privi-
lèges, leurs conditions de vie n’en sont pas moins pénibles.

10. Cale

La Cale est bordée de chaînes qui pendent de chaque paroi.
Devant les escaliers, une table en planches révèle d’autres
fers. L’escalier est flanqué d’étagères faites de planches et sur
lesquelles sont disposés divers instruments de torture.

En ce moment, un esclave répondant au nom d’Adolphus
y est détenu.

Il a été torturé et sera transféré au Temple où il attendra
d’être sacrifié au Krakyn et ce, dès que Veranka en aura fini
avec lui. Adolphus est faible et en proie au délire. S’il entend
une voix féminine il dira : "C’est toi Roquel ? Je n’ai pas parlé.
Dis-leur que je n’ai pas parlé." Adolphus était un des me-
neurs du Mouvement pour un Royaume Libre, à bord de la
Barge aux Esclaves.

Adolphus

Utilisez les caractéristiques des Esclaves Types.

Le Temple

Le Temple représente le lieu saint et l’église du Krakyn ; son
équipage se fait appeler les Servants du Krakyn. Les canti-
ques qu’ils gazouillent avec joie dérivent sur le Pont Décou-
vert à toute heure de la journée ou de la nuit. Le vaisseau est
toujours ouvert pour ceux qui veulent y faire leurs dévotions.

Les habitants du Temple sont Delphon, Hetre, et Liot. Les
Servants sont au nombre de onze. Les aventuriers qui rejoin-
nent l’équipage reçoivent un enseignement portant sur l’a-
doration, la gloire, et la magnificence du Krakyn. Des

couchettes leur sont allouées dans les Quartiers (9.). S'ils s'avèrent particulièrement pleins de promesses, on leur accorde une des Cabines Vacantes (5. et 6.).

Les intrus à bord du Temple ne sont pas poursuivis à moins que leurs actes n'aillent à l'encontre des souhaits du Krakyn, comme par exemple profaner le lieu saint ou délivrer des futurs sacrifiés. En ce cas, les Servants attaquent, empreints de ferveur religieuse, cherchant à tuer les hérétiques et à capturer tout survivant blessé afin de l'offrir au Seigneur des Profondeurs.

1. Corps de Garde

2. Cabine du Maître d'Equipage Liot

3. Chapelle

La porte qui mène à cette cabine est équipée d'un judas. Des représentations de tentacules ont été grossièrement gravées dans le bois.

A l'intérieur, une plate-forme a été surélevée contre la poupe, au sommet de laquelle est tapie une effigie grotesque du Krakyn, taillée dans des massifs de plantes grimpantes séchées. La cabine est empreinte de la mauvaise odeur qui émane de la végétation salée. Derrière l'idole figure le gong d'argent utilisé pour appeler le Krakyn lors des cérémonies sacrificielles. Deux hublots se découpent dans chaque pan de coque, d'où la lumière afflue. Entre eux, des tentures sont pendues, tissées à partir des omniprésentes plantes sauvages.

Des Servants du Krakyn peuvent s'y trouver à tout moment, contemplant pensivement les nombreuses splendeurs du Seigneur des Profondeurs.

4. Entrepôt

5. Cabine Vacante

Cette cabine est réservée aux petits protégés de Delphon et d'Hetre, mais jusqu'à maintenant, aucun des Servants ne s'est révélé digne d'un tel honneur.

6. Cabine Vacante

7. Salle à Manger

Dîner sur le Temple revêt un caractère solennel. Delphon a donné l'ordre que tous demeurent silencieux durant les repas, gardant leurs pensées pour la gloire du Krakyn.

8. Cabine de Delphon et d'Hetre

Cette cabine occupe l'arrière-pont tout entier. A droite de la porte se dressent un bureau et une chaise dépourvus de toute fioriture, au-dessus desquels une carte maritime est épinglée au mur. Le bureau ne dissimule rien qui ait de la valeur. Cependant, la carte maritime est en réalité un parchemin au dos

duquel les rites requis pour l'invocation de Brysmahl, un Démon, ont été écrits. Le démon se manifeste lorsqu'on modifie l'agencement des lettres de la carte ; il répond à cinq questions par invocation, chaque réponse appartenant à une des sphères de connaissance en sa possession.

Brysmahl

Démon	Espèce Getrek	VC : 109
-------	---------------	----------

INT	POU
-----	-----

18	16
----	----

Pouvoirs : Ultime Savoir (Secrets des Profondeurs, Marées du Vieil Océan, Marées de l'Océan Oriental, Marées de la Mer Pâle, Les Abords du Monde).

Une partie de la paroi située à bâbord a été cloisonnée de façon à former une armoire emplie des toges d'Hetre. L'une des cloisons supporte une étagère chargée de livres traitant des dieux et de leur adoration, lesquels sont retenus par deux serre-livres dorés en forme de pieuvre. Deux lits confortables ont été poussés contre la poupe, pourvus chacun d'une table de nuit sculptée de manière fort ornée. Près du mur de tribord, une malle fermée à clef renferme les toges que Delphon et Hetre utilisent au cours des cérémonies sacrificielles. A gauche de la porte lorsqu'on entre, un mur nu s'étend sur trois mètres à l'intérieur de la cabine.

Enfin, un petit coffre verrouillé posé près de l'armoire de Delphon est bourré de gemmes et de bijoux d'une valeur de 40 000 GB.

9. Quartiers

C'est ici que dorment les onze Servants du Krakyn.

10. La Salle d'Inquisition

De lourdes chaînes parent tout un mur de la cale. Sur l'autre paroi sont pendus des instruments de torture, lesquels ont été conçus par Delphon et Hetre. Ils incluent le Baiser du Krakyn, un fer à marquer dont la brûlure imprime des traces de succion dans la chair, la Poigne du Krakyn, composée d'horribles pinces façonnées en forme de tentacules de fer, et le Souffle du Krakyn, un casque intégral que l'on remplit lentement d'eau. C'est dans cette pièce que les fanatiques du Temple extirpent des "confessions" de ceux qui sont jugés comme étant indignes du Krakyn. Avant d'être offerts au monstre chaotique, les victimes du sacrifice sont détenues en cet endroit la nuit précédent la cérémonie.

Le Sanctuaire

Le sanctuaire est l'enclave des sorciers du Royaume ; c'est un lieu de recherche et de pratique de la magie. Des démons y ont invoqués, des cris retentissent à intervalles irréguliers, d'étranges lueurs brillent de sinistre façon par les hublots et ce, à toute heure. L'équipage se compose des Adeptes, lesquels étudient sous la direction d'Inyz afin d'augmenter leurs pouvoirs.

Les habitants du Sanctuaire sont Inyz, Therus, et Marée-de-Cendres. Les Adeptes sont au nombre de neuf, et l'un d'entre eux est l'ambitieuse Atrima. Les aventuriers qui de-

viennent des Adeptes sont soumis à un interrogatoire serré par Inyz, laquelle leur demande de lui montrer les invocations et rituels qu'ils connaissent. Tant qu'ils jouissent de la faveur d'Inyz, ils dorment dans une des Cabines Vacantes (5. ou 6.).

Les intrus découverts à bord du Sanctuaire sont considérés comme des voleurs ou des espions. Les Adeptes essaieront de capturer de tels indésirables. Inyz les emprisonnera alors pour les utiliser lors de rites démoniaques sans même en informer Veranka.

1. Corps de Garde

2. Cabine du Maître d'Equipage Marée-de-Cendres

3. Cabine de Cérémonie

La porte en fer du Pont Découvert est légèrement fendue en son centre, à hauteur d'yeux. Il fait trop sombre à l'intérieur pour pouvoir discerner les détails, quoiqu'un jet de sentir dévoilera une odeur d'encens.

Une estrade est dressée contre la poupe sur laquelle s'élève un autel drapé de soie noire. Le pont a été peint en noir, et une série de dessins en forme de signes cabalistiques a été peinte en un petit cercle rouge-sang au milieu de la cabine. Un jet d'Invocation révèle que ces symboles sont en fait des sceaux de protection contre un démon nommé Daloch. Dans les murs de tribord et bâbord sont enchâssés deux hublots de verre tachés. Partout ailleurs les parois sont dissimulées derrière des rideaux noirs.

Dès que quelqu'un entre dans cette pièce, une des planches du parquet se met à exsuder une mélasse noirâtre. Cette matière visqueuse et infecte forme des bulles et gonfle jusqu'à se transformer en Daloch, un démon de forme sphérique et au contact rugueux. Cela prend un round. Une fois que Daloch s'est constitué, il attaque toute personne présente dans la pièce.

Quiconque se tient dans le cercle sigillaire peut commander Daloch s'il réussit un Jet d'Invocation ou un jet sous 3 x CHA. Il peut lui être ordonné de ne pas attaquer, ou de se dissoudre à nouveau, mais pas de quitter la cabine car Inyz l'y a lié.

Daloch

Gardien	Espèce Zyxl	VC : 174
---------	-------------	----------

Daloch apparaît sous la forme d'une sphère verruqueuse dotée d'une grande bouche béante, laquelle est flanquée d'yeux pédonculés. Il possède trois courts appendices griffus, un à gauche, un à droite, et un en-dessous.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
25	20	16	5	18	15
Armes	Attaque		Dégâts		Parade
Griffes (x3)	25 %		3D6		-
Gueule	25 %		2D10		-

Pouvoirs : Griffes x3, Oeil pédonculé, Gueule (2D10 points de dégâts), Télékinésie (objets jusqu'à TAI 16).
Compétences : Voir 54 %, Chercher 71 %.

4. Entrepôt

5. Cabine Vacante

6. Cabine Vacante

7. Salle à Manger

8. Cabine d'Inyz et de Therus

Il s'agit d'une cabine somptueuse, décorée avec goût. A gauche de la porte se dressent un bureau et une chaise en ébène garnis d'argent. A côté, à l'angle des murs avant et bâbord, une petite malle laquée est ornée de cuivre jaune. Elle est équipée d'un piège qui libère une brume de poison délétère de classe 3 si le jet de Crocheter est raté. A l'intérieur se trouvent les toges d'Inyz et deux dagues en argent. Un jet de Chercher permet de déceler un double-fond qui contient le Grimoire d'Inyz.

Une armoire a été construite le long de la paroi de bâbord pour y placer les vêtements d'Inyz. Trois étagères ont été montées sur une des cloisons, lesquelles sont pleines de vieux volumes. Ceux-ci traitent de connaissance des arcanes mais ne renferment aucune invocation.

Contre la poupe se tient un imposant lit en fer forgé, agrémenté de draps de soie couleur argent, et flanqué de tables de nuit identiques. Une malle en osier est posée contre le mur de tribord, laquelle est décorée d'argent et contient un assortiment d'armes.

9. Quartiers

C'est ici que les neuf Adeptes ont leurs quartiers. La cantine d'Atrima recèle une fiasque de vin, lequel est coupé avec la drogue inhibitrice de volonté qu'elle fait prendre à Arlis.

10. Le Puits d'Invocation

Cette cabine est vaste et sombre. Toutes les surfaces de ce lieu ont été peintes en noir. Ça sent le moisi et un jet de Sentir permet de détecter une odeur de chair carbonisée et de sang bouilli dans l'air. Un octogramme représentant huit flèches est peint en rouge sur le sol où figure également un triangle peint en blanc. N'importe quel sorcier reconnaîtra immédiatement l'Octogone du Chaos et le Triangle de la Loi, et identifiera ces tracés comme étant des portes magiques pour invoquer les démons. Entre ces dernières se trouvent des fers reliés par une chaîne à un grand anneau métallique fixé au sol.

Un jet de Voir permet de trouver des carcasses de rats. La peau flotte sur les os des rats morts et une inspection révèle que la chair a été aspirée, laissant os, peau et viscères intacts.

Un démon se cache dans les ténèbres sous l'escalier. Il a été invoqué par un des Adeptes, mais ce dernier n'a pas réussi à le lier. Le démon a dévoré tous les rats de la cale, et est prêt à se repaître d'une chère plus substantielle.

Zv'rrll't

Démon Solitaire Espèce Vakarl VC : 281

Ce démon est constitué de couches de muscles et de rien d'autre. Il peut se déployer et se contracter à volonté, et exercer une très grande force. Il se dégage de son corps une odeur de graisse rance. Il se nourrit en ouvrant une personne pour en dévorer les muscles, délaissant le reste.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
39	22	12	13	23	19

Points de vie : 22.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Attraper et Déchirer*	38 %	2D3+3D6	-
Dévorar**	76 %	1D10+1D6 en FOR	-

* Le démon se saisit de la victime et tente de la mettre en pièces.
** Cette attaque ne peut être mise en pratique qu'avec une personne ayant déjà été attrapée. Le démon perce un trou dans la peau et en extirpe le tissu musculaire. La perte de points de FOR est permanente.

Pouvoirs : Drainage des Muscles (Vampire), Proto-Main Dextre x2, Proto-Gueule, Compétence (voir ci-après).
Compétences : Eviter 57 %, Se cacher 70 %, Déplacement Silencieux 88 %.

Le Pourvoyeur

Le Pourvoyeur sert d'entrepôt et de garde-manger au Royaume. Le contenu de nouveaux navires y est déballé, inventorié, et emmagasiné en vue d'une prochaine utilisation. L'équipage se nomme les Emballeurs et est composé d'âmes robustes qui ne sont pas opposées à une honnête journée de travail.

La tâche principale qui attend l'équipage du Pourvoyeur consiste à déballer et vider le Gambit. Les voiles sont arrachées et détruites, et les nombreuses marchandises sont transférées au Pont Découvert. De là, M'lara en redistribue la plus grande partie et entpose le reste. Les pièces de choix du butin vont au Vaisseau Amiral.

Une des caisses se trouvant sur le Pont Découvert du Pourvoyeur est creuse et dissimule l'arme secrète de Serge : une baliste. Celle-ci a été récupérée sur une épave et retapée par les apprentis de Koot. Elle dispose d'une réserve de dix traits. Serge a l'intention de l'utiliser afin de tuer le Krakyn.

Les habitants du Pourvoyeur sont Serge, Hetre, et Finayl. Les Emballeurs sont au nombre de dix, y compris Torhal, l'homme que Natasia a dupé. Les aventuriers qui gagnent le bord du Pourvoyeur doivent aider au transport et à l'étéiquetage des caisses et des tonneaux, à commencer par leur pro-

La Baliste

Une baliste requiert trois personnes : une qui vise, une qui charge les traits, et une qui tire. Elle projette de grands carreaux et ce, une fois toutes les cinq minutes. Les chances de toucher une cible esseulée de la taille d'un homme sont égales au Bonus d'Attaque du viseur. Les chances de toucher une cible de taille considérable telle qu'un bateau ou le Krakyn sont égales à 3 x la DEX du viseur.

Une baliste cause 10D6 points de dégâts en cas de tir réussi.

pre cargaison sur le Gambit. Tout aventurier exerçant le métier de commerçant se voit alloué la Cabine Vacante (6.). Les autres se contentent de rejoindre les Emballeurs dans la Caserne (9.).

Les intrus pris à rôder autour du Pourvoyeur sont amenés devant Serge, qui leur fait subir un interrogatoire serré. Ne sont-ils que des voleurs ou bien les exécutants d'une action indirecte dirigée contre le Royaume ? Dans le premier cas, Serge les remet à Veranka, quoiqu'à regret. Si la deuxième proposition est la bonne, Serge les enrôle dans le Mouvement pour un Royaume Libre.

1. Salle de Guet

2. Cabine du Maître d'Equipage Finayl

3. Cabine du Quartier-Maître

Cette cabine fait fonction de salle à manger et représente la pièce la plus animée du vaisseau. Sur la partie surélevée qui occupe l'arrière de la cabine se trouvent une chaise et une table sur laquelle sont éparpillés des livres de compte et des plumes. C'est ici que M'lara s'assied pour décider de la destination des denrées et qu'elle établit ses demandes de marchandise aux autres capitaines. La lumière provient de deux hublots découpés dans les parois de tribord et bâbord, lesquelles sont couvertes des plans des navires du Royaume.

M'lara et plusieurs Emballeurs résident dans cette cabine le jour, tandis que Serge s'affaire à la direction des opérations. La nuit, cette cabine est vide.

4. Entrepôt

5. Cabine Vacante

Rogel est parfois invitée à rester ici quand on estime qu'il est trop dangereux pour elle d'être aperçue en train de regagner la Flottille des Artisans.

6. Cabine Vacante

8. Cabine de Serge et de M'lara

C'est une cabine simple mais accueillante. A droite de la porte se dressent une chaise et un bureau en chêne garnis de bronze. Ce dernier est rempli des registres d'inventaire de M'lara et des livres de bord de Serge.

Il y a deux armoires. La plus petite, disposée contre le mur de tribord, renferme les vêtements de tous les jours de M'lara et de Serge. La plus grande, adossée au mur de bâbord, est fermée à clef. Elle contient des tonneaux et des tonnelets de rhum et de brandy, denrées d'urgence rationnées par Serge.

Un lit pour deux personnes somptueux est accolé à la poupe, flanqué de tables de nuit en chêne d'apparence identique. Sur le mur de tribord se découpe une grande malle comprenant plusieurs tenues de cérémonie pour homme et pour femme, ainsi que des pièces de joailleries assorties. Une petite malle placée à côté de l'armoire de tribord est pleine de trésors ayant une valeur totale de 10 000 GB. C'est avec ces derniers que Serge et M'lara espèrent commencer un nouvelle vie une fois qu'on leur aura porté secours.

9. Caserne

Les douze Emballeurs dorment dans cette cabine. La cantine de Torhal dissimule une délicate écharpe de soie, à l'évidence celle d'une femme raffinée. Natasia la lui a donnée il y a peu comme symbole de sa fausse affection.

10. Entrepôt

Cette cabine au plafond bas est pleine à craquer de caisses, de balles de marchandises, de sacs, de tonneaux et de tonnelets. Des rouleaux de corde sont tendus autour de chaque espace libre, délimitant ainsi un étroit passage le long de la quille.

Une des caisses, massive, se trouvant près de la poupe est creuse. Une demi-porte grossière y est taillée, cachée par un tonneau vide. Dans la grande caisse l'on découvre un lit rudimentaire, un petit tonneau d'eau, et quelques biscuits secs. Il s'agit là d'un refuge destiné à ceux qui fuient la colère de Veranka.

Un jet de Chercher permet de remarquer un endroit, sur le sol, où sept symboles ont été gravés. Un jet d'Invocation identifie ces derniers comme servant à lier les élémentaires de l'eau. M'lara les a liés à la partie de la coque située sous la ligne de flottaison. Les meneurs du Mouvement pour un Royaume Libre se retrouvent souvent dans cette pièce afin de discuter des différentes stratégies à adopter. Lors de ces réunions, Finayl monte la garde devant les escaliers.

Trois chats rompus au combat patrouillent dans cette cale en permanence. Ils sont en état de guerre constante avec la petite (mais déterminée) population des rats du Pourvoyeur. Cette guerre provoque, de temps en temps, un certain nombre d'échauffourées et de raclements, et même quelques vagissements et miaulements à vous percer les oreilles.

La Flottille des Artisans

Cette Flottille est composée de vaisseaux marchands de taille plus petite que les précédents. Ces navires représentent un foyer aux yeux des meilleurs esprits et des artisans les plus fins du Royaume, à l'exception du *Gardien*. Celui-ci, en effet, n'est qu'un repaire d'égorgeurs, de voleurs, et d'assassins dépendant du pire de tous : Taureau le Tyran.

La Flottille des Artisans est tout à fait différente de sa contre-partie royale, car si Veranka maintient quelque semblant de justice, les artisans, eux, sont à la merci sans tendresse aucune de Taureau et de sa bande de brutes. Les Tyrans patrouillent par toute la Flottille, et quiconque est pris après que les huit coups de cloche annonciateurs du couvre-feu ont retentis encoure habituellement un passage à tabac et une condamnation à quelques jours de travaux forcés à bord de la Barge aux Esclaves. Ceci ne s'applique pas à Koot, lequel vagabonde à n'importe quelle heure, la tête dans les nuages.

Les Tyrans ne sont fidèles à Taureau que parce que nul n'ose le défier et parce que s'ils le faisaient, ils pourraient s'exposer à la colère de Veranka. Les artisans apparaissent comme timides et vaincus, mais ils rêvent de liberté. Ils ont de nombreux secrets qu'ils gardent à l'abri de Taureau et de sa racaille, et ils sont soupçonneux de nature à l'encontre des nouveaux venus, de peur que ces secrets ne soient menacés.

Le Gardien

Le gardien est le bateau le plus mal entretenu de la flotte. Il est encrassé et usé, et les plantes sauvages commencent à prendre le dessus par endroits. Pourtant ses occupants s'en moquent complètement. Ce sont les Tyrans, et ce navire est leur caserne.

Les habitants du Gardien sont Taureau le Tyran, et dix Tyrans. Il est improbable que les aventuriers soient engagés pour servir ici dans l'immédiat, mais si leur comportement est suffisamment détestable, Taureau pourrait finir par les inviter à bord.

Les intrus qui sont arrêtés alors qu'ils furetaient à pas de loup sur le Gardien reçoivent une belle correction de la part des résidents belliqueux. S'ils survivent, les dits intrus sont entraînés jusqu'à Veranka afin de recevoir leur peine.

1. Cabine de Guet

Le mur de bâbord supporte un râtelier d'armes muni de gourdins, de dagues, et d'épées larges. A l'angle des murs arrière et bâbord se trouve un coffre cabossé dépourvu de serrure et contenant une armure de demi-plaques. Serrant le milieu du mur de tribord, une étroite volée de marches descend jusqu'à l'escalier des cabines situé en dessous.

2. Entrepôt

3. Cabine des Interrogatoires

Cette pièce sordide occupe le reste de la partie arrière du navire. C'est ici que Taureau et ses acolytes passent à tabac les artisans qui transgressent leur règlement avant de les traîner jusque devant Veranka. Des caisses en bois sont disposées dans un coin, tachées de pulpe de melon marin.

4. Cabine des Tyrans

Quatre tyrans logent ici. Ils dorment dans des hamacs pour deux personnes.

5. Cabine des Tyrans

Deux tyrans se partagent cette pièce.

6. Cabine des Tyrans

Quatre tyrans vivent ici.

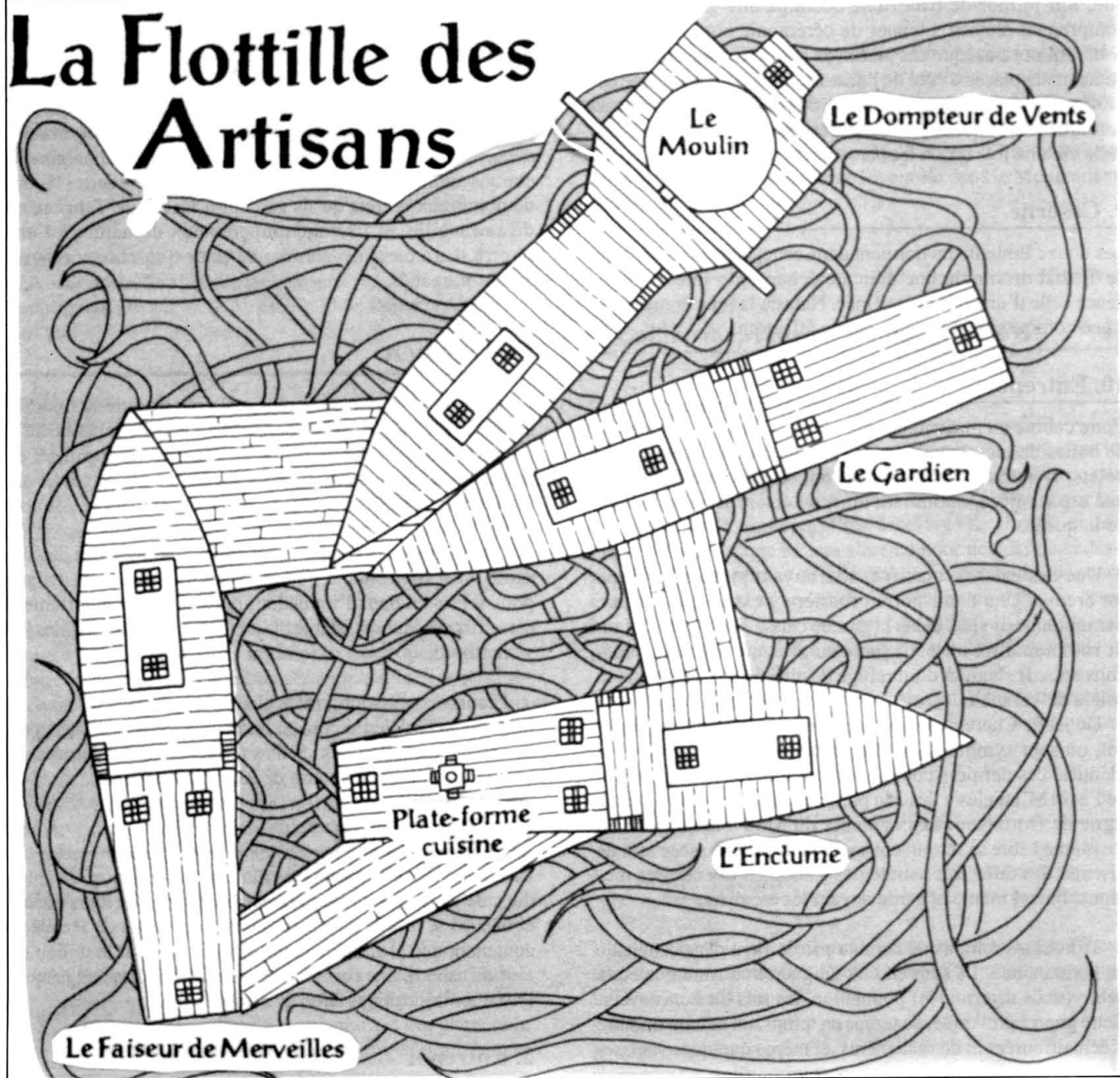
7. Escalier des Cabines

8. Cabine de Taureau

Cette cabine est abjecte. Au milieu du mur avant se trouve un lit extrêmement grand. Des outres de vin vides sont répandues tout autour, de même que des cruches renversées et plusieurs plats dont la nourriture n'a été qu'à moitié mangée.

A droite du lit, un râtelier est rempli de diverses armes. Parmi celles-ci figure un arc du désert et huit flèches dont les pointes sont en verre. Ces dernières sont pleines d'acide cau-

La Flottille des Artisans



L'agencement de ces bateaux est identique. Donc, un seul jeu de plans est fourni pour les quatre navires. Le contenu de certaines cabines varie de bâtiment en bâtiment. Le moulin constitue une variation majeure ; il a été construit à l'arrière du Dompteur de Vents.

1. Cabine Spéciale

Habituellement, au moins deux apprentis sont ici durant la journée, affairés à leurs tâches coutumières. La nuit, la cabine est vide.

2. Entrepôt

Il recèle tout un fouillis d'objets divers, récupérés sur les épaves, et jetés dans des malles ou dans un recoin inoccupé. La petite armoire de cette cabine renferme essentiellement des

vivres et de l'eau. Le jour, quelques apprentis sont généralement présents. La nuit, l'entrepôt est vide.

3. Cabine

Il s'agit de la cabine du compagnon, l'apprenti en chef, à part pour le Gardien où elle tient lieu de prison de fortune. Voir les navires individuellement pour de plus amples détails.

4. Cabine

Chacune des cabines d'habitation est meublée de lits de camp et de cantines fort pratiques, ainsi que d'une table et de deux ou trois chaises. Elles n'incluent que les objets personnels de leur occupant.

5. Cabine

Voir 4. ci-avant.

6. Cabine

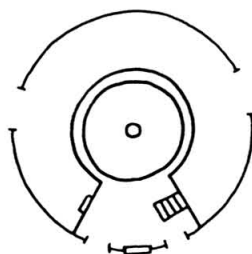
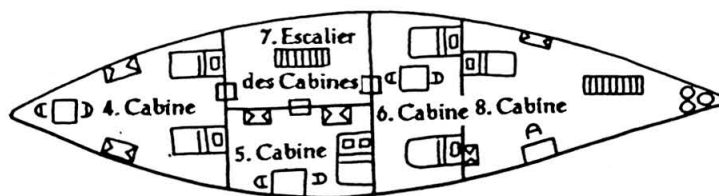
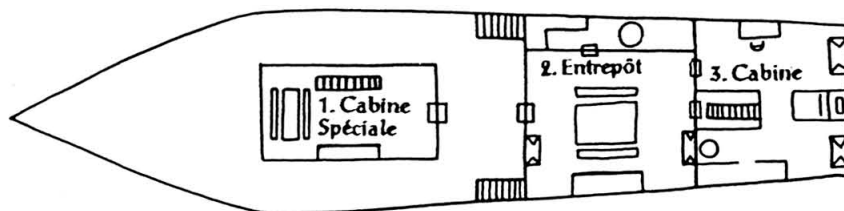
Voir 4. ci-avant.

7. Escalier des Cabines

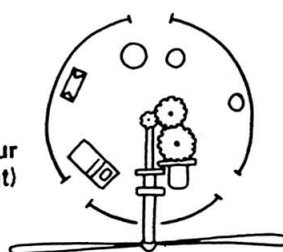
Il s'agit d'un petit couloir, jonché d'un grand bric-à-brac dont les objets ont été rejetés sur les côtés à coup de pied afin de former des passages étroits menant des portes à l'escalier. Celui-ci donne sur la cabine spéciale située au-dessus.

8. Cabine

Cette cabine est celle de l'artisan en chef. Elle est vaguement triangulaire et des marches étroites et enfoncées dans la poupe proviennent d'au-dessus. Voir les navires individuellement pour plus de détails.



Le Moulin
(A Bord du Dompteur de Vents uniquement)



sant 1D8 points de dégâts supplémentaires. Une armure protège de ces dégâts mais devient inutilisable.

A gauche du lit, un tonneau profond et sans couvercle retient de l'eau de mer qui a rendu les douves de bois presque noires. Quelques étincelles multicolores peuvent être entraperçues au fond. Il s'agit des gemmes de Taureau (d'une valeur de 3 000 GB) que garde un serpent de mer dont la couleur noire empêche quiconque regarde dans le tonneau de le voir. Cette sale petite créature mord toute main tendue dans l'eau.

Serpent de Mer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
5	9	2	4	5	12

Points de vie : 2.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	90 %	1 point + poison de classe 1 (1D10 pts de dégâts)	-

Une armure de plaques et son casque sont pendus à un support. L'armure ira à une personne de TAI 15. Taureau ne la porte qu'en cas de nécessité, de peur de tomber par-dessus bord et d'être emporté par le poids.

Au centre du mur de tribord, une malle cabossée ne comprend rien d'autre que les vêtements de rechange de Taureau, lesquels, par ailleurs, ne semblent pas avoir été lavés depuis un bon moment. Derrière les escaliers sont dissimulés deux tonnelets de brandy et un lourd tonneau de vin.

Le Dompteur de Vents

Un moulin de dix mètres de haut occupe la partie arrière du pont supérieur du Dompteur de Vents. Les quatre grandes ailes sont constituées d'une structure en bois sur laquelle a été tendu le tissu robuste des voiles prises sur les navires échoués. Le corps du moulin est légèrement conique et son sommet est surmonté d'une girouette façonnée en forme de pieuvre.

Le moulin produit la farine du Royaume, et tous les habitants du Dompteur de Vents prennent part à cette activité.

Ces derniers sont Millet, Petit-Lait, et Griff. Les apprentis sont au nombre de quatre. Les aventuriers qui sont en apprentissage sur ce navire apprennent les rudiments de la meunerie et se retrouvent rapidement à coudre des sacs, à remplir ceux-ci de farine, et à les porter. Ils résident avec les autres apprentis (5. et 6.).

Les intrus surpris en train de se faufiler sur le Dompteur de Vents reçoivent une sommation des gardes. Millet déteste faire appel aux Tyrans mais le fera s'il estime que le moulin ou ses ouvriers sont en danger.

1. Atelier de Réparation

A gauche de la porte est posé un petit coffre en métal. Ouvert il révèle un ensemble d'engrenages métalliques et de poulies

en bois de diverses tailles. Une armoire est adossée à la paroi de bâbord, ouverte elle aussi, et qui dévoile des outils bien entretenus et proprement, soigneusement rangés.

Une volée de marches étroite, protégée par un garde-fou fait de chaînons, descend jusqu'à l'escalier des cabines situé en-dessous. La partie avant est occupée par une table en planches aussi lourde que grande et flanquée de deux bancs étriqués.

2. Hall d'Entreposage et Salle à Manger

Cette cabine est petite et propre. En son centre, une table en planches carrée est assortie de deux bancs. Du tissu rugueux destiné à la confection des sacs est empilé sur la table, de même que des aiguilles et du fil. Un coffre de métal est disposé contre le mur avant, juste derrière la porte. Il contient divers outils de précision presque impossible à remplacer. Le mur arrière est masqué par deux malles cabossées et entrouvertes en raison des trop nombreux engrenages et poulies de rechange qui les remplissent.

Une armoire à l'aspect massif se dresse contre la paroi de bâbord. Elle est composée de planches épaisses et dotée d'une porte à deux battants grossièrement découpée. A l'intérieur, l'on découvre plusieurs rouleaux de corde, un certain nombre de grosses pièces de rechange pour le moulin, et une étagère où sont posées des fiasques d'huile lubrifiante.

Une porte taillée dans le mur de tribord, maintenue fermée par un simple loquet, ouvre sur un petit entrepôt dans lequel plusieurs douzaines de sacs de farine de cosse marine sont empilés à côté d'un tonneau à moitié rempli d'eau potable.

3. Cabine de l'Apprenti Griff

Les murs de cette cabine sont décorés des esquisses et schémas de différents types de moulin. A droite de la porte se trouve un tonneau rempli à ras bord de pièces métalliques correspondant les unes aux autres.

La plus grande partie de la paroi de bâbord est recouverte par une armoire de plain-pied, alors que la poupe est parée d'un lit à l'aspect confortable et flanqué de malles en chênes identiques et fermées à clef.

La malle de droite renferme diverses babioles façonnées à partir de pièces de métal en surplus. Celle de gauche contient douze sacs de farine, un rouleau de tissu pour fabriquer les sacs, et une trousse de couture.

Un bureau et une chaise occupent le centre de la paroi de tribord. Un certain nombre d'épais volumes sont disposés avec soin sur le bureau. Ce sont des abécédaires et des livres élémentaires pour apprendre à lire, écrire, et les mathématiques.

Un jet de Pister sur le sol révèle que l'occupant de la cabine à peu à peu creusé un chemin à force de faire les cent pas. Peut-être a-t-il l'esprit préoccupé ?

4. Cabine d'Apprentis

Deux apprentis y vivent.

5. Cabine d'Apprentis

Un apprenti loge ici.

6. Cabine d'Apprentis

Un apprenti réside ici.

7. Escalier des Cabines

8. Chambre de Millet et de Petit-Lait

Cette cabine est agréable et confortable. Contre le mur de bâbord se dresse une chaise et un vieux bureau très usés où sont déposés les livres de bord et les registres de Millet. La production de farine des neuf dernières saisons y est consignée. Les tiroirs du bureau recèlent des livres de compte et des parchemins vierges, ainsi que des plumes et des flacons d'encre.

Un lit de deux places est adossé au mur avant. A gauche est disposée une malle comprenant des rouleaux de tissu, une trousse de couture, et une robe à moitié terminée. A droite se trouve une haute armoire en chêne. L'on y découvre les vieux livres de bord de Millet, ses outils spéciaux, plusieurs pierres à aiguiser, et un certain nombre d'esquisses de moulins. Un jet de Chercher permet de trouver un compartiment secret dans lequel ont été cachées 24 fléchettes rudimentaires (1D3 points de dégâts) conçues à partir de vieilles aiguilles à coudre et de fragments de bois. Elles sont accompagnées de deux fioles de venin de serpent de mer extrêmement puissantes (classe 5, mort en 1D6 rounds de mêlée). Il est destiné aux fléchettes.

Au centre du mur de tribord se tient une vieille malle en chêne sertie de fer, et dans laquelle sont placés les vêtements de rechange de Millet et de Petit-Lait. Derrière les escaliers, hors de portée de vue, un tonnelet de rhum et un tonneau d'eau ont été dissimulés.

9. Le Moulin

L'unique porte qui mène à cette cabine circulaire et bruyante est orientée face à la proue et exposée juste au dessous des ailes du moulin, lesquelles tournent lentement. De nombreux hublots éclairent la pièce, un véritable labyrinthe de poutres, d'engrenages, et de poulies. L'espace en forme de coin situé juste derrière la porte donne accès à la roue à moudre de quatre mètres qui occupe le centre de la cabine.

A droite de la porte, une étroite volée de marches mène à la plate-forme surélevée qui envahit le reste de la cabine. A gauche de la porte, une échelle en bois part de la plate-forme pour atteindre un trou dans le plafond, quelques trois mètres plus haut. Cela mène à la cabine d'engrenage.

Il s'agit de la pièce où les cosses marines séchées sont moulues pour obtenir la farine qui donne le pain dont se nourrit le Royaume. La plus grande partie du sol est encombrée par des sacs de farine, ou bien par des sacs vides attendant d'être remplis.

Le jour, Millet et Petit-Lait travaillent tous deux en cet endroit, de même que deux apprentis. Lorsque le dernier coup de cloches a sonné (une heure avant le crépuscule), le moulin est vide et inopérant.

10. Cabine d'Engrenage

L'échelle de la plate-forme donne sur une ouverture carrée dans le pont. Ici se trouve l'impressionnant mécanisme à base d'engrenages du moulin. L'air y est chaud, étouffant, et lourd d'une odeur de poisson. Les trois petits hublots dissimulés dans la cabine ne laissent entrer que peu d'air et rendent cette pièce lugubre dans le meilleur des cas.

Une caisse en pin ; ouverte elle révèle divers outils et engrenages en métal, deux piles d'engrenages métalliques et de poulies en bois, ainsi qu'un grand tonneau ouvert et rempli d'huile de poisson (utilisée pour lubrifier les mécanismes du moulin) sont disposés autour de la partie arrière du mur.

Il arrive que Roquel tienne des réunions avec les capitaines de la flotte en ce lieu. Les Tyrans s'aventurent rarement dans le moulin et ne grimpent jamais à l'échelle.

L'Enclume

L'Enclume est une forge flottante où armes et outils sont fondus et refondus selon les instructions de Veranka.

Les habitants du vaisseau sont Marteau, Asma, et Eclair. Cinq apprentis aident à la forge ou font des réparations sur place dans les deux Flottilles. Les aventuriers qui sont envoyés sur ce navire rejoignent l'équipage itinérant, à moins qu'ils n'aient des dispositions en matière de forge. Ils dorment en compagnie des apprentis (5.).

Marteau réagira violemment en présence de tout aventurier surpris en train de rôder à bord. Il estimera qu'il s'agit d'espions à la solde de Veranka ou de Taureau, et les renverra après leur avoir flanqué une bonne correction.

1. La Forge

La porte qui mène à cette cabine oppressante est découpée au milieu du mur arrière. A gauche, dans le coin, se tient un solide râtelier en métal auquel sont suspendus divers outils conçus pour travailler le métal. Au centre du mur de bâbord se dresse une forge de taille modeste. La fosse à feu a été taillée dans un épais bloc de pierre ; elle est surmontée d'un auvent fait de feuilles de métal et qui canalise la plus grande partie de la fumée dans le conduit de cheminée. Une énorme enclume bosselée est posée sur le bloc de pierre situé à côté du foyer.

En face de la forge, près du mur de tribord, un escalier étroit mène plus bas.

2. Entrepôt

3. Cabine de l'Apprenti Eclair

Il s'agit d'une pièce fonctionnelle, vide de toute décoration. A droite de la porte, un tonneau fermé par un couvercle en bois contient des pièces de matériel ayant besoin d'être réparées.

rées. Une armoire masque presque toute la paroi de bâbord, et deux petites malles ont été disposées de chaque côté d'un lit spartiate, contre la poupe. Celle de gauche inclue les vêtements d'Eclair, et celle de droite ses outils pour travailler le métal, ainsi que divers bibelots finement ouvrés qu'il a lui-même réalisés à temps perdu.

Une chaise et un bureau rudimentaires occupent le milieu du mur de tribord, et les trois tiroirs de ce dernier sont remplis d'excellents croquis d'armes décorées avec complexité.

4. Cabine des Apprentis

Deux apprentis logent ici.

5. Cabine des Apprentis

Un apprenti réside ici.

6. Cabine des Apprentis

Deux apprentis vivent ici.

7. Escalier des Cabines

8. Cabine de Marteau et d'Asma

Cette cabine est propre mais austère. A gauche des escaliers se tiennent une chaise et un bureau cabossé dont les tiroirs recèlent des esquisses d'armes et de sculptures. Au centre de la paroi de tribord, une malle garnie de fer ouvragé renferme des vêtements de rechange.

Un lit de deux personnes à l'aspect massif se détache du mur avant. A gauche est placé une petite malle contenant quelques objets personnels et les outils pour travailler le métal de Marteau. A droite, un coffre comprend un certain nombre de sculptures en métal raffinées.

Trois tonnelets remplis de clous et un tonneau d'eau potable est dissimulé derrière les escaliers. Douze Etoiles de Lancer (traitez-les comme des Dagues lancées, 1D4+3 points de dégâts) bien équilibrées et intelligemment conçues sont cachées parmi les clous. Le couvercle des tonnelets et celui du tonneau sont en fer et pourraient être utilisés comme boucliers avec une certaine efficacité. Les couvercles des tonnelets correspondent à des écus et celui du tonneau à une targe.

Le Faiseur de Miracles

Le Faiseur de Miracles est un laboratoire et un atelier flottants. Sous le commandement brillant, quoique fantasque, de Koot, les apprentis y travaillent à la conception et construction d'appareils susceptibles d'améliorer la qualité de vie du Royaume. Ceux-ci incluent les ponts et quais supplémentaires. Les apprentis sont aussi bien les charpentiers que les architectes du Royaume. Leur tâche actuelle est de construire un pont de connexion destiné au Gambit et de mettre ce dernier à l'ancre de façon solide.

Les habitants du Faiseur de Miracles sont Koot et Roquel. Les apprentis sont au nombre de six. Les aventuriers qui rejoignent l'équipage sont dépêchés auprès des apprentis afin de les aider sur le Gambit. Des hamacs supplémentaires sont tendus dans une des cabines des apprentis pour eux (4, 5, ou 6.).

Les intrus pris à errer sur le Faiseur de Miracles ne rencontrent pas d'opposition violente. Koot ne se rend pas compte qu'ils ne sont pas à leur place et les tolère sans poser de question. Les apprentis, quant à eux, considèrent toute intrusion comme le fait de Taureau et traitent leurs invités indésirables en conséquence. Roquel est curieuse, pensant qu'ils trament quelque chose contre le Royaume d'une façon ou d'une autre.

1. Le Laboratoire

La porte de cette cabine malodorante est située au centre du mur arrière. A droite, dans un coin, se trouve une petite malle. Elle est verrouillée et Koot en a perdu la clef. Un certain nombre de ses inventions, telles qu'un appareil à aiguiser les lames à double tranchant adaptable, un ustensile pour se raser actionné à la main, et d'autres créations de ce type, utiles mais quelconques, y sont enfermées.

Un meuble de rangement sans portes et rempli de fiasques, de jarres, et de cornues, certaines contenant divers fluides colorés ; est adossé au mur de bâbord.

Plusieurs fioles cachetées et étiquetées sont mélangées à tous ces récipients :

- ☐ **Liquide Lumineux** : *Lorsqu'il a bien été secoué, ce liquide émet une lumière semblable à celle d'une torche et ce, pendant 10 rounds, après quoi il doit de nouveau être secoué.*
- ☐ **Extincteur** : *S'il est jeté dans un feu, ce liquide éteint un brasier de la taille d'un feu de joie.*
- ☐ **Repousse Requins** : *Ce liquide nettoie toute aire maritime de ses requins.*

En face du meuble, près du mur de tribord, de l'autre côté de la pièce, une volée de marches mène à l'étage inférieur. Près du mur avant se dressent deux bancs autour d'un longue table, laquelle est complètement chargée de jarres, de pots, de fioles, de vases à bec, et d'un appareil de distillation compliqué.

2. Atelier et Salle à Manger

Cette cabine est bourrée de vieux morceaux de bois de charpente et d'autres pièces détachées de bateaux ; Koot pense que ceux-ci pourraient s'avérer utiles un jour. Un grand meuble disposé près du mur de bâbord est rempli de livres pris à bord de nombreux navires. Leur sujet varie entre la navigation, la navigation à voile, et le commerce ; de nombreux journaux de bord y sont inclus.

Le modèle de l'invention la plus dangereuse de Koot est caché dans un compartiment secret placé sous l'étagère du

bas. Il s'agit d'un ballon à air chaud. Seuls Koot et Roquel sont au courant de l'existence du ballon, ils n'ont même pas mis leurs alliés dans le secret. Ils sont en effet tout à fait conscients du potentiel d'évasion hors du Royaume Flottant que le ballon représente. Si cette invention venait à être connue de tous, cela signifierait la mort de Koot et l'esclavage de Roquel.

3. Cabine de Koot

Cette pièce est un véritable fouillis. A droite de la porte, un tonneau est rempli à ras bord de parchemins enroulés sur eux-mêmes. Ils sont de tailles différentes et entassés au hasard. Ce sont les croquis de nouvelles inventions telles qu'une machine qui lavera le linge et un ventilateur mu par le vent.

Une armoire de plain-pied masque la majeure partie de la paroi de bâbord. Elle paraît un peu inutile étant donné les nombreuses pièces de vêtements qui sont disséminées par toute la cabine.

Contre la poupe est adossé un lit froissé, entre deux malles d'ébène assorties et sur lesquelles des colonnes de livres traitant essentiellement de science ont été empilées. La malle de droite n'est pas verrouillée mais il faut appuyer sur le bouton presseur de devant pour l'ouvrir. Il s'agit en fait d'un diable à ressort. Une fois le bouton d'ouverture pressé, la tête d'un clown aux couleurs criardes bondit vers le haut.

La malle de gauche ressemble très exactement à la précédente, mais elle contient la trousse à outils et le journal intime de Koot. Le double-fond de cette malle (jet de Chercher) dissimule le croquis final du ballon gonflable, dessiné au dos d'une vieille carte maritime.

Au centre du mur de tribord, un bureau et une chaise en chêne sont noyés dans une mer de parchemins, de livres, et de feuilles de papier volantes, plus un chapeau bordeaux décoré d'une plume, laquelle a été passée dans le serre-tête. Le bureau regorge des dessins apparemment innombrables de Koot, le plus impressionnant étant le croquis d'un pont reliant la Flottille Royale à celle des Artisans.

4., 5., et 6. Cabines des Apprentis

Deux apprentis résident dans chacune de ces trois cabines.

7. Escalier des Cabines

8. Cabine de Roquel

Cette cabine est propre et ordonnée, contrastant en cela avec le reste du vaisseau. A gauche des escaliers se trouvent une chaise et un bureau sur lequel reposent trois lourds volumes qui décrivent les nombreuses merveilles du monde, maintenant en place par une paire de serre-livres en jade. Les tiroirs du bureau renferment divers livres scolaires traitant de multiples sujets et qui comportent tous des annotations écrites de la main de Roquel. Les connaissances que dispensent ces livres sont relativement sans danger, mais servent à insister sur le fait que Roquel n'est à l'évidence pas satisfaite de la vie que lui offre le Royaume.

Une grande malle en teck se découpe sur le mur de tribord. Elle contient les vêtements de tous les jours de Roquel, des hauts-de-chausses et des tuniques pour la plupart. Cependant, un jet de Chercher dévoilera que les deux parois intérieures de la malle sont fausses. Derrière celle de gauche sont dissimulées six dagues bien équilibrées et finement ciselées. Quand à celle de droite, elle masque une douzaine d'Etoiles de Lancer façonnées par Marteau (1D4+3 points de dégâts).

Un lit est adossé au mur avant. A gauche, un petit coffre en teck révèle un uniforme d'apparat et une pèlerine, tous deux fort jolis. A la droite du lit, un meuble-bibliothèque est rempli de livres couvrant toutes sortes de sujets. L'avant du meuble pivote vers l'avant pour exposer un râtelier d'armes pourvu de six faucheurs et de douze lances ayant été forgés par Marteau.

Un tonneau d'eau et trois tonnelets sont entreposés derrière l'escalier. Le premier tonnelet est à moitié rempli de brandy. Le second est plein d'huile, et constitue une réserve secrète destinée à incendier la Flottille Royale si la situation devenait désespérée. Le troisième est bourré de bijoux et de monnaies étranges d'une valeur estimée à 6 000 GB, ainsi que de douze parchemins scellés. Il s'agit là de présents qu'Arlis a offerts à Roquel dans une tentative de gagner ses faveurs. Les parchemins non-ouverts ne sont que des exemples supplémentaires de la mauvaise qualité de la poésie d'Arlis, dont Roquel a eu son content.

La Barge aux Esclaves

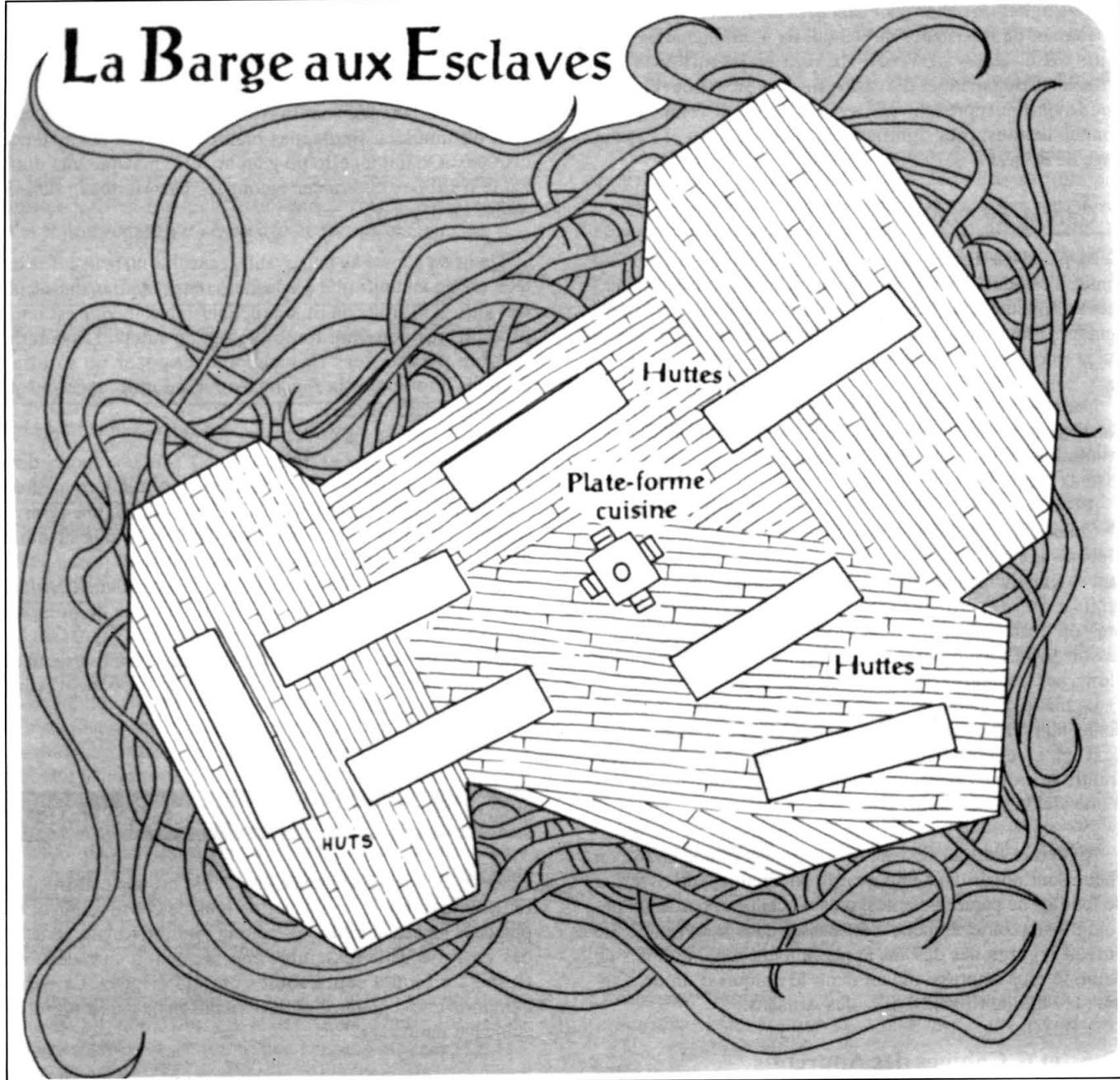
Cette île en bois abandonnée et miteuse est une construction faite au petit bonheur à partir de bois de construction et de planches jugées inutilisables pour la Flottille Royale ou celle des Artisans. Elle ressemble énormément à un radeau informe sur lequel sept cabines ont été érigées. La barge comporte une centaine d'esclaves à raison de plus d'une douzaine par hutte.

Le toit de ces longues bicoques rectangulaires sert au séchage des graines de melon marin. Celles-ci sont ensuite expédiées à bord du Dompteur de Vents pour y être réduites en farine. Le transport est supervisé par une dizaine d'enfants, lesquels incarnent la seule source de rire sur la barge.

Les murs des taudis sont tapissés de plantes sauvages pendues là afin de sécher. C'est le début du processus de création des cordes. Au centre de la barge se dresse une plate-forme de trois mètres de haut. C'est sur celle-ci qu'est bâtie une cabine, ouverte sur un côté, dans laquelle couve un unique petit feu de cuisine. Une dizaine de femmes fanées et épuisées par le labeur sont assises tout autour de cette plate-forme, partageant l'interminable corvée qui consiste à nettoyer le poisson.

Les hommes qui ne sont pas sortis cueillir les melons au Jardin ou pêcher les poissons à Eauclair travaillent dure-

La Barge aux Esclaves



ment à la réparation des filets et à l'aiguisage des harpons. Ils ont tous l'air maussade et fatigués. Ils traitent les gens de l'extérieur avec une hostilité silencieuse.

A l'intérieur, les taudis sont étroits et sans lumière. Les esclaves dorment sur des matelas de fortune composés de plantes sauvages séchées et mises en morceaux. Le reste de l'ameublement est rudimentaire et construit à partir de vieilles caisses et de vieil équipement nautique. Chaque hutte contient un tonneau d'eau, lequel est ravitaillé par la Flottille Royale. Aucun tonneau n'est jamais rempli plus qu'à moitié.

Les aventuriers qui sont condamnés à la barge apprennent des esclaves comment pêcher et nettoyer le poisson. Ils sont accueillis comme des camarades d'infortune et héritent d'une place dans l'une des huttes.

Les Plantes Sauvages

A chaque fois que les aventuriers se déplacent de flottille en flottille, pêchent avec les esclaves, ou se dirigent vers le Rocher de la Sentinelle, ils doivent traverser les plantes sauvages omniprésentes. Celles-ci entourent toute chose, formant un tapis épais et suintant. Des vrilles montent jusqu'aux navires qu'il faut enlever régulièrement.

Elles sont infestées de petits crabes et d'un rat occasionnel, lequel provient d'une des épaves recouvertes de plantes.

Poissons, serpents de mer, pieuvres, et seiches nagent sous le feuillage flottant. Parfois, un prédateur des océans, comme un requin ou un crabe géant, chasse en-dessous.

La méthode la plus répandue pour traverser les plantes sauvages consiste à porter des bottes ponton. La maîtrise de celle-ci s'obtient sur un jet de 5 x DEX. Une fois que l'aventurier a compris comment les utiliser, seules des situations inattendues peuvent le faire tomber.

Dans ce cas, il lui faudra réussir un jet d'Equilibre pour rester droit.

La méthode la plus facile est d'employer la barque qui est amarrée à la Flottille Royale. Cependant, Veranka contrôle son utilisation d'une façon très stricte.

De plus, la sentinelle Noble du Pont Découvert garde un oeil braqué dessus.

Les renseignements fournis jusqu'à présent ont permis au maître de jeu de savoir qui vit dans le Royaume et à quel endroit. L'action en elle-même est déterminée en premier lieu par le comportement des aventuriers lors de ce scénario. Laissez-leur le temps d'explorer le Royaume et de recueillir les premières impressions que les résidents leur font.

Un certain nombre de gens les aborde, ouvertement ou en secret, afin de les impliquer dans leurs complots et intrigues.

EVENEMENTS IMPORTANTS

Ce qui suit constitue une liste des événements qui devraient absolument se produire. Le maître du jeu devrait les étudier soigneusement et décider du moment propice à leur intervention. Chacun de ces événements est directement issu des complots fomentés par les habitants du Royaume et tiré de leurs antécédents. Ils peuvent aussi servir à fournir des informations sur le Royaume aux aventuriers.

- ☐ *Natasia tente d'engager les personnages afin de l'aider à vaincre son frère.*
- ☐ *Les aventuriers sont invités à dîner à bord du Pourvoyeur. Serge et M'lara essaient d'apprécier leur personnalité.*
- ☐ *Arlis tente d'engager les aventuriers pour assassiner Natasia.*
- ☐ *Veranka appelle les aventuriers à participer à une réunion à bord du Vaisseau Amiral. Elle leur offre du vin, et feint la courtoisie tout en les interrogeant sur ce qu'ils pensent du Royaume.*
- ☐ *Arlis déclare son amour à Roquel, qui le repousse. Il part en fulminant.*
- ☐ *Berel engage une conversation concernant le Royaume avec le membre le plus intelligent du groupe des aventuriers. Berel est objectif et précis dans ses observations.*
- ☐ *Delphon fait un discours sur la gloire du Krakyn aux aventuriers. Il leur parle de sa propre renaissance dans l'océan et les mâchoires du Krakyn. Tout en tenant ces propos, son regard se pose sur le Rocher de la Sentinelle.*
- ☐ *Torahl essaie de tuer Arlis pour Natasia.*
- ☐ *Serge montre l'endroit où la baliste est cachée aux aventuriers en qui il a confiance.*
- ☐ *Les esclaves prient Veranka de bien vouloir prendre*

des mesures contre les Marins-d'eau-douce. Il refuse.

Evénements Diurnes

Ce qui suit représente une liste des événements aléatoires pouvant se produire à tout moment de la journée. Le maître de jeu peut soit effectuer un jet de dés deux fois par jour, obtenant ainsi 50 % de chances que quelque chose se produise, soit simplement insérer un des événements lorsque l'action subit une accalmie.

Résultat sur 1D20

1. Un sacrifice au Krakyn est perpétré.
2. Koot dévoile une nouvelle invention. Il s'agit d'une roussette que l'on tend entre les deux Flottilles. Elle peut transporter des messages et des marchandises légères, elle pourrait également soulever une personne de TAI 9 ou moins.
3. Une tempête éclate et une partie du pont de la Flottille Royale est endommagée. Esclaves et apprentis passent les jours qui suivent à réparer.
4. Un Serpent de Mer attaque la Flottille des Artisans.
5. Le Krakyn ramène un vaisseau complètement inhabité.
6. Therus fait une farce à l'un des aventuriers.
7. Un groupe d'esclaves en train de fourrager est assailli par des requins.
8. Une explosion se produit dans la coque du Sanctuaire. Inyz et les Adeptes refusent de révéler ce qui s'est passé, mais il ne semble pas y avoir de blessés.
9. Une échauffourée éclate entre les Emballeurs et les Adeptes. Les Nobles y mettent fin.
10. Une bande d'esclaves se révolte.
11. Un crabe géant est aperçu dans les plantes sauvages. Il est plus gros qu'un cheval.

Pour mettre un peu d'épice dans la vie du Royaume, des rumeurs sont proposées au MJ, de même que des événements diurnes et nocturnes et d'autres fixés à l'avance.

Deux événements charnières se produiront au cours du scénario. Ceux-ci sont décrits en dernier. Il peuvent survenir dans n'importe quel ordre.

L'un est le Rite de Succession, qui résout un certain nombre des intrigues secondaires traitant de l'accaparement du pouvoir, et se finit virtuellement par une émeute sanglante.

L'autre est l'exploration du Rocher de la Sentinelle, dans lequel les aventuriers blesseront probablement le Krakyn, poussant celui-ci à se venger et à pulvériser le Royaume.

Le Rite de Succession

Le Rite de Succession doit se tenir 1D6+3 jours après l'arrivée des personnages. La période précédent cet événement est marquée par l'activité politique et le double-jeu les plus intenses que le Royaume ait jamais connus. En effet, les deux enfants de Veranka tentent d'augmenter le nombre de leurs partisans.

Le Rite se déroule juste après le crépuscule. Des torches sont disposées de façon à éclairer cette partie du Pont Découvert qui entoure l'écoutille sacrificielle, et tous les sujets du Royaume reçoivent l'ordre d'assister au Rite. Les esclaves sont bien entendu exclus.

12. Un des Nobles meurt après avoir mangé un poisson véneux. Dix membres de la Barge aux Esclaves sont flagellés et une femme est condamnée à être sacrifiée.

13. Taureau accuse un des apprentis de Marteau de comploter contre le Royaume et de fabriquer des armes en secret. L'apprenti en question est amené à bord du Vaisseau Amiral et enfermé dans la cale.

14. Un Tyran est assommé par une des ailes du Moulin et perd connaissance. Taureau prétend que le Moulin est dangereux, et Millet affirme que l'imbécile se tenait trop prêt.

15. Un petit incendie se déclare à bord de l'Enclume après que Marteau a envoyé un morceau de métal chauffé au rouge voler dans le plafond d'un coup de marteau trop puissant. Le brasier est rapidement circonscrit. Une fausse rumeur se répand selon laquelle il s'agirait d'un sabotage.

16. Arlis se met en route pour le Rocher de la Sentinelle. Il s'y ballade puis revient quelques heures plus tard, l'air satisfait. Il se cloître dans sa cabine et apporte quelques ajustements au plan de sa forteresse.

17. Le Maître d'Equipe Jyrym se noie presque alors qu'il se déplaçait de la Flottille Royale à la Flottille des Artisans. Il prétend que quelqu'un a volontairement endommagé ses bottes ponton.

18. Koot disparaît. Une battue est organisée. Il est retrouvé dans la cabine d'engrenage du moulin, dormant à poings fermés.

19. Roquel poignarde un des Tyrans qui s'était un peu trop approché d'elle. La blessure est légère. Il clame son innocence et Taureau le soutient. Alors que tout le monde est en pleine discussion, Arlis sort une arme et tue le Tyran.

20. Le Maître d'Equipe Liot se glisse près d'un aventurier et lui demande : "Sais-tu qui je suis ?" Quelle que soit la réponse, Liot a l'air satisfait et s'éloigne.

Evénements Nocturnes

Ce qui suit est une liste d'événements aléatoires pouvant se produire à toute heure de la nuit. Le maître de jeu peut soit effectuer un jet de dé une fois par nuit pour obtenir 50 % de chance que quelque chose se produise, soit se contenter d'insérer un événement lorsque la vie nocturne du Royaume est en mal de frissons.

Résultat sur 1D10

1. Veranka fait une inspection de nuit surprise sur l'un des autres navires. Elle est accompagnée de ses gardes.

2. Un grand bruit retentit dans les plantes sauvages. Au clair de lune, les tentacules du Krakyn peuvent être aperçus de brisant les eaux qui entourent le Rocher de la Sentinelle. Au bout d'un moment, ils disparaissent dans les profondeurs.

3. Les Tyrans s'enivrent salement et se déchaînent sur la Flottille des Artisans, faisant basculer tout le monde hors du lit.

4. Roquel chausse ses bottes ponton et se faufile jusqu'au Pourvoyeur pour assister à la réunion qui se tient à minuit dans la cale.

5. Un crabe géant enlève quelqu'un sur la Barge aux Esclaves.

6. Les Servants du Krakyn organisent une veillée. Leur chant se répercute sur les vagues.

7. Les Adeptes s'emparent d'un esclave pour le sacrifier à un démon. Des sons horribles proviennent de la coque du Sanctuaire.

8. Berel fait les cent pas toute la nuit sur le pont de la Flottille royale, perdu dans ses pensées.

9. Natasia et Torhal ont un rendez-vous secret au sein des colonnes de caisses qui encombrant le pont du Pourvoyeur.

10. Le soir venu, Natasia se glisse à bord du Sanctuaire pour rejoindre Inyz, avec qui elle a rendez-vous.

Chaque Capitaine et Second se tient devant son bateau respectif, leur équipage formant un cercle autour d'eux. Quand tout est prêt, Veranka, habillée de son démon, émerge du Vaisseau Amiral et gagne le Siège de l'Amiral. Berel prend sa place habituelle devant la Tribune de Revue.

Sortant d'endroits diamétralement opposés, Natasia et Arlis quittent le Vaisseau Amiral et se fraient un chemin jusqu'au pied de la Tribune de Revue. Ils n'y montent pas, mais au contraire font face au Siège de l'Amiral et saluent leur mère.

Veranka fait un bref discours dans lequel elle déclare que, quelles que soient les générations, il n'y a jamais qu'une seule personne destinée à gouverner, et que le présent Rite décidera du futur de la nouvelle génération. Le vainqueur sera couvert de gloire et d'honneur, et reconnu en tant qu'Héritier Présomptif du Siège de l'Amiral. L'indigne perdant sera remis au Krakyn.

Sur ce, Veranka ordonne le début du Rite. Ses enfants la saluent une dernière fois puis se mettent en garde devant la Tribune de Revue.

Natasia se bat avec ses dagues empoisonnées, et porte son armure démon. Arlis a confiance en son habileté, ce qui est quelque peu irréfléchi. La bataille fait rage à travers le Pont Découvert, et le maître de jeu peut soit pré-déterminer le nom du vainqueur, soit se reposer sur des jets de dés.

Pendant ce temps, Inyz utilise son armure démon pour lancer un souffle de Confusion sur Arlis (d'une virulence de 10D6), réduisant considérablement ses chances de victoire. Tout aventurier qui réussit un jet de Voir peut remarquer le comportement fort suspect d'Inyz.

En Cas de Victoire d'Arlis

Si Arlis l'emporte, il fait une révérence pleine de fanfaronnade à sa mère, et annonce son intention de prendre Roqel pour Second. Finayl se raidit mais Serge pose la main sur son épaule afin de le retenir. Roqel crache sur le pont et tourne le dos à Arlis. Celui-ci se met à hurler que les jours du père de la jeune fille sont comptés si elle le repousse. Koot a l'air per-

RUMEURS DANS LE ROYAUME

Les rumeurs suivantes circulent de par le Royaume. Certaines font allusion aux intrigues et affaires des habitants, et d'autres ne sont que pure invention. Elles peuvent survenir au cours de conversations avec les sujets du Royaume. Chacun d'entre eux en connaît quelques-unes.

1. Veranka a l'intention de faire baisser les rations d'eau. (Faux)

2. Veranka a fait devancer la date du Rite de Succession car elle pense que ses enfants complotent contre elle. (Vrai)

3. Delphon veut faire construire un nouveau temple consacré au Krakyn sur le Rocher de la Sentinelle. (V)

4. Le Rocher de la Sentinelle est habité uniquement par des habitants dégénérés et tout à fait détestables du Royaume qui, de plus, se nourrissent de chair humaine. (V)

5. Arlis veut se faire construire une forteresse sur le Rocher de la Sentinelle une fois qu'il sera devenu Amiral. (V)

6. Arlis a demandé à Roqel de bien vouloir l'épouser. (V)

7. Inyz a un amant caché. Certains prétendent qu'il s'agit d'une femme. (F)

8. Il existe un mouvement de libération du Royaume qui complotte contre l'Amirauté. (V)

9. Koot a l'intention de faire bâtir un pont entre les flottilles. (V)

10. Koot est complètement fou. Ses inventions finissent toujours par tomber en panne à un moment ou à un autre. (F)

11. Koot est le seul rempart qui protège Roqel d'Arlis. Ve-

ranka a ordonné à son fils de laisser Roqel tranquille au cas où cela contrarierait Koot. (V)

12. Veranka regagnera le continent quand elle aura gagné suffisamment d'argent avec le butin des navires échoués. (F)

13. Personne ne contrôle réellement le Krakyn. Ce n'est rien d'autre qu'un gros monstre. (V)

14. Therus et Natasia ont une relation amoureuse dont Inyz ignore tout. En effet, la jeune femme passe beaucoup de temps sur le Sanctuaire. (F)

15. Les réserves sont dangereusement basses, ce que M'lara dissimule à Veranka. (F)

16. Les esclaves sont secrètement en train de préparer une révolte massive. (F)

17. Les rumeurs de révolution n'ont aucun sens. Tout le monde a compris que des lois justes et fortes sont nécessaires. Il est plus agréable de vivre dans le Royaume que de s'échouer en mer. (F)

18. Le Krakyn est capable de voler. (F)

19. Inyz a secrètement l'intention de lier le Krakyn et de le forcer à lui obéir. (F)

20. Arlis voit une Adeptes du Sanctuaire en cachette. (V)

21. Taureau est secrètement amoureux de Roqel. (F)

22. Les Adeptes du Sanctuaire invoquent des démons qu'ils ne peuvent contrôler. (V)

23. Il arrive que les Adeptes du Sanctuaire enlèvent des gens et les sacrifient lors d'invocation démoniaques. (V)

plexe. Veranka fait gentiment la remarque que les propos d'Arlis ne siéent pas à un futur Amiral et qu'il a manqué à ses devoirs en ne remerciant pas le Krakyn pour sa Victoire. Elle le juge indigne et incapable de gouverner et le fait mettre aux arrêts en attendant d'être sacrifié. Arlis est trop abasourdi pour réagir. Les aventuriers peuvent parler en sa faveur et faire changer Veranka de décision s'ils réussissent un jet d'Eloquence.

En Cas de Victoire de Natasia

Si c'est Natasia qui l'emporte, celle-ci s'incline bien bas devant sa mère et promet de la servir loyalement jusqu'au moment où elle deviendra elle-même Amiral. Atrima se met à hurler : "Traîtrise !" et à pousser les autres sujets afin de passer devant. Elle accuse Natasia et Inyz de comploter contre Arlis et d'avoir eu recours à une sorcellerie secrète. Les aventuriers pourraient avoir envie de faire part de leurs observations à ce moment de la partie. Veranka commande l'arrestation immédiate des deux femmes et nomme Atrima

capitaine du Sanctuaire. Les Adeptes crient au scandale, et Inyz demande à Veranka de bien vouloir reconsidérer cette accusation malavisée.

Il appartient au MJ de décider de la résolution de cette crise. Donnez aux aventuriers la possibilité de prendre la parole s'ils en ressentent le besoin, et s'ils réussissent un jet d'Eloquence, il peuvent alors influencer le jugement de Veranka.

Option du Maître de Jeu: Anarchie au Royaume Flottant

Tout ceci pourrait déclencher une guerre totale dans le Royaume Flottant. Si Veranka persiste dans son intention de mettre Inyz aux arrêts, les Adeptes pourraient se révolter. Inyz utilise alors l'armure démon de Veranka afin de paralyser cette dernière, et les Nobles se retrouvent déchirés entre leur loyauté envers Natasia et celle qu'ils ont envers Veranka. Les Tyrans prennent le parti de Veranka. Serge et les parti-

24. Marteau a tenté de tuer son propre Compagnon, Eclair. En effet, Eclair avait une liaison avec Asma. (F)

25. Le Krakyn est mécontent du manque de révérence qui lui est accordé. Si les sujets du Royaume ne deviennent pas plus dévots, il exercera sa vengeance divine sur tout le monde. (F)

26. Arlis est en cheville avec les cannibales du Rocher de la Sentinelle afin de renverser sa mère. (F)

27. Berel en sait plus qu'il ne dit. Il se fait une idée plus juste de ce qui se passe dans le Royaume que Veranka. (V)

28. Une des femmes de la Barge aux Esclaves est enceinte du Maître d'Equipage Marée-de-Cendres. (F)

29. Certaines nuits, on peut voir les tentacules du Krakyn envelopper le Rocher de la Sentinelle. (V)

30. Veranka a fait chercher une barge de guerre melnibonéenne afin de lui porter secours à elle et à sa famille. Tous les autres habitants du Royaume seront emmenés à Imrryr comme esclaves. (F)

31. Les Nobles détestent les Adeptes. (V)

32. L'amure démon de Veranka lui a été offerte par Inyz. (V)

33. Delphon est déséquilibré. (V)

34. La Marine vilmirienne a récemment envoyé trois navires à la rescousse du Royaume ; ils vont arrêter Veranka. (F)

35. M'lara est une sorcière, mais elle garde ce fait secret. (V)

36. Roqel est une sorcière, mais elle garde ce fait secret. (F)

37. La Barge aux Esclaves a été très mal construite et sombre de plus en plus dans les plantes. (F)

38. Les Emballeurs détestent les Nobles. (V)

39. Les Nobles pensent que les Tyrans ne sont que des bouffons. (V)

40. Koot a inventé une façon de faire bouillir de l'eau de mer pour en faire de l'eau potable mais Veranka lui a interdit de rendre ce procédé public. (F)

41. Inyz est en coalition avec le Théocrate de Pan Tang. (F)

42. Le Conte Smiorgan Tête Chauve des Cités Pourpres a envoyé une flotte pour détruire le Royaume. (F)

43. Therus scie des trous dans le Pont Découvert depuis un moment. (F)

44. Koot a découvert une façon de faire cuire les plantes sauvages de façon à les rendre comestibles. (F)

45. Le reste du monde a été détruit par le Chaos. Seul le Royaume Flottant demeure. (F)

46. Quelque part dans le Royaume se trouve une arme capable de tuer le Krakyn. (V)

47. Les sauvages anthropophages qui vivent sur le Rocher de la Sentinelle volent des bébés sur la Barge aux Esclaves. (F)

48. L'un des esclaves est un sorcier puissant. (F)

49. Le Moulin est actionné par un démon. (F)

50. Personne ne s'est jamais échappé du Royaume Flottant. (V)

sans du Mouvement pour un Royaume Libre restent à l'écart du conflit dans l'attente du moment propice où ils pourront attaquer les vainqueurs.

Il est improbable que la bataille prenne une tournure définitive à ce moment de la partie. Chaque faction se retire sur son navire pour profiter d'une position plus facile à défendre. Les Servants du Krakyn n'épousent la cause de personne et se replient pour prier. Les artisans s'unissent contre les Tyrans, quoiqu'ils aient probablement besoin de l'aide des aventuriers pour défaire les ruffians. Les esclaves considèrent le tumulte depuis leur barge, se déclarent affranchis de leurs oppresseurs, et déclarent rapidement leur indépendance.

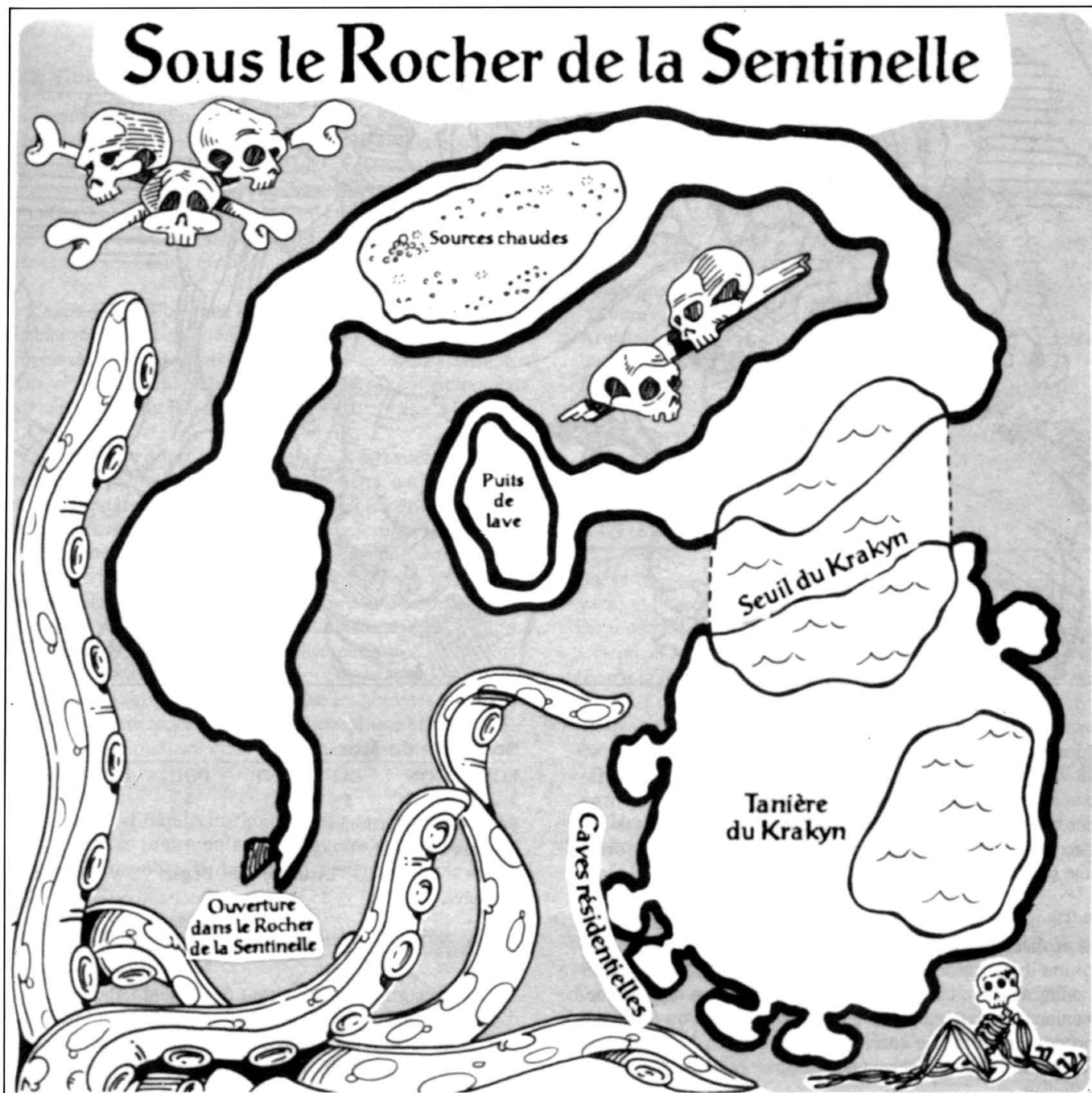
Dans la mesure où Veranka détient la seule source de ravitaillement en eau potable, la situation ne peut demeurer dans

l'impasse plus d'une semaine. Tenez compte des actions des aventuriers pour déterminer la tournure de la guerre. D'après combats se communiquant de cabine en cabine devraient se dérouler, et au moins un des navires devrait prendre feu avant que l'une des factions ne sorte victorieuse du conflit.

Le Rocher de la Sentinelle

C'est la seule étendue de terre ferme qui soit en vue du Royaume Flottant. Il s'agit, peu ou prou, d'un tertre rocaillieux, noir et menaçant, faisant saillie jusqu'à une hauteur de

Sous le Rocher de la Sentinelle





Dans le repaire des Marins-d'Eau-Douce

15 mètres au-dessus de la mer. Celui-ci est rugueux, exposé au vent et inhospitalier. Cette île de pierre se découpe en facettes de granite déchiquetées qui se tordent et s'incurvent en des angles sévères. Il n'existe qu'un seul affleurement de rocher plat où l'on peut aborder sans danger. Celui-ci forme une sorte de plage.

De nombreuses cavernes peu profondes creusent le pied du rocher, ainsi que trois autres plus grandes et situées à une courte distance des plantes qui encerclent l'île. Les petites cavités abritent des serpents de mer. Ceux-ci ne représentent aucune menace à moins de leur marcher dessus ou de les déranger de quelque autre façon. Certains habitants du Royaume Flottant attachent beaucoup de prix au venin de ces animaux.

Serpents de Mer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
7	11	5	3	4	16

Points de vie : 7 chacun.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	85 %	1 point + poison de classe 1 (1D10 pts de dégâts)	-

Les trois grandes caves sont également habitées. L'une d'elle est le nid d'une colonie de Tortues de Mer.

L'autre est le repaire des Marins-d'Eau-Douce, une meute de cannibales primitifs qui se met en chasse de tout intrus s'aventurant sur le Rocher de la Sentinelle. La dernière est en

fait un tunnel qui mène à la tanière du Krakyn, dans les profondeurs.

Les Tortues de Mer

Les tortues de mer viennent sur le Rocher de la Sentinelle pour se reproduire et mettre bas. Habituellement, ce sont des créatures inoffensives, mais elles réagiront avec détermination contre ceux qui menaceront leurs oeufs.

Tortues de Mer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	16	9	4	7	10

Points de vie : 16 chacune.
Armure : 10 points dûs à leur coquille.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	45 %	1D8	-

Les Marins-d'Eau-Douce

La première génération de naufragés du Royaume colonisa le Rocher de la Sentinelle. Puis, quand ils déménagèrent pour regagner les épaves flottantes, quelques colons conservateurs ne les suivirent pas. Le renouvellement des générations transforma les "marins d'eau douce" en une tribu d'êtres primitifs, sauvages, et anthropophages qui méprisent et abhorrent la mer et tous ceux qui y résident.

L'entrée de leur caverne tribale ne peut être perçue que du plateau rocailleux qui tient lieu de plage. Quiconque s'approche de l'île est observé par les Marins-d'Eau-Douce. Ceux-ci suivent et harcèlent les envahisseurs tout au long de leur exploration du Rocher de la Sentinelle.

Leur caverne constitue une résidence fort rudimentaire : une salle circulaire de 15 mètres de diamètre, à moitié étouffée par les nuages de fumée que dégage un feu de cuisson qui couve, alimenté par des plantes sauvages, du bois flotté, et des excréments séchés. Les plantes sauvages porteuses de melons marins servent aussi de pailleasse. Les seuls objets que possèdent les Marins-d'Eau-Douce pouvant être trouvés en cet endroit sont leurs armes et divers outils grossiers, taillés dans la pierre et l'os. C'est ici que les femmes et les enfants passent le plus clair de leur temps, et ces deux groupes sont tout aussi sauvages et sanguinaires que les hommes. Femmes et enfants attaquent, eux-aussi, à la façon d'une meute d'animaux, usant de massues et de fragments de rochers en guise de dagues.

Les Marins-d'Eau-Douce sont simples et superstitieux. Si les aventuriers font montre de pouvoirs magiques quelconques, les membres de la tribu se replient, en proie à une peur abjecte.

Marins-d'Eau-Douce : Hommes

Ils sont au nombre de douze.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	16	8	6	13	5

Points de vie : 19 chacun.
Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Massue	46 %	1D6+1D6	21 %
Rocher Lancé	29 %	2D4+1D6	-

Compétences : Embuscade 47 %, Grimper 76 %, Eviter 38 %, Se cacher 61 %, Sauter 55 %, Déplacement Silencieux 52 %, Nager 00 %.

Langues : Commune 5 %, Marin-d'Eau-Douce 40 %.

Marins-d'Eau-Douce : Femmes

Elles sont au nombre de onze.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	14	8	6	11	5

Points de vie : 15 chacune.
Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Massue	25 %	1D6+1D6	10 %
Rocher Lancé	23 %	2D4+1D6	-

Compétences : Eviter 26 %, Se cacher 42 %, Nager 00 %.
Langues : Commune 5 %, Marin-d'Eau-Douce 40 %.

Marins-d'Eau-Douce : Enfants

Ils sont au nombre de huit.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	11	7	5	6	12	7

Points de vie : 9 chacun.
Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Rocher Acéré	15 %	1D4	-
Rocher Lancé	31 %	1D4	-

Compétences : Eviter 37 %, Se cacher 25 %, Nager 00 %.
Langues : Commune 3 %, Marin-d'Eau-Douce 25 %.

Les Tunnels du Krakyn

Sur la face cachée du Rocher, une fissure ouvre sur une crevasse étroite. Le sommet presque entièrement à-pic de l'île est fendu en cet endroit par une faille de six mètres de haut s'étendant sur 13 mètres dans le granite noir avant d'être avalée par la gueule béante de la caverne. Le sol de la cassure est jonché d'os provenant de diverses créatures.
Trois crânes humains font la grimace aux visiteurs avec une joie creuse.

L'entrée de la caverne donne sur un tunnel qui s'enfoncé graduellement dans la roche. L'air est chaud et un bruit de gouttes retentit en contre-bas.

Les Sources Chaudes

Une brume infecte et sulfurique emplit l'air de cette salle trop chaude pour être confortable. L'humidité luit sur les murs, tombant goutte à goutte dans une mare bouillonnante qui recouvre presque toute la surface du sol de la caverne. De la vapeur émane de la mare dont l'eau frise l'ébullition. Un mince courant s'en écoule pour plonger dans le tunnel situé de l'autre côté de la salle.

La saillie qui entoure la mare offre tout juste assez d'espace pour qu'une personne s'y déplace, du moment que celle-ci réussit un jet de Grimper. En raison de la forte concentration de soufre ambiante, de la chaleur, et de l'humidité, tous les aventuriers doivent effectuer un jet sous 5 x CON. Un échec signifie une pénalité de 10 % à leur jet de Grimper. Quiconque chute dans l'eau brûlante subit 1D6 points de dégâts.

L'écoulement de l'eau de la mare se déverse le long de la pente raide du tunnel, se refroidissant au fur et à mesure de sa progression vers le bas pour affluer dans une autre mare sise dans la caverne suivante.

Sur le Seuil du Krakyn

En cet endroit, le tunnel débouche sur une grande salle en forme de croissant et dans laquelle s'ouvre un second tunnel, sur la droite. Le torrent qui suit le tunnel se refroidit rapidement pour finalement se jeter dans une autre mare, laquelle remplit une large portion de la caverne qui se trouve en face de l'entrée. Les murs, le sol, et le plafond scintillent sous l'effet de l'humidité. Celle-ci est provoquée par une fine brume de vapeur qui s'élève des eaux encore chaudes de la mare, dont le contact n'est plus dangereux.

L'eau parcourt un conduit menant directement de cette salle à la tanière du Krakyn. Il est nécessaire de faire un jet de Chercher pour découvrir les contours de la galerie sous-marine que renferme la mare.

De même, un jet de Nager est nécessaire pour négocier le passage. Un jet raté se solde par une noyade entraînant la perte de 1D6 points de dégâts. Les aventuriers qui ratent leur jet et se retrouvent en difficulté ont 50 % de chances d'émerger d'un côté ou de l'autre du tunnel sous-marin.

Salle Cul-de-Sac

Cette caverne grossièrement ovale abrite un puits profond, lequel est entouré d'un rebord étroit. Cette salle est chaude et emplie d'un grondement grave faisant penser au grognement de quelque grosse bête. Il s'agit de la partie restante de la cheminée du volcan qui est à l'origine du Rocher de la Sentinelle. Le puits plonge dans le manteau en fusion du monde, offrant une mort certaine à ceux qui tombent dedans.

La Tanière du Krakyn

C'est ici que le Krakyn dort et rêve. De là il s'étire dans son sommeil et, de temps à autres, tend un tentacule et saisit une bouchée humaine pour satisfaire sa faim.

Cette salle est vaste et approximativement ovale. Elle est éclairée par une lumière bleue fantomatique et produite par la mousse phosphorescente qui couvre les murs et le plafond rocheux de la caverne. Celle-ci contient un bassin d'eau potable, lequel est relié à la mare qui se trouve sur le seuil de la tanière du Krakyn. Une étendue d'eau de mer, qui constitue l'ouverture sur l'océan du Krakyn, y figure également.

Le Krakyn domine la salle. Il dort paisiblement. Un de ses yeux est visible et chaviré. Ses tentacules sont tournés en dehors à même le sol, formant ainsi des barrières caoutchouteuses. Tandis que les aventuriers s'avancent dans la caverne, un oeil s'ouvre et les considère avec intérêt. Le monstre ne peut faire la différence entre les aventuriers et sa réserve de victimes.

Un homme vêtu de haillons (la nourriture du Krakyn) est en train de s'abreuver au bassin quand le premier aventurier brise la surface de l'eau. A la vue d'un étranger dans la tanière, il s'évanouit dans un profond sommeil.

Les Cavernes Résidentielles

Des ouvertures déchiquetées se découpent dans la paroi de la tanière du Krakyn. Ce sont les cavernes où les victimes sacrificielles résident. En tout, huit hommes et femmes y vivent. Ils ont été sacrifiés par Veranka, et le Krakyn les a amené dans cet endroit pour les consommer plus tard. Tout aventurier ayant été sacrifié au Krakyn a survécu de cette façon.

Les victimes ignorent qu'il existe une autre sortie que celle qui donne sur l'océan, et leur moral a été complètement brisé par le caractère apparemment désespéré de leur situation. De temps en temps, ils osent pêcher des poissons dans l'étendue d'eau de mer. Certains se nourrissent de la mousse phosphorescente. Mais la plupart d'entre eux meurent de faim en attendant que le krakyn les dévore.

La discipline est maintenue par un scélérat du nom de Squal. Ce gueux s'est érigé en maître des esclaves, et a obtenu la soumission de ses camarades de captivité déprimés en les menaçant.

En effet, il leur a fait croire qu'ils éveilleraient la colère du Krakyn s'ils venaient à lui désobéir à lui, Squal. Cependant, le Krakyn n'a pratiquement pas conscience de l'existence de ce dernier. Squal est doté de la faculté de toujours se trouver hors de portée lorsque la créature a faim. Cela fait des mois qu'il est en ces lieux, et il survit en grignotant les restes humains délaissés par le Krakyn. Dans sa Caverne Résidentielle sont empilés des bijoux et des pièces de monnaie extorqués à ses compagnons d'infortune ; le tout a une valeur de 2 670 GB.

Quand squal aperçoit les aventuriers, il les prévient qu'ils feraient bien de décamper. Si cela échoue, il tente de réveiller le Krakyn. La créature lui jette un bref regard furieux et l'envoie bouler d'un coup de tentacule languissant.

Squal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	15	8	15	16	14	7

Points de vie : 14.

Armure : Aucune.

Armes : Aucune

Compétences : Eviter 77 %, Se cacher 68 %, Eloquence 31 %, Persuader 74 %.

Langues : Commune 00 %/75 %.

Victime sacrificielle type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	12	11	9	10	10

Points de vie : 10.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de Poing	25 %	1D3	-
Rocher Lancé	20 %	2D4	-

Compétences : Eviter 26 %, Se cacher 31 %.

Langues : Commune 00 %/55 %.

Le Krakyn est Attaqué

Le Krakyn ne peut tout simplement pas concevoir la possibilité d'une quelconque menace humaine au sein de sa tanière. Les aventuriers peuvent donc attaquer pendant un round complet avant que le monstre, sidéré, ne pense à riposter. La réaction des victimes sacrificielles varie : certains poussent des gémissements de terreur et se cachent, d'autres plongent dans le bassin, d'autres encore assaillent la créature aux côtés des aventuriers.

Une fois qu'il est réveillé, le Krakyn, fou de rage, tue tout humain qui se trouve dans la salle. La seule façon d'en échapper est d'emprunter le chemin que les aventuriers ont pris pour arriver jusqu'ici. Après avoir massacré tout le monde jusqu'au dernier, le Krakyn quitte la caverne et se dirige en pleine mer (voir plus loin).

Si le Krakyn perd la moitié de ses points de vie ou plus, il se glisse dans l'étendue d'eau de mer et l'inonde d'encre noire et de pus sanguinolent.

Puis il se propulse au large.

Blessé, furieux, le Krakyn s'éloigne à la nage pour guérir ses blessures. Il parcourt des kilomètres et des kilomètres sous les plantes sauvages et s'arrête finalement pour ruminer. Il s'enterre dans le sol de l'océan et fait des cauchemars de Krakyn tout en entretenant sa haine de l'humanité.

Le Krakyn retourne au Royaume Flottant 1D10 jours plus tard pour le fracasser en tous petits morceaux. Voir "La Vengeance du Krakyn" pour de plus amples détails.

Le Krakyn

Autrefois, il y a quelques siècles de cela, le Krakyn était une créature tout ce qu'il y a de plus naturelle. Puis les Seigneurs du Chaos la remarquèrent, eux qui cherchaient à se distraire en procédant à des expérimentations. Ils offrirent ruse et intelligence à l'animal et le corrompirent au Chaos afin de le doter du pouvoir de régénération, le rendant ainsi presque immortel.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
60	50	75	10	18	12

Points de vie : 113.

Armure : 15 points dûs à la forte épaisseur de sa peau.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules x8	60 %	1D5+3D6	30 %
Bec	75 %	2D10+3	-

Le Krakyn peut utiliser six tentacules par round lors de ses attaques. Une attaque au tentacule réussie peut soit causer des points de dégâts, soit attraper la cible, l'amenant au bec du Krakyn pour une attaque qui, en cas de réussite, inflige automatiquement des dégâts et ce, sans tenir compte de l'armure de la victime.

Un coup occasionnant 15 points de dégâts à un tentacule tranchera celui-ci, libérant ainsi un aventurier retenu captif.

Pouvoirs : Régénération : 1D8 points par round. Tout tentacule ayant été tranché repoussera dans les 1D8 jours.

Aptitudes : Dans l'eau, le Krakyn peut faire jaillir un grand nuage d'encre. Celui-ci se répand sur une aire circulaire de 25 mètres pendant 3D6 rounds, obscurcissant totalement la vue. Les jets de combat des créatures affectées sont divisés par deux.

Compétences : Embuscade 90%, Nager 100%, Nager Silencieusement 76%.

La Vengeance du Krakyn

Après s'être reposé, le Krakyn se lance à l'attaque du Royaume Flottant de toutes ses forces, punissant l'ensemble des humains pour les blessures que les aventuriers lui ont infligées.

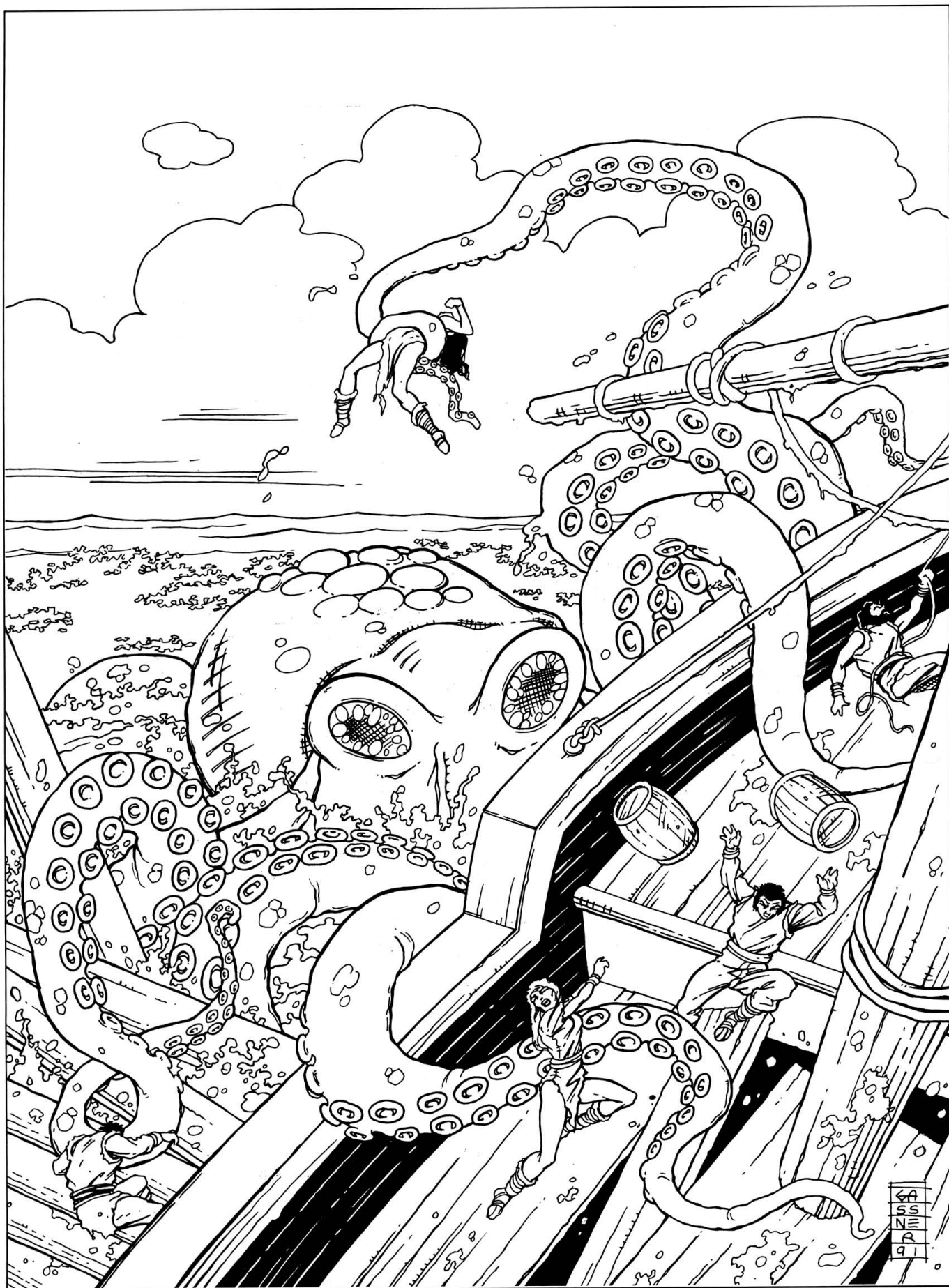
Le Krakyn commence par prendre le Vaisseau Amiral dans ses puissants tentacules, il en écrase la coque et l'attire par le fond, entraînant à sa suite tous ceux qui ont le malheur de se trouver à bord à ce moment là. La bête poursuit son expédition punitive au hasard, avec l'intention de réduire la Flotte Royale tout entière en menus morceaux de bois flotté. Ensuite, le monstre donne libre cours à sa colère sur la Flottille des Artisans, en commençant par le Gardien. Sa dernière cible est la Barge aux Esclaves.

La panique frappe les flottilles. Certains tentent de combattre la créature aquatique déchaînée, mais la plupart fuient, soient en s'éloignant le plus possible du Krakyn, soit en traversant le tapis de plantes sauvages sur leurs bottes ponton afin de gagner le Rocher de la Sentinelle.

Là-bas, ils sont attaqués par les Marins-d'Eau-Douce. Les Servants du Krakyn sombrent dans une extase idolâtre et agressent quiconque ose affronter leur dieu. Cependant, leur foi ne leur est d'aucune utilité car le Krakyn dévore aussi bien ses adorateurs que les païens.

La meilleure arme du Royaume contre le Krakyn est la baliste secrète, ce dont les aventuriers se souviendront probablement si Serge n'y pense pas. Elle est cachée sous une caisse retournée, sur le pont du Pourvoyeur, et prête à être utilisée.

Si le Krakyn n'est pas arrêté, la population restante se retrouve coincée sur le Rocher de la Sentinelle, où ils sont perpétuellement harcelés par les Marins-d'Eau-Douce. Les aventuriers doivent alors survivre jusqu'à ce qu'ils parviennent à ordonner leur propre sauvetage et quitter ce dangereux marécage marin.



SA
SS
NE
R
91

La fureur du Krakyn

La Destruction des Vaisseaux

Le Krakyn n'assaille les navires qu'à l'aide de ses tentacules, frappant pour causer des dégâts. En fait, il les attrape pour les réduire en morceaux.

- ❑ *Tous les bâtiments de la Flottille Royale ont une Qualité de Coque de 11, une Navigabilité de 28, et 80 Points de Structure.*
- ❑ *Tous les bateaux de la Flottille des Artisans ont une Qualité de Coque de 8, une Navigabilité de 22, et 45 Points de Structure.*
- ❑ *La Barge aux Esclaves a une Qualité de Coque de 20, une Navigabilité de 10, et 100 Points de Structure.*

Toute attaque du Krakyn réussie diminue automatiquement la Navigabilité du nombre total de points de dégâts infligés. Si ces dégâts dépassent la Qualité de la Coque, les points en excédent sont soustraits aux Points de Structure, et la Qualité de la Coque est abaissée d'un point. Un vaisseau doté d'une Navigabilité de zéro prend l'eau et est soit inondé, soit coulé.

Lectures Conseillées

Il est conseillé aux maîtres de jeu qui ont été intrigués par ce décor de mer de sargasses de lire les récits horribles de William Hope Hodgson. Hodgson a écrit de nombreuses histoires se passant dans des décors semblables à celui proposé dans *Le Royaume Flottant*, et certaines informations contenues dans ce scénario ont été tirées ou inspirées de son oeuvre.

Le Dompteur de Vents, l'Enclume, et le Pourvoyeur sombreront lentement ; les autres navires seront submergés. Tout bâtiment dont la Qualité de Coque ou les Points de Structure tombent à zéro se brise et coule rapidement.

Ces règles sont extraites du supplément *Le Loup Blanc*.

La Fin du Royaume

Les aventuriers ne peuvent quitter cet endroit avant d'avoir renversé Veranka et tué le Krakyn. Même alors la paix n'est pas garantie. Souvenez-vous que chacun des Nobles a soif de pouvoir ; la suppression de toute fondation de pouvoir existante provoque encore plus de complots et de double-jeu comme chaque faction tente de s'accaparer du contrôle du Royaume. Cela se produit si le Royaume est réduit au Rocher de la Sentinelle. Ces gens sont obsédés par le pouvoir. Le plus bel espoir pour le Royaume réside en un nouveau gouvernement ouvert à tous et régi par Serge, Roqel, ou les aventuriers.

S'Enfuir

Maintenant que les tyrans ont cessé de diriger le Royaume, les gens commencent à préparer leur fuite. Ils demandent aux aventuriers de gagner le continent et, une fois là-bas, d'envoyer des navires à leur rescousse.

Plusieurs options sont disponibles en ce qui concerne le transport. Pendant ce temps, le maître de jeu doit décider des événements qui se produisent dans le Royaume pendant que les aventuriers sont absents. Une nouvelle menace engloutit-elle le Royaume avant l'arrivée des secours ?

Par Ballon

Koot peut à présent travailler sur son ballon à air chaud au vu et su de tout le monde. La construction et les essais prennent plusieurs mois. Le MJ peut désirer faire jouer cette période agitée qui met en scène les difficultés initiales du nouveau Royaume démocratique.

Finalement, le ballon est prêt au lancement. Serge demande aux aventuriers d'en être les premiers passagers. Ils doivent rejoindre le continent et faire venir les secours au Royaume aussi vite que possible.

Le voyage en ballon se passe aussi bien que le maître de jeu le souhaite. De quel contrôle les aventuriers disposent-ils ? Se posent-ils sans encombre en Argimiliar ou en Pika-rayd, là où les étrangers ne sont pas les bienvenus ?

Par Bateau

Les aventuriers peuvent préférer réparer un des vaisseaux, probablement le Gambit. De nouvelles voiles doivent être taillées à partir de couvertures et de vêtements. Les élémentaires des eaux de M'lara (ceux qui sont liés à la quille du Pourvoyeur) peuvent être transférés d'un navire à l'autre.

Le voyage en bateau peut également procurer sa part d'aventure. A quel point est-il difficile de se libérer des plantes sauvages ? Le Krakyn est-il le seul monstre gigantesque à rôder dans les environs ?

Par Radeau

Si le Royaume a été pulvérisé, les aventuriers ne peuvent espérer mieux qu'un radeau fait de bois flotté. Cela implique un long et pénible trajet pour rejoindre les voies maritimes.

Sauvetage et Récompense

Si les aventuriers sont capables d'organiser une opération de secours pour les naufragés qu'ils ont laissés derrière eux, ils sont largement récompensés. Une fois que les capitaines et équipages des vaisseaux de sauvetage ont été payés, les aventuriers reçoivent la permission de garder tout ce qui a été trouvé à bord du Vaisseau Amiral, du Sanctuaire, du Temple, et du Gardien.

Les aventuriers généreux peuvent vouloir redistribuer une partie de cette richesse, mais pour le moment ils n'ont qu'à se donner la peine de prendre.

Une exception, cependant, porte sur le tonneau contenant des élémentaires d'eau potable : M'lara veut absolument le

détruire. En effet, il s'agit là d'un symbole du pouvoir que Veranka détenait sur le Royaume.

De plus, le tonneau rappelle constamment aux survivants les terribles abus de pouvoir qui constituent l'héritage du Royaume Flottant.



Le Connecteur de Myrrhyn

L'ENGIN CONNECTEUR TONNE ET GRONDE DANS SON ANTRE SECRET, quelque part dans la Vallée de Xanyaw. Ses rouages polis fonctionnent et tournent sur eux-mêmes, tissant leur magie. Autrefois, il transformait les clakars brutaux et chaotiques en hommes ailés de Myrrhyn. Aujourd'hui, son rôle est de faire de ces derniers des personnes encore plus humaines, comme le demande les desseins de la Loi.

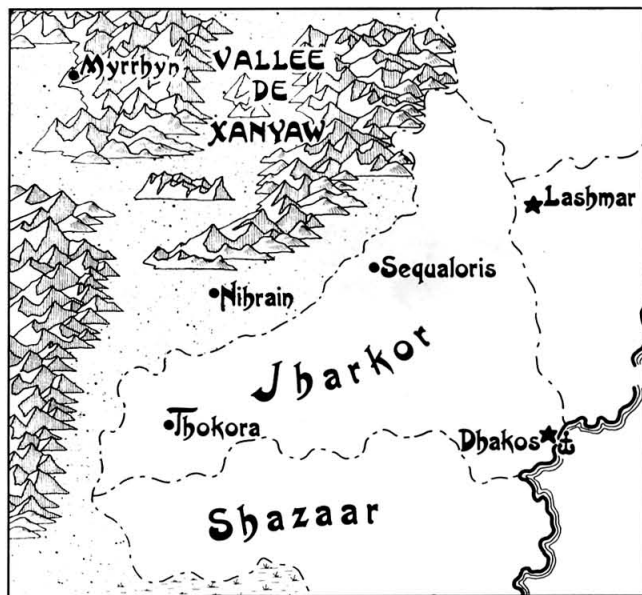
Anazzar et Shareel, deux éléments du peuple myrrhynien, souhaitent mettre un terme à ce procédé contre nature. Il ont ôté une petite pièce de l'Engin Connecteur, une hélice insignifiante appelée la boucle. Malheureusement, tragiquement même, cela n'a nullement empêché l'Engin de fonctionner mais, au contraire, a modifié ses effets. Le fier peuple ailé est maintenant affecté d'une nouvelle façon : l'effrayant appareil altère leur structure corporelle selon des mutations aussi horribles que douloureuses.

Dans cette aventure, un sorcier force les aventuriers à lui dénicher une drogue inhabituelle. Au cours de l'histoire, ils se retrouvent mêlés à l'histoire de la boucle, et jouent un rôle déterminant dans l'avenir de la race myrrhynienne.

Les Pièces Brillantes du Chaos

Ce scénario commence dans une grande ville des Jeunes Royaumes. Où qu'ils se trouvent, les aventuriers sont contactés, une nuit, par un petit homme au visage rond et aux yeux bleu ciel et troubles. "Mon maître a besoin de vous, dit-il. Il vous offre ceci." L'homme sort une petite bourse en cuir souple de sous sa tunique, et la jette sur la table. Tout aventurier qui réussit un jet de Voir peut remarquer que le sceau de cire qui liait les deux cordons de la bourse a été brisé. Ce dernier porte une petite impression représentant une variation sur le thème des huit flèches du Signe du Chaos. La bourse renferme 100 petites pièces d'argent. Chaque pièce porte la même impression à caractère chaotique que le sceau de cire brisé. La bourse semble être à moitié-pleine. Le maître de jeu devrait noter quels sont les aventuriers qui touchent les pièces.

L'homme au visage rond attend que les aventuriers le suivent. Il en sait peu, si ce n'est que son maître attend les aventuriers, ainsi que d'autres pièces de monnaie.



Il les mène par la ville jusqu'à entrer dans une rue dont les bâtiments sont faits de pierre et de briques. Il gagne directement la véranda d'une maison de village étroitement coincée entre deux structures plus hautes et plus larges. Une porte en bois aux gonds en acier poli s'ouvre comme il pose le pied sur la marche inférieure. "Hum, fait-il. On dirait que le maître guettait notre venue..." Sa phrase s'achève par un son de gorge faible et effrayé.

En haut des escaliers, un homme de grande taille dont la tête disparaît dans un grand nuage de boucles épaisses s'avance dans la lumière.

"Bonjour, dit l'homme aux cheveux bouclés. Je m'appelle Jessup Clag. Veuillez vous donner la peine d'entrer dans ma demeure, je souhaite vous donner du travail."

L'homme au visage rond tente de sortir furtivement pour rejoindre la rue, mais Clag lui adresse un geste sec.

"Ne pars pas encore, Inno. Je pense avoir besoin de toi très bientôt."

Clag accentue le mot "bientôt" d'une façon sinistre.

Clag conduit les aventuriers le long d'un vestibule éclairé d'une unique chandelle que supporte un chandelier en fer forgé. Inno marche au côté de son maître dans les semi-ténèbres, son dos vouté de façon obséquieuse. Ils franchissent un por-



Jessup Clag et sa collection de chaises

tail ouvert gravé d'étranges variations du Signe, et comme ils passent dessous, les symboles s'illuminent d'un feu pâle et fantomatique.

La pièce sur laquelle ouvre le portail contient une grande chaise taillée dans la pierre, entourée d'une forêt de chaises de moindre importance, en bois, toutes d'une forme différente. Inno essaie de disparaître à l'arrière de la salle, mais Clag lui saisit le bras et le fait asseoir près du centre du cercle. Clag prend place dans la grande chaise de pierre et fait signe aux aventuriers de s'asseoir.

"J'ai besoin que vous me trouviez une certaine substance. Il s'agit d'une drogue appelée opolis, et elle est très rare dans cette partie du monde. L'opolis a des propriétés particulières dont je pourrais bien avoir besoin à l'avenir. Il m'est impos-

sible d'aller chercher cette drogue moi-même. Mon employé, Inno, ne s'est jamais avéré suffisamment digne de confiance pour entreprendre ne serait-ce que la plus simple des tâches. Je suis surpris qu'il ait pu vous amener en ces lieux aussi vite.

L'opolis est fort commune dans la ville appelée Sequalaris, laquelle se trouve au nord de Jharkor. J'ai besoin que vous vous y rendiez et obteniez cinq livres de cette drogue. Je sais que je peux vous faire confiance en ce qui concerne la réalisation de ce travail comme je ne pourrai jamais faire confiance à Inno."

Le sorcier demande ensuite à Inno de restituer les pièces d'or imprimées du Signe. Inno a l'air stupéfait et rend les pièces d'un air penaud : 50 petites pièces d'or également

marquées du Signe. Il les a soustrait au contenu de la bourse avant de remettre celle-ci aux aventuriers.

"J'étais sûr qu'Inno briserait le sceau et examinerait le don qui vous était destiné. Cela faisait partie de mon plan. Je n'ai pas de temps à perdre pour trouver des instruments désireux de m'aider dans ma quête de l'opolis. Ou vous m'aidez, ou vous connaîtrez un sort identique à celui d'Inno."

Clag fait un geste et murmure un mot. Inno pousse un hurlement aigu et son dos se cambre par réflexe. Ses yeux brûlent d'un feu intérieur doré, des rais de lumière incandescente surgissent de ses pupilles pour former un dessin à huit branches. Ses yeux bleu ciel explosent comme les rais se solidifient en des aiguilles d'acier chauffées au rouge cerise et percent son front, ses joues, et son nez. La mâchoire inférieure de l'homme tombe en un craquement, s'ouvrant sur un trou noir béant. Sa langue surgit dans une rivière de sang

pour chuter et se tortiller à ses pieds. Ses dents volent en éclats et bondissent hors de ses mâchoires distendues tandis qu'un courant de pièces argentées et dorées tintent de façon musicale sur le sol.

Clag considère la pile de pièces de monnaie grandissante d'un air détaché. "Il semblerait que votre paiement soit finalement plus élevé que prévu." Les pièces ensanglantées qui jonchent le sol se compose de diverses devises et s'élève à un total de 1D1 000 GB.

Les aventuriers qui ont touché les pièces de Clag ressentent un endolorissement dans les jointures de leurs mâchoires, ainsi qu'une sensation de brûlure dans leurs yeux. Des pointes de feu violet éclatent et disparaissent dans leur champ de vision. Toute personne regardant dans leurs yeux voient des dards de lumière dorée au centre de chaque pupille.

L'OPOLIS

Cette drogue est issue d'une substance rouge rubis étrangère aux Jeunes Royaumes. Elle porte les noms de Pierre de Sang ou de Larmes du Démon. La Pierre de Sang se trouve dans des endroits stériles et rocailleux où l'influence de la Loi s'est affaiblie. Les dépôts (qui sont souvent aussi gros qu'une citrouille) sont réduits en poudre et mélangés à un opiat quelconque de ce monde pour former une poudre de couleur brun roux, laquelle est ensuite fumée dans une pipe. L'opolis est une drogue dangereuse, et son usage finit presque toujours par provoquer une mort lente. L'utilisateur dépérit sous l'action de forces inter-dimensionnelles qui dépassent l'entendement humain. La virulence de cette drogue est généralement de 1D10+10. Une demi-once (14 grammes environ) coûte plus de 50 GB.

Les Bénéfices

Celui qui fume de l'opolis ressent un flash de béatitude extatique, mêlé à une perception cognitive du futur. Pour en déterminer les effets, faites un jet de 1D100 moins la CON du consommateur.

71-00 : L'utilisateur prend son flash, puis glisse dans un état onirique reposant. Toutes ses compétences tombent à zéro pendant 1D4+2 heures.

41-70 : Le consommateur a une vision déformée mais exacte du passé. Cela peut ajouter des vérités supplémentaires à des histoires que l'utilisateur a entendues, vécues, ou dont il a pris connaissance à travers ses lectures. Cependant, cela peut n'avoir que peu de rapport avec la situation présente. Toutes ses compétences sont réduites à zéro pendant 1D3+3 heures.

21-40 : L'utilisateur a une vision exacte mais déformée des événements en cours. Celle-ci peut avoir un rapport avec la situation dans laquelle se trouve le personnage ou non. Toutes ses compétences tombent à zéro pendant 1D6+2 heures.

01-20 : Le consommateur a une vision déformée mais exacte du futur. Celle-ci a toujours un rapport avec la situation en cours de l'utilisateur. Toutes ses compétences sont réduites à zéro pendant 1D6+4 heures.

Toutes les visions sont choisies et présentées par le maître de jeu. Le contenu de ces dernières ne peut être affecté ou guidé par la volonté du consommateur.

Les Effets Néfastes

Chaque fois que l'opolis est fumée, la CON d'un personnage est réduite d'un point et ce, de façon permanente, à moins que celui-ci ne réussisse un jet sous 3 x CON. En cas de perte de points de CON, l'aventurier doit résister à la virulence de la drogue.

Si sa tentative pour résister échoue, chacune de ses caractéristiques est diminuée d'un point permanent. Après la réduction de l'une de ses caractéristiques, l'utilisateur éprouve comme un effacement du monde, et les contours de son corps deviennent vagues, moins distincts. Si une caractéristique quelconque tombe à zéro, le consommateur est arraché à la réalité pour ne plus vivre que comme un spectre mince et ténu, à jamais flottant entre les plans du multivers, ensorcelé par les Seigneurs sans compassion du Chaos.

Après la prise de l'opolis, le consommateur en a un besoin maladif et obsédant, et se retrouve prisonnier d'une forte dépendance à la drogue. Pour garder sa santé mentale, le personnage doit prendre une dose d'opolis par tranche de 24 heures. Si la drogue n'est pas consommée tous les jours, toutes compétences et aptitudes sont réduites de moitié, et chacune des actions de l'utilisateur est décousue et réalisée en tremblant. Pour mettre fin à sa dépendance, le consommateur doit réussir un jet sous 1 x POU. Ce jet ne peut être tenté qu'une fois par jour.

Le sorcier lève soudainement le regard vers les aventuriers. "Si je devais être blessé ou, puisse le Chaos l'interdire, si je devais mourir brutalement, le sort funeste d'Inno serait le vôtre aussi sûrement que si vous ne ramenez pas l'opolis que je désire acquérir."

Clag prend un ton d'homme d'affaires. Il fournit une carte de Sequaloris aux aventuriers et leur demande s'ils ont besoin de ravitaillement ou d'équipement qui puissent les aider lors de leur voyage. Une fois que toutes les dispositions de route ont été prises, le sorcier leur montre la porte.

"J'en suis désolé, mais il n'existe aucune façon de lever la malédiction qui pèse sur vous. Il semblerait que vous deviez passer le restant de vos jours à dépendre de mon bon vouloir." Il marque une pause. "J'ai cependant entendu dire que certains appareils fort puissants de la Loi pouvaient en supprimer les effets, mais je ne saurais en jurer. Je ne suis pas très sûr de l'utilité de cette information, cela dit, car je doute qu'il existe de telles machines dans ce plan d'existence. Je vous souhaite bonne chance ; soyez de retour avec l'opolis d'ici à trois mois, ou je mettrai la malédiction à exécution. J'ignore s'il existe une portée nécessaire pour que cela prenne effet, mais il serait probablement sot de votre part d'essayer de vous en rendre compte de façon malencontreuse. Au revoir."

Clag se détourne des aventuriers, rentre dans sa tour et ferme la porte.

Jessup Clag

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	13	19	22	13	9

Points de vie : 13.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	77 %	1D4+2	56 %

Compétences : Connaissance des Chaises 64 %, Persuader 67 %, Vanité 88 %.

Langues : Commune 95 %/95 %, Bas Melnibonéen 60 %/60 %, Haut Melnibonéen 70 %/70 %.

Compétence en Invocation : 74 %.

Invocations : Pièces du Chaos Maudites. Tous les élémentaires, et les démons inférieurs analogues.

La Malédiction

A l'insu de Clag, la malédiction a un effet secondaire qui peut doter les aventuriers de quelques avantages durant cette aventure. La Malédiction leur permet, de temps en temps, de détecter la présence de démons étrangers. La maître de jeu effectue un jet secret sous 3 x POU pour chaque aventurier affecté. Si le jet est réussi, l'aventurier est saisi d'une légère douleur dans ses globes oculaires, et d'un sentiment de prémonition de danger cuisant. Les aventuriers ne se rendront compte qu'ils possèdent cette nouvelle faculté de détection que lorsqu'ils auront compris que cette sensation de picotement annonce toujours l'arrivée d'une créature du Chaos.

Imbroglia à Sequaloris

Sequaloris est juchée dans les contreforts escarpés qui s'étendent au sud-est de la Vallée de Xanyaw. Certaines parties de la ville ont été bâties sur des affleurements nus qui sont typiques de l'endroit. De nombreux quartiers utilisent les rochers déchiquetés de façon architecturale, sculptant et creusant la roche pour garnir l'arrière des bâtiments de pièces et de chambres. Comme la ville est construite en intégrant ces caractéristiques naturelles, l'agencement des rues ressemble à la carte du delta d'une rivière.

L'économie de Sequaloris est principalement axée sur le commerce des caravanes qui traversent la région pour pratiquer le négoce avec les mystérieux Myrrhyniens. Les pèlerins en quête des Prophètes de Nihrain offrent une autre, quoique petite, source de revenus aux sinistres habitants de la ville. L'écoulement et le commerce des marchandises est à ce point vigoureux qu'il est plus facile de trouver des objets superflus ou d'origine incertaine qu'on ne pourrait s'y attendre dans un tel trou perdu.

Le peuple de cette ville est depuis longtemps habitué à soutenir son existence de la roche nue. Ceux qui ont le mieux réussi viennent de l'extérieur de la ville ; ils ont étudié la situation de la population et ont tiré le meilleur parti de la suffisance de celle-ci. Ce sont, pour la plupart, des humains, et principalement des Jharkoriens. L'on compte aussi quelques Myrrhyniens peu nombreux mais étonnamment visibles. Il s'agit d'exemples peu recommandables de leur race qui ont été bannis de leur pays d'origine en raison de leur activités criminelles.

Ballade à Sequaloris

Une fois en ville, les aventuriers peuvent commencer à poser des questions sur l'opolis. S'ils posent leurs questions aux portes de la ville, l'officiel se met vaguement en colère, expliquant aux aventuriers qu'ils ont de la chance qu'il ne leur interdise pas l'accès à la ville si tout ce qui les intéresse est d'acheter de telles drogues.

En ville, ils obtiennent des réactions plus raisonnables. Les citoyens respectables leur indiquent la guilde des apothicaires, et d'autres moins respectables leur désignent une auberge, l'Oskreth Muskatoon, où, disent-ils, on peut à peu près tout acheter.

La Maison de la Guilde des Apothicaires

La guilde est abritée par un bâtiment d'un seul étage mais qui occupe presque tout un pâté de maisons. Un dôme enchâssé composé d'une feuille d'or s'élève du centre de l'édifice et brille d'un reflet pâle dans la lumière du soleil. Les fenêtres sont faites de petits carreaux de verre très décorés qui sont tous entourés d'une grille en métal.

Dans la salle de réception, un homme grand et mince dont le dos est tourné vers la porte se tient derrière un comptoir. Il répartit des feuilles de papier de façon tatillonne entre

des cagibis placés dans le mur. Il porte une calotte. Il se présente comme étant Zonas Pertuut, Maître Assesseur de la Guilde.

Si les aventuriers cherchent à acheter de l'opolis à Zonas sans autre forme de préambule, ils essuieront une rebuffade sarcastique. En effet, l'opolis n'est pas distribuée par les apothicaires officiellement reconnus. Par contre, s'ils font montre d'une Connaissance des Plantes de quelque façon, ou s'ils flattent Zonas par la politesse de leur approche (une utilisation subtile de la compétence Persuader pourrait s'avérer utile), ce dernier leur dira qu'il ne peut les aider à se procurer de la drogue. La guilde ne fabrique ni ne vend de narcotiques aussi puissants que l'opolis. Il leur parle cependant d'un homme nommé Anazzar.

"Anazzar est un Myrrhynien. Il souffre d'une terrible infirmité. A force de le voir venir acheter ses calmants, j'en suis venu à fort bien le connaître. Il m'a raconté, une fois, lors d'une de ses crises de radotage, qu'il avait utilisé le narcotique que vous recherchez dans sa recherche d'évasion. En général, on peut le trouver à l'Oskreth Muskatoon. saluez-le de ma part."

L'Oskreth Muskatoon

L'intérieur de l'auberge Muskatoon est chargée d'une fumée produite aussi bien par du tabac que par de l'encens. Les larbins des caravanes, les mercenaires sous-payés, et les voyageurs sans le sou descendent tous au Muskatoon durant leur traversée de Sequaloris. Ils sont fort peu à rester plus d'un jour, et les charmes de l'auberge n'ont rien pour pousser les voyageurs à demeurer plus longtemps que nécessaire dans la ville. Les couloirs sont sombres et étroits, des années de fumée ont noirci les murs, et le rire vide des prostituées résonne parfois derrière une porte tachée d'empreintes de mains.

La salle commune est éclairée par des torches mal espacées et suspendues à des poutres grossières qui sortent des murs. Le plafond de la pièce est noir de suie. Deux Myrrhyniens desséchés, aux ailes atrophiées, vacillent devant leur gobelet de vin. Plusieurs humains à l'air débauché sont assis le dos contre le mur, leurs yeux errants ne s'arrêtant sur personne ni sur quoi que ce soit.

Presque tout le monde se retourne pour examiner les aventuriers à leur entrée dans l'auberge. S'ils demandent de l'opolis au bar, le tenancier dresse un sourcil et leur dit de prendre contact avec Asim Terrel, un homme qui se trouve habituellement au Muskatoon dans la soirée. S'ils demandent après Anazzar, le tenancier leur indique une silhouette encapuchonnée, laquelle est penchée sur le bar.

Un jet de Voir permet de remarquer une femme habillée d'un corsage noir et de jodhpurs bouffants de couleur kaki. Elle étudie les aventuriers et détourne son regard si l'un d'eux la regarde.

Si les aventuriers n'abordent pas Anazzar, lui ne tarde pas à les accoster. Sa tête encapuchonnée dresse l'oreille au son

L'ARVEED

Dans tous les Jeunes Royaumes, le "Vin Jaune de la Folie" est tout aussi réputé que couvert d'injures en raison de sa disposition à ôter toute pensée de l'esprit, ne laissant plus qu'une masse de chair incapable de réfléchir. Peu de gens peuvent en boire longtemps sans souffrir. Malgré cela, le vin est ardemment désiré, pour quelque obscure raison. La virulence du vin varie en fonction des crus. Une bouteille d'Arveed se vend aux alentours de 100 GB.

Sa virulence est de 1D10+5. Les consommateurs devraient comparer cette dernière à leur CON. S'ils résistent, l'Arveed se contentera de les enivrer. Dans le cas contraire, le vin prend le dessus, et ils jouissent des bénéfices et dangers du vin de la folie.

Les Bénéfices

Les sens du buveur sont temporairement acérés. Les compétences Voir, Ecouter, Sentir et Goûter sont augmentées de 1D5+5 en pourcentage et ce, pendant 1D3 heures. Les autres compétences de Perception demandent trop de réflexion pour bénéficier des effets de l'Arveed.

Les Effets Néfastes

L'INT chute temporairement d'un point. Celui-ci est récupéré dans les prochaines 24 heures, à moins que le consommateur ne rate un jet sous 5 x POU, auquel cas la perte d'INT est permanente. Lorsque l'INT du buveur atteint la moitié de ses points originaux, celui-ci devient fou, désormais incapable de faire la distinction entre la réalité et les visions alimentées par l'Arveed.

des nouvelles voix, et il se met à les harceler pour qu'ils lui paient un verre. Il parle faiblement, d'une voix fatiguée et bizarrement inarticulée. Les sons qu'il produit semblent altérés par une difformité des lèvres ou du palais. Il demande de l'Arveed, la seule boisson à même d'engourdir sa douleur. Lorsqu'il prononce le mot "douleur", il se prend le bras droit qui semble saisi de raideur et le masse de façon compulsive. Il ne montre jamais son visage. Parfois ses ailes remuent, perchées de façon inégale dans les lourds plis de sa pèlerine.

Anazzar acceptera de parler du commerce de la drogue si cela peut lui valoir un verre. Il indique Asim Terrel comme représentant la meilleure façon de se procurer de l'opolis. Si les aventuriers sont patients, Terrel finira probablement par se montrer au Muskatoon car l'auberge constitue une de ses escalas habituelles.

Tout en parlant à Anazzar, l'un d'eux perçoit du mouvement au niveau de sa bourse, qu'une fine main est en train de retirer. "Ah, s'exclame Anazzar. J'aimerais vous présenter ma nièce, Shareel." Il s'agit de la femme qui observait les aventuriers depuis la partie opposée de la pièce. Elle restitue la bourse sans gêne apparente et s'assied en croisant les bras.

"Ces gens ne sont pas des pigeons, ma nièce, dit Anazzar, mais des amis."

Anazzar

Autrefois, Anazzar était un noble de moindre rang mais très éloquent. A Myrrhyn, c'était également l'un des porte-paroles les plus en vue d'un "Vieux Parti" jamais réellement organisé. Ses lésions et difformités lui ont cependant fait perdre sa confiance en lui, et la compagnie des autres le met aujourd'hui mal à l'aise.

FOR

CON

TAI

INT

POU

DEX

CHA

9

8(14)

7

6(15)

11

7(16)

3(13)

Points de vie : 6.

Armure : Aucune.

Armes

Attaque

Dégâts

Parade

Dague

44 %

1D4+2

44 %

Compétences : Se cacher 33 %, Cartographie 105 %, Eloquence 32 %, Persuader 27 %, Voir 48 %, Goûter 26 %.

Si Anazzar réussit un jet sous 2 x POU, il se souvient de son ancienne éloquence et ses Compétences de Communication s'en retrouve temporairement doublées.

Langues : Commune 75 %/75 %.

Shareel

Shareel est une femme de Myrrhyn non-ailée. D'après les critères humains, elle est menue et fragile. Ses traits se distinguent par la beauté subtile qui caractérise les Myrrhyniennes. Elle porte un gilet de couleur kaki par dessus un corsage en soie muni d'une capuche. Elle a glissé son grimoire d'invocation des élé-



Anazzar et Shareel

mentaires et des runes dans une poche boutonnée, en toute sécurité à l'intérieur du gilet. Elle porte un pantalon de mousseline bouffant aussi usé que poussiéreux, et une paire de bottes en cuir qui lui monte jusqu'aux mollets.

Elle est indépendante et n'écoute que rarement les conseils qu'on lui donne, exception faite des siens propres. Elle n'était jamais tombée amoureuse avant de rencontrer Baiser et cela ne lui arrivera probablement plus jamais.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	8	16	18	12	15

Points de vie : 11.

Armure : Tissu Matelassé (1D4-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau de feu	65 %	1D4+2 + Pouvoirs Spéciaux	50 %

Compétences : Grimper 68%, Dissimuler 56%, Artisanat : Armurier (Couteaux et Dagues) 67%, Crédit 23%, Couper une Bourse 69%, Eviter 52%, Evaluer un Trésor 51%, Premiers Soins 49%, Se cacher 73%, Sauter 65%, Ecouter 29%, Déplacement Silencieux 60%, Persuader 54%, Crocheter 45%, Chercher 66%, Voir 32%, Culbuter 30%.

Langues : Commune 33 %/80 %, Haut Melnibonéen 48 %/50 %.

Compétence en Invocation : 53 %.

Invocations : Elémentaires du Feu et Rune de Feu

Couteau de Feu

La lame d'une dague conçue à cet effet a été investie d'un point de POU permanent, et gravée à l'image de la Rune de Feu. Elle dispose de quatre pouvoirs spéciaux.

♦ **Rune de Feu :** La pointe de la lame peut servir à tracer le contour enflammé de la Rune de Feu dans les airs. Ce traçage de la Rune coûte 1D4+2 points de POU temporaires. Tous ceux qui font face à la Rune doivent résister au POU du lanceur ou bien se voir et se sentir brûler de la plus terrible des façons. Ils baissent le regard pour constater que leur torse n'est plus qu'un tas de côtes fumantes et de flocons de chair carbonisée adhérant aux os noircis çà et là. La chair grésille et tombe en lambeaux, pelant de la sorte les articulations d'une main tendue, ou pire. Les victimes hurlent en vain et se roulent au sol pendant 2D6 rounds. En fait, nul dégât réel n'est infligé.

♦ **Vague de Chaleur :** Ce pouvoir est utilisé en conjonction avec une attaque. Des vecteurs de chaleur élémentaire pure irradient de par toute la cible, causant 2D10 points de dégâts additionnels. Ce pouvoir du couteau coûte 1 point de CON temporaire.

♦ **Eclair Aveuglant :** Ce pouvoir coûte 3 points de CON temporaires et est doté d'une virulence de 3D6. Son effet s'étend sur 10 mètres. Ceux dont la CON ne permet pas de résister à la virulence de l'éclair lumineux sont aveuglés et éblouis pendant 1D8+1 rounds.

♦ **Lumière :** Le couteau émet une lumière terne et rougeâtre sur un rayon de 10 mètres. Cette lumière est suffisante pour qu'on puisse y voir, mais ne convient pas à la lecture. Ce pouvoir ne coûte rien et agit indéfiniment.

Le Vendeur d'Opolis

Tard dans la soirée, Asim Terrel entre dans l'auberge, accompagné de deux gardes du corps. Il est petit et sombre, arbore un bouc et une moustache finement taillés. Il a l'air tourmenté et ne cesse de jeter des regards aux portes de sortie. Anazzar l'invite à les rejoindre et le présente. Si les aventuriers lui demandent de l'opolis, il répond en secouant la tête de droite à gauche : "Je suis désolé, mais les choses ne se passent pas très bien pour moi en ville, en ce moment. J'ai vendu tout mon stock à un client dans le nord, un sorcier. J'ai bien vendu, d'ailleurs." Sur ces propos, Anazzar et Shareel échangent un regard complice.

Soudain, un cri retentit : "Emparez-vous d'eux !".

Cinq hommes vêtus d'uniformes noirs viennent d'entrer dans le bar. Ils ont tiré leur épée et se dirigent droit sur la table de Terrel. Les gardes du corps se lèvent d'un bond et dégainent leur épée, s'avancent pour faire écran entre leur employeur et les soldats. Terrel se rue sur la porte de la cuisine. Trois des soldats acceptent le combat, alors que les deux autres se précipitent à la rencontre du trafiquant. Si les aventuriers ne s'en mêlent pas, les soldats attrapent Terrel avant qu'il n'ait pu atteindre la porte.

Deux soldats supplémentaires attendent dans l'allée. Si quiconque l'aide à s'enfuir, Terrel se montre reconnaissant et jette à ses sauveurs une bourse contenant 200 GB avant de disparaître dans la nuit.

Asim Terrel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	11	14	10	16	9

Points de vie : 13.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	dégâts	Parade
Dague	55%	1D4+2	51 %

Compétences : Eviter 45 %, Se cacher 74 %.

Les Deux Gardes du Corps de Terrel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	11	14	8	9	10	8

Points de vie : 11 chacun.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	50%	1D8+1+1D6	50 %

Gardes de Sequaloris

Cinq de ces hommes en uniforme sont à l'intérieur, deux autres se tiennent devant la porte de sortie, dans la rue.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	14	13	11	10	12	11

Points de vie : 15 chacun.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Large	40%	1D8+1+1D6	40 %

Compétences : Ecouter 35 %, Chercher 30 %, Voir 40 %, Pister 20 %.

La Proposition de Shareel

Peu de temps après le départ (ou l'arrestation) de Terrel, Anazzar et Shareel rejoignent les aventuriers. Ils connaissent une auberge plus calme à quelques pas d'ici. Les aventuriers accepteraient-ils d'aller y boire un verre avec eux ?

Shareel fait une offre comme le groupe marche dans la pénombre sequalorienne (ils avancent lentement à cause d'Anazzar, qui boite) :

"Nous avons besoin d'aide afin de franchir la Crête aux Epreuves, au nord-est d'ici. De l'autre côté se trouve le Val du Désarroi. C'est là que vit L'nakar Ostorex, un sorcier du royaume insulaire de Pan Tang. Je suis sûre que c'est à lui que Terrel a vendu son stock d'opolis. Ostorex détient quelque chose qui nous appartient, une boucle de métal précieux. Disons simplement que la boucle nous a appartenu et qu'un tiers la désire également. Tout cela est très complexe et il n'est pas nécessaire que vous compreniez tout ce que cela implique. Cela dit, si vous nous aidez, je suis sûre que vous trouverez tout l'opolis dont vous aurez jamais besoin. Ça vous intéresse ?"

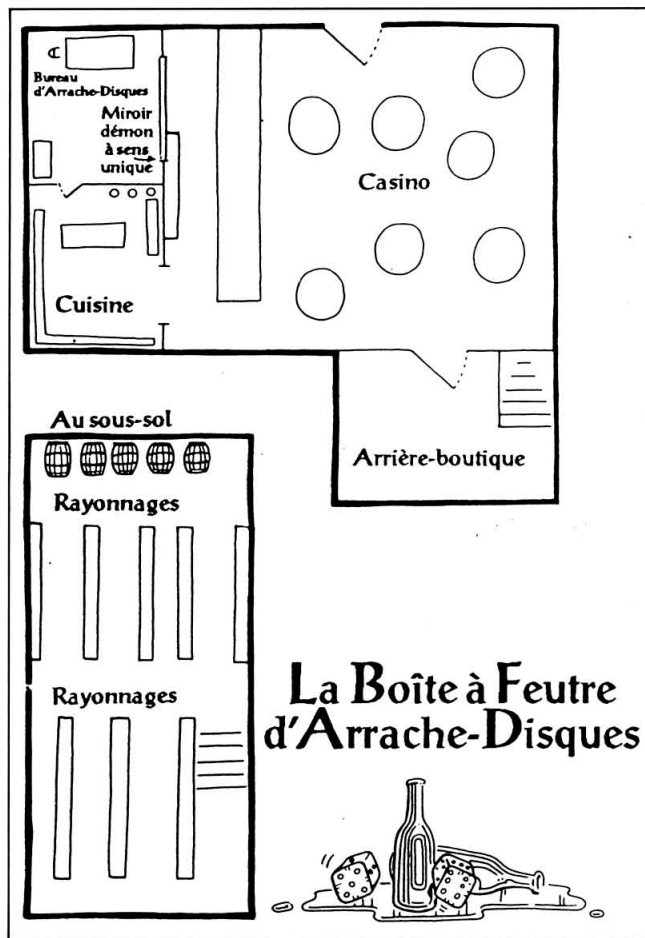
Shareel prévient les aventuriers que le voyage prendra au moins une semaine, et exige qu'ils soient abondamment approvisionnés et équipés pour l'escalade. Les chevaux devront être abandonnés au bout de trois jours car la passe devient infranchissable si l'on n'a pas recours à l'escalade. Shareel connaît un endroit où l'on peut acheter provisions et équipement de jour comme de nuit. Il s'agit d'un établissement de jeu appelé La Boîte à Feutre d'Arrache-Disques. C'est d'ailleurs l'endroit qu'ils viennent juste d'atteindre.

La Boîte à Feutre d'Arrache-Disques

La Boîte à Feutre d'Arrache-Disques est un bâtiment délabré construit sur le flanc d'un affleurement à pic. Les volets en sont clos, mais musique et lumière tentent de s'échapper par chaque fenêtre et chaque porte.

Arrache-Disques est un humain manchot au passé obscur. Il est de taille moyenne, maigre, et nerveux. Son visage est plissé par des rides trop nombreuses pour être comptées et qui se replient lorsqu'il sourit, exposant de la sorte des rangées de dents longues et décolorées. Ses cheveux sont noirs et luisent sous l'effet de la graisse animale qu'il leur a appliquée.

Arrache-Disques dirige une partie de jeu de dés interminable dans la pièce avant du rez-de-chaussée de son vieux casino. D'un côté du casino, un bar sert du vin et des alcools distillés. Un bocal rempli de pipes est posé bien en vue sur une des étagères qui se trouvent derrière le bar. Si les aventuriers recherchent désespérément de l'opolis, Arrache-Disques pourra certainement leur en fournir 1D8 onces (1 once = 28,35 grammes).



Plusieurs hommes à l'allure endurcie flânent dans le casino. Ils ne boivent pas (du moins, pas en présence d'Arrache-Disques) et gardent un oeil désinvolte mais attentif sur les événements. Kanz, le barman, est également prêt à jouer de ses muscles si nécessaire.

Une fois à l'intérieur, Shareel offre à boire. Anazzar a l'air épuisé. Shareel lui achète une pleine bouteille de vin d'Arveed. Lorsqu'il commence à boire, Anazzar paraît relativement avide, et il se met à descendre la bouteille avec énergie. Au bout d'un moment, Arrache-Disques émerge de sa partie, gagne la table, et s'adresse à Anazzar et Shareel :

"Que puis-je pour vous aider ? Et faites vite. Vous précédez toujours les ennuis comme l'éclair précède la foudre."

Malgré ces mots, il est à l'évidence heureux de les revoir.

Shareel lui dit qu'ils sont à la recherche d'équipement et de vivres pour traverser la Crête aux Epreuves. Il les emmène au sous-sol. Celui-ci constitue un grand entrepôt rempli d'équipement comprenant armes, outils, matériel d'escalade, cordes, sellerie, et instruments de cartographes. Arrache-Disques s'est procuré tout ceci en gagnant aux dés. Tout est à vendre, aux prix standards. Il peut également procurer aux aventuriers l'ébauche d'une carte suffisamment détaillée pour leur permettre de franchir la crête et de se diriger vers le donjon en ruines d'Ostorex. Une fois que tout le monde s'est mis d'accord sur les prix, Arrache-Disques emmène les aventuriers dans son bureau où il leur offre une coupe de vin en guise de conclusion à leur marché.

Anazzar propose d'aller chercher le vin. Arrache-Disques taille sa plume d'oie. Tandis qu'Anazzar quitte la pièce, Arrache-Disques murmure distraitemment un mot unique, en Haut Melnibonéen, et l'un des murs du bureau s'estompe, devient brumeux, puis transparent. Le casino peut maintenant être observé à travers l'ouverture rectangulaire qui se découpe dans le mur. Des voix et d'autres sons en provenance du casino sont amplifiés de façon métallique et inquiétante par le Démon à Sens Unique. De l'autre côté du mur, nul ne semble être conscient de la présence du miroir magique.

La Mort d'Anazzar

Anazzar apparaît devant le bar. Il a à peine commencé à parler avec Kanz que la porte s'ouvre violemment pour laisser le passage à un petit homme chauve, lequel est à la tête d'une douzaine d'hommes armés. Il s'agit de Drindle, un réactionnaire myrrhynien sur la piste de Shareel et d'Anazzar.

Deux de ses hommes sont petits, poilus, et courtaud. Chacun d'eux porte une hache lourde et un harnais de cuir et de bois bardé de longues pointes recourbées. Des mains et des têtes en décomposition sont empalées sur les pointes. Ils attrapent Anazzar, le font tourner, et l'appuient contre le bar.

Drindle s'avance devant Anazzar et demande d'un ton autoritaire :

"Où est la boucle, espèce d'idiot infirme !"

Anazzar répond "Quoi ?" mais Drindle, le visage froissé par la fureur et l'impatience, lui coupe la gorge à l'aide d'une dague. Un des soldats humains de Drindle a le souffle coupé de saisissement. Le regard des brutes poilues brille de méchanceté, et eux grognent.

Arrache-Disques saisit Shareel à bras le corps avant qu'elle ait pu se diriger vers le bar du casino.

"Plus de tuerie !" implore-t-il en tentant d'empêcher les aventuriers de s'engouffrer dans le casino.

Anazzar est mort. Du sang s'écoule goutte à goutte en une flaque qui s'étend sur le parquet. Les aventuriers peuvent voir le visage du vieil homme pour la première fois. Il est criblé de trous petits et profonds. Des poils épais, à la texture grossière, sortent de chaque trou et semblent prendre racine dans le crâne du Myrrhynien. On peut discerner les dents, les os et les muscles à travers la chair perforée.

Drindle et ses douze hommes font face aux aventuriers quand Kanz, le barman, déclare : "Drindle, la garde de la ville ne va pas apprécier tout cela. Pourquoi ne pars-tu pas tant qu'il en est encore temps?"

Le Myrrhynien et ses gardes du corps sont de toute évidence contrariés par la situation présente et quittent les lieux.

Les Gardes de Drindle

Si les aventuriers déclenchent un combat contre Drindle, les caractéristiques de ses hommes et les siennes propres se trouvent à la page 63

L'Histoire d'Arrache-Disques

Quand Drindle ne présente plus de menace ou quand il est parti, Shareel se libère et se rue jusqu'à son oncle qui gît au sol. Elle éclate en sanglots, entremêlés de quintes de toux, et se saisit brusquement d'une cruche d'Arveed qu'elle vide en plusieurs longues gorgées. Puis elle s'effondre au sol, inconsciente.

Arrache-Disques ramène Shareel, plongée dans un état comateux, et les aventuriers dans son bureau. Si ces derniers posent des questions sur Anazzar et Shareel, il leur relate les événements qui se sont produits la dernière fois que les deux fugitifs se trouvaient à Sequalaris.

"Il se sont cachés ici, avec moi, il y a quelques mois de cela. Ils avaient cette boucle de métal en leur possession. C'est une des plus belles choses que j'ai jamais vues. Je leur ai dit que j'essaierai de la fourguer pour eux. Il y a ce type, là-bas dans les collines, après la prochaine vallée, au cœur des montagnes, L'nakar qu'il s'appelle. Il est toujours à la recherche d'objets insolites. Alors je lui en touche un mot et une nuit, alors que Shareel et feu son oncle se cachent ici dans mon arrière-boutique, il se pointe et demande à voir l'objet. Il y avait cette grande femme avec lui, vous auriez dû la voir, elle était..." Le cours des pensées d'Arrache-Disques dérive, et une expression d'extase et de lubricité se peint sur son visage.

"Enfin, quoi qu'il en soit, Anazzar est là à ronfler sous la table, et Shareel ne donne pas l'impression d'avoir très confiance en Ostorex. Et puis voilà qu'elle sort en compagnie de la femme qu'Ostorex trimbrait dans son sillage. Elle s'en vont pendant une heure. Entre-temps, Ostorex se contente de s'asseoir et de me regarder d'un air supérieur, un sourire mauvais aux coins des lèvres. Quoi qu'il en soit, Shareel revient toute seule et me dit qu'Ostorex peut avoir l'objet en métal à bon prix, du moment qu'il l'emmène loin d'ici. Ostorex quitte les lieux avant l'aube. Il rejoint ce grand type aux cheveux noirs qui l'attend à la porte et puis s'en va.

"Shareel dispose d'environ deux cents tiges d'argent dans sa ceinture porte-monnaie. Elle m'en donne une poignée, réveille le vieil Anazzar, et puis ils partent en direction du sud. Par les favoris de Slortar ! J'étais content d'être débarrassé d'eux. Cette sale vermine de Drindle est venue, accompagnée d'une poignée d'hommes, et il s'est mis à fouiller mon établissement, mettant tout sens dessus dessous afin de trouver Shareel et Anazzar. Heureusement, il n'y avait plus rien à trouver à ce moment-là."

Arrache-Disques sait peu de choses sur L'nakar Ostorex. "Son argent est toujours bon à prendre, même s'il a été forgé à Pan Tang. Il y a une rumeur qui dit qu'il a été obligé de quitter l'île des sorciers après qu'une catastrophe soit survenue du fait du sacrifice du cousin d'une personne importante. A mon avis, tout ça ç'a à voir avec l'invocation d'un démon spécial."

Arrache-Disques suggère aux aventuriers d'emmener Shareel et leur matériel, et de se mettre en route avant le retour de Drindle et de ses hommes. "Si vous êtes toujours là quand l'autre chauve reviendra, nulle colle ne me permettra d'assembler les morceaux de cette bâtisse."



Le Sgt Kosusk, Athain, Drindle, Ozzix, Kroll et Pendell poursuivent les recherches

Drindle et ses gardes orgiens font leur retour 1D3 heures plus tard, renforcés de vingt mercenaires. Athain, un autre Myrrhynien sans ailes, est à leurs côtés. Une fois qu'il a franchi la porte, Drindle se dirige droit sur la pièce secrète qui se trouve à l'arrière du casino. Il est déjà venu en ces lieux et sait où la pièce est située.

Si les aventuriers n'ont pas suivi l'avis d'Arrache-Disques, le combat est inévitable.

La Crête aux Epreuves

Si les aventuriers quittent la Boîte à Feutre avant le retour de Drindle, ils disposent d'une demi-journée d'avance sur ce dernier et ses hommes.

Drindle apprend dans quelle direction ils vont en soudoyant un des videurs d'Arrache-Disques.

La traversée de la Crête prend une semaine. Trois jours après leur départ de Sequaloris, les aventuriers doivent effectuer des jets de Grimper. Celui qui dirige l'escalade doit réussir un jet de Grimper par jour. Un équipement approprié (cordes, pitons, marteaux) ajoute 15 % à la compétence des aventuriers.

En cas de jet raté, chaque grimpeur subit une perte de 1D4 points de dégâts comme ils glissent le long de la paroi. Les armures ne procurent aucune protection.

La progression est ardue à travers le froid et les terrains isolés. La seule compagnie dont disposent les aventuriers est le vent et les rochers. Parfois, un grand groupe d'hommes peut être aperçu dans une des passes inférieures (jet de Voir). Il s'agit des hommes de Drindle, lancés à leur poursuite.

Le Réveil de Shareel

Quand Shareel est assoupie, ses possessions peuvent être inventoriées par qui le désire. Ses biens sont des plus simples, et il ne lui reste plus que 1D10 GB. L'objet le plus intéressant est une carte de la Vallée de Xanyaw sur laquelle une marque indique "Connecteur".

Il faut 1D20+15 heures à Shareel pour sortir de l'état de stupeur provoqué par le vin jaune. Une fois réveillée, elle demeure incohérente pendant 1D10 heures. Le vin a affecté son cerveau de façon permanente.

A partir de cet instant, Shareel devra effectuer un jet sous 5 x CON chaque fois qu'elle sera soumise à une situation stressante. En cas d'échec, elle retombera dans l'état d'irrationalité qu'engendrent les effets secondaires persistants du vin. Jetez 1D10 sur la table ci-contre afin de déterminer son comportement.

Le maître de jeu est libre d'inventer d'autres réactions similaires.

L'Homme de Drindle

Drindle quitte Sequaloris mal préparé pour le trajet en montagne. De même, il ne fournit pas suffisamment de matériel ni de provisions à ses hommes. Il veut absolument attraper Shareel. Obligeant ses hommes à marcher sans se reposer, il se rapproche à moins de quelques kilomètres des aventuriers.

La troisième nuit du voyage, alors que ceux-ci préparent leur dîner, un jet d'Ecouter leur permet d'entendre un rocher se déloger, rebondir, et descendre les collines bruyamment. Quelqu'un est entrain d'escalader la roche pour les rejoindre. Finalement, un homme à l'apparence juvénile et revêtu des habits des gardes de la ville entre seul dans leur campement.

Il s'agit de Pendell, un des mercenaires de Drindle, celui qui a paru choqué par le meurtre d'Anazzar. Il raconte aux aventuriers que Drindle fait avancer les hommes sans aucune pitié. Une fois hors de la ville, le Myrrhynien s'est mis à se servir de ses gardes du corps orgiens afin d'instiller la peur au reste des troupes. Pendell a décidé de désertir, et prévient les aventuriers de l'existence de la petite armée qui les poursuit.

Pendell peut fournir quelques informations sur Drindle. Celui-ci est à la recherche de Shareel parce qu'elle possède quelque chose qu'il veut. Quoi que ce soit, cela le rendra très puissant lorsqu'il aura mis la main dessus. "Il est toujours en train de dire que quand il aura cet objet, c'est lui qui commandera quand il sera retourné chez lui. Moi, ça m'étonnerait que qui que ce soit l'écoute, à moins d'avoir une dague sur la gorge."

Quand Shareel Est Stressée

Réaction de Shareel sur 1D10

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Shareel perd connaissance ! Elle retrouve ses esprits en 1D6 rounds. |
| 3 | Shareel perd sa faculté de concentration. Tous ses jets de compétence sont réduits de moitié, et les conversations échangées avec elle tournent au monologue. Elle se ressaisit après avoir réussi un jet sous 5 x INT et ce, à raison d'un jet chaque demi-heure. |
| 4-5 | Dépression. Shareel s'effondre en larmes, et ne voit pas pourquoi continuer : "A quoi bon ?" Un jet de Persuader peut la stimuler, sinon elle est autorisée à faire un jet sous 5 x INT toutes les dix minutes afin de sortir de cet état. |
| 6 | Anxiété hystérique. Shareel fait les scènes stressantes durant 2D6 rounds. |
| 7-9 | Rire hystérique. Elle ricane pendant 1D6 minutes. Pendant ce temps, toutes ses compétences sont diminuées de 20 %. Les compétences de Discrétion tombent à 00 %. |
| 10 | Rage. Shareel attaque toute source de stress sans se soucier de sa sécurité. Elle peut effectuer un jet sous 5 x INT par round afin de se reprendre. |

Pendell veut bien rejoindre le groupe des aventuriers. Il sera raisonnablement loyal, et risquera même sa vie pour sauver les autres aventuriers (s'il est bien traité). Il demandera 50 GB environ par semaine, mais pour l'instant, il se contentera d'un repas.

L'Histoire de Shareel

Au cours de leur voyage à travers les montagnes, Shareel finit par trouver le temps de raconter son histoire complète aux aventuriers :

" Mon oncle et moi sommes des Myrrhyniens, et nous en sommes fiers. Mais notre race s'est mise à changer, devenant de plus en plus semblable à celle des humains. Comme vous pouvez le voir, je n'ai pas d'ailes. Mon oncle a appris que cela était causé par un grand Mécanisme de la Loi, une machine appelée l'Engin Connecteur. Il a consulté les livres de mon grand-père et finit par découvrir où l'appareil se trouvait.

Nous l'avons trouvé dans une caverne au plus profond des montagnes. C'était une chose impressionnante, une grande tour d'acier chatoyante. J'en avais peur, mais mon oncle s'est envolé le long de la tour. Il a choisi une petite pièce qu'il a enlevée afin de mettre un terme à l'horrible ouvrage de l'instrument. Il s'agissait d'une boucle de métal brillante. Elle s'est détachée facilement, mais alors un éclat de lumière a surgi de la machine et frappé mon oncle. Lui et la boucle sont tombés au sol. La lumière l'avait terriblement blessé, et il a conservé ces difformités jusqu'à sa mort.

Mais nous avons la boucle. Nous avons entendu l'engin produire une note différente. Notre travail était terminé. J'ai ramené mon oncle à la maison et l'ai soigné. Mais dans sa fièvre, il s'est mis à raconter ce que nous avions fait à tout le monde, et même à s'en vanter.

Tout ceci n'a pas plu à certaines personnes qui veulent que notre race perde ses ailes. Il se sont donné le nom de Nouveau Parti. Drindle l'Examineur est venu nous voir dans notre maison pour exiger que nous allions remettre la boucle en place. Nous avons refusé. J'avais déjà essayé de la détruire, mais en vain. Le marteau le plus puissant ne parvenait pas à la déformer, le feu le plus chaud ne pouvait la faire fondre. Drindle est parti, mais on nous a averti qu'il allait revenir, avec des soldats cette fois. Nous avons été obligés de nous enfuir de chez nous.

Nous avons voyagé jusqu'à Sequaloris où nous nous sommes liés d'amitié avec Arrache-Disques. Il a contacté un sorcier qui m'a promis qu'il pouvait détruire la boucle. Nous la lui avons vendue et sommes partis au sud, évitant Nihrain et Thokora avant de contourner les abords des Marais des Brumes alors que nous nous dirigeons vers Aflitain.

Mais les forces du Nouveau parti continuaient à nous poursuivre. Et comme je m'éloignais du sorcier, je me suis rendue compte que j'avais peut-être été jouée. Nous avons décidé de retourner à Sequaloris et de reprendre la boucle. Je pense maintenant que mon peuple nous protégera. J'aurais dû faire appel à eux avant de fuir.

Nous vous avons trouvé à Sequaloris. Vous connaissez la suite de l'histoire.

Si elle est interrogée à propos de sa rencontre avec la grande femme qui accompagnait le sorcier, elle devient subitement réticente, refusant d'admettre quoi que ce soit de plus. Si les aventuriers insistent, Shareel se met en rage et refuse d'adresser la parole à quiconque pendant tout le reste de la journée.

Une Sinistre Découverte

Comme ils traversent les collines, un son parvient aux oreilles des aventuriers (jet d'Ecouter). Il s'agit de la plainte aiguë et hachée d'un nourrisson. Le son provient du sommet d'une crête haute et rocheuse située sur la droite du sentier. Les pleurs sont insistants, emplis d'une note de panique toujours plus élevée. Le cri atteint son paroxysme puis s'interrompt brusquement.

L'escalade des rochers prend quelques minutes. Un tout petit bébé de sexe masculin est allongé sur un rebord rocheux couvert par un surplomb de roche. Son visage, ses bras, et une de ses ailes sont horriblement déformés, le visage particulièrement, percé de multiples trous petits et profonds qui laissent voir des os déformés et tachetés, formant en cela une réplique miniature des difformités subies par Anazzar. Un cordon de cuir est enroulé autour du cou de l'enfant, qui a été étranglé jusqu'à ce que mort s'en suive.

Un grognement saccadé retentit, de même qu'un cliquetis métallique qui résonne contre une pierre adjacente. Un bras pend d'une crevasse qui pénètre profondément dans la roche. Au bout du bras, une main tient une dague. Dans la cavité se trouve une jeune femme ailée de Myrrhyn. Elle est étendue dans une grande mare composée de son propre sang. Ses poignets ont été tranchés, coupant veines et tendons. Des petits morceaux d'os bleu-blanc sont visibles à travers la chair déchirée. Un bol d'eau tiède et rougie par le sang cliquette comme un aventurier bute dessus. La femme est en train de vivre ses derniers instants.

Ses yeux s'entrouvrent lourdement, considérant les visages qui sont penchés au-dessus d'elle.

"Ils sont tous comme lui", murmure-t-elle. Pendant quelques instants, une lueur de folie brille dans ses yeux. "Partout ! hurle-t-elle. Partout ils naissent comme lui !" Puis elle meurt dans un soupir bruyant.

"Qu'est-ce que nous avons fait ?" gémit Shareel. Elle s'évanouit dans un semblant de mort, et il faut la rattraper avant qu'elle ne chute hors de la fissure.

Quand les aventuriers l'atteignent, la femme ailée de Myrrhyn ne peut plus être aidée par des Premiers Soins. Il est facile de comprendre qu'elle vient juste d'enfanter. S'ils fouillent les environs, les aventuriers découvrent une cachette contenant de l'eau et des vivres. Une bourse renfermant quelques pièces a été dissimulée dans les aliments. Il n'y a pas trace d'une quelconque autre personne aux alentours.

Quand Shareel se réveille, les aventuriers font probablement remarquer les similarités qui existent entre les difformités du bébé et celles d'Anazzar. Shareel révèle alors qu'il pourrait y avoir un rapport entre l'information donnée par la Myrrhynienne mourante et le fait de retrouver la boucle. Mais c'est la première fois qu'elle entend parler des malformations des nouveaux-nés. Elle déclare que tout ce qu'elle voulait, c'était de faire en sorte que son peuple ne naisse pas sans ailes. Elle exhorte les aventuriers à poursuivre le voyage afin de gagner le donjon d'Ostorex le plus vite possible.

Le Val du Désarroi

Les Collines de la Lande

Comme les aventuriers descendent les plans rocheux de la Crête aux Epreuves, les parois de la vallée s'adoucissent pour ne plus former que des collines. Celles-ci sont couvertes d'une herbe vert foncé qui pousse en une couche épaisse et spongieuse. Cette végétation facilite le voyage, mais aucun arbre n'y pousse, ce qui met le terrain complètement à découvert.

Drindle les repère donc dès qu'ils posent le pied sur la lande. Il accélère aussitôt la cadence et fond droit sur eux. La sensation d'être observé devrait décupler la vitesse des aventuriers.

Les autres flancs du Val constituent des falaises abruptes. Tout au bout du Val, à l'ombre des plus hautes falaises, se dresse un donjon en ruines. Les environs immédiats du donjon semblent être d'une conception bizarre, et de nombreux éclairs lumineux y flamboient. Il s'agit de la Plaine Grise, que les aventuriers doivent traverser avant d'atteindre Ostorex.

La Plaine Grise

Les abords du donjon du sorcier sont vides et désolés. C'est ici qu'il s'essaie à ses invocations démoniaques. Il réussit rarement à lier ce qu'il conjure, et ces forces non-liées se répandent ensuite sur la plaine, dépouillant et desséchant la végétation au hasard.

Le Chaos à l'état pur a également été "éveillé" sur la plaine, et les conséquences sont bien plus troublantes encore, quoique subtiles. L'herbe a entièrement disparu. A présent, la plaine est recouverte d'un lit de fibres cristallines pointues et épaisses de plusieurs centimètres. Les arbres, entre autres,

sont aplatis, et poussent en formant de minces feuilles de celulose membraneuses, lesquelles s'étendent par dessus les cristaux hérissés de pointes telle une pellicule de toiles d'araignée. De grands affleurements de couleur pâle ont surgi des fibres cristallines, d'apparence semi-transparente et trouble. Des coeurs de lumière luisants peuvent être aperçus dans leurs profondeurs Une couche de nuages bas et gris est suspendue au-dessus de la plaine, tournoyant et s'agitant en des dessins compliqués. Comme les aventuriers s'éloignent davantage des collines, un silence s'impose petit à petit, jusqu'à ce qu'ils n'entendent plus que le craquement sec des cristaux qui tombent en poussière sous leurs pas.

L'Attaque

Drindle atteint une position d'attaque sur la Plaine Grise. Les mercenaires rebutent à y entrer. Une fois qu'il a rétabli son autorité, Drindle sépare son groupe : les orgiens et des mercenaires créeront une diversion en attaquant le flanc des aventuriers tandis que Drindle s'occupera personnellement de Shareel.

Athain, le lieutenant myrrhynien, et tout autre mercenaire humain, sont gardés en réserve afin de couvrir les hommes si les aventuriers contre-attaquent. Drindle espère que ce plan lui permettra de tuer ou d'immobiliser la femme, puis de la fouiller et de s'emparer de la boucle.

Il est dangereux de combattre sur le terrain des Plaines Grises. De la poussière cristalline s'élève de sous les pieds des combattants, obscurcissant leur vision jusqu'à diminuer leur jet d'attaque de 15 %.

Certains éléments altérés de ce terrain peuvent être touchés par des armes de jet perdues. Si un arbre est touché, la cellulose plate et membraneuse s'enroule en une boule compacte, telle une araignée se recroquevillant pour parer à d'autres dégâts. Toute personne se trouvant dans un de ces arbres à ce moment doit réussir un jet sous 3 x DEX ou être prise dans les membranes (Eviter, Attaque, et Parade sont alors réduites de moitié) pendant 1D4 rounds. Si l'un des affleurements pâles est atteint, une fontaine d'étincelles jaillit dans le ciel, semblable à une écume de feu qui lécherait la couche nuageuse. La lumière produite est trop intense pour qu'un humain (qu'il soit melnibonéen, myrrhynien, ou autre) puisse la supporter, aussi doivent-ils tous baisser les yeux. Ceux qui ratent un jet sous 3 x POU sont incapables de se détourner à temps et en conséquence aveuglés pendant 1D4 rounds. Les combattants aveuglés Attaquent, Evitent, et Parent à -75 %.

Les aventuriers sont coincés entre une troupe de poursuivants de trente hommes et des ruines dont ils ignorent tout. Il peuvent choisir de se cacher ou d'avancer. Drindle les chasse sans pitié par toute la Plaine Grise, mais ne les poursuit pas dans le donjon.

Drindle

Drindle est courtaud et chauve. Ses traits délicats sont entourés par un réseau de rides très fines qui se replient autour de ses yeux et sur son front pour y former des sillons. L'effet qui en résulte donne une impression de rage affolée et continuelle. La fureur s'écoule dans l'air qui entoure Drindle comme l'huile perle sur l'eau.

Le secret le plus sombre de Drindle est dissimulé sous son pourpoint rembourré. Il possède une paire de vestiges d'ailes, chacune mesurant moins de trente centimètres de long. En période de troubles, ses ailes se tortillent irrésistiblement. Drindle est un opportuniste sans pitié, à l'esprit étroit. La colère qu'il éprouve vis à vis de sa propre difformité a nourri suffisamment de haine pour qu'il devienne Examineur au sein du Nouveau parti.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	12	7	15	11	15	9

Points de vie : 10.

Armure : Tissu matelassé (1D4-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague Démon	80 %	1D4+2	94 %
Epée Courte	58 %	1D6+1	44 %
Arc	65 %	1D8+1	-

Compétences : Crédit 48 %, Eviter 59 %, Sauter 62 %, Ecouter 40 %, Mémoriser 52 %, Déplacement Silencieux 37 %, Eloquence 67 %, Persuader 62 %, Crocheter 49 %, Chercher 54 %, Voir 53 %, Pister 78 %.

Langues : Commune 80 %/80 %.

Aka

Dague démon	Espèce Ratchangett	VC : 91
-------------	--------------------	---------

CON	TAI	INT	POU
29	1	4	9

Pouvoirs : +3D6 points de dégâts

Compétence : attaque +19 %

Le Nouveau Parti

Drindle est un des Examineurs du Nouveau parti, un groupe de Myrrhyniens "évolués" (c'est-à-dire sans ailes). Il existe bien des similitudes entre un Examineur et un Inquisiteur. L'hérésie, aux yeux et à l'esprit du Nouveau Parti, c'est la normalité génétique.

Les Examineurs voyagent dans tout Myrrhyn, essayant de purger leur peuple de "l'ancien". Le but du Nouveau Parti n'est pas seulement de persécuter les Myrrhyniens ailés, mais également de convaincre ces "anciens" Myrrhyniens que des hommes à la charpente petite et menue, sans poils ni ailes, représentent un nouvel et enviable canon de la mode. Le Nouveau Parti poursuit ce nouvel ordre qu'il a lui-même défini avec un zèle irréfléchi.

Maintenant que la force qui faisait naître les Myrrhyniens sans ailes a été neutralisée, le Nouveau Parti n'a plus aucune signification. L'existence du Connecteur a été l'objet de rumeurs des années durant, et lorsqu'ils ont entendus les récits qui descendaient les pentes de la montagne et prenaient naissance dans le lit de maladie d'Anazzar, Drindle et ses camarades du Nouveau Parti ont voulu s'assurer que, si les bruits étaient fondés, ce seraient eux qui prendraient le contrôle de ce nouveau facteur.

Et quel meilleur moyen de s'assurer le contrôle de Myrrhyn pouvait-il y avoir que de voir le Nouveau Parti contrôler le Connecteur ?

Athain

Athain est menu et imberbe, comme il convient selon le modèle des nouveaux Myrrhyniens. Il est absolument dépourvu d'ailes. C'est la position de pouvoir et d'autorité que le Nouveau Parti lui procure qui l'a attiré. Athain commande les mercenaires humains (puisque les hommes n'ont aucun respect pour Drindle).

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	14	9	15	7	17	10

Points de vie : 14.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Courte	80 %	1D6+1	70 %
Arc	85 %	1D8+1	-

Compétences : Eviter 65 %, Ecouter 50 %, Eloquence 56 %, Persuader 45 %, Chevaucher 70 %, Chercher 45 %, Voir 60 %.

Langues : Commune 45 %/75 %.

Les Mercenaires Orgiens

Chaque orgien mesure 1m20 environ. Leur front est constitué d'arêtes osseuses basses. Pour la plupart d'entre eux, leur personnalité impatiente et brusque est interchangeable. Une cicatrice s'ouvre dans l'une des commissures des lèvres d'Ozzix, montrant cinq ou six dents et formant un sourire perpétuel et épouvantable. Le rictus de concentration naturel qui s'étend sur le visage de Kroll est presque aussi affreux que le visage abîmé d'Ozzix.

Tous les mercenaires orgiens se battent au moyen d'une hache taillée dans un triangle de fer martelé épais et grossièrement forgé, lequel est relié à un manche légèrement crochu par des viscères noires et puantes.

Mais le plus infâme dans ce duo est probablement leur manie qui consiste à afficher des trophées issus de leurs batailles précédentes. Chacun d'eux porte un harnais de bois et de cuir bardé de pointes effilées et acérées, et sur lesquelles ils ont fixé la tête ou d'autres parties anatomiques de leurs adversaires décédés. Les extrémités de celles-ci sont effilochées, dentelées, et martyrisées aux endroits où elle ont été retirées de leur carcasse originelle à coups de hache au tranchant émoussé.

Ozzix

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	20	10	6	8	8	7

Points de vie : 20.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	87 %	1D8+2+1D6	53 %
Targe	59 %	1D6+1D6	81 %
Javelot	74 %	1D8+2	-

Compétences : Embuscade 66 %, Grimper 92 %, Eviter 38 %, Se cacher 43 %, Ecouter 77 %, Déplacement Silencieux 41 %, Connaissance des Plantes 38 %, Sentir 80 %, Voir 64 %, Amorce/Désamorcer un piège 51 %, Goûter 69 %, Pister 98 %

Langues : Commune 00 %/10 %, Orgien 00 %/30 %.

Kroll

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	11	9	6	9	5

Points de vie : 18.

Armure : Cuir (1D6+1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	73%	1D8+2+1D6	48 %
Targe	62%	1D4+1+1D6	74 %
Lance (jetée)	82%	2D6+1D4	-

Compétences : Embuscade 53 %, Grimper 64 %, Eviter 42 %, Se cacher 36 %, Ecouter 62 %, Déplacement Silencieux 35 %, Connaissance des Plantes 37 %, Sentir 75 %, Voir 54 %, Amorce/Désamorcer un piège 51 %, Goûter 57 %, Pister 74 %.

Langues : Commune 00 %/10 %, Orgien 00 %/45 %.

Pendell

Pendell est de corpulence moyenne et presque beau. Il a été recruté par Athain au début de la quête de Drindle parce qu'il était évident que nombre des autres hommes l'appréciaient énormément. Pendell est capable de compassion, mais en trouve peu chez Drindle. Il cherche à se joindre aux aventuriers. Si cela se produit, il est probable qu'Athain tentera de se venger de cette trahison.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	11	13	16	10	13	12

Points de vie : 12.

Armure : Demi-plaques (1D8-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton de combat	65 %	1D8	56 %
Faucheur	45 %	1D6+2	42 %
Arc	48 %	1D8+1	-

Compétences : Grimper 70 %, Eviter 53 %, Ecouter 45 %, Persuader 20 %, Voir 56 %, Pister 42 %.

Sergent Kosusk

Kosusk est un homme puissant et direct. Pendant cinq ans, il a joué les tyrans et plastronné dans les rues de Sequaloris comme membre de la garde de la ville, avant d'être renvoyé pour corruption. Drindle a tout de suite vu une âme soeur en Kosusk et l'a donc engagé.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	16	14	9	16	11

Points de vie : 15.

Armure : Plaques sans heaume (1D10-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	70 %	1D8+1+1D6	66 %
Grand bouclier	21 %	1D6+1D6	64 %
Dague	57 %	1D4+2+1D6	58 %
Arc	44 %	1D8+1+1D4	-
Coup de poing	72 %	1D3+1D6	-

Compétences : Grimper 60 %, Eviter 46 %, Ecouter 38 %, Eloquence 37 %, Voir 76 %.

Mercenaires Humains

Drindle dispose de 30 mercenaires en tout. Ce sont des soldats à part entière, quoique de compétence martiale médiocre. La plupart d'entre eux sont des membres de la milice sequalorienne à la recherche de quelques pièces d'argent supplémentaires.

La taille de ce groupe devrait régulièrement diminuer au cours du scénario, Drindle perdant ses hommes par désertion ou par usure.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	12	10	9	11	10

Points de vie : 13 chacun.

Armure : Demi-plaques (1D8-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance	50 %	1D6+1	45 %
Dague	30 %	1D4+2	25 %
Arc	40 %	1D8+1	-

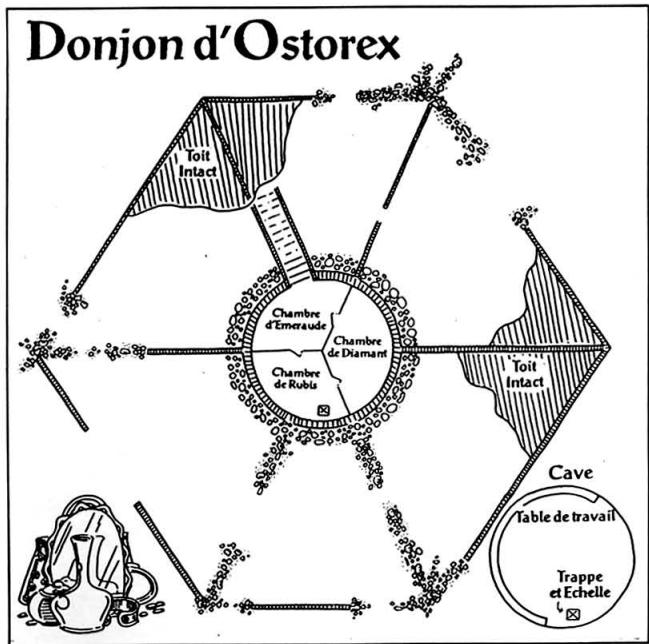
Compétences : Grimper 30 %, Eviter 25 %, Faire/Défaire des noeuds 56 %, Ecouter 25 %, Voir 25 %.

Langues : Commune 00 %/50 %.

Le Donjon d'Ostorex

Le donjon en ruines est fait d'un basalte érodé qui fut autrefois aussi lisse et poli que du verre. La plus grande partie des décombres est patinée et rugueuse. Des pierres d'origine peuvent être vues à certains endroits ; elles brillent comme des gemmes noires.

Ce qu'il reste du mur d'enceinte se dresse autour du donjon et atteint des hauteurs variant entre 1 et 10 mètres. Le donjon, quant à lui, est pratiquement en ruines, et seule une structure centrale demeure intacte. Celle-ci mesure 10 mètres de haut.



Les bruits qui se sont répercutés dans la Plaine grise ont alerté les habitants humains et démoniaques du donjon de la présence d'intrus. Tous se tiennent prêt à recevoir ces derniers.

Le Mur d'Enceinte

Le mur d'enceinte n'est qu'un tas irrégulier et affaissé de pierres branlantes. En certains endroits, il est suffisamment bas pour que les aventuriers puissent l'enjamber. L'escalade

des autres parties du mur est dangereuse et difficile. Un jet de Grimper est nécessaire, et s'il est raté, l'aventurier tombe sur une distance de 1D10 mètres.

Trois démons spatchwhells sont postés à l'intérieur du mur, un par mur alterné. Un de ces démons attaque le long du sommet du mur en ruines dès qu'un aventurier fait un pas dans une des brèches. Les deux autres se ruent dans la Plaine Grise pour assaillir les mercenaires qui s'approchent.

Démons Spatchwhells

Démons	Espèce Supérieure	VC : 186
--------	-------------------	----------

Cette espèce de démons est rapide et laide. Elle possède six longues jambes semblables à des fouets, lesquelles se finissent toutes par des lames plates, en forme de spatules, et constituées d'os et de chair calleuse. Le tranchant de chaque griffe est aussi aiguisé que des lames de rasoir, et la partie plate est tachetée de nodules de cartilage dur et abrasif saillants. Le démon se déplace en roulant sur ses jambes à la manière d'une roue à rayons. Les jambes sortent d'un corps central muni d'un oeil unique et sans paupière. Celui-ci est blanc, dépourvu de pupille, et disparaît parfois dans une ouverture de type sphincter qui se ferme sans laisser de trace. L'oeil peut alors réapparaître à un autre endroit du corps central du démon.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
FOR								
6D8	27	21	39	22	26	32	27	25
CON								
5D8	26	18	20	30	21	29	23	21
TAI								
2D8	8	14	12	13	15	10	13	9
INT								
2D8	7	8	14	6	8	8	9	10
POU								
3D8	15	16	4	4	11	13	15	10
DEX								
6D8	26	28	29	31	35	21	29	32
PV	17	16	16	22	18	20	18	15
BD	+1D6	+1D6	+3D6	+1D6	2D6	+2D6	+1D6	+1D6

Armure : 4 points dûs à la dureté de leurs os

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe x 1D4	30%	1D6	-

Pouvoirs : Oeil Mobile, Coursier (60 m par round), Griffes Spatulées x 6.

Compétences : Chercher 51 %, Voir 65 %.

Tout attaque dirigée contre un spatchwhell qui réalise un score de 05 ou moins transperce l'oeil du démon, le tuant sur le coup.

La Cour

Baiser observe les environs, ne serait-ce que par curiosité. Elle se tient sous la partie de toit encore intacte qui se trouve en face de la porte du donjon. Elle porte une pèlerine sombre et tachetée dont elle a ramené la capuche sur sa tête. Elle dispose d'un démon spatchwhell en réserve pour assurer sa protection.

Les aventuriers ne peuvent voir Baiser que s'ils regardent au bon endroit et réussissent un jet de Voir. Si le maître de jeu fait un jet inférieur à leur POU x 3, ceux qui sont affectés par

la malédiction de Clag sentiront peut-être la présence du démon, mais ce, sans parvenir à en localiser la source.

Quand les aventuriers traversent la cour, Baiser projette son pouvoir de Peur (Virulence 4D6) sur une cible au hasard. Si cela fonctionne, l'aventurier affecté se figera sur place, refusera d'avancer davantage, et restera même dans les murs du donjon jusqu'à ce qu'il réussisse un jet sous 3 x POU. Baiser poursuit ces attaques lancées au hasard jusqu'à ce qu'elle soit repérée, ou jusqu'à ce que tous les aventuriers se soient repliés sur une position bien éloignée des murs intérieurs du donjon.

Une fois qu'elle a été découverte, Baiser rejette sa pèlerine en arrière et avance à grands pas, un demi-sourire aux coins des lèvres. Le spatchwhell suit en roulant bruyamment derrière elle. Baiser a endossé le même sexe que celui qui est le plus représenté chez les aventuriers. Shareel a déjà rencontré le démon, et elle est désespérément ensorcelée par ses pouvoirs. Elle en prendra la défense dans n'importe quel combat.

Baiser est un démon intelligent, charismatique, et qui aimerait vraiment échapper au lien qu'Ostorex a établi. Si les aventuriers lui procurent une diversion distrayante, ils pourront la persuader d'organiser un entretien avec Ostorex. Dans ce cas, le démon les escorte jusqu'à la Chambre d'Émeraude et les prie de bien vouloir patienter pendant qu'elle parle au sorcier.

Si Baiser est attaquée, elle utilise Contrôle des Emotions : Rage (Virulence 4D6) pour retourner l'aventurier qu'elle estime être le plus belliqueux contre le reste du groupe. Profitant de la confusion et de la panique qui s'ensuivent, le démon envoie son spatchwhell au combat, se retire, et s'enfuit rapidement afin de rejoindre Ostorex dans le donjon.

Baiser

Démon Unique

VC : 320

En temps normal, Baiser revêt l'apparence d'une femme extraordinairement belle de 2m10 environ, au teint pâle, et parée de longues ailes, noires comme de l'encre. Les yeux qui brillent d'une faible lueur violette dans son visage en forme de cœur sont dépourvus de pupilles. Baiser est entourée d'une aura de volupté fatale que la plupart des personnages (hommes ou femmes) sont incapables d'ignorer.

Baiser peut changer de sexe à volonté. Elle préfère prendre celui du personnage qu'elle veut séduire. La transformation prend un round environ. Baiser aime donner l'impression qu'il existe en réalité deux démons fabuleusement magnifiques. Sous sa forme masculine, Baiser a une apparence générale identique à celle qu'elle arbore en tant que femme, exception faite de ses cheveux qui sont plus courts et d'autres caractéristiques appropriées.

Ce démon est unique dans tout le Million de Sphères. Au cours de sa création, Baiser a été imprégnée d'une énorme masse de Chaos primitif pur. La conséquence en est que, même liée, ce n'est pas la créature la plus facile à manier. C'est, incidemment, la seule créature de tout le multivers qui soit capable de combler certains des désirs malsains de L'nakar Ostorex.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	25	16	20	21	15	30

Points de vie : 21.

Armure : Aucune.

Armes : Aucune

Pouvoirs : Contrôle des Emotions (portée 30 mètres), avec les catégories suivantes : Désir sexuel (Virulence 5D6), Rage (Virulence 4D6), Peur (Virulence 3D6), Vanité (Virulence 4D6), Télépathie (portée 30 mètres).

Compétences : Parler la Langue Commune 80 %, Se cacher 47 %, Déplacement Silencieux 37 %.

Apptitudes : Baiser peut provoquer une lutte opposant CHA et POU sans que cela lui coûte quoi que ce soit. La cible ayant perdu le duel de caractéristiques est attirée par le démon de quelque façon. C'est au maître de jeu de déterminer la nature de cette attirance.

Dans le Donjon

Chaque pièce du donjon central a été disposée de façon à créer un effet esthétique bien précis. S'il est pris à l'improviste, Ostorex se tiendra dans l'une de ces salles, s'affairant à placer et replacer des objets de façon fort méticuleuse. Il déplace (ou du moins, il touche) tout ce qui se trouve dans la pièce, reste à contempler leur nouvelle disposition pendant quelques instants, puis réarrange tout. Il continuera ce petit manège indéfiniment, les aventuriers feraient donc bien de l'interrompre à un moment ou un autre.

Chaque pièce est parée de tapisseries raffinées à la beauté sidérante (et de grande valeur: 1000+D100 x 10 GB). De magnifiques articles ont été posés sur des piédestaux d'exposition ou des meubles fonctionnels. Quelque part dans ce désordre esthétique, la boucle de métal de l'Engin Connecteur a également été disposée.

La Boucle

La boucle est constituée d'une ellipse de métal argenté. Le centre quelque peu semblable à un moyeu de cet objet est occupé par une substance cristalline légèrement liquide et chatoyante. La boucle est difficile à manipuler. Elle semble toujours vous glisser des mains en se tortillant. Un aventurier doit réussir un jet sous 3 x DEX pour parvenir à tenir l'objet avant de le mettre dans un sac.

La boucle est dissimulée (c'est-à-dire rangée) dans l'une des trois pièces du dernier étage du donjon. Un jet de Chercher est nécessaire pour trouver la boucle.

Localisation de la Boucle

Résultat sur 1D4

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | Dans la Chambre d'Émeraude |
| 2 | Dans la Chambre de Diamant |
| 3 | Dans la Chambre de Rubis |
| 4 | Dans la poche d'Ostorex |

La Chambre d'Émeraude

Il s'agit du salon principal d'Ostorex, et c'est là qu'il accueillerait les visiteurs s'il souhaitait en recevoir. Tout n'est pas couleur émeraude dans cette pièce, mais cette teinte de vert reconnaissable entre toutes est prédominante. Même le carreau de cristal encastré dans la meurtrière de la chambre renforce ce reflet vert qui pare tout le mobilier. Toute l'histoire du peuple vilmirien est gravée dans une chaise en jade mas-

sif. Un récipient en verre soufflé taché de vert renferme une sorte de liquide vitrifié au sein duquel flottent les yeux verts de divers animaux et peuplades. Un grand bocal de cuivre terni tirant sur le vert contient 2D100 émeraudes d'une valeur de 1D100 GB chacune.

Si la boucle est située en cet endroit, elle est posée sur un piédestal en verre de couleur vert jaune.

La Chambre de Rubis

C'est ici qu'Ostorex dort et se distrait avec Baiser. Les murs ont été recouverts de pans de tissu d'un rouge profond. Le lit est encastré au ras du sol et rempli d'oreillers doux, rouge cramoisi.

Un petit miroir de cette même couleur est enchâssé dans le mur. Il a l'aspect d'un rubis fortement poli, mais c'est un héliotrope (jet d'Evaluer un Trésor pour s'en rendre compte, un jet raté fait croire aux aventuriers qu'il s'agit bien d'un rubis). Les images se reflétant dans ce miroir sont brumeuses et indistinctes. Toute personne qui se tient devant ce dernier doit réussir un jet sous 1 x POU ou projeter une image dans l'esprit de Baiser (ou dans celui des drogués à l'opolis se trouvant dans les 40 kilomètres). Comme l'aventurier regarde dans le miroir, Baiser lui projette Vanité dans l'esprit. Ainsi affecté, il ne peut plus se détacher de son reflet tant que Baiser le tient en son pouvoir. De plus, Baiser est avertie de la présence d'intrus (si elle l'ignorait encore) lorsque quelqu'un s'extasie devant le miroir. Elle utilise alors Télépathie (en supposant qu'elle soit à portée) pour déterminer combien d'autres aventuriers sont dans cette pièce. Tant qu'elle peut localiser une personne à l'aide de ses pouvoirs télépathiques, Baiser peut utiliser son pouvoir de Contrôle des Emotions.

Si la boucle est dans cette pièce, elle est nichée au creux des oreillers, sur le lit.

La Chambre de Diamant

Cette pièce brille de blancheur. Des cristaux éclatent de la lumière qu'ils capturent un peu partout dans la chambre. Certains de ceux-ci sont en fait de véritables diamants. Des colliers et des bracelets recouvrent un treillage fixé sur toute la largeur du mur qui fait face à la meurtrière. Un cristal réfracteur a été monté dans l'ouverture de la meurtrière pour concentrer la lumière du jour sur le treillage de cristaux suspendus. Ceci provoque un effet d'Eblouissement (Virulence 2D6, durée 1D4 rounds).

Si la boucle est dans cet endroit, elle est suspendue à un cordon de soie entouré d'un réseau de fils d'argent délicats, lequel est placé sur le treillage parmi d'autres objets intéressants.

La Cave

Il s'agit du laboratoire de magie d'Ostorex. Une trappe dissimulée parmi les oreillers de la Chambre de Rubis, laquelle est située juste au-dessus, y donne accès. Une échelle en bois gravée de signes cabalistiques y descend. La pièce sent mauvais. Le corps d'un enfant myrrhynien utilisé lors d'une invo-

cation précédente gît au centre du sol. Selon toute évidence, Ostorex n'a pas encore nettoyé les lieux.

Un bureau bas court par tout le mur de la pièce. Il est recouvert d'un fatras de notes, d'outils, et des images perverses qui sont généralement associées à la pratique des arts ténébreux. Un démon spatchwell dort en boule sous le bureau. Lorsqu'il est enroulé sur lui-même, un démon de cette espèce ressemble à un grand cantaloup, ce qui le rend difficile à repérer. Un jet de Voir permet de le remarquer.

Le *Grimoire Cri de Sang* est enfermé à clef dans un des tiroirs du bureau. La serrure est relativement compliquée et faite d'acier forgé, ce qui réduit les compétences de Crocheter de 10 %. Le précieux livre est conservé dans une boîte sertie de plomb. Dans ce tiroir se trouve également une série de notes grossièrement reliées et écrites en Haut Melnibonéen. Elles détaillent les tentatives, infructueuses pour la plupart, d'invoquer et de lier des démons auxquelles s'est livré Ostorex. Tout sorcier qui étudie ces notes pendant deux semaines augmente sa compétence en Invocation de 1D4 %.

Le Grimoire Cri de Sang

Ce volume est mince et relié de peau humaine tatouée des divers symboles à huit branches du Chaos. La couverture et les pages en sont fragiles et délicates. Le grimoire a été transcrit, il y a fort longtemps de cela, par un empereur de Melniboné sous la dictée d'Arioch. Ostorex l'a volé du Grimoirium situé dans la Spire de la Nuit du Temple Palais du Chaos d'Hwangaarl.

Le *Grimoire Cri de Sang* est chargé de passages infernaux dissertant sur l'inutilité de la distinction faite entre le plaisir et la souffrance. Le point culminant de la discussion traite de l'invocation d'un démon nommé Baiser, une créature infernale qui peut enflammer les désirs de n'importe quel mortel, qu'il soit de sexe masculin ou féminin.

Une grande variété d'herbes et de feuilles, utilisées selon diverses applications de la compétence Connaissance des Plantes, est étalée sur une autre partie de la table de travail. Un râtelier de bouteilles cachetées est rivé au mur, au-dessus de l'établi. Il s'agit de potions différentes que le sorcier a concoctées. Parmi celles-ci, 1D6 potions portent des étiquettes écrites en Mabden : "Potions de Soins" (elles redonnent 2D6 points de vie, à raison d'un PV par heure). Un volumineux paquet d'opolis est posé sur une des étagères supérieures. La drogue est enveloppée dans du papier transparent. Il y en a cinq kilos environ, plus qu'il n'en faut pour satisfaire les exigences de Clag.

L'nakar Ostorex

Il est grand et mince. Il porte une robe droite toute simple, hors de laquelle il peut se glisser facilement (ce qu'il fait souvent, mais sans provocation aucune), et rien en dessous. Son corps est pâle et émacié. Sa peau est plaquée sur de minces muscles semblables à des cordes et des os fort anguleux. Ses

cheveux noirs sont coupés ras et laissent apparaître son crâne luisant par endroits.

Les parties rasées forment des signes magiques de protection qui entrent dans le processus de liaison des démons spat-chwhells. Si ces signes sont modifiés ou supprimés (par exemple, en rasant le tête d'Ostorex) les démons se retournent immédiatement contre ce dernier et le tuent avant de quitter les Jeunes Royaumes. Un autre sorcier pourra comprendre cet aspect de la coupe de cheveux d'Ostorex s'il réussit un jet d'Invocation.

Ostorex a fui Pan Tang pour établir sa résidence sur le continent après avoir volé le *Grimoire Cri de Sang* et kidnappé le neveu du Théocrate. Ce dernier a été sacrifié pour réaliser l'invocation de Baiser. Une fois qu'il eut commis ses forfaits, Ostorex n'a pas attendu que la Théocratie découvre ses crimes et s'est enfui dans la nuit. En fait, Ostorex ignore totalement si ses agissements ont été mis à jour (la réponse est oui), ou si le Théocrate a dépêché quelqu'un à sa recherche pour se venger (la réponse est non car son neveu était de rang secondaire ; c'est d'ailleurs la raison pour laquelle Ostorex l'avait choisi). Ces faits, ajoutés aux conditions de son long exil solitaire, ont rendu Ostorex complètement paranoïaque.

L'nakar Ostorex

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	12	9	18	36	12	15

Points de vie : 11.

Armure : Aucune.

Compétences : Disposer les Objets d'Art 99 %, Dissimuler 67 %, Evaluer un trésor 93 %, Premiers Soins 88 %, Ecouter 75 %, Mémoriser 71 %, Déplacement Silencieux 74 %, Persuader 78 %, Connaissance des Plantes 59 %, Chercher 67 %, Voir 89 %, Goûter 93 %.

Langues : Commune 90 %/90 %, Haut Melnibonéen 81 %/79 %, Mabden 72 %/65 %.

Compétence en Invocation : 81 %.

Invocations : Élémentaires de l'air, du feu, et de la terre, diverses espèces de démons inférieurs, espèce Spatchwhell, Baiser

Conclure un Marché avec Ostorex

Si les aventuriers ont fait bonne impression sur Baiser, Ostorex les reçoit dans la Chambre d'Emeraude. Il s'assied sur le trône de jade, et Baiser lui tient le bras. Trois spatchwhells se reposent dans la pièce, enveloppant des meubles et des objets d'art, s'enroulant autour de pieds de chaises, ou s'entassant dans des récipients ouverts comme s'ils n'avaient pas d'os. Dans cet état, les démons ressemblent partiellement à des ballons dégonflés pourvus de bras rubanés.

Ostorex est méfiant et se refuse à croire que les aventuriers ne sont là que pour la boucle métallique. ("Oui, je me souviens de cette babiole. Vraiment très belle. D'ailleurs, je la caressais encore l'autre jour.") Si on lui demande pourquoi il n'a jamais détruit l'objet, comme il l'avait promis à Shareel, Ostorex prend une expression choquée et déclare qu'il n'aurait jamais pu vouer un objet si splendide aux feux du Chaos.

Ostorex s' imagine probablement que les personnages sont là pour enlever Baiser, pour voler le *Grimoire Cri de Sang*, ou pour le ramener à Pan Tang. Ces pensées trottent dans son esprit avec la détermination de rats affamés aux yeux rouges. Il décide de les surveiller de près et de s'en débarrasser aussi vite que possible.

Ostorex refusera de vendre la boucle. Il veut bien, cependant, l'échanger contre quelque objet d'égale splendeur, surtout si cet objet s'appareille au mobilier de l'une de ses trois chambres de prestige.

Les aventuriers ont également besoin d'opolis. Là aussi, Ostorex est prêt à leur échanger cinq livres de drogue contre tout bel objet.

Les aventuriers parleront peut-être des mercenaires qui attendent dehors au sorcier. Baiser confirmera la véracité de ces dires. Si les aventuriers réussissent un jet de Persuader, Ostorex se met à craindre que les forces de Drindle ne viennent de Pan Tang et envoie ses trois spatchwhells les assaillir. Il remercie ensuite les aventuriers de l'avoir averti du danger.

Le Charme de Baiser

Baiser tourne autour d'Ostorex, le frôlant de certaines parties intéressantes de son anatomie tandis que le sorcier poursuit son entretien. Si les aventuriers ont gagné le démon à leur cause de quelque façon, Baiser pourrait utiliser la proximité de son corps chaud à la peau si douce pour distraire le sorcier.

Shareel est toujours le jouet de sa passion pour Baiser, provoquée par le pouvoir de Contrôle des Emotions du démon. Elle pourrait très bien faire une scène lorsqu'elle est en présence d'Ostorex et de Baiser. Cette dernière encourage cette situation en choisissant d'ignorer l'exilée myrrhynienne. Le démon obsède Shareel depuis la nuit où cette dernière s'est laissée convaincre de laisser le sorcier prendre la boucle.

Si Baiser se montre intéressée par l'un des aventuriers, Shareel perd complètement son sang froid et devient folle de rage. Elle attaque l'aventurier en question à l'aide de son couteau de feu, de même que le démon (qui n'est pas affecté par les pouvoirs runiques du couteau). Tandis que les aventuriers, aveuglés, avancent à tâtons dans la pièce pour intercepter la Myrrhynienne éconduite, Shareel crie à la trahison sur un ton hystérique. Baiser ponctue cet épisode de rires alternativement féminins et masculins. Ostorex hurle pour ordonner à tout le monde d'arrêter. Si les aventuriers ne peuvent retenir Shareel, ils risquent d'être forcés de fuir ou de combattre Ostorex et ses démons.

Le Départ

Avec un peu de chance, les aventuriers quittent le donjon avec la boucle, qu'ils l'aient acquise par le vol, le meurtre, ou en négociant de façon tout à fait honnête. Drindle et ses hommes ont essuyé l'assaut des démons spatchwhells et ont battu en retraite.

Les aventuriers sont maintenant en possession de la boucle, et donc du moyen de sauver la race myrrhynienne. Shareel les abjure de se rendre directement à l'Engin Connecteur.

Les Montagnes de Myrrhyn

Si Shareel survit à la rencontre faite dans le donjon d'Ostorex, elle peut mener les aventuriers directement au tunnel qui contient le Connecteur. Elle connaît un raccourci à travers la montagne qui ne demande que quelques jours de route. Les côtes sont plus élevées et plus raides, mais la connaissance de Shareel facilite le voyage. Si Shareel est morte, les aventuriers trouvent des notes dans ses biens personnels qui indiquent où se trouve le Connecteur.

Drindle et ce qu'il lui reste de mercenaires se sont retirés pour panser leurs blessures, mais ils reprennent leur poursuite quand les aventuriers s'éloignent du donjon.

Le Bosquet

Un bosquet composé d'arbres élancés pousse sur le flanc de la falaise à une douzaine de mètres environ sous l'entrée de la caverne qui conduit à l'Engin Connecteur.

Les aventuriers doués d'esprit d'initiative pourront couper les arbres afin de construire une échelle permettant d'escalader le flanc du Connecteur. Ceci est essentiel si aucun d'eux ne peut voler.

La Caverne

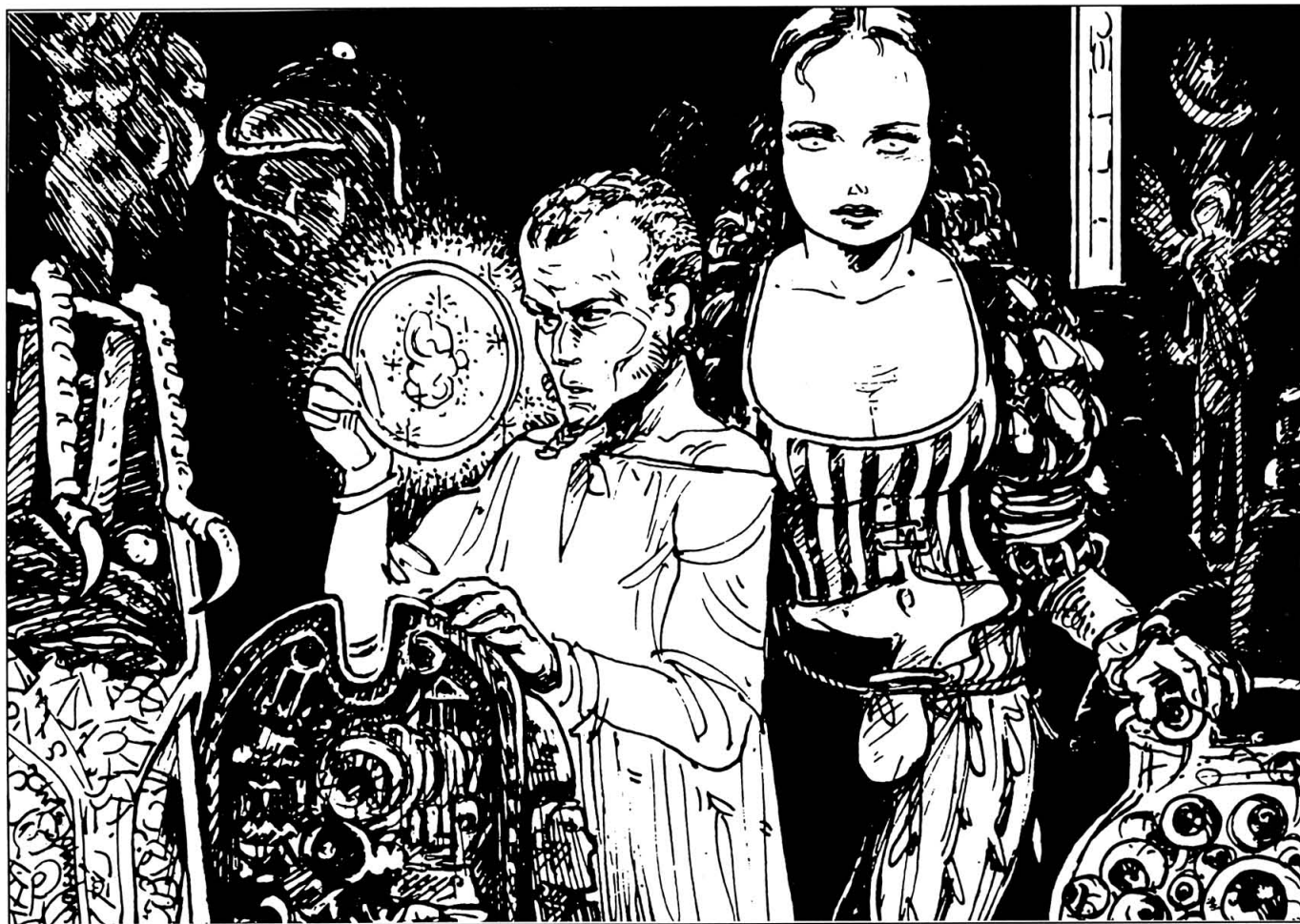
L'entrée de la caverne est située dans une falaise couverte de mousse. Celle-ci est fraîche et verte, mais si quelqu'un la touche, une vibration peut être sentie à travers la roche. L'ouverture est parfaitement circulaire, et les murs du tunnel sont lisses et dépourvus de traits distinctifs.

Le tunnel s'enfonce profondément dans la montagne et le trajet prend une heure. Un son monte d'en bas, cliquetant, tournoyant. Les aventuriers commencent à ressentir une désagréable sensation de picotement, comme si des milliers d'insectes grouillaient sur leur corps. Leur cheveux se hérissent. Enfin le tunnel prend fin en s'ouvrant sur un espace caveux débordant de lumière et de bruit.

L'Engin Connecteur

L'Engin Connecteur se présente sous la forme d'une tour de métal brillante composée d'un millier de pièces en mouvement. Il domine la caverne, fait ressembler les humains qui se tiennent devant à des nains, et bat incessamment et fortement au coeur de la montagne.

Un brouillard de plasma bleuté couronne la machine. Sa partie inférieure est constituée d'une colonne dont le socle est conique et flamboyant. Un mince cylindre argenté s'élève jusqu'à une hauteur de douze mètres environ dans les ténè-



Pendant qu'Ostorex admire la boucle, Baïser admire les aventuriers

bres du haut de la caverne. Un certain nombre de ports de connexion de forme oblongue sont entourés de portées faites de bronze bruni et poli, le tout traçant un pointillé sur toute la longueur du cylindre. Au-dessus, des roues, des engrenages, et des bras de cristal tournent, s'enclenchent, et pivotent lentement en un nombre incalculable. De faibles traînées de plasma blanc et rouge cramois s'envolent et tournoient autour de ces composantes. Des vagues de pression irradient de l'engin pour former des souffles puissants.

Les aventuriers qui pénètrent dans cette salle doivent réussir un jet sous 4 x CON ou être affligés d'une faiblesse qui diminue leurs compétences d'Agilité, de Manipulation, et de Combat de 20 %.

Protection Electrique

Cet appareil est entouré d'une enveloppe d'électricité statique qui rend son contact dangereux. Quiconque touche le Connecteur doit réussir un jet sous 2 x CON ou prendre 3D4 points de dégâts par électrocution (les armures de cuir ou de bois absorbent ces dégâts de façon normale, mais pas les armures métalliques). Un aventurier qui reçoit un tel choc est également projeté à 1D10 mètres en arrière, et étourdi pendant 1D8 rounds. L'aspect positif de cette action est que la machine a besoin de 3D4 rounds pour régénérer son enveloppe protectrice une fois qu'elle a été touchée et donc déchargée.

L'enveloppe protectrice peut être maintenue dans un état non fonctionnel en faisant masse. A cet effet, tout objet de métal suffisamment long, comme une épée, conviendra parfaitement. Un jet sous 3 x DEX est nécessaire à l'accomplissement d'un tel acte. En cas d'échec, la personne qui tentait l'opération reçoit un choc électrique dont les effets sont semblables à ceux décrits ci-avant. Tant que l'effet de masse est maintenu, l'enveloppe protectrice de l'engin ne peut se régénérer.

Les Senseurs de Lumière

La boucle peut être insérée dans n'importe quel port de connexion du cylindre, lequel constitue la partie centrale de l'appareil. Le port le plus bas se trouve à huit mètres du sol de la salle. Un jet de Voir permet de remarquer un jeu de conducteurs dans lequel la boucle s'imbriquerait parfaitement.

Un ensemble impressionnant de senseurs optiques est monté autour de l'ouverture de chaque port. Ceux-ci projettent des pinceaux de lumière cohérente. Les rayons émis par les senseurs peuvent être renvoyés à leur source, mais cela demande une main sûre (2 x DEX) et au moins deux surfaces réfléchissantes.

Les Effets du Rayon	
<i>Effet sur 1D5</i>	
1	-1D6 en CON
2	-1D6 en DEX
3	-1D6 en TAI
4	-1D6 en CHA
5	-1D3 en CON, DEX, TAI, et en CHA

Si les senseurs ne sont pas neutralisés, ils déclenchent une arme défensive située près du sommet du Connecteur. Il s'agit du rayon perçant qui a tordu et déformé Anazzar. Il a 90 % de chance de toucher et vise toujours la personne qui se trouve la plus près de l'un des ports d'accès. Tous les types d'armure protègent de ce rayon de façon normale, mais celui-ci frappe avec une virulence de 4D6 au lieu de faire des dégâts. Une fois que l'armure a absorbé cette virulence, comparez la force restante avec le POU de la cible. Si son POU est battu, l'aventurier affecté est affligé d'une horrible difformité. C'est au maître de jeu de déterminer la nature exacte de cette difformité (inspirez-vous des blessures d'Anazzar).

L'Insertion de la Boucle

Le rayon défensif n'est pas le seul danger engendré par la manipulation de la machine. La boucle constitue un instrument inter-dimensionnel qui, en temps normal, passe de nacelle relais en nacelle relais dans tout l'appareil. Le risque, c'est qu'une fois que le conduit servant à aiguiller la boucle dans le Connecteur est ouvert, il en sort un champ d'énergie négative (aussi appelé soupape d'aiguillage) qui vaporise instantanément toute matière positive (par exemple, un aventurier) avec laquelle il entre en contact. Bien que ces soupapes soient probablement conçues selon un modèle, elles ne peuvent être discernées que par les Seigneurs de la Loi. Estimez qu'un port vers lequel un aventurier tend la main a 25 % de chance d'avoir sa soupape ouverte. Le fait de toucher une soupape d'aiguillage ouverte tranche net la main (ou tout autre appendice) réalisant cette opération, et inflige 2D6 points de dégâts. La victime perd également quatre points de DEX permanents.

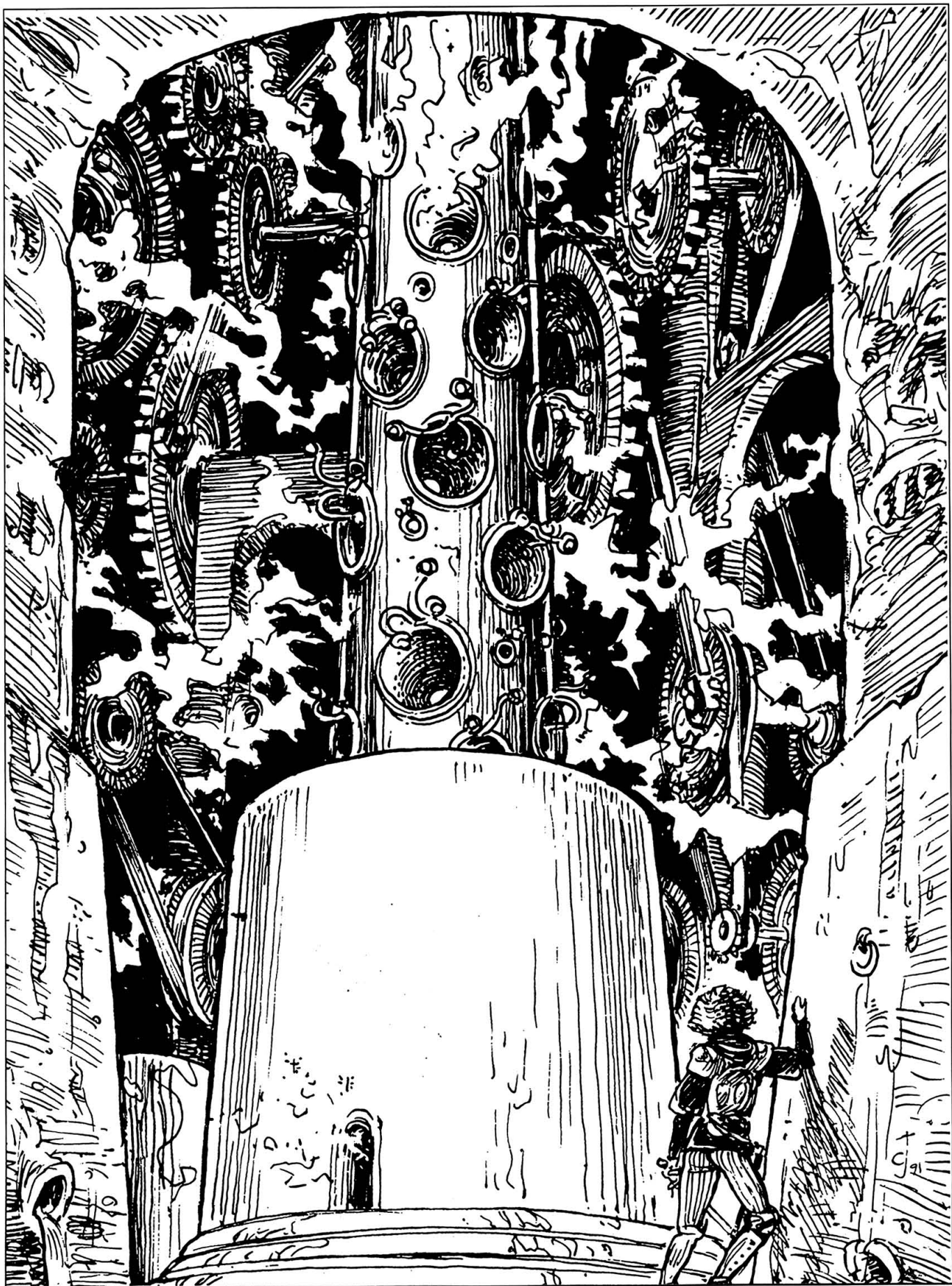
Un aventurier peut éviter ce sort en réussissant un jet sous 2 x DEX. Ce jet lui permet également de replacer la boucle dans sa soupape relais. Si le jet est raté, l'aventurier perd sa main et la boucle se tortille hors du port de connexion pour rebondir au sol.

L'Arrivée de Drindle

Peu après que les aventuriers soient entrés dans la salle du Connecteur, Drindle et ceux de ses hommes qui ont survécu se montrent. Ils sont sales et affamés, et nombreux sont ceux dont les plaies ont été soignées en hâte. D'une voix brisée, Drindle exige que les aventuriers remettent la boucle à sa place dans la machine et ce, sur le champ. Il veut bien les laisser faire, ou peut-être souhaitera-t-il avoir l'honneur d'une telle action lui-même. Les aventuriers qui ont fait l'expérience des diverses défenses qui entourent et sont contenues dans l'engin préféreront probablement laisser Drindle installer la boucle.

La Boucle est Restituée

Plusieurs événements se produisent lorsque la boucle a été remise en place. Les effets inhibant la constitution cessent. Chaque Myrrhynien voit immédiatement des ailes lui pousser dans le dos, et tous les points de dégâts qui leur ont été infligés sont guéris. Les aventuriers qui ont été touchés par le



L'Engin Connecteur

rayon défensif du Connecteur effectuent un jet sous 5 x POU. Si le jet est réussi, ils recouvrent leur condition précédente (mais pas les points de vie qu'ils ont perdu). Tous les personnages qui souffriraient encore du désir sexuel ou de la rage insufflés par le pouvoir de Contrôle des Emotions de Baiser sont libérés de son emprise (y compris Shareel).

Enfin, les aventuriers ayant subi la malédiction de Clag s'écroulent au sol où ils se tordent de douleur, l'espace de quelques longs instants, tant leurs yeux les brûlent. Ces aventuriers perdent un point de vie et restent étourdis pendant 1D6 rounds. Cependant, les points lumineux qui hantaient leurs yeux ont disparu lorsqu'ils reviennent à eux. La malédiction a été levée, et toutes les pièces données par Clag ne sont plus que de vulgaires morceaux de plomb.

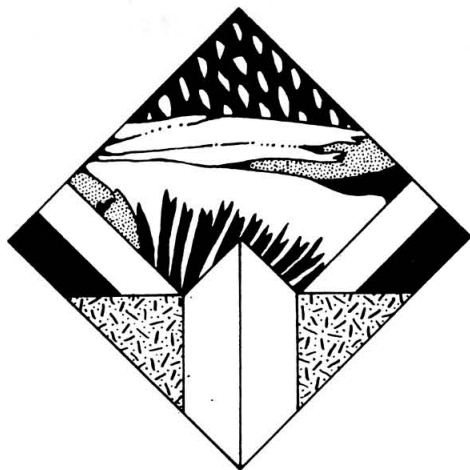
Lorsque la machine s'est remise à fonctionner, Drindle rassemble ses hommes (s'ils survivent) et quitte la caverne dans un battement haineux de ses nouvelles ailes. Il ne se préoccupe plus des aventuriers. Si ces derniers se demandent pourquoi le Connecteur rend leurs ailes aux Myrrhyniens et restaure la constitution des blessés, Shareel émettra l'hypothèse que la boucle a dû être endommagée de quelque façon. Peut-être cela a-t-il modifié sa fonction, réalisant de la sorte les désirs d'Anazzar. Il serait bon de ne pas en parler à Drindle.

Conclusion

Shareel emmène les aventuriers chez elle, dans la vallée. Là, elle fouille dans les modestes trésors accumulés par son oncle et son grand-père et offre aux aventuriers une récompense de 1000 GB chacun, soit en argent, soit en objets de valeur. Elle voudra peut-être donner un grimoire issu de la collection d'écrits magiques de son grand-père à l'un des aventuriers. Elle peut également enseigner l'art de lier une Rune de Feu. Un tel apprentissage demande une INT et un POU combinés d'au moins 32 (INT minimum de 16), et un score d'au moins 65 % en Lire/Ecrire les Bas et Haut Melnibonéen. La procédure est la même que celle qui permet d'invoquer et de lier un élémentaire, et exige le sacrifice d'un point de POU. La Rune doit être liée à un objet valant au moins 500 GB.

Si Shareel est morte, rien dans ses objets personnels n'indique où se trouve la maison de son grand-père. Sa bourse de ceinture contient l'équivalent d'un peu plus de 200 GB. Les aventuriers peuvent se partager cette somme.

Ils sont maintenant libres de retourner à la maison de Clag afin d'assouvir leur vengeance. Attendez-vous à ce qu'ils le fassent.



Le Croc et La Fontaine

DES BLASPHEMES IMPIES ET MALÉFIQUES SONT PERPÉTRÉS SUR LE CROC, un éperon rocheux que tourmentent les tempêtes. Le Croc, qui est situé dans les eaux glaciales de la Mer Pâle, a autrefois abrité un sorcier dharzi, puis une dynastie melnibonéenne. Aujourd'hui, le sorcier Pan Tangien Kerag Teel réside dans les vieilles pièces creusées dans l'aiguille de basalte noir. Les animaux tels qu'ils ont été créés ne le satisfont pas, aussi les dénature-t-il, les pervertissant en les dotant de nouvelles formes qu'il juge plus originales. Certains produits de sa sorcellerie sont issus de son imagination, d'autres ne sont que la reconstitution partielle de manipulations magiques dharzis depuis longtemps oubliées.

Teel est un fervent adorateur de Pyaray, le Seigneur du Chaos ; aussi concentre-t-il ses recherches sur les créatures marines.

La mer, de même que ceux dont la survie dépend de l'océan, font partie du domaine de Straasha. Kerag Teel l'en a spolié en ayant recours à sa ténébreuse sorcellerie et en créant ses animaux monstrueux. Les souffrances infligées à ses adorateurs les marins poussent Straasha à intervenir par le biais de pions mortels. Quand Straasha apprend l'étendue de la vilénie du Pan Tangien, sa fureur s'abat avec une véhémence décuplée.

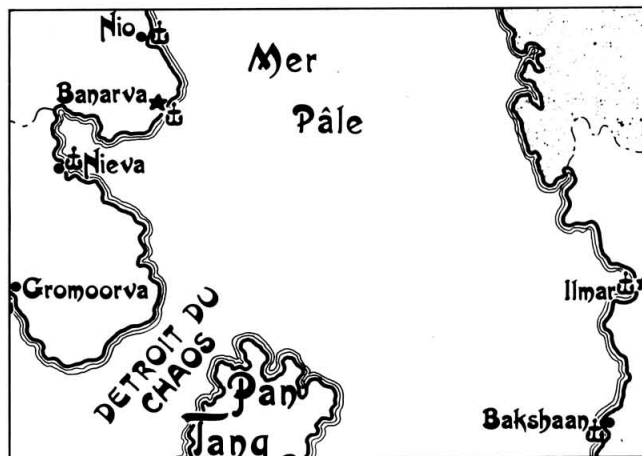
A la demande d'un Prêtre de Straasha, les aventuriers gagnent Froid-de-Vorn, un petit village de la côte tarkeshite. Là, ils assistent à l'attaque du Roque, une des monstruosité marines de Teel. Pressés par un père affligé, ils entreprennent un voyage par mer qui les mène au Croc, et donc, au repaire du vivisecteur Pan Tangien.

Le Rêve

Ce scénario peut s'avérer fort gratifiant pour les Prêtres, les Agents, ou les adorateurs profanes de Straasha. Les aventuriers de ce type font un rêve prémonitoire troublant, étonnant de limpidité et d'intensité.

Le rêve montre un panorama au ciel gris où des vagues interminables affluent de l'horizon reculé. Pourtant cette scène n'inspire aucune sensation de quiétude, au contraire, elle est chargée d'un présage de souffrance.

Une voix murmure comme un ressac murmure sur le sable : "Froid-de-Vorn", puis le terrible son d'enfants hurlant leur terreur retentit. Une écume de sang déferle sur les vagues, et dans le lointain de l'océan se détache un rocher noir qui surplombe la mer. Du sang coule du rocher et, enfin, les rêveurs s'éveillent, à bout de souffle, trempés de sueur.



Les Prêtres et Agents de l'Eglise Élémentaire de l'Eau peuvent interpréter leur rêve de façon intuitive s'ils réussissent un jet sous 5 x INT. Celui-ci avertit d'un danger sur le point de frapper un lieu s'appelant Froid-de-Vorn. Les aventuriers provenant du nord des Jeunes Royaumes reconnaîtront là le nom d'un village tarkeshite. La clarté du rêve suggère que seul Straasha lui-même a pu le leur inspirer. Il semblerait que le Seigneur de l'Eau souhaite que quelqu'un se rende à Froid-de-Vorn afin de repousser le péril qui menace le village.

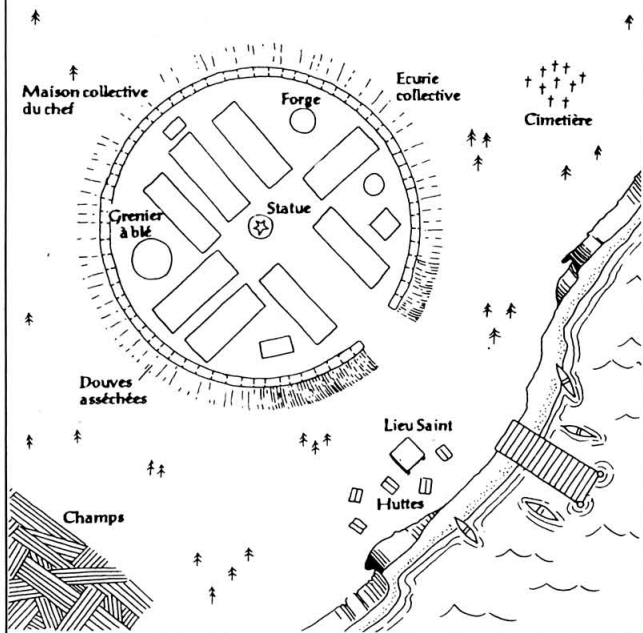
Onogar l'Affligé

Si les aventuriers ne comprennent pas d'adorateurs de Straasha parmi eux, ils reçoivent simplement la visite d'un Prêtre de l'Eau des environs, Onogar l'Affligé. C'est un homme mince, âgé d'une trentaine d'années, habillé d'amples toges bigarrées de vert et de bleu. Son visage hâlé et usé est marqué par de profondes rides de chagrin. Dans ses jeunes années, sa famille tout entière a été assassinée par des pirates Pan Tangiens.

Onogar raconte aux aventuriers le rêve qu'il vient de faire, puis leur demande de rejoindre Froid-de-Vorn à sa place. Il oblige marins et autres pêcheurs à accepter sa requête. Aux autres il offre la somme de 250 GB comme motivation. Si les aventuriers désirent toucher plus d'argent, Onogar est prêt à aller jusqu'à 500 GB par personne. Il doivent se fier à sa parole quand il leur promet que l'argent attendra leur retour triomphant.

Onogar fournit aux aventuriers une carte qui montre la côte tarkeshite et la localisation de Froid-de-Vorn. Le village se trouve à 140 km au nord de Nio. La façon la plus simple de gagner Tarkesh consiste à monter à bord d'un bateau en

Le Village de Froid-de-Vorn



direction de Shazaar, puis, une fois là-bas, à embarquer sur un bâtiment en partance pour Banarva. Les navires faisant route au nord de Banarva sont rares, aussi les aventuriers doivent-ils passer 1D6 jours à quai avant de trouver le bon vaisseau. S'ils le souhaitent, ils peuvent s'engager comme marins ; en effet, nombre des hommes de Tarkesh sont partis mener des raids, ce qui provoque un manque de main-d'oeuvre.

Froid-de-Vorn

Froid-de-Vorn a été bâtie en amont d'un fjord. Elle est sise dans une vallée cernée de collines escarpées. Pins et bouleaux couvrent les crêtes, lesquelles s'élèvent vers de lointaines montagnes coiffées de neige.

Une petite plage de galets s'étend là, pourvue d'un embarcadère. Un certain nombre de bateaux de pêche de taille différente y sont amarrés. Les embarcations en attente d'être réparées sont tournées face contre les galets de la plage. Quelques huttes et cabanes se dressent au-dessus de l'appontement, et des filets sont tendus entre celles-ci pour sécher au soleil. Un lieu saint est consacré à Straasha ; il s'agit d'une plaque de pierre posée sur quatre colonnes et décorée de coquillages et de coraux.

Par-delà la plage se trouve le village, entouré d'un mur de terre protecteur de 3 mètres de haut. Des douves asséchées courent tout au long du mur, profondes de 3 mètres. Le mur, ainsi que presque tous les toits de tourbe du village, sont envahis d'herbe et de pâquerettes clairsemées.

Les habitants sont au nombre de cent-vingt ; ils résident en communauté dans des maisons fort longues pour la plupart. Ces bâtiments font généralement 40 mètres de long sur 10 mètres de large, et sont faits d'épais murs de pierre et de toits de tourbe. Deux rangées de piliers longeant les parois intérieures principales soutiennent le toit. Un trou à fumée percé dans le toit tient lieu de cheminée à l'âtre découvert central.

La nuit, les animaux qui errent aux abords du village sont rassemblés dans l'écurie collective. C'est dans le grenier à blé que sont entreposées les céréales produites par les quelques fermes qui affluent le village. Il s'agit d'une construction encastrée au ras du sol et recouverte d'un toit en forme de dôme, lequel est constitué de peaux d'animaux étirées sur une charpente en bouleau.

La forge, qui a été construite près de la source du village, sert également de lieu de prière aux adorateurs de Kakatal, le Seigneur du Feu. Un élémentaire du feu a été lié à la forge dans laquelle il brûle. Habituellement, l'on peut y trouver un forgeron fort affairé ; il produit les nombreux outils métalliques dont les villageois ont besoin.

Il existe aussi quelques huttes et chaumières plus petites, situées hors des murs de Froid-de-Vorn, et construites en bois ; leur toit est habillé de tuiles d'ardoise. Une statue de granite à l'effigie de Pozz-Mann-Llyr a été érigée au centre du village. Ses traits sculptés ont été érodés par le temps et serts de mousse et de lichen.

Des champs de blé et de lin poussent au sud de Froid-de-Vorn. Tandis que, le jour, certains villageois peinent aux champs, d'autres pêchent, et d'autres encore s'occupent de réparer les bateaux. Cinquante villageois, ce qui représente tous les hommes forts de la commune, sont sortis en mer pour effectuer des raids à bord du long vaisseau (ou "drakkar") *La Langue du Scalde*. Les aînés des enfants ont reçu la mission de veiller sur les moutons et les autres bestiaux ; ceux-ci sont râblés et à poils longs.

Les jeunes ont de nombreuses corvées à réaliser de par le village, mais lorsqu'ils s'en sont libérés, on peut souvent les trouver à jouer sur la plage.

L'Arrivée

Les aventuriers accostent par une journée claire et froide, la lumière du soleil se reflétant sur les eaux glacées du fjord. Au moment même où les aventuriers débarquent à Froid-de-Vorn, une des créations issue de la sorcellerie de Kerag Teel nage en direction de la plage.

C'est le Roque, un hybride de phoque et de requin, et il a faim de chair enfantine.

Par la Terre

Les aventuriers franchissent la crête pour voir le village s'étaler en un panorama de carte postale devant eux. Un jet de Voir permet de remarquer une forme noire et effilée d'au moins six mètres de long, laquelle est en train de glisser dans les eaux du fjord.



Par la Mer

Les aventuriers croisent vers la plage, et le roque fait de même. Les reflets qui miroitent sur l'eau les empêchent de le voir alors qu'il nage sous eux. Sur le rivage, les villageois aperçoivent le vaisseau étranger qui entre au port. Quelques adultes quittent champs et bateaux pour lentement marcher vers l'embarcadere. Un jet de Voir permet de discerner plusieurs hommes forts parmi les adultes. Des enfants bordent la plage, ne se tenant qu'à quelques centimètres des vagues, certains agitent une main enthousiaste et d'autres fixent les étrangers du regard en silence.

Le Roque Attaque

Dans un beuglement animal et le chuintement de l'embrun, la créature née des viles vivisections et sorcelleries de Kerag

Teel jaillit de l'écume pour atterrir sur la grande plage de gallet. La nuée d'enfants s'éparpille en hurlant à la vue du monstre. Un jeune garçon malchanceux répondant au nom de Val-Mai-Mac est tué par le roque lors de cette première attaque. L'embrun reste suspendu dans les airs ; il s'agit en fait d'une brume marine magique qui obscurcit toute vision.

Les aventuriers sont les meilleurs guerriers du village disponibles à cet instant, de plus, ce sont les seuls à être armés et se trouver à proximité de la bête. A moins d'agir dans les plus brefs délais, d'autres enfants sont condamnés. Le roque ne se déplace jamais à plus de cinq mètres de l'océan, et il conduit les enfants vers la petite falaise qui délimite la plage. S'il est sérieusement touché à un moment ou à un autre, il saisit le petit corps de Val-Mai-Mac entre ses grandes mâchoires et se glisse de nouveau dans la mer.

Le Roque

Cette créature est une horreur grasseuse de grande taille, le résultat du croisement contre nature d'un requin et d'un phoque. Sa peau grise et caoutchouteuse est marquée par des cicatrices et des pièces de fourrure entrecroisées. Il est doté d'une capacité de mouvement terrien limitée et maladroite, et il doit regagner l'océan tous les quarts-d'heure afin d'humecter ses branchies. Dans l'eau, c'est une merveille d'aérodynamisme capable d'atteindre de très grandes vitesses.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
24	20	25	5	4	8 (24)*
* dans l'eau					

Points de vie : 33.

Armure : 5 points dûs à sa peau et à sa graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50 %	2D8+2	-
Ecraser	20 %	4D6	-
Eperonner	80 %	1D10+2D6	-

Le roque utilise son attaque Eperonner contre les bateaux, et son attaque Morsure contre les gens. Il utilise son attaque Ecraser à terre, se cabrant puis écrasant ses adversaires. Cette attaque peut être Evitée mais pas Parée.

Pouvoirs : Teel a jeté le sort Eveil du Chaos sur cette créature, la gratifiant ainsi du pouvoir Brume (10 mètres de rayon, durée 10 rounds).

Un Accueil Triomphal

Si les aventuriers parviennent à tuer ou à faire fuir le roque, il sont traités en héros par les habitants de Froid-de-Vorn. Tandis que certains parents consolent leurs enfants en pleurs, d'autres s'agglutinent autour des aventuriers, leur donnant des tapes amicales dans le dos tout en les remerciant. Ainsi menés et poussés par la foule, les aventuriers sont amenés jusqu'au village. Derrière eux, un homme esseulé s'agenouille au bord de l'eau dans un silence accablé. Des larmes coulent le long de ses joues usées.

Au pied de la statue de Pozz-Mann-Llyr, le prêtre du village, Dagmar-Vorn-Kasan, un homme assez âgé, bénit les aventuriers. Il les arrose d'une eau de rosée recueillie dans un calice sculpté de nacre. Le chef du village, Sparn-Marth-Degorny remercie les nouveaux arrivants d'un discours contenu mais sincère, et leur affirme qu'ils seront toujours les bienvenus à Froid-de-Vorn. Il exprime le souhait que tous présentent leurs condoléances à Mac-Ghyll-Dosal pour la mort de son fils, puis ordonne qu'un banquet soit donné cette nuit en l'honneur des étrangers.

Deux vaches et un mouton sont tués et rôtis dans l'âtre découvert. Cela prend des heures, les aventuriers sont donc libres de se promener dans le village. Un petit groupe d'enfants subjugués les suit partout. Une heure avant le coucher du soleil, le village est inondé de poussière, de peaux, et de sabots comme les troupeaux traversent le portail pour être conduits à l'écurie. Quand la nuit tombe, les portes de Froid-de-Vorn sont fermées et verrouillées par une lourde barre.

Les Villageois

Un échantillon de la population de Froid-de-Vorn est décrit ci-après. La plupart des villageois n'ont pas été dotés de caractéristiques complètes, mais plutôt d'un résumé de leurs compétences principales.

Sparn-Marth-Degorny

Sparn est le chef de Froid-de-Vorn. Il a presque soixante ans, bien que ses cheveux et sa barbe noirs ne montrent que quelques veinures grises. Ses yeux brillants sont engoncés dans un réseau de rides d'expression, et son visage émoussé se fend souvent d'un sourire éclatant. Il est sage, et c'est sous son règne que le village a prospéré. Récemment, son autorité a été quelque peu défiée par le forgeron. Sparn n'étant pas un homme d'action, il a peur que quelques villageois suivent bientôt le forgeron agressif au lieu d'écouter ses conseils plus prudents.

Compétences : Premiers Soins 66 %, Eloquence 73 %, Persuader 51 %, Connaissance des Plantes 49 %.

Sem-Liss-Sparn

Sem est la fille du chef, dont elle prendra la relève quand il mourra. Son intelligence et son sourire apaisant ont calmé plus d'une dispute. Pour nombre des villageois, jeunes ou vieux, elle représente la personne vers laquelle on se tourne lorsque tout va mal. Son sourire rieur et ses yeux noisettes sont encadrés par des cheveux châains. Elle était fiancée à Basram-Sheth-Vadam, le fils du forgeron, mais ce dernier a rompu la saison dernière sans donner d'explications. Sem a remarqué qu'il passe tout son temps en compagnie de son ami Fawl-Elsay-Marig, et elle le soupçonne de ne pas être intéressé par les femmes. Elle ne lui veut aucun mal, même si tout cela a causé une certaine tension entre leurs pères.

Compétences : Ecouter 65 %, Persuader 72 %.

Dagmar-Vorn-Kasan

Dagmar est Prêtre de Pozz-Mann-Llyr. Il est mince et gracieux, et se considère comme un flambeau de pureté dans un monde de péchés. Le fait de maintenir sa propre personne et Froid-de-Vorn hors d'atteinte de la corruption est un lourd fardeau pour un homme seul, ce que Dagmar est d'ailleurs toujours prêt à expliquer à ceux qui veulent bien l'écouter. Malgré sa nature sévère et la droiture qu'il s'impose, c'est un homme sage, et l'un des conseillers de Sparn. Il s'habille de toges de laine blanche et porte des sandales. Ses longs cheveux et barbe gris s'écoulent majestueusement sur sa poitrine et ses épaules.

Compétences : Eloquence 81 %, Connaissance de la Mer 82 %.

Mog-Vorn-Kasan

Mog est Prêtresse de Straasha. Presque tout le village l'appelle respectueusement la "Mère-Océan". Elle vit à l'extérieur de Froid-de-Vorn près du lieu saint consacré à Straasha. Sa hutte est emplie de grands coquillages colorés, d'algues

en train de sécher, et des sons et senteurs de l'océan. C'est la soeur de Dagmar, mais cela fait des années qu'ils ne se parlent plus. Ils ont tous deux oublié la cause initiale de leur querelle et ce, depuis longtemps. Mog est vieille, et ses cheveux gris descendent en de longues tresses jusqu'à sa taille. Sa tige de laine teintée en bleu est chaude et brodée au niveau des ourlets, des revers, et du cou. Le dessin entrelacé dépeint des créatures marines nageant au milieu de runes mystiques.

Compétences : Connaissance de la Mer 96 %
Compétence en Invocation : 76 %
Invocations : Elémentaires de l'eau

Vadam-Thom-Patan

Vadam est immensément grand pour un homme, même d'à-près la norme tarkeshite. Ses sourcils et sa barbe sont noirs et hérissés, sa voix puissante est proportionnelle à sa taille. C'est le forgeron du village, et le prêtre de Kakatal. A l'image de son dieu, il a un tempérament violent et est parfois impétueux. Il préfère toujours l'action aux palabres, et dernièrement, il s'est mis à estimer que nombre des décisions du chef étaient celles d'un faible. Il n'y a pas si longtemps, son fils était fiancé à Sem, la fille du chef, mais le jeune homme a refusé de se marier. Nombreux sont ceux qui pensent que Vadam est responsable de cette rupture, mais il n'en est rien. Basram est actuellement en train de conduire des raids.

Compétences : Artisanat : Forgeron 81 %
Compétence en Invocation : 32 %
Invocations : Elémentaires du feu

Mac-Ghyll-Dosal

Mac est un pêcheur, il est mince et sombre. Quand il sourit, ce qui est plutôt rare, ses dents blanches tranchent par leur éclat dans son visage tanné et ridé. Autrefois, il était marié à Mai-Vil-Hathar et avait deux fils, Odd-Mai-Mac et Val-Mai-Mac. Mai est morte il y a de cela dix ans en donnant naissance à Val. Odd, son fils aîné, a été projeté par-dessus bord par une vague déferlante il y a six mois de cela. Et aujourd'hui même, Val a été tué par le roque.

Mac-Ghyll-Dosal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	11	10	7	15	9

Points de vie : 15.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Harpon	41 %	2D6	13 %
Couteau	47 %	1D3	26 %

Compétences : Equilibre 82 %, Pêche 72 %, Navigation 93 %, Faire/Défaire des noeuds 65 %.
Langues : Commune -/50 %.

Le Banquet des Héros

Le banquet est tenu dans la maison collective du chef et de sa famille, et tout le village est présent. Pourtant, il reste encore beaucoup de place, les bancs qui devraient être occupés par

les guerriers du village étant vides. L'intérieur du bâtiment est noir de fumée. Des chiens sont entassés près de l'âtre découvert qui forment une pile de poils agitée de mouvements convulsifs. Les villageois s'amassent sur les bancs qui longent les murs. Le banquet est bruyant et furieux. De grandes quantités d'hydromel et de bière sont bues, et d'autres aussi grandes sont renversées.

La Bête Venue de l'Océan

Le monstre marin constitue le sujet de conversation privilégié du banquet. S'il est mort, sa tête a été tranchée et exposée à l'entrée du vestibule.

De quoi s'agit-il ? Nul ne le sait.

Les cicatrices à vif qui parcourent le corps de la créature laissent suggérer que celle-ci a été fabriquée et n'est donc pas le produit de la nature. Aucune chanson ou épopée ne parle d'un tel animal, bien qu'un jet de Connaissance de la Musique permette de se souvenir d'une brique de lai concernant la science de la création de créatures des Dharzis. Si tel est le cas, le roque doit être âgé de plus d'un millier d'années, car les Dharzis sont une race depuis longtemps éteinte.

Tout le monde pense que le monstre est issu du Chaos. Dagmar-Vorn-Kasar maintient que cette chose marine est venue de l'Enfer. D'autres déclarent en frissonnant que c'est de Pan Tang qu'elle provient. Une autre personne émet l'opinion que "Pan Tang et l'Enfer, c'est la même chose", et tout le monde acquiesce.

La majorité des pêcheurs affirme que cette créature a dû descendre du nord et remonter des profondeurs de la Mer Pâle. Peut-être quelque chose de pire encore l'a-t-elle forcée à quitter son territoire habituel. Quelques villageois font part de récits que leur ont raconté des marins et que ceux-ci tenaient d'autres marins, et parfois d'autres encore. Tous racontent que des créatures similaires ont été vues en bordure d'autres villages, le long de la côte.

L'Ours Dansant

Un des hommes, Valk-Sif-Gairan, a trouvé un ourson au printemps dernier et l'entraîne à danser. Quand Valk se met à jouer un air joyeux sur sa flûte, le petit ours se cabre sur ses pattes arrières et effectue une gigue maladroitement, ceci à l'étonnement et à la grande joie des villageois.

Bras de Fer

Vadam-Thom-Patan, le forgeron, est l'homme le plus fort du village. Après quelques verres, il éprouve le besoin de réaffirmer cet état de fait. Il défie donc les aventuriers à un tournoi de bras de fer, et les affronte les uns après les autres.

La FOR de Vadam est de 18. Comparez-là à la FOR des aventuriers. Chaque lutteur a 50 % de chance de succès, plus 5 % par point de FOR supérieur à celle de son adversaire, ou moins 5 % par point inférieur. Tous deux effectuent des jets, jusqu'à ce que l'un d'eux rate alors que l'autre réussit. Une réussite critique tord le poignet de l'adversaire tout en lui infligeant 1 point de dégâts. Une maladresse cause les mêmes effets, mais ce, à soi-même.

Un Père Ivre de Douleur

Mac-Ghyll-Dosal passe la nuit à boire et à fixer le feu du regard. Son corps est rigide, ses yeux secs et perdus dans le vide. A un moment donné, au cours de la nuit, il se lève en trébuchant et hurle à pleins poumons que la mort de son fils ne restera pas impunie.

Si les aventuriers ont tué le roque, Mac fait le vœu de retrouver les créateurs du monstre, qu'ils soient dieux ou mortels. Si le roque a pu s'échapper, Mac jure de le pourchasser jusqu'à ce qu'il trouve son repaire et le tue.

Signes et Présages

Tout au long de la soirée, les aventuriers sont l'objet de l'examen constant de Mog-Vorn-Kasan, la Mère-Océan. Finalement, elle s'approche d'eux et leur offre de leur dire la bonne aventure. Pour cela, elle jette une poignée de fragments de coraux sculptés en forme de runes sur le sol de terre battue, puis elle presse un grand coquillage contre son oreille et écoute dans l'attente d'une réponse. Lorsqu'elle a fini, elle regarde les aventuriers d'un air empreint d'un nouveau respect, et murmure :

"Je peux vous faire quatre prédictions, seule l'une d'elles est favorable. Je vois une deuxième ombre entraînant sang et folie dans son sillage. Je vois une étendue de terre en forme de dent ténébreuse ; elle est entourée d'eau et laisse une souillure fétide sur l'océan. Je vois des retrouvailles, mais elles sont entachées de chagrin et d'espoirs brisés. Et puis je vois une pluie d'argent chatoyante, elle brille de vie et de renouveau. Mon Seigneur Straasha est avec vous. Vous êtes les porteurs de nos bénédictions et de nos espoirs."

Un Toast aux Amis Absents

Spam-Marth-Degorny demande le silence et lève sa chope. Il propose de porter un toast aux hommes du village qui voguent à bord de la Langue du Scalde, leur souhaitant de réussir leurs raids, de riches butins, et un voyage de retour libre de tout danger. Tous s'exclament : "Aye", mais sombrent ensuite dans un silence maussade comme leurs pensées se tournent vers les monstres marins et les périls de l'océan. Un jet de Persuader ou d'Eloquence particulièrement astucieux peut les revigorer, mais dès lors une ombre pèse sur la soirée.

Chants d'Hier et d'Aujourd'hui

Vers la fin de la nuit, un homme âgé, conduit par un jeune enfant, s'avance dans la lumière de l'âtre, au centre du vestibule. Ses cheveux veinés de gris sont noués en une unique et épaisse tresse, sa barbe noire est huileuse, ses yeux sont blancs et aveugles. Il s'appelle Nath-Gar-Hornath et c'est un scalde (un barde). L'enfant lui donne une harpe, puis Nath effleure les cordes et entonne des épopées du passé.

Le conte qu'il chante traite des héros de Tarkesh : Lodur aux doigts agiles et l'Hydromel d'Immortalité, Vlian-Ham-Hodur et le Démon Roi. Ensuite, Nath raconte l'histoire et les

hauts faits de la population de Froid-de-Vorn. Des récits d'amour, de batailles, et d'aventures sans pareilles abondent, parlant de querelles sanglantes, d'attaques des galères d'esclaves Pan Tangiennes, et des hivers cruels du nord.

Puis Nath se met à chanter un nouveau passage qu'il vient de composer pour commémorer les événements du jour. Il déclare que le chant n'est point terminé, car il croit que l'épopée ne fait que commencer. Il déclame les vers suivants :

"L'eau du fjord était noire

Et la créature n'y faisait nulle ride.

Pleine d'embrun et de furie elle a surgi.

Val, le fils de Mai et de Mac, est mort.

Mais les aventuriers errants, pleins de fougue,

Repoussèrent le monstre de nos rivages."

Nath poursuit son chant en concluant par une autre épopée du passé. Celle-ci parle de la fille d'un jarl des temps anciens. L'un des vers se présente comme suit :

"Dans le Croc, cette entrée qui donne sur le sombre Autremonde,

Rampait Sim-Nisa-Malahad ; mais elle n'avait pas peur.

Le Prince Dragon sommeillait paisiblement dans son antre

Comme il se fiait à sa sorcellerie pour défendre son sanctuaire.

Le vaniteux ! Sim prouva combien il avait tort..."

Un jet de Connaissance de la Musique donne la possibilité aux aventuriers de comprendre que l'épopée fait référence à un sorcier ou un guerrier melnibonéen plutôt qu'à un véritable dragon. Le "Croc" auquel il est fait allusion devait être la tour du Melnibonéen, à l'époque lointaine où leur empire dirigeait le monde.

Si les aventuriers leur posent la question, Nath ou les pêcheurs peuvent leur expliquer ce qu'est le Croc. Il s'agit d'une petite île aux contours déchiquetés. Elle est faite de basalte d'un noir de jais et forme un rocher à pic entouré d'eaux traîtresses. Ils connaissent tous au moins une histoire à propos d'hommes s'étant noyés près du Croc ou de navires échoués en cet endroit.

Le rocher noir se trouve au nord de Froid-de-Vorn, à trois jours de bateau du village. Si les aventuriers ne se souviennent pas de la prophétie de Mog concernant "une étendue de terre en forme de dent ténébreuse", la prêtresse la leur rappelle. Mac lève sa tête fatiguée, murmure : "Aye", et s'endort.

Départs

Le jour suivant se lève, l'air est vif et lumineux. Peu après le levé du soleil, Mac-Ghyll-Dosal gagne son bateau, la Reine de Mai, et s'apprête à appareiller. Il a toujours la ferme intention de débusquer l'assassin de son fils, ou son créateur quel qu'il soit. Si Mac prend la mer seul, la Reine de Mai est retrouvée à la dérive quelques jours plus tard. Mac ne réapparaîtra jamais.

Si les aventuriers demandent à se joindre à lui pour sa quête, Mac accepte. Il offre d'utiliser son bateau s'ils n'en possèdent pas. La Reine de Mai est un solide bateau de pêche bordé de clins et qui peut contenir jusqu'à huit personnes.

Mac dispose d'une connaissance complète de la côte et des courants sur des kilomètres au nord et au sud de Froid-de-Vorn. Il peut naviguer plus loin encore en s'aidant de cartes maritimes et des souvenirs de ses compagnons pêcheurs. C'est un camarade de bord utile, mais guère joyeux. Son austère visage et dépourvu de tout sourire devient rapidement une vue affligeante dans les jours qui suivent.

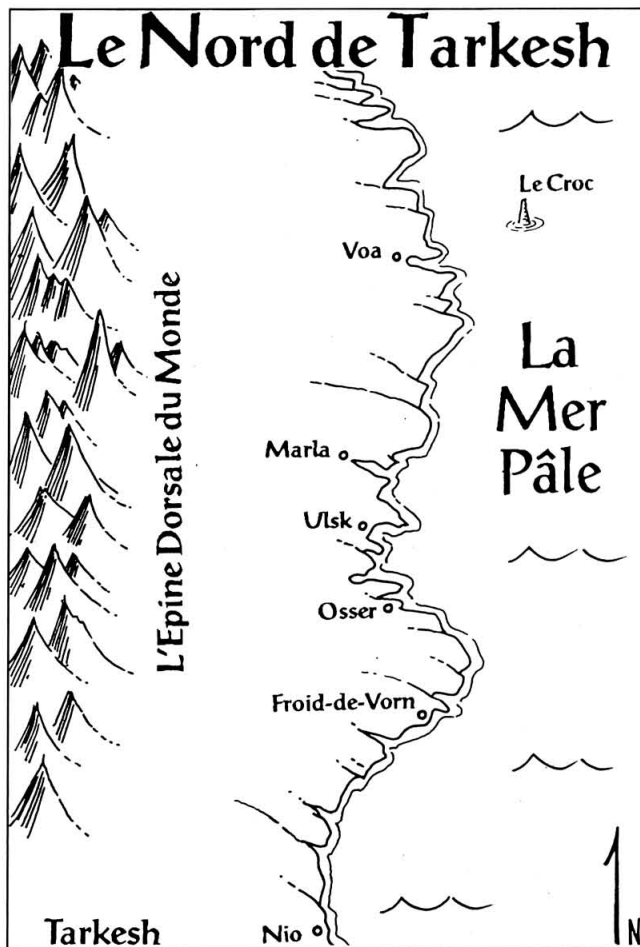
Sur la Route du Croc

Les vents soufflant en permanence, tout se passe bien. Il faut trois jours pour atteindre Le Croc par mer, moins si les aventuriers bénéficient d'une aide surnaturelle. Un jet de Navigation journalier est nécessaire. Un jet raté rajoute une journée de voyage à leur périple. Si le jet est une maladresse, ils percutent un écueil et perdent une journée supplémentaire à réparer le bateau.

Celui-ci reste toujours en vue de la côte. Toute personne a bord peut distinguer les falaises, les promontoires couverts de pins, et les fjords étroits du nord de Tarkesh. Sur la plupart des fjords se trouvent des habitations : des fermes isolées comportant jusqu'à douze personnes. Loin dans les terres, les collines se fondent aux montagnes couronnées de neige. Au nord du Croc, les forêts de pins cèdent la place à la toundra. En hiver, la côte se couvre de neige, et les blizzards soufflent en tourbillons sur la mer grise et froide. Les bancs de brouillard sont fréquents sur la Mer Pâle et ce, même lors des étés les plus chauds. Cette étendue marine est glacée et imprévisible, et les tempêtes y sont courantes. La nuit venue, les aventuriers devraient faire escale quelque part, peut-être pour aborder l'une des fermes isolées, lesquelles se font de plus en plus rares et de plus en plus barbares.

Les événements narrés ci-après se produisent au cours du voyage, jour après jour. Les villages que les aventuriers dépassent alors qu'ils longent la côte sont également décrits, de même que les effets des attaques du Grand Roque à leur rencontre.

Si les aventuriers choisissent de gagner le Croc par voie de terre, le voyage durera une semaine et demie en raison de tous les fjords qu'ils doivent franchir. Certaines des rencontres proposées ci-après devront être modifiées. Lorsqu'ils seront arrivés au Croc, les aventuriers devront se procurer un bateau pour rejoindre le rocher.



Le Premier Jour

Le Roque

Si les aventuriers n'ont pas tué le roque, celui-ci attaque leur bateau quand ils s'éloignent de Froid-de-Vorn. La bête n'a pas encore guéri des plaies qui lui ont été infligées lors de leur dernière rencontre. Son but est de provoquer le naufrage du bateau, puis de dévorer les savoureux humains alors qu'ils pataugent dans l'eau. Si les aventuriers survivent, ils peuvent obtenir un nouveau bateau à Froid-de-Vorn.

L'Épave Flottante

Au bout de quelques heures, les aventuriers qui réussissent un jet de Voir dirigé sur les vagues aperçoivent une forme sombre et voûtée qui flotte sur les eaux, plusieurs douzaines de mètres plus loin. Elle mesure six mètres de long environ. Il s'agit d'un bateau de pêche retourné. Quelque chose a percé un trou énorme dans l'un des flancs de l'embarcation d'où ne provient aucun signe de vie. Ce qui a pu rester à bord a depuis longtemps été gâté par l'eau de mer. Le bateau se nomme *L'Aigle Planant*.

Le Village d'Osser

Osser est entouré par un mur et des douves similaires à ceux de Froid-de-Vorn. Les pêcheurs demandent des nouvelles aux aventuriers à propos d'un de leurs bateaux. Nad-Flai-Kodun et ses trois fils, Bazz (14 ans), Naph (17 ans), et Gurdan

(21 ans), ont été portés disparus en mer depuis une semaine maintenant. Les hommes d'Osser sont partis à la recherche du bateau de Nad, *L'Aigle Planant*, mais sans succès. Si les aventuriers disent ce qu'ils savent, Gliva, mère et épouse des morts, éclate en pleurs de chagrin.

Toute question concernant le roque provoque une réponse nerveuse chez l'un des pêcheurs. Celui-ci raconte alors qu'il a attrapé une créature de ce genre dans ses filets il y a six mois de cela, mais l'animal s'est enfui en déchirant les dits filets. Il ne faisait que trois mètres de long, peut-être a-t-il grandi depuis. Jusqu'alors, aucun des pêcheurs ne croyait à son histoire.

Toute question concernant Le Croc est accueillie par le sec éclat de rire d'un des vieux hommes. Ce dernier explique qu'il a vu plusieurs sirènes en cet endroit, du temps de sa jeunesse, "mais elles n'étaient même pas à moitié aussi belles que celles dont les scaldes nous vantent les charmes dans leurs contes".

Le Village d'Ulsk

En Ulsk, plus personne ne pêche, trop de gens ont été perdus en mer. Ici, les habitants apeurés se serrent les uns contre les autres dans leurs huttes, n'en sortant que pour entretenir les champs et raser le bétail et ce, dans la plus grande des angoisses. Une fois, le grand roque a gagné la plage en plein jour et dévoré une vache qui traînait là. Depuis, plus personne ne s'est approché de l'eau.

Vilodon-Hath-Felway, le prêtre de la Loi, a perdu la raison et prie dans sa hutte d'une voix fêlée et désespérée. Cela fait trois jours qu'il n'est pas sorti. Il a commencé par hurler, mais aujourd'hui, il ne peut élever sa voix au-dessus d'un murmure. Vilodon croie que Pozz-Mann-Llyr a maudit le village en raison de quelque tort que lui, Vilodon, n'a su empêché.

Le Deuxième Jour

Le Village de Marla

Un jet de Voir réussi à bord du bateau permet de se rendre compte que nul feu ne brûle à Marla. C'est un village fantôme. Il n'y a pas âme qui vive. Les bateaux ont été poussés sur le rivage. Les portes du village sont ouvertes. Rien ne bouge dans les maisons collectives vides, les rôtis sont froids sur leur broche, et seules des cendres emplissent les âtres. C'est comme si les habitants de Marla avaient soudainement déserté les lieux en un exode affolé, oubliant tous leurs biens derrière eux.

De nombreux objets de valeur peuvent être trouvés, laissés à l'abandon, y compris une corne de boisson en argent (150 GB), une petite statue de Pozz-Mann-Llyr sertie d'émeraudes en guise d'yeux (250 GB), une ceinture garnie de bijoux (175 GB), et un jeu d'échec aux pièces sculptées dans des fanons de baleine (100 GB). Ceux qui s'emparent de ces objets souffriront d'étranges rêves oppressants jusqu'à ce qu'ils restituent leur butin.

La Baleine Flottante

Un jet de Voir permet de remarquer quelque chose de grand et gris roulant dans les vagues. Une odeur ignoble s'en échappe. Il s'agit d'une baleine, et elle est morte. Sa peau arrachée tombe en de longues bandes, et de longues lacérations marquent ses flancs.

Le Troisième Jour

Les Mouettes Mutilées

Au cours du troisième jour, des mouettes peuvent être aperçues qui sont en train de voler au-dessus du bateau. Un jet de Voir permet de constater que chaque oiseau est dépourvu d'une patte. Là où devrait se trouver la patte manquante apparaît un moignon osseux et cicatrisé, coupé à coups de dents ou arraché.

Le Village de Voa

Un voile de fumée, visible des kilomètres à la ronde, pèse sur Voa. Un jet sous 3 x INT suggère que des pirates Pan Tangiens sont passés par là. Cependant, tel n'est pas le cas. Voa a été détruit par le grand roque, mais aussi par ses habitants eux-mêmes, devenus fous de terreur.

L'embarcadère a entièrement brûlé, et des poutres calcinées dépassent des vagues suivant des angles bizarres. Un corps humain auquel il manque toute la partie inférieure à compter de la taille a été suspendu à l'extrémité de l'un de ces madriers. Le corps est celui de Mishk-Vara-Tam, qui fut prêtre de Straasha. Quand les créatures marines ont attaqué, les villageois désespérés ont offert le prêtre en sacrifice pour apaiser la soif de sang du nouveau dieu des vagues. Plusieurs parties du cadavre ont déjà été dévorées.

Des bateaux brisés gisent sur le rivage, leurs flancs percés de trous, leurs rames cassées, leurs voiles déchirées claquant au vent.

Le village n'est plus que ruines, enveloppées d'un brouillard de fumée. Les douves sont pleines de sang et de corps brisés. Le mur a été défoncé et déformé en divers endroits. Par-delà le portail d'entrée abattu au sol, une statue de Pozz-Mann-Llyr s'est fracassée en s'effondrant, face contre terre, son prêtre écrasé sous le poids de granite. Les flammes ont réclamé ce que haches et épées avaient ignoré. De rares survivants qui se sont regroupés vagissent parmi les décombres. Ils font montre d'une peur incommensurable de tout ce qui vient de la mer, y compris les aventuriers. Sur les quelques murs encore érigés des habitations du village sont dessinées de grossières représentations d'une Chose Dentée, souvent tracées dans le sang.

Comme les aventuriers se déplacent dans les ruines, les restes bredouillants du peuple de Voa commencent à se rassembler. Ces derniers sont au nombre de vingt. Ils commencent à émettre des sifflements en direction des étrangers, puis leur jettent des pierres. Si les aventuriers ne s'en retournent pas à leur bateau, les fous de Voa ramassent pierres et gourdins pour les forcer à partir.



La ville qui devint folle

Les Fous de Voa

Victimes de malchance et de démons, ces hommes et femmes ont perdu la raison. Les attaques physiques et mentales du grand roque ont semer les graines de la folie et de la terreur dont les fruits ont été la mort et la destruction. Les survivants errent dans les ruines de leur ville morcelée, se nourrissant de restes et de chiens morts. Ils haïssent tout ce qui vient de l'océan.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	12	8	7	10	5

Points de vie : 12 chacun.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pierre	25 %	1+1D4	-
Rocher	30 %	1D3+1D4	-
Gourdin	38 %	1D6+1D6	23 %

Compétences : Baragouiner Sauvagement 76 %.

Langues : Commune -140 %.

Le Grand Roque

Lorsque survient le milieu de l'après-midi, un jet de Voir permet de détecter, à l'horizon, la formation rocheuse et tordue du Croc. Au moment même de cette découverte, les eaux se fendent comme une forme sombre glisse vers la surface ; le grand roque attaque.

Il s'agit de l'animal qui a dévasté cette partie de la côte. C'est également le compagnon du roque que les aventuriers

ont déjà affronté, mais il est plus grand et plus vicieux. De plus, les aventuriers se trouvent dans son territoire. Ils dirigeront une frêle embarcation en bois parmi les eaux ; le monstre y nage avec toute sa puissance et son audace.

L'attaque du grand roque se produit sous le bateau ; il s'agit d'un Contrôle des Emotions lancé contre Mac, ceci afin de le rendre fou. Cela ne nécessite que peu d'efforts, et Mac se met soudain à regarder les aventuriers avec peur et haine. Il croit qu'ils sont responsables de la mort de son fils.

Le but de la deuxième attaque de la créature marine est de faire chavirer le bateau. Si les infortunés aventuriers ne parviennent pas à la tuer quand elle fait surface, elle frappe l'embarcation. Tous ceux qui ne se retiennent pas à quelque chose doivent immédiatement faire un jet d'Equilibre ou tomber par-dessus bord. Ensuite, le grand roque n'attaque plus qu'une seule personne par round, afin de les tirer hors du bateau ou de l'eau, et de les dévorer. Il dispose d'autres options telles qu'éperonner à nouveau le bateau par en-dessous, couler comme s'il était mort avant de réapparaître, et saisir les nageurs impuissants par en-dessous afin de les tirer par le fond.

Le Grand Roque

Cette créature fait presque deux fois la taille de son compagnon. Elle se présente comme une étendue de nageoires et de dents couverte de cicatrices. Une frange de tentacules s'enroule en son milieu, et il possède le sac d'encre d'un calmar.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
40	27	48	7	5	5(15)*

* dans l'eau

Points de vie : 63.

Armure : 8 points dûs à sa peau et à sa graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	75 %	4D8+4	-
Eperonner	60 %	2D10+3D6	-
Ecraser	80 %	6D6	-

Le grand roque utilise son attaque Eperonner contre les bateaux, et son attaque Morsure contre les gens. Il utilise son attaque Ecraser à terre, se cabrant puis écrasant ses adversaires. Cette attaque peut être Evitée mais pas Parée.

Pouvoirs : Teel a jeté le sort Eveil du Chaos sur cette créature, la dotant ainsi du pouvoir Contrôle des Emotions (Démence VIR 5D6, Portée 20 mètres).

Le Croc

Les vagues s'écrasent en permanence au pied déchiqueté du Croc. Cette masse de roc noire et irrégulière se dresse à une hauteur de 66 mètres en une aiguille naturelle. Des jets de Voir dirigés sur la cime du rocher escarpé permettent de déceler des trous creusés dans la pierre et disposés de façon trop régulière pour être naturelle. Il s'agit de fenêtres, et, la nuit, une lumière pâle et dansante y brille.



Le Croc

Dans les cents mètres qui environnent Le Croc, un jet d'Ecouter peut discerner une musique douce mais sans mélodie, laquelle s'apparente vaguement aux sonorités d'une harpe. La musique semble plus forte lorsque le vent souffle. Elle peut être entendue à tout moment de la journée ou de la nuit.

Il n'existe nul port, quai, ou embarcadère sur le rocher, ni davantage de lieu sûr où amarrer l'embarcation. Un jet de Navigation est nécessaire pour amener le bateau suffisamment près du rivage pour qu'un aventurier puisse y Sauter. Si le jet de Navigation est raté, le bateau se heurte au rocher et perd 1D6 points de structure. Les aventuriers qui manquent leur jet de Sauter tombent à l'eau et se cognent contre les rochers, encaissant 1D6 points de dégâts à moins de réussir un jet de Nager. Lorsqu'ils auront tous débarqué, l'un deux devrait ancrer le bateau loin du Croc afin d'éviter que les vagues ne le fracassent contre la roche. Si aucun aventurier ne se porte volontaire, c'est Mac qui s'en chargera avant de les rejoindre à la Nage.

Le reste du Croc est constitué d'une étendue de plantes marines, de flaques, et de pierres mal ajustées. Un jet de Chercher permet de détecter le contour grossier d'une porte sise à la base du flanc nord de l'aiguille, mais rien n'indique comment l'ouvrir. Un jet de Grimper est requis pour escalader le pic escarpé jusqu'à la fenêtre la plus basse.

Un Accueil Dégoûlant

Quelques minutes après que les intrus ont posé le pied sur le rocher, les serviteurs de Kerag Teel surgissent des vagues en trébuchant pour saluer les visiteurs. Il s'agit d'hommes morts noyés, servant tour à tour le Seigneur du Chaos Pyaray et Kerag Teel, et ils sont au nombre de dix. Ils sont vêtus d'armures rouillées et de vêtements pourris qui tombent en lambeaux, leur corps trempé et gonflé fait un bruit de succion lorsqu'ils se déplacent. Ils serrent des armes ébréchées et dentelées. Leurs yeux blancs ont un regard fixe dans leur visage pelé, et leurs lèvres bleues s'ouvrent sur des dents que l'on peut voir là où se trouvaient les joues.

Un jet de Mémoriser permet de noter une certaine ressemblance avec les gens de Froid-de-Vorn dans ces visages noyés. Mac, lui, les reconnaît sans aucun doute et en perd le souffle d'horreur. Il s'agit des hommes de *La Langue du Scalde*, le long vaisseau de Froid-de-Vorn. Ils n'ont nul souvenir de leur vie passée. Basram-Sheth-Vadam, le fils du forgeron, se tient près de Fawl-Elsay-Marig, l'homme pour lequel il a abandonné sa promesse, unis à jamais dans une mort froide et dépourvue de toute sensation ou tout sentiment.

Les morts-vivants inclinent la tête, souhaitent la bienvenue aux visiteurs d'une voix gargouillante, et leur offrent de les mener au maître. Ils gagnent le contour de la porte en titubant, laquelle s'ouvre à leur contact. Les cadavres s'inclinent et laissent les visiteurs passer devant dans les ténèbres puantes situées derrière l'entrée.

Une étude attentive (jet de Chercher) des fissures et alcôves révèle des esquilles d'os et des lambeaux de chair rongés par les eaux.

C'est un piège. La porte mène à un cul-de-sac, et les machabées ruisselants claquent la porte derrière les aventuriers acculés. La dernière personne à entrer peut tenter un jet de Sauter pour se libérer avant que la porte ne se referme. Celle-ci a une FOR de 18.

Lorsque la porte s'est complètement refermée, elle ne peut être ouverte de l'intérieur. A marée haute, des conduits déversent de l'eau de mer qui noie quiconque se trouve à l'intérieur. Il est probable, cependant, que Kerag Teel préférera inspecter ses prises plutôt que de les laisser périr noyées.

Si les aventuriers refusent d'entrer, les noyés attaquent. Ils combattent afin de forcer les aventuriers à quitter l'île rocheuse. Si la moitié des guerriers noyés est fauchée, ceux qui restent reculent dans les vagues. Ils s'enfoncent dans les profondeurs pour réapparaître dans la salle la plus basse du Croc et informer Teel de la présence des intrus.

Guerriers Noyés

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9
FOR	13	15	12	14	15	15	17	15	16
CON	23	20	20	22	23	20	18	15	19
TAI	15	15	16	14	12	13	14	17	15
INT	1	1	1	1	1	1	1	1	1
POU	0	0	0	0	0	0	0	0	0
DEX	5	6	4	3	6	4	7	8	5
PV	26	23	24	24	23	21	20	22	20

Armure : Métal Rouillé (1D4-1)

Bonus aux dommages : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des Mers	35 %	2D6+2	15 %
Épée Large	35 %	1D8+1	20 %

Les morts frappent toujours en dernier et ce, à tous les rounds. En effet, leur corps met du temps à répondre aux ordres de leur cerveau.

A l'Intérieur du Croc

Les tunnels nus répercutent les sons du vent et des vagues, et une faible musique murmure dans l'air marin chargé d'humidité. L'odeur de sel et d'algues est forte et, dans nombre des étages supérieurs du Croc, des flaques d'eau de mer gisent dans les déclivités et les dénivellations qui jonchent le sol rocheux. De la lumière entre par les étroites fenêtres.

Par endroits, des sculptures abstraites, faites de métal noir et tordu, occupent des alcôves. Des jets d'Évaluer un Trésor montrent qu'elles n'ont de valeur qu'à Pan Tang. Les Pan Tangiens les considèrent comme étant des oeuvres d'art d'une valeur de 500 Tigres d'Or (Grande Or) chacune. Partout ailleurs dans les Jeunes Royaumes, elles ne valent plus que 100 GB en tout et ce, uniquement en raison leur teneur en fer. A part ces objets et les rares meubles dont Teel dispose dans ses pièces personnelles, les cavernes et vestibules ne sont que roche nue dépourvue de toute décoration.

Le Croc comprend six étages, lesquels sont reliés les uns aux autres par des escaliers en spirale étroits, taillés à même le roc. Le Premier Etage est le plus élevé de tous, et situé à

L'Histoire du Croc

Il y a 2000 ans, les cavernes situées à l'intérieur du haut rocher noir servaient de demeure à un sorcier dharzi. Il laissa les grottes dans leur état naturel. Pour les Dharzis, la beauté reposait dans l'harmonie aléatoire de la nature. Son domaine était composé des douces courbes des pierres que les eaux chargées de minéraux avaient tachées et taillées. Des rideaux de calcaire suintants s'y développaient.

Lorsque la bataille qui opposait les Dharzis à l'Empire de Lumière prit fin il y a mille ans, le rocher devint la résidence de la famille d'un seigneur melnibonéen mineur. C'est alors que furent creusés les vestibules et percées les fenêtres. Bientôt des lits à baldaquins brillèrent dans les pièces, de riches tapisseries ornèrent les murs, et des oiseaux trillèrent de leur cage d'argent. Le Croc retentit d'une musique douce, c'était un lieu de splendeurs perdu dans la Mer Pâle.

Il y a 450 ans, alors que l'Empire de Lumière avait commencé à s'effondrer sur lui-même, la famille melnibonéenne quitta Le Croc pour toujours et regagna la Cité qui Rêve. Aujourd'hui les cavernes sont presque vides. Froides et silencieuses, elles ne sont parées que de rares touches Pan Tangiennes ajoutées ça et là pour rappeler son foyer à Kerag Teel.

l'intérieur de l'aiguille de pierre. Le Sixième Etage, le plus bas de tous, est au niveau de la laisse de haute mer. Les Étages Cinq et Six n'ont pas de fenêtres. Les aventuriers entreront donc par l'un des quatre premiers étages.

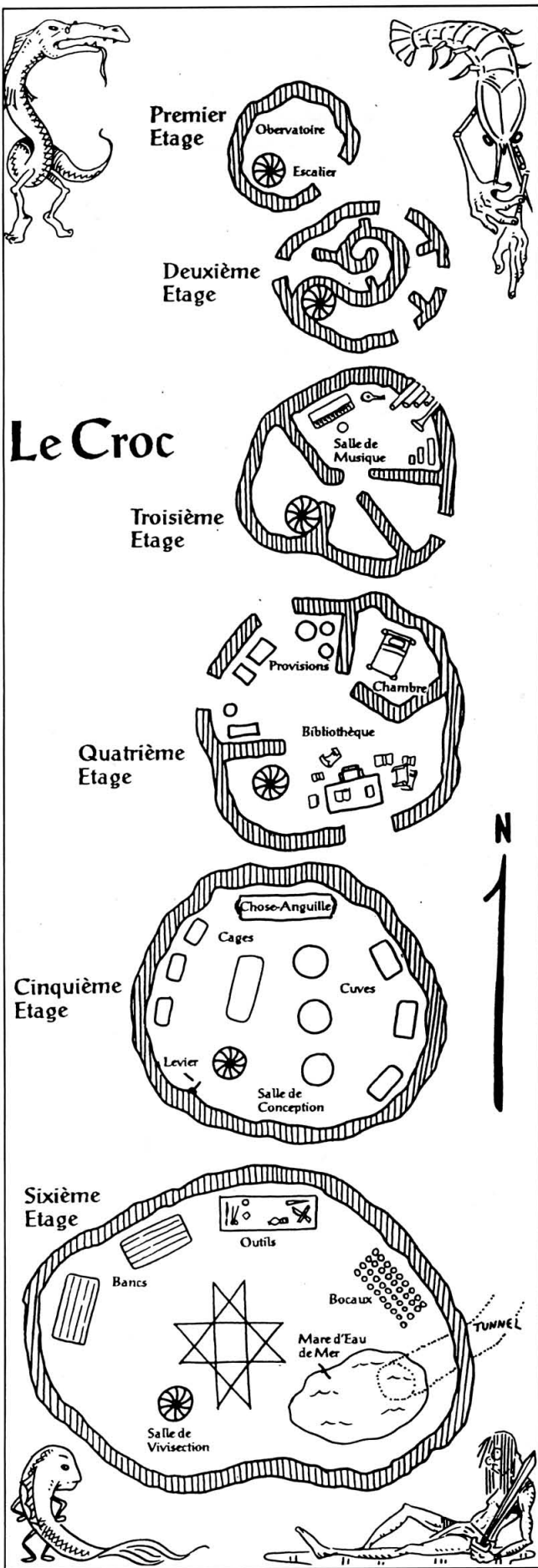
Le Premier Etage

L'étage supérieur de la tour servait d'observatoire aux Melnibonéens. Ils étudiaient les étoiles et les mouvements du Multivers à travers d'étranges télescopes fort compliqués. Aujourd'hui, la pièce est nue et poussiéreuse, et les merveilleuses machines ne sont plus qu'une masse de grands mécanismes, roues, et dents d'engrenage rouillés. Kerag Teel vient rarement en ce lieu. La technologie presque Loyale des appareils le confond et perturbe, de même, elle raille la prétention des Pan Tangiens à se vouloir les héritiers des gloires de la vieille Melniboné.

Des dépôts de sel forment des cristaux blancs et luisants sur les murs et les châssis de fenêtre brisés. La pièce surplombe les vagues d'une quarantaine de mètres ; elle est presque sèche et tout à fait paisible. Une cage d'escalier étroite, disposée à l'une des extrémités de la salle, descend jusqu'aux étages inférieurs en serpentant.

Le Deuxième Etage

Les pièces de cet étage sont nues et humides, enroulées les unes sur les autres en spirale, comme les chambres d'un coquillage. Il faut passer par chacune des salles, lesquelles sont de plus en plus petites, pour entrer dans la suivante. La der-



nière salle est située au centre de la tour. Elle est sombre et sordide. Autrefois, c'était une pièce consacrée à la méditation, et ses murs vibraient d'une luminosité douce et rose au rythme des battements du coeur de l'occupant.

Seuls les murs de la spirale extérieure sont pourvus de fenêtres, des trous irréguliers béant dans la roche. Aux temps anciens, celles-ci étaient délicatement ciselées, mais l'usure du temps et des années les a rendues affreuses. Cet étage domine la mer de plus d'une trentaine de mètres.

Le Troisième Etage

Il est composé d'un groupe de pièces vides et vieilles. D'ici, la chute sur les rochers sis en contrebas ne ferait que 25 mètres. Tous les murs de cet étage sont glissants d'humidité, des flaques d'eau jonchent le sol, et les senteurs de l'océan sont enivrantes.

La faible musique qui flâne et s'enfle de par Le Croc provient d'une de ces salles. Des instruments à corde taillés dans le bois et la pierre ont été encastrés dans les murs et les fenêtres, et la brise en pince les cordes. Plus les vents soufflent, et plus la musique est forte. Lors d'une tempête, les instruments hurlent une symphonie sauvage et discordante.

Le Quatrième Etage

Il est campé à une quinzaine de mètres au-dessus du niveau de la mer. C'est ici que s'ouvrent les fenêtres les plus basses et, donc, que les aventuriers ont le plus de chance d'entrer en premier.

Les pièces de cet étage servent d'appartements privés à Kerag Teel. Les hommes noyés y travaillent comme esclaves, et des flaques se forment autour d'eux s'ils restent trop longtemps au même endroit. Deux d'entre eux sont présents, dans l'attente d'instructions.

La chambre à coucher de Teel est dominée par le lit, l'objet personnel du sorcier le plus luxueux de toute la tour. Il comprend quatre montants et des baldaquins de soie, des détails obscènes y sont finement gravés, et des coussins et tapis le recouvrent.

Sa bibliothèque contient peu de meubles. L'on y découvre un bureau et une chaise, ainsi que des livres et parchemins répandus un peu partout dans la pièce, empilés sur le sol. La plupart de ceux-ci sont gâtés par l'humidité et les moisissures. Quiconque se met à les trier et réussit un jet de Lire le Mabden apprend que le chroniqueur pense avoir recréé les anciennes sorcelleries dharzis traitant du croisement d'animaux. Il existe également suffisamment de croquis et de diagrammes pour montrer que l'auteur engendre de nouveaux monstres par le biais de la vivisection et de greffes de tissus vivants. Une note mentionne que deux de ces créatures ont été lâchées dans la Mer Pâle un an auparavant.

Une des salles rocheuses renferme des caisses de provisions et des tonneaux d'eau douce. Cela complète le régime à base de fruits de mer de Teel.

Le Cinquième Etage

Cette pièce sans fenêtres détient le cheptel de reproduction dont Teel a besoin pour mener ses expériences, de même que quelques produits vivants de ses manipulations. Elle surplombe les vagues de huit mètres. Disposées à intervalles irréguliers, des torches allumées ornent les murs, déposant une couche de suie sur le plafond. Dans l'une des niches obscures, un levier de cuivre vert déclenche le piège de la fausse porte, au bas de la tour.

Un homme noyé traîne en ces lieux qui, dans une servitude muette, nourrit les choses occupant les cuves. Il ne prête aucune attention aux aventuriers à moins que ceux-ci ne se mettent à saccager la pièce.

Des cuves remplies d'eau longent les murs, dans lesquelles nagent des poissons au regard vague. En plus des crabes, des calmars, et autres créatures marines, les fruits de la vile sorcellerie chirurgicale de Kerag Teel évoluent dans les cuves : une pieuvre qui a vu chacun de ses tentacules être doté des pattes ingénieuses d'une loutre, une méduse géante et tremblante qui inonde sa cuve de bourrelets de chair transparents et pulpeux, ainsi que de tentacules ; deux raies manta qui ont été cousues au dos d'un barracuda en guise d'ailes, tel un énorme papillon aquatique tanné ; de petits poissons munis de pattes de mouette ; un oursin rampant géant, et d'autres hybrides insensés. Si les aventuriers brisent les cuves, les cobayes expirent rapidement sur le sol rocheux. Certains des spécimens sont venimeux et peuvent être dangereux comme ils se débattent convulsivement en cinglant l'air de leurs membres.

Une immense anguille se tord et se love dans l'une des cuves, mais, ainsi que le révèle une étude plus approfondie, ce n'est pas tout à fait une anguille. Le visage d'Odd-Mai-Mac, le fils qui s'est noyé il y a six mois, a été cousu sur le corps serpentin ; son regard est fixe, blanc, et aveugle, son sourire, idiot. Il reste suffisamment d'intelligence à la chose-anguille pour qu'elle reconnaisse son père, et elle se met à se cogner contre la paroi de verre pour attirer l'attention de Mac. Celui-ci devient complètement fou lorsqu'il voit la chose.

Si les aventuriers ne l'en empêchent pas, il grimpe dans la cuve pour prendre la chose dans ses bras et se noie. S'il est maintenu à distance de la cuve, Mac n'est plus qu'un homme brisé sans énergie.

La Chose-Anguille

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	23	8	12	14	1

Points de vie : 28.

Armure : 3 points dû à sa peau d'anguille.

Compétences : Nager 40 %.

Le Sixième Etage

C'est dans la pièce la plus profondément enfouie du Croc que Kerag Teel procède à ses terribles expériences. Des bancs longent les murs, et certains sont couverts d'instruments chirurgicaux, des scies en os aux dents irrégulières et serties de

caillots de chair et de cheveux entre les dentelures. Une pâle lumière tremble sur les chandelles, lesquelles sont montées sur des crânes cornus. Cette chambre basse a été construite au niveau de la mer, et à l'autre bout de la pièce, une mare calme et profonde se poursuit par un tunnel sous-marin qui rejoint l'océan. C'est à travers ce tunnel que Teel lâche ses créatures ; il s'en sert également d'entrée secrète.

Au centre de la salle, une étoile à huit branches a été gravée dans le sol de pierre. Une forme visqueuse à demi-transparente s'agite et bouillonne à l'intérieur de celle-ci, enrageant, impuissante, devant ses liens magiques. D'étranges organes sont visibles en son milieu, et la chose ne cesse de former des griffes et des cornes vicieuses avant de les rentrer dans sa chair fluide. Il s'agit là de la dernière victoire de Teel, une fusion impie entre un élémentaire et un démon.

Un des bancs soutient une rangée de bocaux en verre épais, munis d'un couvercle en plomb. Il y en a plus de trois douzaines. Ils sont tous remplis d'eau, à part un qui est vide. Un signe cabalistique a été ciselé dans le couvercle de chaque bocal, reconnaissable par quiconque réussit un jet d'Invocation : un signe qui lie les élémentaires. Chaque récipient contient un élémentaire de l'eau, lequel est condamné à être fusionné avec une engeance démoniaque du Chaos. Kerag Teel a pris tellement de précautions en liant ses victimes que Straasha ignore le nombre d'élémentaires qui sont retenus et torturés en ces lieux. Si les bocaux sont brisés, les élémentaires s'écoulent jusqu'à la mare d'eau de mer et s'échappent.

C'est dans cette pièce que les défenses de Kerag Teel sont les plus puissantes. En effet, c'est ici qu'il attend les aventuriers, accompagné des pires créations qu'il a engendrées. Il essaiera peut-être de négocier avec les personnages mais ce, uniquement dans l'espoir de les prendre par surprise.

Ils ont vu son laboratoire et gâché son travail, ils doivent donc mourir.

Si des guerriers noyés ont survécu à leur accueil des aventuriers, ils se trouveront aux côtés de Teel. Si l'un des roques est toujours en vie, il surgira peut-être dans la pièce par l'ouverture située dans la mare d'eau de mer.

Kerag Teel

Teel est grand et émacié, ses longs cheveux noirs sont parcourus de gris, bien que sa longue barbe tressée reste totalement noire. Ses tempes sont rasées et une pieuvre est tatouée sur chacune d'elles. Ses yeux caves bleu foncé sont surmontés d'épais sourcils noirs où prend naissance un nez crochu. En général, il s'habille de toges en soie de brocart sans manches, raidies par des broderies et de petits bijoux, et dont les épaulettes sont rembourrées et munies de pointes. Il est cruel, sadique, et psychotique. C'est aussi un fainéant chronique, et le seul travail qu'il daigne effectuer est lié à son art. Ses hommes morts lui servent de larbins.

Contrairement à la plupart des Pan Tangiens, Kerag Teel ne considère pas les élémentaires comme des êtres faibles et simplistes, et il leur a presque exclusivement consacré ses re-

cherches. Enfant, on lui a prédit qu'il serait "vaincu par l'eau". Déterminé à maîtriser son destin, Teel a fait de cet élément son sujet d'étude privilégié. Son raisonnement est que l'eau ne pourra plus lui faire aucun mal dès lors qu'il en aura pris le contrôle absolu.

Kerag Teel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	23	10	10	5

Points de vie : 14. ⚡

Armure : 40 points dûs à son démon.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Trident démon	88 %	1D6+1+3D3+1D6	86 %
Cimeterre	71 %	1D8+1+1D6	59 %

Compétences : Equilibre 78 %, Crédit 42 %, Premiers Soins 95 %, Navigation 100 %, Persuader 37 %, Connaissance des Plantes 73 %, Chirurgie 80 %, Nager 94 %.

Langues : Commune 100 %/62 %, Haut Melnibonéen 63 %/57 %, Bas Melnibonéen -/48 %, Mabden 83 %/51 %.

Compétence en Invocation : 64 %.

Invocations : Élémentaires de l'eau, démons des espèces Hurtines, Daaksur, et de nombreuses autres. Le sort Eveil du Chaos.

Magdra

Trident démon	Espèce Daaksur	VC : 72
---------------	----------------	---------

Cette arme est en métal charnu, paré de veines pourpres. Elle s'enroule et se détend sous la poigne de Teel et est composée de trois barbillons, chacun muni d'une bouche à son extrémité. Les bouches sont toujours affamées, et Teel aime viser le visage de son adversaire. Leurs morsures sont venimeuses et transmettent de l'acide. Les blessures causées par le trident cuisent pendant 1D6 rounds, causant 1 point de dégâts supplémentaire par round, à moins qu'un jet de Premiers Soins ne soit réussi.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3	35	3	6	16	11

Pouvoirs : +3D3 points de dégâts, +1 point par round pendant 1D6 rounds.

Zz'rrol

Démon	Espèce Hurtines	VC : 114
-------	-----------------	----------

Cette armure ressemble à une cotte de maille. En fait, elle est faite d'écailles de poisson, et est ornée de nageoires aux poignets, aux coudes, et aux épaules.

CON	TAI	INT	POU
40	12	2	14

Pouvoirs : Armure (40 points).

Pâtée

Il s'agit d'une des créations préférées de Teel, et il la garde à ses côtés comme animal de compagnie. C'est une guêpe-homard, une chose planante de près d'un mètre de long.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	8	2	3	7	17

Points de vie : 8.

Armure : 1 point dû à sa carapace.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pincés	48 %	2D6	-

Compétences : Eviter 85 %, Voler 100 %.

Eveil du Chaos

❑ Coût en POU : 2 points

Par ce sort un sorcier augmente la puissance chaotique des créatures déjà prédisposées au Chaos. Pour les sorciers de Pan Tang, ce sort sert à faire exécuter certaines tâches à une créature.

Pour utiliser ce sort, le sorcier doit d'abord invoquer et lier un démon. Puis il crée un signe du Chaos particulièrement puissant, investissant un point de POU permanent dans la création du signe cabalistique. Ensuite, le sorcier ordonne au démon d'entrer dans le signe, et tisse une toile de Chaos tout autour, investissant par là même son second point de POU. Ceci modifie la créature, amplifiant la puissance du Chaos qui s'y trouve. En termes de jeu, la créature croît en Valeur Chaotique (VC).

La Valeur Chaotique qui est ajoutée à la créature est égal au total des caractéristiques du sorcier.

Avec ce réservoir de points, le sorcier "paie" les pouvoirs qu'il a accordé au démon et ce, en fonction des valeurs données dans les listes des Pouvoirs Démoniaques.

L'Enfant Chose

Il s'agit d'un jeune garçon, nu, et muni d'une tête de murène noire. Le corps est celui d'Odd-Mai-Mac. La créature grogne et court en bondissant, se déplaçant rapidement dans la pièce, frétilant de la tête ça et là. Elle croit qu'elle est en train de nager, et porte les traces de nombreuses collisions d'avec les murs. Elle attaquera toute personne qui saignera, y compris Teel.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	10	3	5	13	1

Points de vie : 11.

Armure : 3 points dûs à sa peau de murène, sur la tête.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	32 %	2D6+3	-

Compétences : Marcher 65 %.

L'Elémentaire-Démon de l'Eau

Démon issu	Espèce Kerag	VC : inconnue
d'un croisement		

Kerag Teel a étudié, torturé, mutilé, et finalement croisé un élémentaire de l'eau avec un démon. Il dispose maintenant d'une créature aussi facile à contrôler qu'une ondine, mais bénéficiant en plus de la force et de l'endurance d'un démon. Par pure modestie, il a donné son propre nom à la nouvelle espèce. Teel n'a pas encore lié la créature et doit donc réussir un jet sous 3 x POU pour l'obliger à agir. Si l'un des aventuriers est un sorcier, il peut également tenter de s'emparer du contrôle de l'hybride.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	20	22	7	19	21

Points de vie : 30.



Kerag Teel au milieu de ses abominations

Armure : Aucune (mais voir *Rouille* ci-après)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing de Noyade	63 %	Noyade*	-
Poing Fracassant	63 %	3D6	63 %

* *Le Poing de Noyade ne peut être Paré, il faut l'Éviter (il s'écoule autour de n'importe quel objet de parade). Il enveloppe la tête de la cible et ne bouge plus, causant 1D8 points de dégâts par round jusqu'à ce que mort s'en suive. La cible peut s'échapper en réussissant un jet de FOR contre FOR, ou bien si l'élémentaire-démon est tué.*

Pouvoirs : Neutraliser les gnomes, Rouille, Régénération

Neutraliser les gnomes : L'élémentaire-démon peut détruire n'importe quel gnome (élémentaire de la terre) sur le champ, ne perdant que 1D6 points de dégâts pour ce faire.

Rouille : Toute arme métallique frappant la créature rouille instantanément, ne causant plus que la moitié de ses dégâts par la suite.

Régénération : Lorsqu'il entre en contact avec de l'eau, l'élémentaire-démon peut se reconstituer de 1D8 points par round.

Compétences : Nager 100%

Esclaves Noyés

Les esclaves noyés de Teel n'utilisent pas d'armes véritables, mais uniquement ce qui se trouve à portée de main. Teel ne fait appel à eux qu'en dernier recours.

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6
FOR	11	15	13	12	12	15
CON	15	13	17	12	18	13
TAI	12	10	11	9	12	11
INT	1	1	1	1	1	1
DEX	5	6	8	5	7	8
POU	0	0	0	0	0	0
PV	15	13	17	12	18	13
BD	Aucun	+1D6/ +1D4	Aucun	Aucun	Aucun	+1D6/ +1D4

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Chandelier	25 %	1D4	25 %
Balai	25 %	1D6	25 %
Tisonnier	25 %	1D8	25 %

Les morts frappent toujours en dernier et ce, à tous les rounds. En effet, leur corps met du temps à répondre aux ordres de leur cerveau.

Compétences : Rapporter 25 %, Transporter 25 %.

La Délivrance des Élémentaires

Quand le combat commence dans cette pièce, les cuves d'eau commencent à bouillonner et à écumer. Les élémentaires qui y sont enfermés devinent la possibilité d'être secourus, et exercent de fortes tensions sur leur lien. Si un bocal vient à s'ouvrir ou à être brisé, l'élémentaire de l'eau captif est immédiatement libre ; il s'écoule jusqu'à la mare d'eau de mer, et de là, dans le Royaume Aquatique de Straasha.

Lorsque le Roi des Océans découvre que Kerag Teel n'a cessé de torturer ses enfants élémentaires, il passe à l'action.



La Fontaine

Pour commencer, un des élémentaires de l'eau retourne à la grotte par le tunnel de la mare d'eau de mer, puis un autre, et d'autres, encore et toujours. La mare passe soudain de l'eau salée à de l'eau de source douce et bouillonnante. Le niveau d'eau de la mare commence à monter, les bulles se transforment en éclaboussures, les éclaboussures en vagues, et, en l'espace de quelques minutes, une colonne d'eau claire et froide surgit de la mare pour former une fontaine. Elle précipite des jets à haute pression sur les bocal restant, les pulvérise de la sorte, et délivre les derniers élémentaires retenus prisonniers.

La salle est inondée en 10 rounds. En raison de sa nature magique, issue directement du royaume de Straasha, l'eau détruit toute les créatures du Chaos qu'elle touche (à part les démons liés à des objets). Ceci inclue les hommes morts, et tous les avatars nés de la sorcellerie de Kerag Teel. La chair fond sur les os et rejoint les eaux tourbillonnantes pour devenir une décoloration momentanée de l'eau.

La force de l'eau continue d'augmenter jusqu'à ce que l'eau quitte la mare en une véritable explosion qui la propulse dans les étages supérieurs du Croc. Les aventuriers doivent fuir ; ils disposent de dix rounds supplémentaires pour regagner leur bateau.

La pierre ne peut contenir pareille pression et vole en éclats. Une colonne d'eau et d'écume s'élève en un geyser d'une trentaine de mètres au-dessus du cratère rocheux morcelé.

La Fontaine

Dans les années à venir, cet endroit figurera sur toutes les cartes maritimes. Tous les marins désirent connaître l'emplacement d'un geyser d'eau potable permanent. La Fontaine de Straasha devient une étape régulière pour les vaisseaux qui veulent renouveler leur provision d'eau, et l'existence d'un rocher appelé Le Croc est vite oubliée.

Kerag Teel meurt dans ce scénario. Il n'a aucun moyen de s'échapper, et la colère de Straasha l'attend.

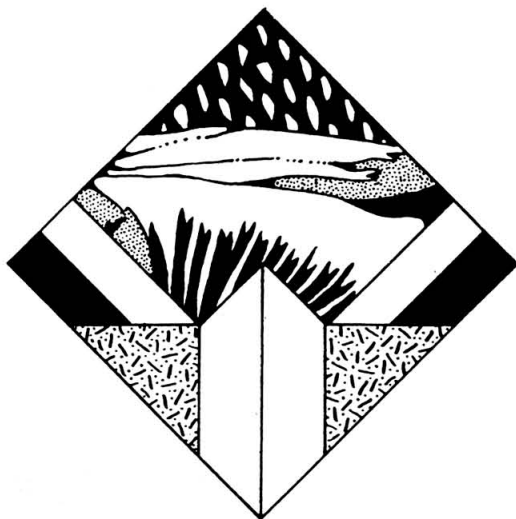
La population de Froid-de-Vorn est pleine de reconnaissance envers les aventuriers, mais trop touchée par le chagrin et le deuil des hommes du village qui s'étaient embarqués sur *La Langue du Scalde* pour dresser un banquet ou offrir des présents aux aventuriers. Mac, s'il a survécu, a perdu la raison, et les villageois devront prendre soin de lui jusqu'à son dernier jour. Mog-Vorn-Kasan, la Mère-Océan, les remercie chaudement, et leur dit que Straasha les récompensera. Nath-

Gar-Hornath, le scalde, compose une épopée toute nouvelle en l'honneur des aventuriers.

Onogar l'Affligé offre une récompense de 1 000 GB à chacun des aventuriers, qu'il prélève sur les fonds de son église. Il leur offre également un cauri qui, lorsqu'il est jeté dans l'océan, invoque 1D10 élémentaires de l'eau, lesquels obéissent pendant un jour à celui qui a lancé le coquillage. Ce dernier peut être utilisé une fois dans chacun des trois grands océans des Jeunes Royaumes (la Mer Pâle, L'Océan Oriental, et le Vieil Océan).

Pour terminer, il leur promet que Straasha les sauvera tous de la noyade une fois dans leur vie. C'est la vérité. Si jamais l'un des aventuriers est sur le point de mourir noyé, un élémentaire de l'eau surgit et le ramène à la surface.

Les adorateurs de Straasha peuvent se porter candidat à la position d'Agent s'ils le désirent. Tout prêtre ou agent de Straasha vivant cette aventure, et s'en sortant victorieux, gagne 25 points d'Elan.



Moments Dérobés

LES HUMAINS NE SURENT VERS QUI OU QUOI SE TOURNER pendant les terribles guerres qui opposèrent les Melnibonéens aux Dharzis, des années avant la naissance des Jeunes Royaumes. Certains s'attachèrent à plaire à l'un ou l'autre camp de leurs suzerains non-humains alors que d'autres cherchèrent à se faire oublier. En réalité, les races supérieures se souciaient peu de ce qui pouvait arriver à la brutale et primitive humanité.

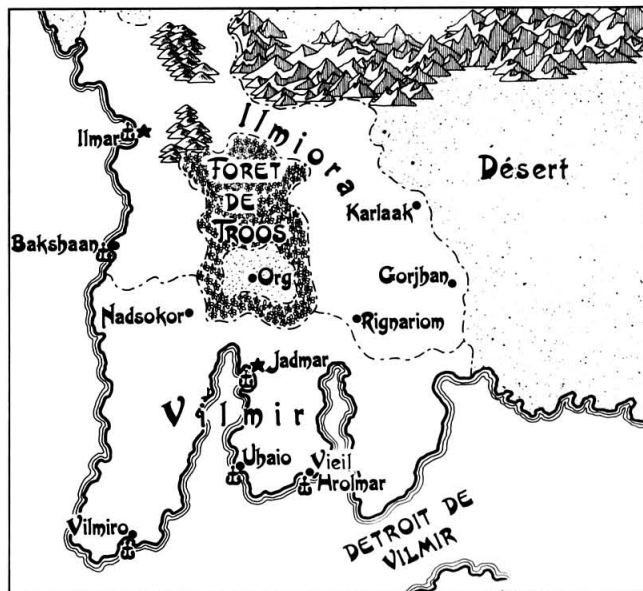
Une des colonies humaines qui tenta de flatter les Melnibonéens s'appelait Tormesh, et elle était située dans le pays qui devait devenir Vilmir. Les Melnibonéens récompensèrent cette loyauté comparable à celle d'un chien en construisant un temple du plaisir au sein de la ville barbare, un foyer loin de leur foyer. Au sommet du palais, ils installèrent une gemme brûlante. Si cette lumière devait s'éteindre un jour, les Chevaliers Dragons sauraient que Tormesh était soit tombée aux mains des Dharzis, et donc devenue infidèle ; alors ils feraient régner le feu dans la ville. Bientôt les "vacanciers" melnibonéens s'entichèrent presque des humains, enterrant leurs favoris dans un caveau spécial, en compagnie de leurs autres animaux familiers.

Plus tard, à l'époque des aventuriers, le Duc Avan Astran du Vieil Hrolmar apprend l'existence de ce caveau et décide de l'ouvrir. Il engage les aventuriers, et ensemble ils découvrent des secrets qui auraient mieux fait de rester cachés, des secrets qui ramènent le passé à la vie.

La Chute du Vieux Tormesh

Le présage de la ruine de Tormesh fut Dolor le Voleur. Il était à moitié Melnibonéen, proscrit par les deux sociétés, et avait survécu en cherchant de la nourriture aux abords de la grande guerre. Il vint à Tormesh et trouva une bonne cachette dans la crypte humaine. Il fut surpris par une esclave alors qu'il volait les magasins d'alimentation de la ville. Sans réfléchir davantage, il la poignarda dans le ventre, et fut consterné de constater qu'il s'agissait d'une jeune femme, Dess, comme lui à demi melnibonéenne. Comme Dolor, c'était une métisse réprouvée, et il lui avait porté préjudice. Il se promit de réparer son acte.

Il la transporta à la crypte et essaya de la soigner, mais la blessure était trop grave. Il décida alors de voler le Coeur d'Arioch, qui avait la réputation d'être si puissant qu'il pouvait guérir les blessures les plus critiques. Cette nuit-là, il escalada la tour et prit le joyau. Le prêtre melnibonéen le surprit dans la pièce, et Dolor le tua sans réfléchir. Comme ce dernier descendait la paroi de la tour, le prêtre le maudit dans son dernier souffle. Au-dessus de la tour, des formes sombres envahirent le ciel nocturne.



Il était trop tard lorsqu'il regagna la crypte. Dess était morte au cours de la journée. Dolor, allongé sur la pierre mortuaire, se mit à pleurer tel un enfant égaré, espérant que la gemme apaiserait la douleur qui le rongait. C'est alors que la malédiction le prit, le plongeant dans un sommeil sans fin ni mort et dans lequel il vivrait et revivrait les souffrances endurées cette nuit-là et ce, jusqu'à la fin des nuits. Pendant ce temps, Tormesh brûla, incendiée par le venin de feu des dragons de Melniboné.

L'Or de Melniboné

Le Duc Avan Astran de Vieil Hrolmar est animé par un intérêt dévorant pour tout ce qui concerne Melniboné. Il offre souvent les meilleurs prix pour des artefacts datant du passé de l'Empire de Lumière, et est toujours prêt à écouter les histoires de voyageurs ayant visité Imrryr, parlé avec des Melnibonéens, ou ayant des choses à vendre.

Les aventuriers font la connaissance du Duc ; le maître de jeu doit organiser leur rencontre. Voici trois suggestions :

- ☐ Les aventuriers se trouvent à Vieil Hrolmar, et le Duc entend parler de leurs voyages et exploits. Il aimerait connaître les détails de leurs aventures et se présente à eux.
- ☐ Au cours d'un des scénarios précédents, les aventuriers ont acquis un trésor melnibonéen. Celui-ci peut être

trouvé dans Le Croc. Quand les aventuriers s'essayaient à le vendre, un marchand leur recommande de voyager jusqu'à Vieil Hrolmar et de présenter leur marchandise au Duc Avan Astran. Il a la réputation de bien payer de tels objets.

- ❑ Par le plus grand des hasards, les aventuriers se trouvent dans une taverne, Les Ecailles de Goldar, quand le Duc y est attaqué (voir plus loin, "A la rescousse du Duc"). Ils font sa connaissance en le sauvant de ses assassins démoniaques.

Le Jeune Duc

Vieil Hrolmar a toujours été une ville vilmirienne réservée et conservatrice. Pendant trois cents ans, la famille noble d'Astran marqua le passage du temps en offrant, de temps à autres, un nouvel héritier au vieux Duché de Hrolmar.

Beaucoup considèrent que le Duc Culvan avait été touché par la main du Chaos, ou qu'il était complètement fou. Ce n'était plus un jeune homme quand il décida d'engendrer un héritier. Il n'était ni fou ni possédé, mais simplement fatigué d'une vie qui, comme elle approchait de son terme, lui paraissait complètement dénuée de sens et d'intérêt. Sa mère, une âme plus simple et comblée, mourut à l'accouchement, laissant le Duc Culvan seul responsable d'une maison pleine de domestiques et de l'éducation de son fils. Plutôt que de laisser ce dernier se morfondre dans les murs de Vieil Hrolmar, il l'envoya explorer le monde quand il eut 14 ans.

Le jeune Avan voyagea jusqu'à la fabuleuse Cadsandria, où il devait parfaire son éducation, mais où il préféra se joindre à la troupe d'un cirque. Il fut surpris peu de temps après de découvrir que ledit cirque était en fait essentiellement composé de voleurs itinérants. Son apprentissage au sein des voleurs dura cinq ans. Cela dit, il ne revint pas seul à Vilmir. Au cours de ses voyages, il sauva la vie d'une femme de Pan Tang appelée Nadjana. Elle le dédommagea de sa bravoure et de sa compassion en devenant son garde du corps personnel à vie. Leurs relations sont, en ce qui les concerne, de type strictement professionnel.

Durant ses nombreuses excursions, le jeune Duc Avan a découvert la culture de Melniboné au travers de ses ruines, de son histoire, et de melnibonéens vivants. C'était la première fois qu'il était exposé à ces derniers en-dehors du cadre des enseignements de l'Eglise de la Loi, lesquels affirment que tous les Melnibonéens sont chaotiques et mauvais et ce, fondamentalement au détriment de la race humaine. Avan a ainsi conçu la fascination de toute une vie pour le peuple de lumière d'Imrryr.

A son retour, il trouva son père bien plus âgé, mais également plus heureux en voyant à quel point la vie à l'étranger avait changé son fils. Puis le duc Culvan mourut, et Avan prit possession de son héritage. Immédiatement, il se mit à introduire des changements radicaux dans la vie et les lois de Vieil Hrolmar. Le Duc seul sait que son modèle est Imrryr, la Cité qui Rêve.

Duc Avan Astran

Le visage du Duc est beau et carré. Avan est intelligent et perspicace. Il arrive à communiquer une sensation de puissance tranquille qui impressionne la plupart des gens qu'il veut impressionner, et il intimide les autres.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	11	16	13	17	16

Points de vie : 15*.

Armure : Demi-plaques (1D8-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	82 %	1D8+1D6	64 %
Dague	67 %	1D4+2+1D6	59 %
Targe	31 %	1D6+1D6	84 %

Compétences : Grimper 91 %, Dissimuler 54 %, Couper une bourse 71 %, Evaluer un trésor 62 %, Sauter 66 %, Ecouter 76 %, Déplacement Silencieux 57 %, Crocheter 32 %, Chercher 46 %, Voir 37 %.

Langues : Commune 80 %/80 %.

** Le Duc Avan a un rôle à jouer dans l'histoire encore à venir d'Elric et des Jeunes Royaumes. Si cette information est importante pour le MJ, alors le Duc devrait pouvoir survivre à cette aventure.*

Nadjana

Nadjana est une mystérieuse Pan Tangienne. Elle est svelte et athlétique, ses cheveux sont noirs, longs, et noués vers l'arrière, ses yeux verts sont froids. Elle trouve de la beauté dans le Chaos, et trouve qu'Hwamgaarl en est dépourvu. Le Duc Avan lui apparaît comme un homme capable de combattre la Loi sans même s'en rendre compte, aussi s'efforce-t-elle de le soutenir.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	12	17	23	16	15

Points de vie : 17.

Armure : Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	79 %	2D8+1D6	70 %
Dague démon	69 %	1D4+2+1D6	60 %
Arc du désert	75 %	1D10+2+1D4	-

Compétences : Embuscade 63 %, Crédit 40 %, Se cacher 53 %, Ecouter 71 %, Déplacement Silencieux 63 %, Connaissance du Poisson 39 %, Chevaucher 85 %, Chercher 46 %.

Compétence en Invocation : 57 %.

Invocations : Elémentaires du feu et de la terre, démons des espèces Hurtines et Kiyknor.

Trancheuse

Dague démon	Espèce Kiyknor	VC : 87
-------------	----------------	---------

Cette dague est noire, longue, et droite. Sa poignée est simple et dépourvue de traverse. Il est donc difficile de distinguer l'endroit où la garde s'arrête de celui où la lame commence.

CON	TAI	INT	POU
25	2	3	15

Pouvoirs : +4D6 points de dégâts.

Vieil Hrolmar

Vieil Hrolmar a plus de 400 ans, sa configuration est semblable à celle des autres villes vilmiriennes qui datent de cette époque. La ville en elle-même est enfermée dans un grand triangle de maçonnerie. Non seulement ce mur dense, fait de grès gris marron, et composé de trois faces, protège Vieil Hrolmar de toute attaque, mais encore il prévient une expansion vers l'extérieur. La conséquence en est que Vieil Hrolmar est sérieusement surpeuplée.

Ce problème a été partiellement résolu lors du couronnement du Duc Avan Astran. De nouvelles installations ont pu être construites hors des murs. Au sud se trouve Le Quai, un quartier où vit une colonie prospère de marchands, de pêcheurs, et d'autres types de marins. Ce dernier prend sa source entre les embarcadères et l'embouchure de la rivière Hrol, et s'écoule en cet endroit, traversant les portes d'eau sises dans les murs de Vieil Hrolmar.

De l'autre côté de la ville, au-delà de la Porte Nord et du quartier presque dépourvu de loi où les marchands refusent de s'aventurer sans leurs gardes du corps, se trouve Nouvel Hrolmar, le coin des étrangers. Ce quartier est fait d'auberges, de tavernes, et de bordels, et ses bâtiments ont moins de dix ans d'âge. C'est également le point de départ de nombreuses caravanes.

Le cœur spirituel de la ville représente également son centre physique. La pyramide de verre du Temple de la Loi se dresse au côté du Parc de la Sérénité et des rives polluées de la rivière Hrol, en aval des chutes d'eau, là où la plupart des industries de la ville sont situées. Le fortin du Duc, par contraste, s'élève dans l'angle sud-est de la ville. Construit sur un promontoire à-pic, il domine aussi bien Vieil Hrolmar que les eaux bleues du Détroit de Vilmir. A l'instar des murs de la ville, le fortin est à base de grès.

En raison de règlements fort stricts, la majorité des bâtiments de Vieil Hrolmar sont faits de grès gris-marron. Depuis l'arrivée du duc Avan au pouvoir, ces règlements se sont relâchés. Au cours de ces dernières années, on a assisté à un soudain accès de rénovations car les propriétaires terriens et immobiliers ont obtenu la liberté d'individualiser leurs constructions. Si Vieil Hrolmar était autrefois une ville morne où presque tous les édifices étaient d'apparence et de taille similaires, elle présente aujourd'hui un horizon de spires, de dômes, et de tours aussi baroque que fantasque, le tout situé à divers stades de construction. Les visiteurs sont souvent stupéfaits par les échafaudages et les bruits permanents de scierie et de martelage qui accompagnent l'existence de Vieil Hrolmar.

La ville est en train de vivre une renaissance tout aussi culturelle que physique. Sous le gouvernement éclairé du Duc Avan, Vieil Hrolmar attire les philosophes et penseurs de tous les Jeunes Royaumes, de même que des artistes, des astrologues, des mercenaires, et des poètes. Les rues vibrent de vie et d'animation. Même si tous les habitants de Vieil Hrolmar n'apprécient pas les changements qui balaient la ville, les visiteurs sont sûrs de trouver là un environnement gratifiant et stimulant.



Le Duc Avan et son ombre

A la Rencontre du Duc

Le Duc accepte volontiers de rencontrer les aventuriers et ce, tout particulièrement s'ils détiennent quelque objet susceptible d'éveiller son intérêt. Il leur recommande une taverne appelée Les Ecailles de Goldar. Le Duc ne juge pas utile de se mettre à l'écart de son peuple et se mêle donc librement à la foule. Il dédaigne un nombre de gardes trop élevé et se contente d'avoir Nadjana à ses côtés. D'aucuns disent que c'est folie, mais, en fait, cette attitude détendue le rend encore plus populaire parmi les gens du commun.

Les Ecailles de Goldar est une auberge appréciée des marchands et des capitaines de vaisseaux. Elle se trouve dans le quartier du Quai, et son attrait principal réside dans son dôme de verre, à la cave, lequel donne sous les quais. Ce pan de verre extraordinaire est de conception melnibonéenne, et le présent du Duc. Il ne demande rien d'autre en échange que quelques verres gratuits pour lui-même et ses invités lorsqu'il se rend en ce lieu.

La cave est fraîche et verte. Elle n'est pas bondée, et marchands et artistes viennent y siroter leur verre en contemplant les ombres du quai et les poissons qui y tracent par delà la paroi de verre transparente. Des otaries nagent et jouent entre les pylônes de l'embarcadère. La coque des navires peut être étudiée comme ceux-ci tanguent doucement sur leurs amarres. Le duc choisit une table située près du dôme. Nadjana s'assit en tournant le dos à la baie vitrée pour surveiller les gens qui descendent les escaliers et entrent dans le bar.

Le Duc invite les aventuriers à parler. Il savoure pleinement, ouvertement, le récit de leurs voyages de par les Jeunes Royaumes, et écoute avec intérêt les descriptions qu'ils lui font des objets qu'ils désirent lui vendre, ou leur demande d'emploi. Il est attentif, et les questions qu'il pose témoignent de son entendement et de son intelligence. C'est un homme chaleureux, et il n'est pas dur de comprendre pourquoi le peuple l'aime tant.

Un jet de Voir révélera aux aventuriers que les otaries ont disparu. Les eaux semblent plus sombres, comme si une ombre avait été jetée par-dessus.

Au Secours du Duc

Une forme cauchemardesque apparaît soudain à l'extérieur. Une vague impression de masse, de nageoires, et de dents, puis la forme frappe le verre à un endroit situé très précisément le long de la table du Duc. La paroi vole en éclats, et l'eau afflue dans la pièce par cascades. Une immense main palmée et griffues plonge dans l'ouverture, attire une Nadjana stupéfaite dans les eaux, puis fond sur le Duc.

La clientèle hurle et se rue dans les escaliers. Ses cris de terreur se muent en plaintes consternées comme une deuxième créature passe la porte en titubant et s'accroupit au sommet de l'escalier, coupant toute retraite. Elle est ramassée sur elle-même, une chose qui se déplace en traînant les pieds, pourvue de dents et de longs bras. La cave s'emplit d'eau, et toutes les personnes présentes doivent choisir entre la mort par noyade et la mort par démon.

Les deux démons ont été invoqués par un sorcier, à la demande d'un Prêtre de la Loi corrompu. Il souhaite la mort du Duc de façon à pouvoir instiller la peur du Chaos à la population de Vieil Hrolmar. Les démons ont reçu l'ordre de tuer le Duc ou toute autre personne si nécessaire.

Les aventuriers ont maintenant leur chance de sauver leur hôte. Celui-ci tire son épée large et se prépare à combattre à leurs côtés. Les démons attaquent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. 1D10+10 rounds passent avant que la pièce ne soit complètement noyée ; tous ceux qui se battent doivent réussir un jet sous 5 x FOR par round afin de résister à la pression de l'eau et demeurer sur leurs pieds.

Nadjana n'a pas été tuée mais simplement tirée à l'extérieur. A la discrétion du maître de jeu, elle peut réapparaître derrière le démon et l'attaquer à coups de dague, elle peut également rejoindre la surface en dégoulinant et regagner la taverne en courant. Elle peut même avoir perdu connaissance et besoin d'aide à son tour.

F'n'gth

Espèce Beroolt

VC : 113

Il s'agit du démon qui se trouve dans l'eau, à l'extérieur. Il ressemble à une grenouille et est muni de longues jambes aux articulations multiples, ainsi que de griffes palmées. Il est couvert d'écailles vertes scintillantes et de piquants rouge cramoisi chatoyants. Ses yeux sont jaunes et recouverts d'une membrane.

Un Peu d'Histoire

Le destin particulier du Duc Avan Astran se conclue quelques années après ce scénario. Il est condamné à rencontrer Elric, et à voyager en sa compagnie jusqu'à la cité de R'lin K'ren A'a, à la recherche de l'Homme de Jade, une autre statue d'Arioch. Lorsque le Seigneur du Chaos en personne est invoqué, l'épée maléfique Stormbringer tue le Duc Avan en sacrifice. Elric lui offre une belle épitaphe.

Ces événements sont décrits dans la nouvelle de Michael Moorcock intitulée *"Cap sur le Passé"*, laquelle se trouve dans le livre *Le Navigateur de la Mer du Destin*. Cette histoire fournira au MJ des descriptions supplémentaires quant à l'apparence et aux motivations du Duc Avan au cours des quelques années qui ont précédé sa mort.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
29	16	21	14	16	16

Points de vie : 26.

Armure : 6 points dûs à ses écailles étincelantes.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x2)	48 %	3D6	24 %

Pouvoirs : Armure (6 points), Griffe x2, Membrane Oculaire x2, Nageur (40 m/round).

Compétences : Nager 75 %.

M'l'ewrr

Espèce Dhruzan

VC : 122

Il s'agit du démon tapi au sommet des escaliers. Il est corpulent et trapu, ses jambes sont courtes et ses bras longs et puissants. Il est rose et croûteux, comme une plaie en voie de cicatrisation. Sa tête est presque entièrement faite d'une bouche, et il ne cesse de baver et de siffler.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
26	19	22	13	15	12

Points de vie : 30.

Armure : 3 points dûs à sa chair rugueuse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	64 %	2D10	-
Agripper	56 %	Spécial	-

A chaque round, le démon Agrippe et Mord. Les cibles qui ont été agrippées seront soit amenées à sa bouche pour une attaque de Morsure, soit projetées sur une autre cible, au bas des escaliers, causant 2D4 points de dégâts à l'autre cible ainsi qu'à la victime projetée.

Pouvoirs : Armure (3 points), Gueule, Compétence (voir ci-après).

Compétences : Jeter 54 %.

Le Duc Est Sauf

Lorsqu'il a quitté l'établissement, le Duc remercie les aventuriers et leur serre la main d'une poigne d'acier. Puis il court

organiser les secours pour ceux qui sont restés coincés à l'intérieur, chercher des guerriers pour tuer les démons qui pourraient encore s'y trouver, et mettre en oeuvre une enquête immédiate afin de déterminer d'où l'attaque provenait. C'est une Nadjana toute mouillée et fulminante qui réapparaît. Elle jette un regard d'envie et de gratitude aux aventuriers, puis suit le Duc.

Invitation Ducale

Quelques jours passent après l'agitation provoquée par la tentative d'assassinat. La nouvelle parvient aux aventuriers que le Duc aimerait les voir. Cette fois, l'entretien a lieu au donjon d'Avan et non dans un endroit public.

Le donjon du Duc est une forteresse de forme carrée qui peut résister à tout siège ou à tout désastre. Il a été construit par ses ancêtres, mais Avan en ouvre les portes la journée afin que ses citoyens puissent le visiter. Il a installé sa collection d'objets d'art et de sculptures à l'intérieur, faisant du bastion seigneurial un musée destiné à son peuple. Depuis l'attaque du démon, cependant, les portes sont restées fermées. A présent, le Duc arpente les remparts. Nadjana le suit, jetant des regards implacables par dessus les murs, défiant quiconque d'escalader la paroi et d'affronter sa science du combat. C'est là que le Duc reçoit les aventuriers, bien au-dessus de la ville, et sous un ciel nuageux. Un fort vent marin cingle les pèlerines et glace les os.

Le Duc accueille les aventuriers avec chaleur, mais il est évident qu'il est troublé :

"Mes amis, je vous prie, une nouvelle fois, d'accepter mes remerciements pour vos promptes réactions. Sans vous, je ne serais probablement pas ici aujourd'hui. Nous n'avons pas encore parlé de récompense, mais vous en méritez très certainement une. Faites état de vos besoins."

Laissez les aventuriers décider du prix qu'ils désirent. Le Duc est riche et peut se permettre de les payer. Cependant, si la requête est excessive, ils baissent dans son estime. Tout nombre dépassant 10 000 GB est excessif. Avan croit en son for intérieur que c'est l'honneur et le devoir qui ont motivé leurs actions, et non la cupidité. Quand l'affaire est réglée, il reprend :

"L'attaque a été déclenchée par des ennemis habitant cette nation, j'en suis certain. Ils détiennent le pouvoir et craignent le changement. Vieil Hrolmar représente un souffle d'air frais pour cette terre, une nouvelle approche de la liberté et du bonheur. Ceci est intolérable pour mes pairs du nord. Devrais-je me plier à leur volonté ? La peur devrait-elle mettre un frein à mon action ? Je ne le pense pas."

Cependant, il est temps de faire le point. Il me faut me rendre au nord afin de me souvenir de ce que peut être le vieux Vilmir. J'ai besoin de voir leurs méthodes de gouvernement afin de pouvoir reconsidérer les miennes."

Il se trouve que j'avais l'intention de voyager dans notre pays. Au nord d'ici se trouvent des ruines qui sont probablement d'origine melnibonéennes. Vous avez déjà défendu ma vie, et montré que vous êtes des compagnons intéressants. Je vous demande donc de vous joindre à moi. Venez à l'intérieur et je vous montrerai ce que j'ai prévu."

Nadjana se détourne des aventuriers ; son expression est impenétrable.

Le Duc les conduit dans son donjon, par de longs couloirs résonnants, jusqu'à un salon. Cette pièce vibre de nombreuses tapisseries colorées et de tapis exotiques tissés. Une carafe d'un fin brandy est accompagnée de verres étincelants. Sur une table polie se trouve un livre uni ; vieux, et usé, sa reliure est déformée. Le Duc l'ouvre en un endroit orné d'un marque-page, et le tend à un aventurier instruit (si aucun membre du groupe de sait lire, Avan lira à voix haute sans en être embarrassé).

Le Journal Intime de Huegot le Singulier

Le Duc Avan explique que le livre a plus de cent ans. Il s'agit du journal intime de Huegot le Singulier, un marchand qui voyageait de Karlaak à Jadmar. Le volume est rébarbatif dans sa plus grande partie, et traite des problèmes insignifiants rencontrés au jour le jour par une caravane marchande qui, il y a un siècle, parcourait les terres. L'un des passages du livre est suffisamment remarquable pour exciter l'intérêt du Duc. Il décrit des ruines situées sur la côte, près du Cap du Destin, au nord de Vieil Hrolmar.

"...Cela fait maintenant vingt-trois jours que nous voyageons et, si le climat reste clément, nous devrions atteindre Jadmar d'ici la fin du mois. Nous avons établi notre campement tôt dans la soirée car l'un de nos chevaux commençait à boiter ; il tirera profit de ce repos. Nous campons près des falaises du Cap du Destin. Je ne sais comment cet endroit a hérité d'un tel nom."

Après dîner, je suis parti me promener et ai été surpris de découvrir un affleurement de marbre rose. Une inspection minutieuse m'a montré qu'il ne s'agissait là de rien de naturel. C'était, en fait, les fondations de quelque ancien bâtiment. Quelques blocs de pierre plus gros étaient enchâssés dans la terre. Un éclat lumineux attira mon regard, et je me mis à gratter la saleté qui recouvrait un morceau d'or martelé. Il s'agissait du pied d'une coupe à boire, ciselé en forme de queue de dragon. Je n'ai rien trouvé d'autre."

Comme le soleil se couchait, je marchai jusqu'au haut de la falaise afin de contempler l'océan. Quand le dernier rayon de soleil se dissipa, je remarquai qu'une lumière rouge continuait à briller dans la paroi de la falaise située sous mes pieds. Je regardai vers le bas et discernai une caverne, d'où provenait la lueur. Je ne pus trouver aucune trace au sommet de la falaise, j'imagine donc qu'il n'y avait nul

campement de voyageurs sous moi. Peut-être s'agissait-il de démons, mais si tel était le cas, ils étaient inhabituellement calmes et paisibles. Je pensai plutôt qu'il était question de quelque trésor magique oublié. Quelque chose dans cette lueur m'attirait d'une façon indicible, une promesse d'espoir, de rêves devenus réalité, et de puissance. Si tout cela était effectivement magique, alors j'étais ensorcelé ; s'il s'agissait d'une malédiction, alors elle était la bienvenue. Mais il faisait bien trop sombre pour tenter l'escalade, et je ne pus l'atteindre.

Si ce damné Eddro ne tenait pas tellement à ce que cette livraison soit effectuée d'ici le premier jour de la nouvelle saison, je resterais ici et escaladeraï cette falaise. Une fois que j'aurai réglé mes affaires à Jadmar, je reviendrai en ces lieux."

- Extrait du Journal Intime de Huegot le Singulier

Huegot poursuit son chemin et gagna Jadmar, mais y mourut de la peste peu de temps après. Le Duc a obtenu le journal comme paiement partiel des droits de succession de la propriété d'un artisan. Il pense être la première personne à l'avoir lu depuis qu'il a été écrit, et il veut enquêter sur l'histoire du marchand.

La coupe décrite dans le récit semble être de facture mel-nibonéenne, ce qui signifie que les ruines doivent dater des temps de l'Empire de Lumière.

Le Duc invite les aventuriers à l'accompagner. Il prévoit un voyage très discret et donc de se glisser hors de la ville avant l'aube. Il demande aux aventuriers de le rejoindre avant le lever du soleil à l'extérieur de la porte de Jadmar. Il fournira des chevaux si le groupe n'en a pas. Le voyage devrait durer un peu plus d'une semaine. Le Duc leur enjoint de ne faire part à personne de leurs plans, et leur souhaite une bonne journée.

Cette nuit-là, les aventurières font des rêves prémonitoires. Les détails sont flous lorsqu'elles se réveillent, mais elles peuvent se souvenir de vagues images de mort, de feu, et de destruction. Les hommes, eux, dorment bien.

Le Voyage

La nouvelle journée est froide et grise, mais le temps s'éclaircit avec le lever du soleil. Le Duc est d'humeur enjouée et salue tout le monde cordialement. Le voyage s'annonçant sous de bons auspices pour ce qui est du temps, Avan suggère de se mettre en route sans plus tarder.

Peu de problèmes viennent entacher l'expédition. Le beau temps reste de mise pendant toute la semaine que dure le trajet, et nul ne menace le groupe en chemin. Au début, le Duc est joyeux et volubile. Il échange des histoires exotiques se passant dans des pays étrangers avec n'importe quel aventurier, et sa curiosité semble sans limites.

Hors du duché de Vieil Hrolmar, le pays devient plus austère. La terre y a bien plus été travaillée, et les paysans luttent pour entretenir les cultures les plus dépouillées. Les habitants des villages sont moins enclins à adresser la parole aux étrangers, surtout si ceux-ci sont bien habillés. Bien souvent la réaction des paysans face aux aventuriers est la peur car ils les croient en lice avec l'église et l'état. Le Duc considère tout cela et secoue la tête de droite à gauche : "Ma théorie est prouvée, mes amis. Regardez autour de vous. Parfois, trop de Loi peut devenir oppressant."

Le Peuple à Coeur Ouvert

Dans l'un des villages situés sur leur parcours, un vieil homme reconnaît le Duc. Il fait un pas en avant de son cheval, bloquant la route, et se met à déclamer son bonheur de voir le Duc et à s'indigner du malheur général de sa propre situation, le tout d'une voix forte et puissante. D'autres villageois s'avancent, et une foule commence à se former. Leurs réactions sont variées. D'aucuns se montrent obséquieux et serviles. D'autres jettent au Duc des regards voilés de la haine qu'ils vouent aux prêtres et aux nobles. D'autres encore reconnaissent le Duc pour le grand réformateur qu'il est, et le prient de bien vouloir user de son influence dans le nord. Certains sont juste curieux devant ces bons cavaliers et leurs splendides montures.

Les questions fusent, et le Duc n'a pas le temps de répondre à tout le monde. L'attention de la foule agitée se fractionne, et chaque aventurier se retrouve être le porte-parole du mode de vie de Vieil Hrolmar. Des jets de Persuader et d'Eloquence aident à impressionner la foule. Si la moitié des aventuriers réussit au moins un jet de compétence de Communication et l'étaye de mots bien choisis, l'assemblée se transforme en forum ouvert où les paysans expriment clairement la haine qu'ils vouent à l'église. Si la moitié des aventuriers échoue et laisse par là-même le Duc assiégé répondre seul aux questions, l'humeur de la foule devient belliqueuse et accusatrice.

Aucune violence ne résultera de cette scène, mais elle montre au Duc la situation critique des gens qui vivent dans le nord du pays. Sa résolution s'en trouve raffermie, mais il décide d'éviter les autres villages pendant le reste du voyage. En effet, il ne veut pas que les autres dirigeants de Vilmir l'accusent de fomenter une révolution populaire.

Les Bandits Inexpérimentés

Le quatrième jour, les aventuriers sont victimes d'une embuscade. Ils sont attaqués par un groupe de serfs qui ont abandonné leur seigneur et sa terre, préférant les incertitudes d'une vie libre aux garanties de l'esclavage. Ils vivent dans un petit bois, que la route traverse. Leur chef, Dervil, apparaît devant les aventuriers et exige le paiement d'une grande argent par voyageur contre le droit de traverser sa forêt. Si ces derniers refusent, ses hommes surgissent du sous-bois et tentent de faire chuter les aventuriers au bas de leur cheval. Cela demande un jet de FOR contre FOR. Ajoutez 5 à la FOR de chaque bandit en raison de l'effet de surprise.

Dervil est le seul homme à avoir bénéficié d'une formation militaire, les autres n'ont utilisé leurs armes au combat qu'une fois ou deux. Nadjana et les aventuriers risquent de les découper en rondelles sanglantes. Le Duc cesse de se battre lorsqu'il devient évident que les hommes ne présentent guère de menace réelle. Il ordonne la fin du combat, puis donne une bourse remplie de pièces à Dervil (s'il est toujours en vie).

Dervil

Dervil est beau et passionné, mais pas très prévoyant. Il porte des vêtements de cuir qui mettent son torse musclé en valeur. Ses cheveux sont noirs, coupés au carré, et ses yeux sont marrons.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	12	11	9	15	12	16
Points de vie : 12.						
Armure : Demi-cuir (1D4-1).						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée courte	59 %		1D6+1+1D6		54 %	
Compétences : Embuscade 43 %, Ecouter 51 %, Persuader 32 %, Voir 44 %, Pister 31 %.						

Caron

Caron est vulgaire et épais, ses mains sont grandes et son visage large et plat. Il met du temps à réagir, mais est obstinément déterminé lorsqu'il s'est mis en train.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	10	16	8	12	10	13
Points de vie : 14.						
Armure : Aucune.						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Gourdin	29 %		1D6+1D6		26 %	

Timvit

Timvit est vieux mais vaillant. Sa chance est des plus épouvantable, la preuve en étant qu'il s'est embarqué dans l'aventure insensée de Dervil. Ce manque de chance le harcèle même au combat, et souvent il trébuche, frappe un de ses amis, ou lâche son arme.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	13	11	11	5	8	14
Points de vie : 13.						
Armure : Cuir (1D6-1).						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Faucille	32 %		1D4+1		30 %	

Farmil

Farmil est le membre de la bande le plus fataliste. Il s'attend à ce que l'aventure tourne court, mais il en a tellement assez de gratter la poussière sans perspective de promotion à l'horizon qu'il s'en moque vraiment complètement. Son seul espoir en ce qui concerne l'avenir est de finir pendu et non tué au combat.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	8	13	14	14	13	12
Points de vie : 8.						
Armure : Aucune.						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Grande Lance	39 %		1D10+1+1D6		35 %	

Ralv

Ralv est jeune et nerveux. Il aime la notion de vie intrépide, mais a plus de chance de faire demi-tour et de se mettre à courir que d'accomplir des actes courageux.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	9	11	6	12	12	9
Points de vie : 9.						
Armure : Aucune.						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Hachette	22 %		1D6+1		25 %	

L'embuscade tendue par les bandits assombrit l'humeur du Duc pour tout le reste du voyage. Il ne cesse de parler du manque d'humanité de ces provinces nordistes, où d'honnêtes gens sont obligés de devenir des criminels afin de pourvoir aux besoins de leur famille. Il a pris sa décision : Vieil Hrolmar poursuivra sa ligne de conduite, et les gardes noirs de l'église et du gouvernement qui aimeraient le voir mort aillent au diable. Il ne souhaite pas discuter davantage de ce sujet, et ne se préoccupe plus que de sa tâche immédiate : percer le mystère du journal intime du marchand.

Le Cap du Destin

Le septième jour, l'expédition atteint le Cap du Destin. Tous prennent conscience du profond calme qui plane sur la région. L'absence de vie animale est facile à percevoir, et un jet de Pister permet de se rendre compte qu'il n'y a ni trace de gibier, ni aucun des signes de vie indiquant habituellement la présence d'animaux sauvages. Nuls oiseaux, nuls insectes, rien ; cet endroit est mort. Le Duc suggère d'établir un campement, d'attacher les chevaux, puis de fouiller les environs. Il est tout excité à l'idée de faire des découvertes, et en est considérablement revigoré.

Le Campement

Cet endroit est venteux, mais un coin abrité peut être trouvé à couvert de la pente sise derrière la falaise. Un courant coule non loin de là, offrant ainsi une source d'eau potable commode. Les chevaux sont mal à l'aise et ne cessent de piaffer et de hennir doucement. Un jet de Chevaucher est nécessaire pour les calmer. Si ce jet se solde par une maladresse, ils se libèrent et s'éloignent au galop.

Les Ruines

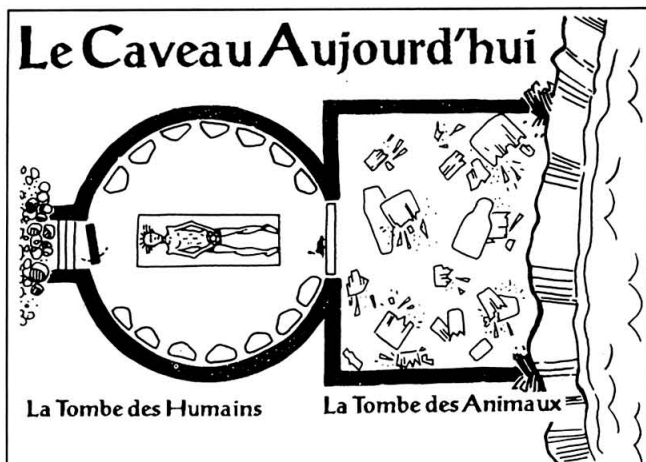
Les aventuriers doivent localiser les ruines de marbre auxquelles il est fait référence dans le journal. Laissez les aventuriers effectuer un jet de Voir par heure comme ils passent le terrain situé derrière les falaises du Cap du Destin au peigne fin. Un jet réussi dévoile des rochers blancs disséminés ça et là : les restes des fondations d'une ancienne tour. Le cercle de rochers roses qui les entoure définit les contours de ce qui fut le mur extérieur, lequel s'étend sur un diamètre d'au moins 50 mètres.

Un jet de Connaissance des Plantes permet de remarquer que la poussière est noire et rugueuse en cet endroit. Des plantes poussent dans le parterre noirci, mais elles sont tor- dues et rêches. Celles qui ont rêvé la nuit précédent leur dé- part de Vieil Hrolmar sont momentanément perturbées par une sensation de déjà-vu troublante. Un jet de Chercher ou de Voir montre que l'étendue de terre noire forme un ovale ap- proximatif, large de deux-cents mètres, et au centre duquel se trouvent les fondations de la tour. Un jet sous 3 x INT sug- gère que tout ceci peut avoir été le contour d'une ville.

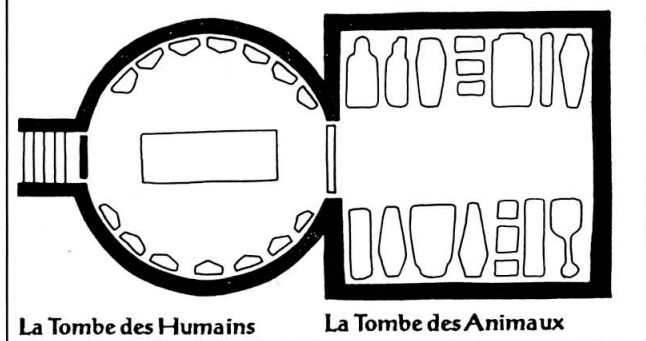
Le Porche

Un jet de Voir permet de distinguer un affleurement de pierre grise trop régulier, au fond d'une déclivité herbeuse. Celle-ci est pratiquement sise au bord de la falaise. C'est un endroit paisible, et les arbres en surplomb en baignent la moitié infé- rieure d'ombre. Les pierres grises sont en fait les restes écroulés d'une voûte. Une inscription, en bas melnibonéen, y était gravée, mais l'usure du temps a effacé nombre des let- tres, et il manque des pierres. Un jet de Lire le Bas Melnibo- néen permet de discerner cinq mots : *"serviteurs dignes de la confiance"*.

Il s'agit là de l'ancienne entrée du caveau. Si les aventu- riers creusent, ils peuvent mettre à jour des marches qui s'en- foncent dans la crypte. Elles sont encombrées de terre et de rochers, et demandent une centaine d'heures de travail pour être déblayées, à condition toutefois de disposer des ou- tils appropriés. L'accès est plus facile par la caverne de la falaise.



Le Caveau d'Alors



La Caverne de la Falaise

Le journal du marchand fait mention de l'existence d'une ca- verne qui s'ouvrirait dans la falaise. De nombreuses cavernes peuvent être repérées du haut des falaises. Elles semblent toutes inhabitées et aucune d'elles ne se détache particuliè- rement du lot.

La nuit, cependant, un jet de Voir permet de détecter une lueur rouge et terne qui sort d'une des entrées cavernueuses. Cela a un rapport direct avec le porche de pierre trouvé dans la déclivité du sommet de la falaise. Les aventuriers doivent escalader la paroi pour descendre jusqu'à la grotte, ce qui constitue un exploit des plus dangereux dans le noir. Le Duc conseille d'attendre l'aurore, mais ne les empêche pas de continuer s'ils insistent. Il est également avide de découvrir ce qui se cache au bas des marches.

Un jet de Grimper est requis pour gagner la caverne. Un jet de Voir permet de discerner un rebord rocheux étrange- ment symétrique. Il s'agit en fait d'un sarcophage qui fait saillie à travers la pierre. L'image d'un chat a été gravée sur le couvercle. Celui-ci est suffisamment stable pour supporter le poids de n'importe quel aventurier et constitue donc une plate-forme pratique d'où l'on peut entrer dans la grotte en rampant.

La Tombe des Animaux

La caverne est érodée et parcourue d'incessantes brises marines, et certaines parties de la paroi se sont effondrées. Il s'agissait autrefois d'une pièce rectangulaire, faite de pierre ouvragée. De l'autre côté se dresse une porte de pierre.

De petits cercueils et sarcophages sont répandus un peu partout sur le sol. Certains se sont ouverts en se brisant, dé- voilant de menus restes momifiés. Des os soufflent et s'agi- tent sur le sol de dalles fêlé. Ce sont des animaux : des chats, des chiens, des oiseaux, des reptiles, des poissons, des singes, et autres animaux familiers. D'autre tombes, toutes petites, sont creusées le long des murs. Les cercueils sont composés de matériaux exquis, sculptés dans le jade ou dans les bois exotiques les plus fins.

Le climat a usé et gâché la majeure partie de l'ouvrage, ne laissant que quelques mots de haut melnibonéen lisibles ; par exemple : *"Animal de Compagnie Bien-Aimé, Ami Fidèle, et Vaillant Compagnon de Renkhan IX."*

Nombre des tombes d'animaux familiers renferment des objets de valeurs tels que des colliers sertis de bijoux et des bols de nourriture en or. Si les aventuriers les ramassent, ils cumulent ainsi 25 000 GB en bijoux raffinés. Le Duc consi- dère ce genre d'entreprise avec dédain, mais il ne fait rien pour empêcher les aventuriers de procéder à leur viol de sé- culture.

L'un des colliers est composé d'une unique pièce de peau, noire et souple, sertie de deux longs diamants et de deux ru- bis absolument fabuleux. Le collier est fermement noué au cou desséché du cadavre du félin et, comme un aventurier



Dans la Tombe des Humains

l'en dégage, la tête asséchée de l'animal se détache. Le collier frétille et grandit pour se transformer en un serpent-démon aux yeux de rubis éclatants et aux crocs de diamants acérés. Il siffle, puis passe à l'attaque.

H'ss's

Serpent démon **Espèce Ssuutthff** **VC : 154**

Ce démon a été lié au collier du chat pour protéger ce dernier des chiens. Le lien fut si intelligemment créé que le démon n'a jamais été relevé de sa tâche, même si cela fait des siècles maintenant que le chat est mort. Il ressemble à un grand serpent muni d'une mâchoire articulée et de grands crocs brillants. S'il est tué, il se dissout en brume, laissant deux rubis (4 000 GB chacun) et deux diamants (5 000 GB chacun) derrière lui.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
12	24	16	7	16	26

Points de vie : 20.

Armure : 5 points dus à sa peau de serpent souple.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	75 %	3D10	-

Pouvoirs : Armure (5 points), Gueule, Compétence.

Compétences : Eviter 50 %.

La Tombe des Humains

La porte qui sépare les deux salles est restée scellée pendant des années, puis gauchie lorsque la terre a bougé. Elle est bien coincée, et les aventuriers doivent faire face à sa FOR de 30 pour l'ouvrir. Nadjana reste dans la Tombe des Animaux

afin de garder leurs arrières contre d'éventuelles nouvelles attaques démoniaques ou contre tout ce qui pourrait franchir l'ouverture de la caverne.

Derrière la porte se trouve une crypte circulaire. Une rigole coule le long du pied des parois, creusée de trous profonds à chacun des points cardinaux afin de recueillir toute eau qui pourrait s'écouler dans la crypte. Les tombes droites et scellées de quatorze vassaux humains de Melniboné ont été incrustées dans les murs, certaines attendent toujours d'être remplies. Chaque tombe porte une inscription en bas melnibonéen ; par exemple : *"Ci-Gît Le Corps De Tralk, Loyal Serviteur De Cylass Muhr, Chevalier Dragon et Acolyte,"* ou *"Peeg, Page de Myapin Char"*, ou encore *"Un Esclave d'Arrioch Dort Ici"*. Toutes les personnes qui ont été enterrées en ces lieux étaient les esclaves consentants de leurs dirigeants melnibonéens. Les couvercles des tombes ne sont pas aussi travaillés que ceux des animaux, dans la pièce précédente, et un jet sous 3 x INT suggère que les humains étaient moins importants qu'un chat favori aux yeux des Melnibonéens.

Au centre de la crypte se dresse une dalle de pierre, derrière laquelle gît un squelette qui s'est presque mué en poussière. Il est bien trop endommagé pour pouvoir déterminer la cause du décès par un simple coup d'oeil. Une dague rouillée est posée près de lui, ainsi qu'une cruche en argile. Un jet de Premiers Soins indique que le squelette est de sexe féminin.

Le corps d'un jeune Melnibonéen est étendu sur la dalle. Il semble mort ou assoupi. Contre sa poitrine, il agrippe un rubis rouge cramoisi de la taille d'une tête d'enfant. Il est presque entièrement nu, car les vêtements qu'il portait sont depuis longtemps tombés en poussière. Il ne respire pas, pourtant sa peau est molle au toucher, comme s'il était vivant. Rien ne peut le réveiller. Un examen plus attentif révèle qu'il n'est pas de pure souche melnibonéenne. Si quelqu'un l'attaque, un éclat de lumière rouge surgit soudainement de la gemme et arrache l'arme des mains de son utilisateur.

Un jet d'Evaluer un Trésor permet de déterminer que la valeur de la gemme représente à peu près les richesses combinées des nations de Oin et de Yu, soit un demi-million de Grandes Ors au minimum. Quiconque réussit un jet sous 3 x INT reconnaît en elle un des fameux rubis d'Imrryr, supposés être aussi magiques que précieux.

Les yeux du Duc s'écarchissent comme il contemple le fabuleux joyau. Devant lui se trouvent la puissance de plusieurs empires réunis, et le pouvoir de soulever et de purifier sa nation. Si aucun aventurier ne semble enclin à vouloir prendre le rubis, le Duc, lui, ne s'en prive pas.

Au moment où l'énorme gemme est touchée et ce, par qui que ce soit, un éclair de lumière aveuglante étincelle, de même qu'un bruit d'avalanche retentit. Un tourbillon de vent aussi soudain que violent enveloppe les aventuriers, les fouettant comme par grand vent. En l'espace quelques instants, ils ne sont plus dans le caveau. Ils sont ailleurs, à une autre époque.

Le Cap du Destin d'Alors

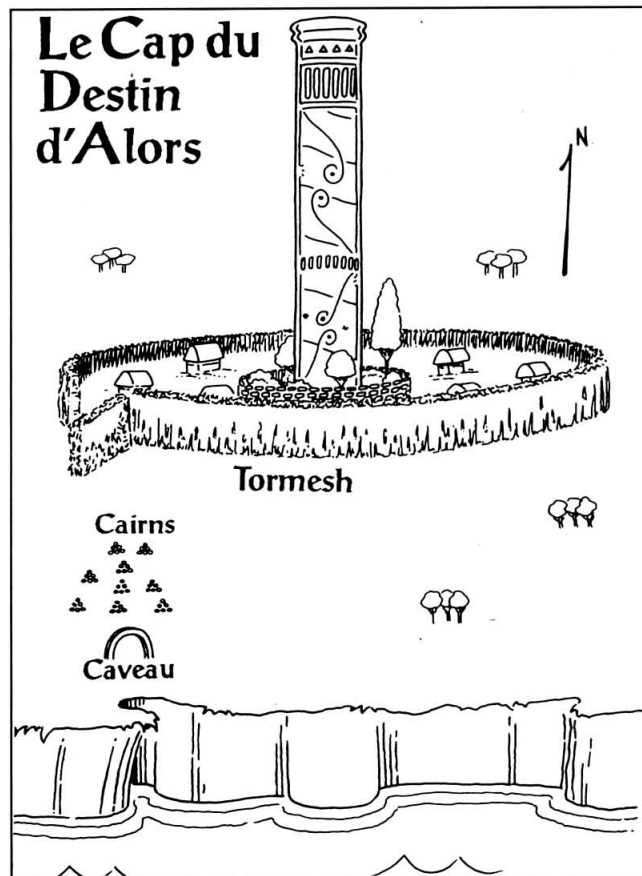
Les aventuriers ont été entraînés dans la malédiction de la gemme. Ils ont été transportés dans le temps à l'époque des derniers jours de Tormesh, quand la guerre opposant Melniboné aux Dharzis atteignait son paroxysme. Ils ont fait un bond d'un millier d'années, et de quelques centaines de mètres.

Dolor le Voleur, le corps étendu sur la dalle funéraire, est à l'origine de ce voyage. Condamné à revivre son terrible forfait nuit après nuit, son sang melnibonéen lui a octroyé une certaine liberté dans les limites de la malédiction. En attirant d'autres gens dans son rêve immortel, il espère les convaincre de voler la gemme et d'ainsi détourner la malédiction sur une tierce personne innocente, le Duc. Dolor a amené le Duc à gagner la ville afin de lui montrer la tour et de préparer le vol de la gemme pour le soir même.

Heureusement, l'âme de la jeune fille, Dess, a entrepris d'empêcher la tragédie de se dérouler. Elle a emmené les aventuriers dans ce cauchemar afin qu'ils puissent sauver leur ami et mettre fin à une malédiction vieille de mille ans.

Dans la Brume

Le groupe se tient maintenant au sein d'une brume lourde et glaciale. Il fait noir et il fait froid. Tous les aventuriers sont là, mais nulle trace du Duc ou de Nadjana n'est visible (ils se souviennent d'ailleurs que Nadjana n'a pas mis les pieds



dans la Tombe des Humains). Un jet d'Ecouter permet d'entendre des cris occasionnels dans le lointain, de même que le tintement étouffé d'une cloche. Un jet de Sentir relève l'odeur nauséabonde d'une colonie humaine située à proximité. Un jet de Voir révèle, sur un point s'élevant bien au-dessus d'eux, au nord, une tache de lumière rouge. Le soleil commence à se lever, et comme le ciel se met à s'éclaircir, la brume se dissipe peu à peu.

A moindre distance, un jet d'Ecouter permet de remarquer la présence d'un homme dans les environs. Il murmure dans un langage inaccoutumé (du dharzi). Qu'ils cherchent à le dénicher ou que celui-ci leur rentre dedans, les aventuriers ne tardent pas à rencontrer le lieutenant Dun, un soldat Araignée de l'armée dharzi.

Le Dharzi Egaré

Coupé du reste de sa patrouille lors d'une embuscade menée par des dragons, et à présent complètement perdu dans la brume qui précède l'aurore, le Lt Dun a abandonné tout espoir de retrouver son régiment. Plutôt que de retourner à son campement de campagne afin d'avertir son commandant qu'il a égaré sa patrouille de trente hommes dans le brouillard, il a choisi de tenter une opération bien plus théâtrale. Il s'est tailladé les joues avec son poignard et a arraché les insignes de son régiment. Il ne rentrera jamais chez lui. Il continuera à affronter l'ennemi jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se battre. Il poursuit sa route en direction de Tormesh, espérant franchir les remparts d'un bond sur le dos de K'krock. Puis il prévoit de faire régner la terreur jusqu'à ce qu'il tombe sous les coups. Malheureusement pour lui, les aventuriers se mettent en travers de son chemin.

Ch'arat Dun

Le Lt Dun est vêtu d'une armure d'insecte de la tête au pieds. Les yeux qui brûlent derrière la visière sont jaunes et pleins de haine. Physiologiquement, les Dharzis ressemblent aux humains, mais, en fait, ils sont pré-humains. Ils ont quelque chose d'étranger, de différent dans leurs traits. Il ont tendance à être plus larges de poitrine et légèrement plus petits.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	10	18	15	19	13

Points de vie : 17.

Armure : Plaques de Chitine (2D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Lance barbelée	80 %	1D8+1+1D6	75 %
Targe	15 %	1D6+1D6	88 %

Compétences : Embuscade 71 %, Eviter 52 %, Ecouter 75 %, Chevaucher 87 %, Voir 54 %.

K'krock, Coursier Singe-Araignée

Le singe-araignée est un hybride à base de singe et d'araignée. Il dispose de la structure corporelle d'une araignée dans un corps de singe. Il peut se cabrer sur ses quatre pattes arrière et se battre avec ses quatre pattes avant.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	21	19	5	9	25

Points de vie : 28.

Armure : 10 points dûs à sa peau dure.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (x4)	45 %	1D6+2D6	20 %
Morsure	85 %	1D8+ poison de VIR 11	-

Compétences : Sauter 75 %, Grimper 90 %.

La Brume se Dissipe

Peu de temps après le combat contre l'officier dharzi et son coursier, le soleil se lève suffisamment pour chasser le reste de brume. Les aventuriers se tiennent dans une plaine boueuse, tachetée de bouquets d'arbres. Ils sont entourés de tombes, indiquées par des petits cairns de pierre. Un jet de Voir permet de remarquer un sillon fort déplaisant, dont le fond semble être pourvu d'une porte. Au nord, ils peuvent voir un village encerclé d'une haie d'épines. Une tour blanche et propre s'élève loin au-dessus de la haie ; nulle autre bâtisse n'est discernable. Une lueur rouge émane du sommet de la tour. Au sud, l'horizon est clair, et l'on peut distinguer les cimes de falaises qui dominent la mer dans cette direction.

Les aventuriers voudront probablement visiter la crypte, ou peut-être préféreront-ils se rendre au village. S'ils traînent dans la campagne, ils risquent de rencontrer d'autres troupes dharzis.

La Crypte

La crypte est située dans l'assise d'une déclivité creusée par l'homme. Une porte en bois est surmontée par un porche de pierre. Ce dernier porte l'inscription suivante, écrite en bas melnibonéen :

"Ci-gisent les dépouilles des serviteurs dignes de la confiance des Princes Dragons de Melniboné"

Dans les panneaux de bois de la porte, les mots "Crypte du Traître" ont été grossièrement gravés et ce, dans une forme archaïque de la langue commune.

La porte mène à une longue volée de marches de pierre. Au fond, une deuxième porte donne sur la crypte. Celle-ci est composée de deux salles, la Tombe des Humains, et la Tombe des Animaux.

La Tombe des Humains

Il s'agit de la crypte circulaire dans laquelle les aventuriers ont trouvé la gemme. Les sarcophages pleins disposés dans les niches le long des murs sont toujours au nombre de onze (les trois autres sont toujours vides). Un jet sous 3 x INT permet d'observer qu'il n'y a jamais eu d'autres enterrements dans cette salle. Cette civilisation se serait-elle éteinte au cours de la nuit ?

Personne n'est étendu sur la dalle, mais une jeune femme assise y est adossée. Son abdomen s'ouvre en une plaie effrayante. Elle est vêtue d'une robe droite, faite de toile de jute, et imbibée de sang. Ses traits sont longilignes et aquilins, et un jet sous 3 x INT suggère qu'elle a un peu de sang

melnibonéen dans les veines. Lentement, elle se lève, renversant une cruche en argile dont l'eau se répand sur le sol. Il est clair qu'elle souffre énormément, mais elle tient une dague en tremblant, campée dans une position défensive. Elle exige de savoir qui sont les aventuriers.

Elle semble d'abord être perplexe et se met à parler toute seule, murmurant à propos de rêves, mais finalement elle rassemble ses forces et regarde les aventuriers comme si sa résolution lui était soudain devenue claire :

"Je m'appelle Dess. Je ne sais si je suis en train de rêver ou si je fais partie de vos cauchemars. Peu importe, ce qui compte c'est de l'arrêter. J'ai été attaquée par un fou, et il désire effacer ses actions. Il veut détruire Tormesh afin que je puisse vivre. Mais il échouera, et je mourrai. Il vivra, prisonnier d'une malédiction qui m'emprisonne, et de même elle emprisonnera votre ami comme elle ne manquera pas de vous emprisonner, vous. Vous devez le retrouver dans la tour, cette nuit, et détruire la gemme. C'est alors seulement que la malédiction pourra être levée. Et c'est alors seulement que je pourrai reposer en paix, et lui aussi."

Elle répond à toutes les questions qui lui sont posées du mieux qu'elle peut, mais elle ne reste jamais lucide très longtemps. Parfois elle a conscience d'avoir vu ces événements se dérouler tous les jours pendant un millier d'années et comprend ce que Dolor est en train de faire, et d'autres fois elle est rappelée au présent et au drame qui se joue devant elle tandis qu'elle se meurt de sa blessure. Voici les informations qu'elle peut fournir :

- ❑ Melniboné est en guerre contre les Dharzis. La colonie voisine est un village humain appelé Tormesh. Ce sont des serviteurs des Melnibonéens qui l'habitent, et ils subissent constamment les assauts des Dharzis.
- ❑ Elle connaît cet endroit sous le nom de "Cap de la Tour". Dess n'a jamais entendu parlé du Cap du Destin.
- ❑ Sa blessure lui a été infligée par un voleur appelé Dolor. Elle l'a surpris alors qu'il volait les réserves de son maître. Ce dernier est un Melnibonéen qui vit à Tormesh ; il s'appelle Sardras le Prêtre Dragon.
- ❑ Dolor est sur le point de voler un joyau se nommant le Coeur d'Arioch. Il est persuadé que la gemme la guérira et lui permettra de faire amende honorable.
- ❑ Le joyau est gardé dans la tour de Tormesh. Sa lumière indique aux chevaliers-dragons de ne pas attaquer. S'il disparaît, le village mourra.
- ❑ Dolor sera maudit pour avoir volé la gemme, c'est pour cela qu'il a besoin que ce soit quelqu'un d'autre qui vole le joyau pour lui.
- ❑ Le vol aura lieu une heure après le coucher du soleil. Les aventuriers ne doivent pas arriver à Tormesh trop tard s'ils veulent l'arrêter, mais ils ne doivent pas y parvenir trop tôt non plus.

Sa blessure est trop grave pour être soignée par des Premiers Soins. Elle refuse tout soin de nature magique : "J'ai enduré 1 000 ans de souffrance, alors je vous en prie, laissez-moi dormir". Elle les presse pour qu'ils la laissent ici et partent à la recherche de Dolor.

Dess

Dess est svelte ; elle a de longs cheveux noirs, et ses yeux sont violets, une caractéristique qu'elle a hérité de son parent melnibonéen. Elle est vêtue d'une simple robe droite taillée dans le tissu qui sert à fabriquer les sacs. Sa blessure abdominale lui cause de fortes douleurs, et elle se meurt lentement.

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

Points de vie : (11) 1.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	36 %	1D4	35 %

Compétences : Nettoyer 67 %, Polir 58 %, Voir 44 %.

La Tombe des Animaux

C'est dans la deuxième salle de la crypte que les Melnibonéens enterraient leurs animaux de compagnie. En cette époque datant de bien avant l'éboulement de la paroi orientée côté océan, la pièce est en bien meilleur état. Il est immédiatement évident qu'elle est plus richement aménagée que la Tombe des Humains.

Tormesh

Tormesh est une ville farouche et barbare. Elle est entourée d'une épaisse haie d'épines qui ne se fend que d'une seule ouverture. Les habitants disposent d'une porte mobile, hérissée de buissons épineux et attachés à une grande structure. Ils la déplacent devant l'ouverture selon les besoins. Les aventuriers qui désirent grimper la haie doivent réussir trois jets de Grimper. Chaque jet raté leur inflige 1D6 points de dégâts.

Derrière le mur, la ville constitue une étendue boueuse de mesures rudimentaires. Celle-ci sont faites de briques de boue, et de toits composés de paille et de roseaux. Des troupeaux bêlants, formés de bétail mal nourri, errent de par la ville. Quelques vieux chevaux s'y trouvent également.

Les citoyens de Tormesh sont velus et sales. Ils s'habillent de peaux et fourrures grossières, agrémentées de morceaux de cuir. Les hommes ont le regard mauvais tandis qu'ils rôdent furtivement, les armes prêtes à être tirées. Ils portent des lances et des boucliers en peau. Les femmes se renfrognent et poussent des cris perçants comme elles tiennent leurs enfants poilus hors de la portée des intéressants étrangers.

La culture de base de ces gens est celle de l'Age de Fer, mais l'on trouve, ça et là, quelque objet ou outil évolué incongru. L'une des femmes arbore un collier raffiné, fait d'ailes de dragons entremêlées, l'un des hommes possède

une épée dont la garde a été taillée dans un bloc unique d'ambre, et l'un des enfants tient une toupie faite de jade et d'améthyste. Il s'agit d'artefacts melnibonéens, et il sont jalousement gardés.

Fabuleux et impossible, un mur de marbre rose se dresse au centre de la ville. Derrière lui se trouve un jardin absolument splendide, au milieu duquel s'élève une tour. La tour atteint les 33 mètres de hauteur ; elle se compose de marbre blanc. C'est là que les suzerains melnibonéens se prélassent et se pomponnent sans se soucier des bouffonneries de leurs serviteurs, en contrebas. La tour est pourvue de nombreuses fenêtres. A son sommet, des ouvertures triangulaires laissent filtrer une lumière rouge et constante.

L'Arrivée à Tormesh

Quand les aventuriers se présentent à la porte de la ville, les hommes de Tormesh ne savent que penser d'eux. Leur armure et leur puissant armement les font ressembler à des Dharzis ou des Melnibonéens, et pourtant ils ont une apparence humaine. La langue des villageois est plus vieille et plus grossière que celle qui est communément parlée dans tous les Jeunes Royaumes de l'époque des aventuriers, aussi ces-derniers doivent-ils réussir un jet de Parler la Langue Commune pour la comprendre.

Si les aventuriers se montrent puissants, réussissent des jets de Persuader, et ne semblent pas menacer la ville, ils sont acceptés en ses murs. Hommes, femmes, et enfants les dévisagent, et quand il devient évident qu'il s'agit effectivement de congénères humains, leur humeur se mue en respect et en révérence. Ils s'imaginent que les aventuriers sont de puissants chefs d'un autre village, venus à Tormesh pour les aider à combattre.

Si les aventuriers ne parviennent pas à impressionner les hommes, la porte se referme devant eux. Des guerriers montent la garde derrière le portail, agrippant leur lance, et se préparent à défendre leur village contre ces espions dharzis.

Quelle que soit la confiance (ou le manque de confiance) dont ils bénéficient, les aventuriers ont rapidement l'occasion de faire leur preuves. En effet, les vrais Dharzis lancent un raid à l'aube.

L'Attaque Dharzi

Alors que les aventuriers sont interrogés, les forces dharzis passent à l'assaut de Tormesh. Une douzaine de cavaliers dharzis montés sur d'étranges coursiers ressemblant à des kangourous se jettent sur les murs en divers endroits. Une créature gigantesque marche pesamment en direction de la porte. C'est un hybride terrifiant, à base de rhinocéros et de gorille, et les guerriers de Tormesh, horrifiés, fuient devant lui. Si les aventuriers parviennent à le tuer, ils gagnent la confiance et le respect immédiats de tout Tormesh.

Créature de la Mort Rhino-Gorille

Cette monstruosité est bipède. Sa silhouette générale est simiesque, mais sa peau et ses cornes sont celles d'un rhinocéros. En position debout, elle est trois fois plus grande qu'un homme.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
50	17	45	7	11	9
Points de vie : 50.					
Armure : 10 points dûs à sa peau dure.					
Armes	Attaque	Dégâts	Parade		
Coup de tête	50 %	1D10+5D6	-		
Main (x2)	40 %	1D6+5D6	-		

Cavalerie Dharzi Type

Ces cavaliers sont semblables au Lt Dun. Ils sont de petite taille, larges de poitrine, et portent une armure organique insolite.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	9	15	17	18	12
Points de vie : 12.						
Armure : Plaque de Chitine (2D6-1).						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Lance barbelée	60 %	1D8+Venin de Serpent de VIR 10	30 %			
Targe	10 %	1D6	55 %			

Compétences : Chevaucher 90 %, Voir 54 %, Pister 36 %.

Langues : Dharzi 75 %/75 %.

Coursier Ver-Kangourou

Ces horribles créatures ont le corps d'un kangourou et la tête flexible d'un ver. La tête de ver est munie de pinces rétractibles qui s'élancent pour tenter de broyer.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
19	15	21	4	13	19
Points de vie : 24.					
Armure : 2 points dûs à sa fourrure rêche.					
Armes	Attaque	Dégâts	Parade		
Morsure	50 %	2D4+2	-		
Coup de Pied	40 %	2D6	-		

Compétences : Eviter 50 %, Sauter 100 %.

Guerrier Type de Tormesh

Les hommes de Tormesh sont ramassés et puissants. Leurs cheveux sont châtain foncé et broussailleux, leurs sourcils épais. Ils froncent ces derniers en permanence et ne paraissent jamais à l'aise.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	15	12	9	9	11	10
Points de vie : 15.						
Armure : Cuir et fourrures (1D6-1).						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Lance	59 %	1D6+1+1D6	31 %			
Grand Bouclier	20 %	1D6+1D6	51 %			
Couteau	43 %	1D3+1D6	12 %			

Compétences : Eviter 45 %, Ecouter 50 %, Voir 61 %, Pister 46 %.

Langues : Commune 00 %/45 %.

Si les aventuriers peuvent stopper la Créature de la Mort Rhino-Gorille, les villageois se seront occupés des cavaliers. Quatre Dharzis sont morts et gisent dans la boue de Tormesh, deux autres ont été capturés, et six autres encore s'enfuient au galop à travers la plaine. Huit villageois sont tués au cours du raid.

Les Héros de Tormesh

Les aventuriers se sont à présent garantis le respect de la population de Tormesh. Les villageois opprimés sont impressionnés par ces humains agressifs qui vont fièrement, se tenant bien droit et se moquant de leurs suzerains non humains. Chaque oeil dans la ville brille maintenant d'une reconnaissance vraie et sincère, mais tous gardent leurs distances, car c'est ainsi qu'il convient de se conduire envers un chef puissant. Les nombreux enfants du village sont fascinés et suivent les aventuriers partout avec des yeux émerveillés.

Les villageois ne savent que peu de choses à propos de la grande guerre. Ils indiquent la tour proéminente où les seigneurs melnibonéens vivent. Nul ne franchit jamais les murs du jardin sans y avoir été invité, et tous semblent en avoir peur. Personne ne paraît particulièrement aimer les Melnibonéens, mais ils sont tous unis dans la haine farouche qu'ils vouent aux Dharzis.

Les villageois désignent la sinistre lumière rouge qui luit au sommet de la tour en disant : "Si elle ne se nourrit pas, les dragons viendront". Ils veulent parler des sacrifices qui sont offerts au Coeur d'Arioch. Lorsqu'aucun prisonnier n'est disponible, les sacrifiés sont pris dans la population du village. Un sacrifié vivant doit être livré à la porte du jardin tous les soirs au crépuscule. Par bonheur, les deux prisonniers Dharzis faits aujourd'hui vont fournir un répit de deux jours.

Le but des aventuriers est de s'introduire dans la tour, mais comme il sont le centre d'intérêt de Tormesh, cela risque de s'avérer difficile. Aucun villageois ne les laissera traverser l'enceinte de la tour, de peur d'être tous punis par les Melnibonéens. Il sera plus facile aux aventuriers de s'éclipser à la tombée de la nuit. Ils pourraient se porter volontaires pour escorter le sacrifié jusqu'à la tour, ce que les villageois accepteront.

La Mort Venue du Ciel

Avec le crépuscule surgit un coucher de soleil teinté de couleurs flamboyantes, éveillant par là-même un sentiment d'horreur chez les aventurières. Comme le soleil disparaît sur la mer, les Dharzis tentent une attaque audacieuse dans le but de libérer les deux captifs. Deux cavaliers montés sur des mutants crocodiles-libellules plongent des hauteurs du ciel. Les villageois, pris par surprise, s'éparpillent dans une terreur abjecte, se réfugiant dans leurs masures.

Les aventuriers peuvent choisir de tuer les Dharzis ou de profiter de la panique pour se ruer sur l'enceinte de la tour. Ils peuvent même faire les deux.

Pilote Dharzi N°1

Le guerrier dharzi forme une petite silhouette enveloppée dans du cuir, voutée sur le dos de sa monture. Il cible toute résistance de javelots, puis fond sur sa proie pour la tuer.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	10	15	19	17	11

Points de vie : 12.

Armure : Cuir de Mastodonte (6 points).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Javelot (x3)	73 %	1D8+2	-
Lance	67%	1D6+1	-
Grand Bouclier	-	-	66 %
Compétences : Chevaucher 90 %, Voir 76 %.			

Libécroco N°1

La libécroco constitue un autre produit fabuleux de la science dharzi. Elle est semblable à un crocodile, mais est munie de superbes ailes aux couleurs de l'arc-en-ciel.

FOR	CON	TAI	INT	DEX
23	18	17	5	15

Points de vie : 23.

Armure : 5 points dûs à ses écailles.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50 %	2D8	-
Coup de Queue	50 %	1D10+2+1D6	-

Compétences : Voler 70 %.

Pilote dharzi N°2

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	9	17	16	18	15

Points de vie : 11.

Armure : Cuir de Mastodonte (6 points).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Javelot (x3)	73 %	1D8+2	-
Lance	67 %	1D6+1	-
Grand Bouclier	-	-	66 %

Libécroco N°2

FOR	CON	TAI	INT	DEX
22	21	18	7	18

Points de vie : 30.

Armure : 5 points dûs à ses écailles.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	50 %	2D8	-
Coup de Queue	50 %	1D10+2+1D6	-

Compétences : Voler 70 %.

La Tour

La tour de marbre représente une forteresse bien plus solide que les murs d'épines de Tormesh. Cependant, elle ressemble plus à une résidence secondaire qu'à une forteresse de guerre. Cela fait des années que les Melnibonéens voyagent d'Imrry à Tormesh, et ils refusent de laisser la guerre perturber leurs activités sociales. Pour la plupart, le fait de courtiser le danger de façon si arbitraire les galvanise. En ce moment, une douzaine de visiteurs melnibonéens s'y trouve, de même qu'un prêtre qui y vit en permanence.

La tour est une gigantesque structure de pierre blanche qui se dresse à 33 mètres de hauteur dans le ciel et est entourée d'un jardin magnifique. Les murs de pierre rose qui bordent le complexe d'habitation font six mètres de haut environ. L'enceinte est pourvue d'une porte unique, à laquelle est lié un démon. Celui-ci ne laissera entrer que des Melnibonéens. Deux autres démons terrifiants parcourent le sol du complexe, épargnant presque tout trouble aux Melnibonéens.



Le Jardin des Plaisirs Douteux

Les Accès

Pour pénétrer dans la tour, les aventuriers peuvent choisir d'escalader le mur d'enceinte, ou de livrer le sacrifié à la porte du jardin et entrer de force de quelque façon.

L'Escalade du Mur

Quel que soit le chemin emprunté pour franchir l'obstacle du mur, un jet de Grimper est nécessaire. Ceux qui ratent leur jet tombent et prennent 2D6 points de dégâts, la moitié s'ils réussissent un jet de Sauter. Ceux qui dégringolent côté jardin ne se font aucun mal car leur chute est amortie par l'abondant feuillage verdoyant.

La Porte Démon

La porte démon est en fer rouge et montée dans le mur de marbre rose. Elle est dotée d'un heurtoir dans lequel figure un oeil dénué de paupières. Sa voix est un murmure râpeux ; elle est brusque et va droit au but. Elle ne s'ouvrira qu'à la demande d'un Melnibonéen et détruira toute autre personne qui tenterait de passer. Elle ne fournira qu'un seul avertissement.

Br'n'Il

Porte démon		Espèce Shtogg			VC : 283
CON	TAI	INT	POU	DEX	
87	25	8	15	20	
Points de vie : 100.					
Armure : 20 points dûs au fer démoniaque.					
Arme		Attaque	Dégâts	Parade	
Décomposition		84 %	VIRulence 20	-	
Explosive					

Si le démon réussit son attaque, il oppose son POU au POU de la victime. S'il réussit, sa victime subit 20 points de dégâts. S'il échoue, sa victime prend 10 points de dégâts.

Pouvoirs : Armure (20 points), Décomposition Explosive (virulence 20), Oeil Perçant, Compétence.

Compétences : Voir 62 %, chercher 57 %.

La Livraison du Sacrifié

Un Melnibonéen à moitié endormi gagne la porte démon au crépuscule et lui ordonne de s'ouvrir. Il s'appelle Fylim Nzar. Il vient juste de sortir d'un nouveau coma provoqué par la drogue car un démon amical l'a prévenu qu'il était l'heure d'aller chercher le sacrifié ; il n'a donc pas complètement recouvré ses esprits. Il pose un regard trouble sur les aventuriers, prend une gorgée de vin à sa coupe en or, en forme de dragon, et leur demande lequel d'entre eux est le sacrifié.

Il ne laissera personne d'autre que le sacrifié pénétrer dans le complexe de la tour. Les aventuriers peuvent l'attaquer et entrer de force. Il ne pensera pas à donner l'alarme avant le deuxième round de combat, mais même alors cela ne sera qu'une perte de temps car tout le monde dort. Si les aventuriers emmènent un des prisonniers dharzis, celui-ci tente de s'échapper lorsque le combat éclate.

Au cours du combat, la coupe est brisée, soit par un coup d'épée, soit sous les pieds de quelqu'un. 900 ans plus tard, Huegot le Singulier en découvre un fragment dans les ruines de la tour.

La porte démon doit rester ouverte jusqu'à ce qu'un Melnibonéen lui donne l'instruction de se refermer. Elle fulmine, impuissante, tandis que les aventuriers se glissent dans le jardin.

Fylim Nzar

Fylim est mince et distrait. Il est groggy et n'a pas encore décidé si les aventuriers sont réels ou juste une résurgence d'un de ses rêves opiacés.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	9	14	21	18	11	15

Points de vie : 11.

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	63 %	1D8+1	61 %

Compétences : Equilibre 16 %, Mémoriser 4 %, Connaissance des Plantes 92 %.

Langues : Commune -/17 %, Dharzi -/11 %, Haut Melnibonéen 26 %/42 %, Bas Melnibonéen 99 %/99 %.

Gw'kk'nl

Epée large démon	Espèce Bangongi	VC: 115
------------------	-----------------	---------

Il s'agit d'une épée d'argent fort brillante et à la finition exquise. Sur sa lame, des runes noires crépitent et murmurent.

CON	TAI	INT	POU
20	2	5	19

Pouvoirs : +5D6 points de dégâts.

Compétences : Attaque +26 %.

Le Jardin

Le jardin a été cultivé dans le but de rappeler leur foyer, Imrryr la Magnifique, aux Melnibonéens. De superbes plantes venues de tout l'Empire de Lumière y répandent leurs fragrances, d'immenses feuilles s'y balancent, des fleurs éclosent en prodiguant des parfums enivrants, et des fontaines argentées murmurent et carillonnent. Le contraste avec la boueuse Tormesh est hallucinant.

Cette beauté idyllique est gâchée par la présence de deux horribles démons. Ce sont d'énormes squelettes humanoïdes mesurant plus de trois mètres chacun et dotés d'un crâne en guise de tête. En harmonie avec l'esthétisme outrancier des Melnibonéens, ils respirent un feu qui crée une lueur permanente dans leur tête et leur torse.

Aussi servent-ils également de fanaux lors des fêtes tardives tenues l'été dans le jardin. Ils parcourent le complexe et attaquent les intrus non-Melnibonéens. Ils se nourrissent des restes du sacrifice à Arioeh qui se tient tous les jours, repas qu'ils agrémentent de tout ce qu'ils peuvent attraper.

Xx'ngg

Démon N°1	Espèce Suklal					VC : 178
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	
36	22	24	11	16	10	

Points de vie : 34.

Armure : 6 points dûs à leurs os endurcis.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x4)	42 %	4D6	-
Fournaise	48 %	2D6	-

Pouvoirs : Armure (6 points), Griffe x4, Fournaise (portée 10m), Coursier (60m par round), Compétence.

Vm'nl'k

Démon N°2	Espèce Suklal					VC : 178
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	
33	24	22	14	14	11	

Points de vie : 34.

Armure : 6 points dûs à leurs os endurcis.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe (x4)	47 %	4D6	-
Fournaise	48 %	2D6	-

Pouvoirs : Armure (6 points), Griffe x4, fournaise (portée 10m), Coursier (60m par round), Compétence.

Dans la Tour

La porte de la tour est en cuivre ; elle est finement gravée de dessins et d'ornements illustrant la beauté et le Chaos. Elle n'est pas verrouillée. Il fait froid et noir à l'intérieur, et de chaudes odeurs de nourriture et de luxe flottent dans l'air. Le vestibule renferme une des baraques en briques de boue de Tormesh, laquelle a été amenée en ces lieux pour les visiteurs qui désiraient étudier la vie locale. Quelques moutons drogués vacillent sans suite tout autour de la mesure. Un escalier en spirale recouvert d'un tapis mène aux étages supérieurs et inférieurs.

Au Sous-Sol

En bas se trouvent cuisines et celliers. Vingt esclaves humains y travaillent afin que la nourriture soit toujours disponible, au cas où les invités auraient faim. Ces esclaves ont été amenés de Melniboné et sont donc plus raffinés que le peuple primitif et vigoureux de Tormesh.

C'est dans la partie la plus basse de la tour qu'est située la chambre privée de Sardras le Prêtre Dragon. Il est la seule personne à habiter la tour en permanence, et son rôle principal consiste à s'assurer que le sacrifice à Arioeh ait bien lieu tous les jours au crépuscule. Lorsque les aventuriers entrent dans la tour au-dessus de lui, Sardras se baigne, s'habille et se demande où il a bien pu mettre son couteau.

A l'Etage

L'escalier s'élève au centre de la tour et traverse six étages, lesquels sont tous formés d'une somptueuse salle privée. Chaque pièce est une merveille de bon goût et de décoration.

Des fresques ornent les murs et chaque meuble est un objet d'art. Le doux éclairage provient d'élémentaires de diverses couleurs qui ont été liés à des lanternes en argent et en or.

Dix Melnibonéens sont répartis dans ces six pièces. Ils se détendent. Asta Sheré et Valir Florn ont pris de la drogue, et font tous deux des rêves de splendeurs. Sarall Kor est en train d'écrire une lettre satirique destinée au fils de l'Empereur. Latmir Hain, Invé Ness, et Tanric Mehan font l'amour de façon langoureuse et poétique. Alysia Beltan et Dytmar Krevall jouent à un jeu de plateau géométrique fort compliqué, lequel a commencé 46 jours plus tôt (Dytmar n'a pas encore joué son coup, malgré une semaine de délibération). Tyril Shar ajoute décorations et enluminures, faites à base d'os et de verre, à son grimoire. Hanon Loth se contente de dormir.

Aucun d'eux ne prête attention aux aventuriers, croyant qu'ils constituent quelque attraction pittoresque du village. Les aventuriers passent donc sans problème, bien qu'il soit possible que les plus beaux et les plus intelligents d'entre eux soient invités à partager une coupe de vin et à badiner.

Les invités de la tour ne s'attendent à aucune forme de violence et ne sont donc pas équipés de sorte à opposer une quelconque résistance si les aventuriers décident de les tuer. Le sang issu d'un tel massacre tachera des tapis sans prix et endommagera des toiles de maîtres des temps anciens.

Visiteur Melnibonéen Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	14	16	18	12	13

Points de vie : 12.

Armure : Aucune.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	48 %	1D8+1+1D6	45 %

Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 56 %, Sentir 53 %, Chanter 44 %, Goûter 41 %.

Langues : Bas Melnibonéen 80 %/80 %, Haut Melnibonéen 40 %/40 %.

Compétence en Invocation : 50 %.

Invocations : Tous les élémentaires

Le Coeur d'Arioch

Au sommet des escaliers se trouve le temple. Cette pièce est grande et surmontée d'un dôme, son plafond est revêtu d'une matière qui ressemble à de la nacre. Au centre de la salle se dresse une statue de taille humaine qui a été taillée dans du marbre veiné de vert. Les bras sont tendus vers l'avant, et ses mains, recourbées telles des griffes, détiennent la gemme rouge, initiatrice de rêves et de malédictions. Celle-ci luit au rythme des pulsations de sa lumière interne. C'est le Coeur d'Arioch. Le visage de la statue arbore un sourire cruel, et son regard est fixé sur un autel situé en contrebas. Ce dernier brille d'une feinte innocence ; il est ciré et poli chaque jour, après le sacrifice.

Des ouvertures triangulaires sont disposées de façon régulière le long des murs, afin de laisser l'ignoble rayonnement rouge briller au-dehors de la tour. Un jet de Voir dirigé vers l'extérieur permet de repérer de grandes formes noires en train de voler dans le ciel nocturne, les chevaliers dragons.

Auprès d'une de ces ouvertures se tiennent Dolor le Voleur et le Duc Avan. Il viennent juste d'escalader le mur extérieur de la tour grâce à la corde démon de Dolor. Le Duc s'avance vers la gemme d'un air résolu.

Le Piège de l'Histoire

Le plan de Dolor consiste à faire voler la gemme par le Duc afin que la malédiction retombe sur ce dernier. Il a raconté au Duc qu'il briserait la malédiction et, ainsi, sauverait la ville de la destruction, en volant la gemme. Le Duc a acquiescé. Malheureusement, c'est un mensonge. La malédiction ne sera pas levée, mais seulement soustraite à Dolor. Quant à Tormesh, elle brûlera dans un cas comme dans l'autre.

Si quelqu'un tente d'empêcher le Duc de prendre la gemme, ce dernier se lancera à coeur perdu dans un discours traitant de sauver la ville. Si rien n'y fait, il tirera l'épée. Les aventuriers devront soit le Persuader que Dolor lui a menti, soit le plaquer au sol et l'assommer. Par contre, si c'est Dolor qui est attaqué, celui-ci lèvera une main tout en disant :

"Si j'étais vous, je ne me tuerais pas. Je suis le seul lien logique de ce puzzle. Si je meurs, vous ne connaîtrez ni introduction à cette fable, ni fin. Vous serez perdus dans le néant de ceux qui ne furent et ne serons jamais."

C'est du bluff. L'existence ou la destruction de la gemme est la clé du salut des aventuriers (voir plus loin, "La Destruction de la Gemme"). Le destin de Dolor est immatériel et n'affecte que l'endroit dans lequel son corps sera découvert quelques mille ans plus tard.

Dolor le Voleur

Dolor a les cheveux marrons, raides, ternes, et noués en une queue de cheval. Il est grand et maigre, et a un air vorace. Il est humain, mais ses traits portent l'empreinte des melnibonéens. Il s'habille de fourrures sombres et de cuir.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	13	21	16	18	16

Points de vie : 14.

Armure : Fourrures et Cuir (1D6-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	76 %	1D4+2+1D6	69 %
Dague Lancée	81 %	1D4+2+1D6	-

Compétences : Equilibre 85 %, Grimper 84 %, Dissimuler 60 %, Eviter 65 %, Evaluer un trésor 76 %, Se cacher 97 %, Sauter 80 %, Ecouter 83 %, Déplacement Silencieux 74 %, Chevaucher 54 %, Chercher 76 %, Voir 84 %, Culbuter 49 %.

Ondule

Corde démon

Espèce Geebun

VC : 150

Ce démon a la forme d'une corde de 10 mètres de long et se termine par un jeu de pattes semblables à celles d'un crabe. Elle escalade les murs jusqu'à la hauteur désirée puis s'accroche tandis que Dolor grimpe. Lorsque les bâtiments sont trop grands, Dolor se cramponne au bout de la corde et est hissé le long de la paroi. Lorsqu'elle grimpe, Ondule monte à la vitesse de deux mètres par round.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
58	15	2	4	16	19

Points de vie : 8.

Armure : Aucune.

Pouvoirs : Compétence (voir ci-après), Membres Arachnoïdes (20m/round).

Compétences : Grimper 100 %.

L'Evocation de la Malédiction

Bientôt, Sardras le Prêtre Dragon entre dans la pièce. Il a trouvé son couteau et rejoint le temple pour le sacrifice. Il lève les sourcils quand il voit les intrus, et se met à parler.

Le mécanisme de la malédiction entre en jeu et, comme chaque soir depuis 1000 ans, Dolor lance une dague. Sardras est touché à la gorge et s'effondre au sol, gargouillant sa terrible malédiction dans son dernier souffle. Dolor, horrifié, comprend qu'il a de nouveau échoué. Ne pouvant plus se tenir, il gagne la gemme d'un bond et la prend à la statue. Il se précipite vers la fenêtre en faisant tourner sa corde.

Il faut réussir un jet de DEX contre DEX ou d'Agripper pour saisir Dolor. Si celui-ci s'échappe, tout n'est pas perdu. Si les aventuriers peuvent couper la corde avant que Dolor n'ait atteint le sol, la chute endommagera peut-être la gemme. Si cela échoue, ils pourront dévaler l'escalier de la tour et rattraper Dolor au caveau.

Ce dernier regagne la Tombe des Humains, trouve Dess morte, et s'allonge sur la dalle. La malédiction glisse sur lui et s'abat sur les aventuriers. Tous revivent éternellement cette série d'événements. Ils n'obtiennent aucune chance d'évasion tant que quelqu'un d'autre n'entre pas dans la Tombe des Humains et ne touche pas la gemme. Nadjana sera probablement ce quelqu'un.

La Destruction de la Gemme

Le Coeur d'Arioch est plus dur que le fer. La gemme ne peut être brisée. Cependant, son pouvoir magique réside dans sa beauté sans faille. Toute dégradation qui lui serait infligée la rendra inutilisable. La gemme dispose de l'équivalent de 25 points d'armure. Tout choc pouvant infliger plus de 25 points de dégâts d'un seul coup suffira à ébrécher le joyau et donc à annuler son pouvoir.

Si les aventuriers ne parviennent pas à appliquer ce nombre de points de dégâts, ils peuvent essayer de lancer la gemme contre le mur de marbre du jardin. Un jet



Le Coeur d'Arioch

sous 5 x DEX est requis pour toucher le mur et non le jardin. Le Coeur d'Arioch prendra 10D6 points de dégâts lorsqu'il heurtera la roche, ce qui devrait faire l'affaire.

Dès que la gemme est frappée d'imperfection, sa lumière rouge interne vacille puis meurt. Les ténèbres s'abattent sur la scène, et les aventuriers entendent les ailes des dragons comme ceux-ci fondent sur la ville. De grandes éclaboussures enflammées déchirent la nuit, puis cela aussi disparaît. Tout devient noir, froid, et lointain.

Retour à Aujourd'hui

Lorsque la gemme est détruite, les aventuriers réintègrent le présent, où tout a commencé. Ils se retrouvent dans la Tombe des Humains. Toutes les blessures qu'ils ont subies et les objets qu'ils ont trouvés les ont suivis ; il ne s'agissait pas d'un rêve.

- ❑ S'ils ont tué Dolor, il ne reste nulle trace du voleur ni du Coeur d'Arioch. Ses os sont enterrés quelque part dans les environs, dispersés lors de la chute de la tour quelques centaines d'années auparavant. La gemme est perdue pour de bon.
- ❑ S'ils n'ont pas tué Dolor, celui-ci est étendu sur la dalle. Cette fois, il n'est plus vraiment bien conservé, c'est plutôt un squelette qui s'émiette. Il serre la gemme

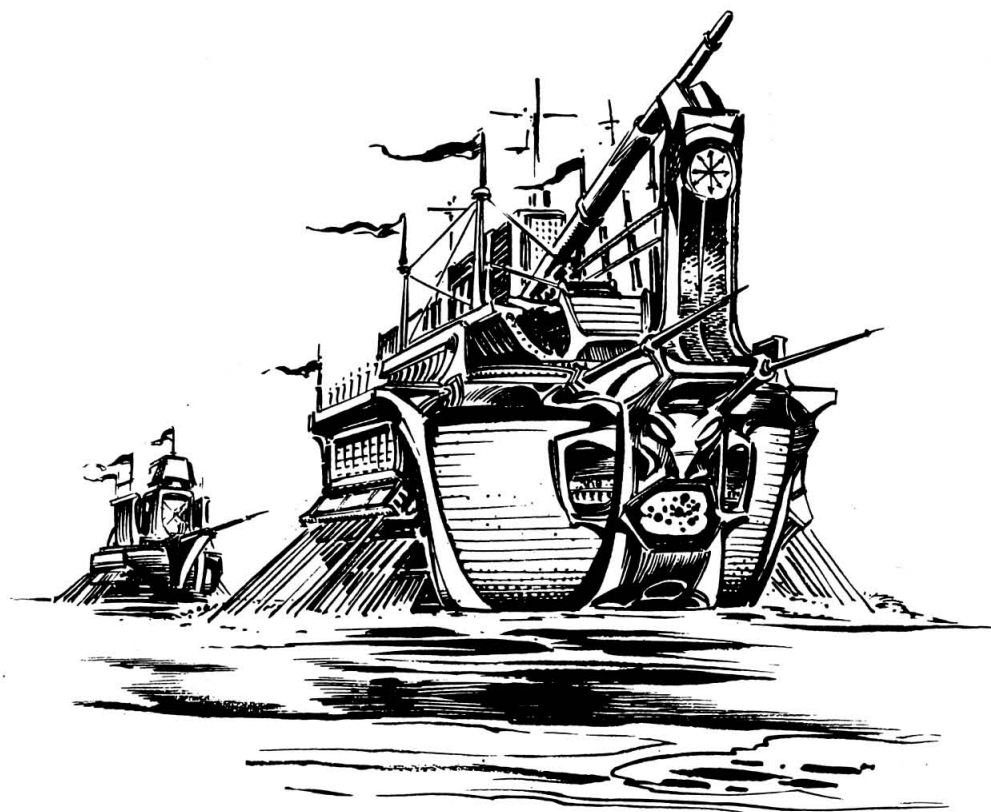
contre son torse, mais celle-ci n'est plus qu'un poids sans éclat ni vie.

Dans un cas comme dans l'autre, le squelette de Dess est toujours dans la pièce. Et, au moment où ils la regardent, ce qu'il en reste tombe en poussière. Une brise fraîche souffle dans la salle comme la femme frappée par la tragédie et le cauchemar trouve enfin la paix.

Le visage du Duc est cendrex. Il remercie chaleureusement et sincèrement les aventuriers les uns après les autres. Ce voyage au nord lui a montré un peu plus de choses qu'il n'avait prévu. Il est plus que jamais intrigué par la vie cultivée des Melnibonéens, et consterné devant leur façon de traiter les humains. Le coût de l'esthétisme et des loisirs est-il toujours l'esclavage ?

Les aventuriers peuvent piller la Tome des Humains s'ils le désirent. Divers objets (bijoux mortuaires, artefacts tombant en morceaux) s'y trouvent, d'une valeur totale de 10 000 GB. Nadjana ramasse des échantillons de poussière d'os, pour des raisons liées à la nécromancie connues d'elle seule.

Le Duc réclame la gemme. Alors qu'il s'en saisit et regarde dans ses profondeurs assoupies d'un air interrogateur, il devient évident pour tout le monde que les mots de Dolor n'ont pas été chassés. Il n'oubliera jamais ce qu'a été le joyau et vouera toute sa vie à la quête d'une gemme identique. C'est ainsi qu'il trouvera la mort.



L'Homme Qui Vendait Les Dieux

RORN FELDUN HARAI EST UN DES PRINCES VADHAGHS, et il fuit le Monde des Quinze Plans. Il est venu dans les Jeunes Royaumes en quête d'une aide militaire pour secourir son peuple. Cela fait des siècles à présent qu'il a quitté son plan d'origine, à bord de sa Cité Céleste. Aujourd'hui, il ne peut plus faire demi-tour et est assiégé par les forces de Xiombarg, la Reine des Épées.

La quête du Prince Rorn s'est avérée vaine. Les Melnibonéens ont refusé de l'aider de quelque façon que ce soit. Maintenant, il n'a plus qu'un seul désir, c'est de retourner chez lui, mais il ne parvient pas à en trouver le chemin.

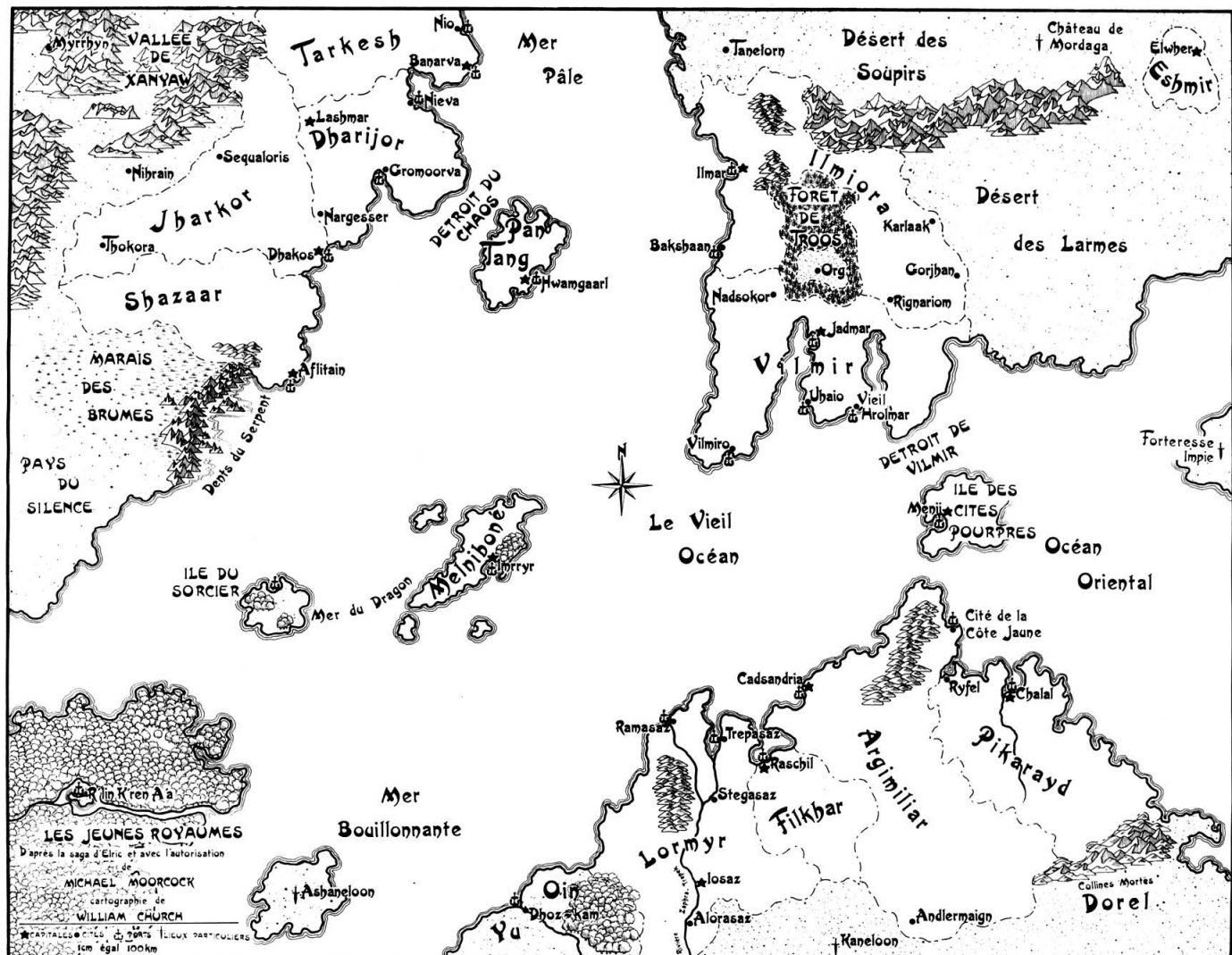
Xiombarg désire toujours la destruction du Prince Rorn
Elle a envoyé sa sauvage Meute du Chaos dans les Jeunes
Royaumes, laquelle chevauche la Tempête du Chaos. La

Meute est une horde d'hybrides à base d'humains et d'animaux issus d'hommes qui commerçaient avec le Chaos.

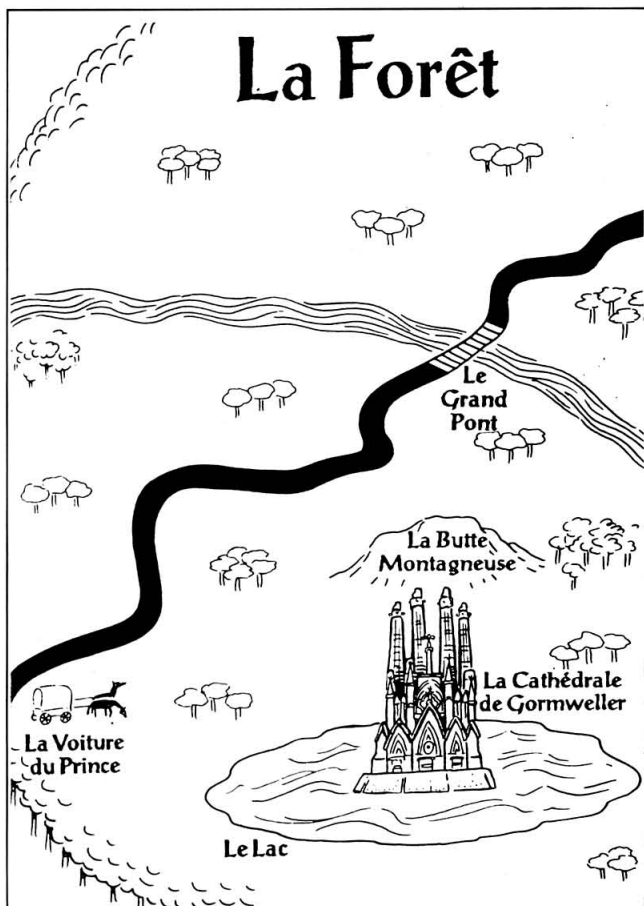
C'est dans ce fracas qu'errent les aventuriers. Ils se retrouvent pris dans la tempête alors qu'ils sont à découvert. Cependant, cette tempête n'est pas une tempête comme les autres, c'est la Tempête du Chaos.

Les Vadhaghs

Le Prince Rorn est un Vadhagh, une des races les plus anciennes du Monde des Quinze Plans. Celle-ci est cultivée et raffinée, un peu à l'instar des Melnibonéens. Autrefois les maîtres du monde, les Vadhaghs ont connu leur déchéance



La Forêt



lors des guerres les opposant à leurs anciens amis, les Nadraghs. La guerre a tourné court, et les deux cultures sont restées divisées et isolées. C'est ainsi que leur influence sur les autres contrées a peu à peu disparu. Les hommes, appelés les Mabden, se sont révoltés et ont commencé à dominer le monde.

Dans un passé éloigné, les Vadhaghs ont construit des Cités Célestes, de gigantesques structures pyramidales. Celles-ci pouvaient se déplacer dans les cinq plans de leur monde natal (ces mondes sont au nombre de trois et composés de cinq plans chacun, soit quinze en tout). Certaines de ces cités ont tenté de dépasser ces frontières ; elles n'ont plus jamais été revues. Celle du Prince Rorn en faisait partie. Il s'agit de Gwlas-cor-Gwys, la Cité dans la Pyramide.

Les Vadhaghs forment un peuple éclairé, subtil, rationnel, et réservé. Ils passent leur temps à s'occuper de choses aussi abstraites que l'art et la musique, et créent d'étranges oeuvres qu'ils n'achèvent qu'au bout de nombreuses années. Ils peuvent prendre leur temps car ils sont presque immortels, du moins en comparaison avec les humains qui les entourent. Ils sont un peu plus martiaux dans la Cité de la Pyramide, mais le Prince Rorn lui-même est plus enclin à rester passif.

Physiquement, les Vadhaghs sont dotés de longs crânes, de longues oreilles effilées et collées aux tempes, de lèvres charnues, d'une peau rose et tachetée d'or, et d'yeux à la pupille jaune et aux blancs pourpres. Il sont grands, sveltes, et gracieux, et parlent une langue proche du Haut Melnibonéen, bien que leurs grandes capacités intellectuelles leur permettent de facilement s'adapter aux langues des humains en usage.

La Tempête du Désordre

Cette aventure peut commencer dans n'importe quelle partie des Jeunes Royaumes et ce, à n'importe quel moment. Les aventuriers sont sur la route, voyageant d'une cité à l'autre pour une raison ou une autre. La raison de leur voyage n'a pas d'importance et devrait être tirée de la campagne du maître de jeu. Si nécessaire, cette aventure peut-être insérée dans le cadre d'un des scénarios de ce supplément.

Les aventuriers s'approchent d'une forêt épaisse, garnie de fort nombreux arbres de grande taille et piquetée de collines et de monts. Comme ils descendent dans cette direction, une tempête se prépare au-dessus d'eux. Le ciel s'assombrit. Quelle que soit l'heure, il se met à faire nuit, et le tumulte s'amplifie au-dessus d'eux.

Cette tempête n'a rien de normal. De grandes bandes de nuages étranges et colorés s'amassent dans les cieux. La pluie commence à tomber, forte et glaciale. Elle pique la peau telle des aiguilles et réduit la visibilité à quelques douzaines de mètres.

Un jet de Voir montre un arc-en-ciel insensé dans l'averse qui tombe en cascades, des teintes de couleurs non-identifiables et chatoyantes saignant les unes sur les autres dans la pluie torrentielle. Un jet d'Ecouter permet de discerner un chant étrange et lugubre qui s'élève sur les hurlements du vent, le chant sinistre d'un désespoir insondable.

A Propos de Corum

La culture du Prince Corum est tirée des Livres de Corum écrits par Michael Moorcock. Cette saga montre une nouvelle incarnation du Champion Eternel et vous est chaudement recommandée. Les MJs souhaiteront lire les trois premiers tomes de la série avant de s'embarquer dans ce scénario. Ceux-ci se nomment : *Le Chevalier des Epées*, *La Reine des Epées*, et *Le Roi des Epées*.

La Cathédrale Infinie de Gormweller est inspirée de la Tour Qui Disparaît, laquelle apparaît à la fois dans les sagas d'Elric et de Corum.

Chaosium prévoit de publier *Corum*, un supplément à *Stormbringer* qui détaille le Monde des Quinze Plans.

Le fait de s'attarder dans la tempête devient dangereux pour l'esprit. Les aventuriers qui ratent un jet sous 3 x POU se mettent à voir des choses bizarres, fouettées par la tempête. Des créatures d'une forme que nulle loi naturelle n'a pu concevoir galopent à travers les nuages. Le visage de grands et terribles êtres apparaît ; ceux-ci ne peuvent être que des dieux, mais les aventuriers ne parviennent pas à les reconnaître. Une grande roue tournoie dans le ciel, sur laquelle des dessins et des représentations de déités et de symboles théologiques peuvent être vus. Ceux qui ont ces hallucinations doivent réussir un second jet sous 3 x POU, ou rester coi pendant 2D10 rounds comme ils regardent fixement ce que personne d'autre ne peut voir. De plus, une fois qu'ils sont libérés de ce sort, il reste une chance qu'ils y succombent de nouveau s'ils voient quoi que ce soit qui ressemble à la



La Meute du Chaos, hurlant et avançant

grande roue des dieux. Cela inclue des roues de charrette en mouvement et des pièces en train de rouler sur elle-mêmes ; ces visions doivent être rejetées à l'aide d'un jet sous 3 x POU ou le sort prend de nouveau effet.

Enfin, alors que la tempête semble atteindre son paroxysme, les aventuriers aperçoivent un pont au-devant d'eux, jeté sur un fleuve au gros cours déferlant. Le pont est fait de bois épais, de grandes poutres équarries, et de lames rugueuses de madriers noirs dont les veines sont apparentes. Il y a assez de place sous la partie du pont située sur la berge pour laisser les chevaux et les hommes s'abriter du gros de la tourmente.

Les aventuriers ne sont pas les seuls à avoir été surpris par la tempête. Un homme venant de la direction opposée s'approche du pont. Un jet de Voir permet de le remarquer au moment où il sort du rideau d'arbre, derrière le pont. Si les

aventuriers sont tous à l'abri sous le pont, un jet d'Ecouter permet d'entendre le bruit de ses pas par-dessus le grondement de la tempête alors qu'il traverse.

La Proie de la Meute

L'homme en question est le Prince Rorn des Vadhaghs, et n'est donc pas vraiment un homme. Il est grand et mince, sa peau est rose et tachetée d'or, et ses yeux sont de couleur pourpre. Il est bizarrement vêtu, portant de lourdes bottes vertes, de même qu'un pourpoint et des hauts-de-chausse rouges et matelassés. Sous le pourpoint se trouve une chemise de soie vert émeraude. Une ceinture incrustée de bijoux jaunes retient une dague et une épée longue en argent, laquelle est mince et de facture délicate. Un chapeau trempé,

rouge et vert, lui tombe sur la tête, et ses cheveux fins et pâles lui sont collés au visage.

Il est battu par la pluie, et au bord de l'épuisement. Il titube, oscillant d'un côté à l'autre, ce qui donne l'impression qu'il est en train de danser selon des pas incompréhensibles, puis il s'écroule de fatigue sur le pont.

Le temps qu'ils l'aient rejoint, une voix ordonne aux aventuriers de s'arrêter, et sept silhouettes enveloppées de pèlerines noires émergent de derrière les arbres. Ce sont des membres de la Meute du Chaos, des horreurs perverses en provenance de la dimension de Xiombarg. Ils ne ressemblent plus suffisamment à des hommes pour rappeler à quiconque leur existence précédente. Le chef, Dragsabots, avance en traînant les pieds, et les autres lui emboîtent le pas. Son visage dépasse de son capuchon, révélant les traits mélangés d'un homme et d'une chèvre. Il fait une révérence mal assurée devant le groupe et tente d'être courtois.

"Bonjour à vous, maîtres de la crasse, mais je dois ramener cette saleté de rat d'église dans son foyer légitime." Il reste immobile. Si les aventuriers hésitent ou tentent de discuter, il dégaine son horrible dague noire à la lame ondulée. "Je vous prie de comprendre cet avertissement, éructeurs de crottes. Nous n'apprécions pas les interférences." Que les aventuriers aient décidé ou non de porter assistance au Prince Rorn, celui-ci rampe en avant et disparaît.

Les Vadhaghs peuvent voir et se déplacer dans le plan suivant, mais Rorn ne peut avoir recours à cette méthode que pendant quelques rounds. Invisible, il gagne le bord du pont et se glisse en-dessous en rampant. Si les aventuriers ne sont pas venus à son aide, il essaie de leur voler un cheval. Dans le cas contraire, il les attend, eux ou ses ennemis.

Dragsabots menace les aventuriers de la pointe de son épée tout en s'éloignant doucement du pont pour que ses hommes soient près de lui. "Vous feriez bien de défaire votre sorcellerie, avaleurs de bile, et vite." L'horreur chaotique prend l'incapacité des aventuriers à faire apparaître le Prince pour une déclaration d'inimitié. Il donne l'ordre à ses six hommes d'attaquer. Ce sont tous des monstres mi-hommes, mi-animaux, dotés de traits de cochon, de cheval, et d'autres bêtes. Dragsabots reste en arrière, et si les aventuriers se montrent trop intrépides, il s'évanouit dans la forêt.

La pluie a rendu le pont glissant, et les combattants doivent effectuer un jet d'Equilibre après chaque mouvement spécifique. Ceux qui ratent leur jet glissent et tombent à la renverse, une maladresse provoquant une chute dans le fleuve. Pris de façon individuelle, les membres de la Meute du Chaos ne sont pas aussi redoutables qu'en bande ; le groupe ne devrait donc pas avoir trop de problèmes pour tuer ces créatures.

Le Prince Rorn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	7	16	21	20	18	15

Points de vie : 11.

Armure : Aucune.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée Vadhagh	41 %	1D10+1+1D6	56 %
Dague en argent	33 %	1D6+1+1D6	45 %

Les armes des Vadhaghs sont faites de l'acier le plus fin. Elles n'ont que 25 % de chance de se briser lors d'une maladresse.

Compétences : Equilibre 84 %, Danser 93 %, Eviter 76 %, Connaissance de la Musique 115 %, Jouer du Lute 102 %.

Langues : Commune 54 %/75 %, Bas Melnibonéen 23 %/80 %, Vadhagh 100 %/100 %.

Aptitudes : Les Vadhaghs sont doués d'une compétence qui permet de regarder dans un plan avoisinant et, en cas de danger de mort, d'entrer dans ce plan à volonté. Un jet sous 2 x POU est requis pour voir dans un plan, et un jet de 1 x POU permet d'y entrer. Cela demande le sacrifice d'un point de POU et un jet sous 5 x CON afin d'éviter de s'écrouler de fatigue une fois arrivé de l'autre côté. Cette compétence rend la personne invisible mais ce, essentiellement sur le plan qu'elle a quitté et auquel elle retourne lorsqu'elle perd sa concentration (JET SOUS 5 X CON à chaque round).

Dragsabots

Dragsabots est le chef de la Meute du Chaos. C'est un homme-chèvre repoussant et prétentieux, mais c'est un lâche autant qu'un tyran.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
24	22	13	7	12	11	5

Points de vie : 23.

Armure : Cuir et Fourrure Naturelle (1D6+1).

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	85 %	1D8+1+2D6	66 %

Compétences : Embuscade 72 %, Eviter 50 %, Ecouter 65 %, Eloquence 21 %, Sentir 59 %, Voir 52 %, Pister 78 %.

Langues : Commune -/35 %.

La Meute du Chaos

La Meute du Chaos est une masse bouillonnante de guerriers mi-humains, mi-animaux. Ils sont totalement dépourvus de discipline et d'organisation. Il sont des centaines dans la forêt. Utilisez et réutilisez ces caractéristiques selon les besoins. Le MJ pourra souhaiter introduire des armes différentes ça et là pour éviter la monotonie.

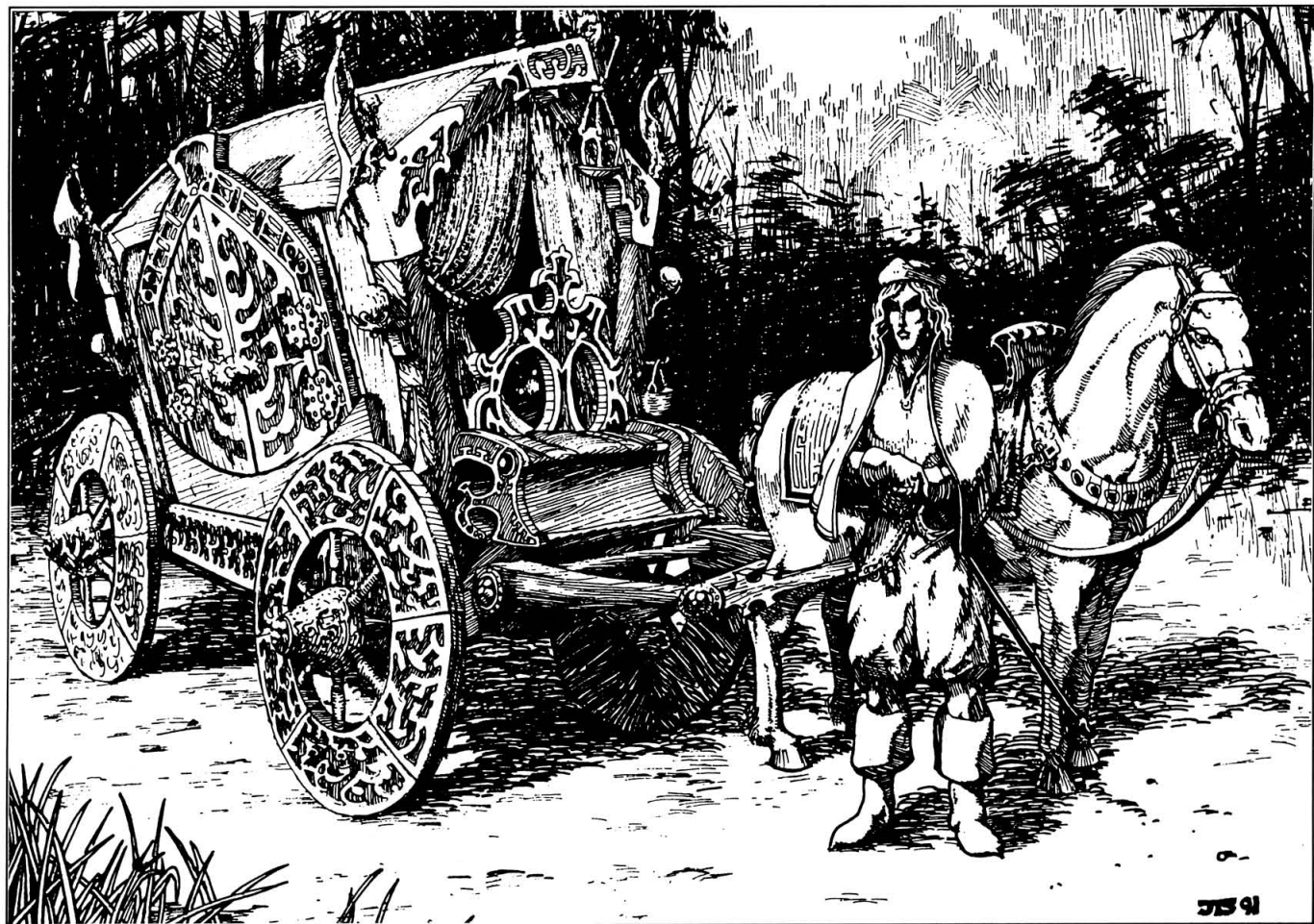
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9
FOR	21	17	15	18	7	16	17	20	16
CON	16	14	16	17	13	12	15	15	7
TAI	14	18	14	5	11	12	16	10	13
INT	4	6	5	8	5	2	6	5	2
POU	8	11	9	3	2	7	4	5	4
DEX	13	11	15	24	14	14	19	15	20
CHA	2	7	4	5	1	2	3	5	7
PV	18	20	18	13	13	12	19	15	8
BD	1D6/ 1D4	1D6/ 1D4	1D6/ 1D4	-	-	1D6/ 1D4	1D6/ 1D4	1D6/ 1D4	1D6/ 1D4

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	62 %	2D6+2	46 %
Cimeterre	50 %	1D8+1	16 %
Morsure	23 %	1D4	-

Compétences : Eviter 25 %, Sauter 47 %, Voir 44 %, Nager 11 %, Ecouter 51 %.

Langues : Commune -/25 %.



Le Prince fugitif

La Voiture du Prince

La tempête diminue d'intensité avec la défaite de la Meute du Chaos, ou plutôt, d'une partie de la Meute. Il continue de pleuvoir mais pas aussi fortement qu'auparavant.

Rorn réapparaît et attend tranquillement les aventuriers. Il sait que sa disparition les a mis en grand danger et s'en excuse sincèrement. "Le nombre de ces créatures est bien plus élevé que ce que nous avons pu voir cette nuit, et je crains que nous ne soyons tous devenus leurs cibles à présent. Je connais un endroit où nous serons en sécurité, mais vous devez m'aider à l'atteindre." Il insiste sur le fait qu'ils devraient se mettre en route.

Rorn rechigne à en dire plus. Il préfère d'abord trouver un abri sûr ; alors il aura amplement le temps de raconter son histoire. Si les aventuriers le retiennent, il donne davantage d'explications (voir ci-après, "Le Récit du Prince"), mais pendant ce temps, Dragsabots revient accompagné de 3D6 guerriers de la Meute du Chaos.

Dès qu'il le peut, Rorn mène le groupe au-delà du pont et gagne la forêt d'où il est sorti. Les environs sont infestés de guerriers de la Meute du Chaos, et les aventuriers doivent constamment se cacher ou se faufiler derrière leurs lignes. Le trajet dure deux heures. Chacun des aventuriers devrait faire un jet de Se cacher par heure. Toute personne ratant son jet a 20 % de chance cumulatifs d'attirer l'attention de 1D10 guer-

riers de la Meute du Chaos. Ceux-ci ne se donnent pas la peine d'organiser une embuscade, mais se contentent de surgir du sous-bois en poussant des cris perçants, les armes à la main.

Enfin, Rorn emmène les aventuriers dans une clairière couverte située à l'orée de la forêt. Caché parmi les branchages se trouve son abri et moyen de transport. Il s'agit d'une grande voiture, peinte de couleurs vives. Deux chevaux mouillés et inconsolables paissent à côté.

La voiture est faite de bois solide, de couleur miel, et dispose d'un toit. Elle est finement décorée de gravures exquises aux riches tons de jaune, de rouge, et de marron foncé. Son intérieur est chaud et confortable, et le Prince Rorn prie ses invités de bien vouloir se mettre à leur aise et se détendre.

De nombreux trésors occupent la voiture : de la soie et du satin de la meilleure qualité et parés des teintes les plus étranges. Des plantes à l'aspect bizarre poussent dans des pots façonnés (un jet de Connaissance des Plantes révélera que ces dernières sont en fait des Plantes de Guérison d'une virulence de 1D6 par feuille). D'élégantes sculptures ressemblant à de l'eau ciselée se dressent sur des étagères. Un jet de Chercher permet de repérer un grimoire posé sur une des étagères les plus hautes. Sa couverture est décorée de pompons de cuir et d'os (Rorn l'a pris en raison de la fine qualité de ce travail car il considère que la sorcellerie n'intéresse que les esprits inférieurs).

Le Récit du Prince

Rorn raconte son histoire à ses invités une fois qu'ils se sont installés. "Je suis étranger à vos terres. Je suis le Prince Rorn Feldun Harai, du Monde des Quinze Plans. Mon peuple se nomme les Vadhaghs. Je viens de Gwlas-cor-Gwys, la Cité dans la Pyramide. Nous sommes en guerre contre la Reine Xiombarg, des Maîtres des Épées.

"Je suis venu sur votre plan afin de trouver une armée qui puisse nous aider. Les Melnibonéens sont nos cousins éloignés. Mais ma quête a été vaine ; ils ont sombré dans la décadence et l'introspection, et ont donc refusé de m'aider. J'avais compté sur leur aide pour regagner mon plan d'origine, pour le moins, mais je ne l'ai pas obtenue et suis resté bloqué ici."

Le Prince Rorn leur parle un peu de ses errances parmi les Jeunes Royaumes et de sa façon de gagner sa vie en jouant les artistes itinérants. "Pendant un moment j'ai travaillé dans une fête foraine, et puis j'ai été remplacé par un Nain Rotatif, une attraction bien plus populaire que mon propre numéro." Puis il se met à parler de sa situation actuelle.

"Vous avez déjà fait la connaissance de mes ennemis. Ils font partie de la Meute du Chaos et sont les mignons abjects et bestiaux de Xiombarg. C'est la Tempête du Chaos qui les a menés en ces lieux, et c'est elle qui gronde encore autour de nous. Xiombarg ne devrait pas être capable d'envoyer une telle armée sur ce plan. C'est une magie dangereuse et nuisible au Million de Sphères."

"L'homme qui lui a permis de réaliser une telle chose s'appelle Gormweller. C'est un Théomarchand. Il voyage parmi les plans du vaste multivers à bord de sa Cathédrale Infinie, offrant l'adoration de dieux d'autres plans à ses nombreux clients. Son pouvoir permet d'assurer à ces derniers le transfert de leurs sacrifices en échange de l'appui des dieux. Une adoration de ce type met en danger la trame même du Multivers, car elle permet aux dieux de transmettre et de recevoir leur pouvoir à travers les fissures dimensionnelles."

"Je suggère d'invoquer Gormweller. Si nous réussissons à détruire sa Cathédrale Infinie, Xiombarg sera dépossédée de son lien inter-dimensionnel, et la Tempête du Chaos cessera. Si nous pouvons voler la Cathédrale, je pourrai l'utiliser pour rentrer chez moi."

"J'ai besoin que vous m'aidiez à procéder au rituel d'invocation de Gormweller. Vous n'avez aucune raison de me faire confiance, mais je vous offre la seule récompense dont je dispose : cette voiture et son contenu vous appartiendront."

Les aventuriers devraient se rendre compte qu'il n'ont d'autre choix que d'aider Rorn. La Meute et la Tempête du Chaos ne disparaîtront pas tant que le Prince fugitif ne sera pas reparti, et lui ne peut y parvenir sans leur aide. S'ils acceptent, il les remercie et leur explique qu'il a l'intention d'invoquer la Cathédrale Infinie grâce à ses connaissances de la Musique, du Chant, et de la Danse.

Le Cantique Dansant

Rorn attache les chevaux à la voiture et demande aux aventuriers de le suivre. Ils peuvent rester à bord du chariot s'ils le désirent. Il leur fait traverser la forêt et les conduit dans un

endroit approprié pour réaliser l'invocation. Il y a 60 % de chance pour que leur excursion attire l'attention de 1D10 guerriers de la Meute du Chaos. Les jets de Se Cacher sont inutiles, il est impossible de dissimuler une roulotte.

L'endroit que Rorn a choisi est une grande clairière qui borde les rives d'un grand lac. A côté de la clairière se dresse un énorme affleurement rocheux, suffisamment élevé pour être appelé une montagne, suffisamment désolé pour être appelé une butte. D'immenses arbres garnis de pointes saillent de l'étendue rocheuse ; ils sont recouverts de plantes grimpantes mortes et broussailleuses. Celles-ci semblent constituer leur unique feuillage.

La pluie est légère, mais l'endroit est tout à fait sombre et sinistre quand les aventuriers atteignent les berges du lac. Rorn va chercher un instrument de musique dans la voiture, un Ulterlute. Il a la forme de deux lutes qui seraient maintenant ensemble par une barre que le joueur pose sur sa hanche. "Il me faut maintenant vous apprendre à danser," dit Rorn. Aucun nombre de danseurs particulier n'est obligatoire, mais plus ceux-ci sont nombreux et plus Rorn a de chances d'invoquer la Cathédrale.

Rorn répartit les aventuriers par paire et encourage toute personne créant un surnombre impair à monter la garde. Puis il décrit un jeu de pas compliqué, qui s'étend sur toute la clairière, et que les deux partenaires doivent reproduire. Quand les aventuriers ont bien appris la danse (un jet de Mémoriser est nécessaire), il ramasse son instrument et se met à jouer un hymne compliqué et lugubre qu'il accompagne d'un chant torturé. Sa voix est puissante mais délicate.

La Danse

Un jet de Connaissance de la Musique est nécessaire pour exécuter la danse de Rorn et ce, à condition qu'un des partenaires, au moins, ait appris les pas (Mémoriser). Tous ceux qui réussissent leur jet de Connaissance de la Musique gagnent un jet d'expérience bien que cette compétence ne puisse normalement augmenter de cette façon. Si l'un des partenaires réussit son jet de Connaissance de la Musique mais que l'autre échoue, celui qui a raté son jet peut tenter de reproduire les pas de son partenaire plus chanceux grâce à un jet sous 3 x DEX. Si les deux partenaires manquent leur tentative, ils trébuchent et traînent les pieds sans réellement parvenir à appliquer les bons pas. Pour que son invocation puisse fonctionner, Rorn a besoin de voir l'un des couples, au moins, exécuter la danse avec succès. Son oeil exercé est à même de juger de la performance des danseurs, si celle-ci est médiocre, il sait qu'il lui faut continuer. Le MJ peut poursuivre la danse et autoriser les mauvais danseurs à recommencer, mais cela risque d'alerter la Meute du Chaos.

La Muse Pourchassée

Rorn a à peine fini de jouer son air et commencé à être satisfait qu'une interruption se produit. En fait, si l'un des couples de danseurs a correctement dansé, l'invocation est amorcée. La Cathédrale va bientôt arriver.

Les intrus forment un groupe de mercenaires, six en tout, lancé à la poursuite du Prince Rorn. La sentinelle peut repérer ces derniers en réussissant un jet de Voir ou d'Ecouter. Ce

sont des professionnels endurcis, engagés par Dragsabots pour semer les graines de la discorde entre le Prince et ses nouveaux alliés. Ils portent la livrée d'un grand noble et le blason dessiné sur leur sarrau représente des haches noires.

Leur chef, le Capitaine Mettin, un vétéran au visage couvert de cicatrices, fait arrêter sa troupe et ne produit aucun mouvement menaçant. "Je suis à la recherche de ce tueur, dit-il en montrant Rorn, et de personne d'autre." Le Capitaine explique qu'il travaille pour un grand Conte, le Conte Brithanius, que Rorn a accompagné durant ses voyages. Puis Rorn a assassiné le fils du Conte, âgé de douze ans. Il insinue également que la Meute du Chaos n'est composée que d'agents surnaturels du Conte, qui est un grand sorcier, et qu'en fait Rorn a menti aux aventuriers.

Bien sûr, Rorn proteste de son innocence. Mais la Cathédrale n'étant toujours pas apparue, il ne peut prouver que le reste de son histoire est vrai. Le Capitaine met en doute chacune des protestations de Rorn, lui demandant poliment de prouver ses dires et de dire la vérité. Mettin profite du délai de réflexion des aventuriers pour les faire cerner par des subalternes de la Meute du Chaos. Si les aventuriers prennent le parti de Rorn, les mercenaires lèvent leurs armes et passent à l'attaque. Les aventuriers n'ont que 1D6 rounds pour les contenir ou s'échapper avant que 3D6 membres de la Meute du Chaos fassent leur entrée dans la clairière.

S'ils livrent Rorn aux gardes, un jet d'Ecouter leur permet d'entendre les rires cruels des hommes tandis que ceux-ci s'éloignent au galop. Les aventuriers doivent les poursuivre s'ils veulent secourir le Prince. Si les mercenaires sont toujours à cheval, il est probable qu'une course-poursuite à bord de la voiture de Rorn s'engage.

La tempête enflé jusqu'à ne plus être que hurlements du vent et flagellation de la pluie, à part l'étrange prospectus jaune qui descend en tourbillonnant dans le vent.

Le Capitaine Mettin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	14	11	12	15	16

Points de vie : 17.

Armure : Plaquets (1D10-1).

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	76 %	1D8+1+1D6	44 %
Grand Bouclier	24 %	1D6+1D6	65 %
Dague	54 %	1D4+2+1D6	45 %

Compétences : Premiers Soins 55 %, Eviter 50 %, Sauter 42 %, Chevaucher 85 %, Voir 46 %, Pister 48 %.

Langues : Commune -/55 %.

Les Mercenaires de la Reine

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5
FOR	14	15	13	12	18
CON	12	10	14	15	16
TAI	13	14	12	11	16
INT	11	14	10	8	10
POU	13	8	14	11	12
DEX	12	10	11	13	14
CHA	11	17	6	12	9
PV	13	12	14	15	20
BD	1D6/1D4	1D6/1D4	1D6/1D4	Aucun	1D6/1D4

Armure : Plaquets (1D10-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	63 %	1D8+1	31 %
Grand Bouclier	20 %	1D6	52 %
Dague	49 %	1D4+2	40 %

Compétences : Chevaucher 65 %, Voir 40 %, Pister 44 %.

Langues : Commune -/50 %.

Le Distributeur de Prospectus

Un grand grésillement de foudre jaune déchire les nuages et trace un arc de cercle qui gagne le sol, fendant un arbre de la forêt dans un bruit de tonnerre et une douche d'étincelles dorées. Une silhouette esseulée se tient maintenant sous l'arbre abattu par la foudre. Des prospectus passés sous son bras s'élèvent dans les airs en spirale, l'un après l'autre, projetés dans la tempête et trempés par la pluie.

C'est Nysh, le Distributeur de Prospectus et serviteur de Gormweller. Cet homme à l'aspect de rongeur est muet et se contente de regarder fixement les nouveaux venus tout en leur lançant des prospectus. Nysh ne pouvant parler, il ne peut donc répondre aux questions. S'il est attaqué, il s'évanouit telle la fumée, une mince volute grise jetée sur la tourmente.

Le prospectus vante la Cathédrale Infinie de Gormweller (voir l'exemplaire du prospectus ci-après). Rorn en prend un tout en regardant les aventuriers ; "Elle arrive", déclare-t-il.



LACATHEDRALE
INFINIE
DE GORMWELLER

Prix raisonnables !

Fatigués de vos dieux vieillissants ?
Ignoré par les hautes instances ?
Aimeriez-vous connaître une nouvelle philosophie de la vie ?

Gormweller propose de nouveaux dieux à tous ceux
qui sont pris de lassitude et baignent dans la confusion.
Son choix recouvre tout le Multivers !

Des millions de Dieux ! Des milliers de pouvoirs !
Une chance qui ne se présente qu'une fois
dans toute une vie !

Le prospectus

La Cathédrale Arrive

En effet, les dires de Rorn sont confirmées. Quelle que soit leur position au sein de la forêt, les aventuriers voient l'énorme édifice de pierre de la Cathédrale Infinie descendre, porté par les souffles de la Tempête du Chaos, et amerrir sur la surface du Lac. La magie qui entoure la Cathédrale la maintient à flot sans risque de sombrer.

De loin, la Cathédrale apparaît comme une structure de pierre grise et massive qui épouse l'agencement cruciforme des cathédrales médiévales. Ses vitraux se composent d'une multitude de formes bizarres, taillées dans un verre noir et blanc saisissant. Une lueur l'entoure de pourpre visqueux, et les eaux noires du lac ne reflètent pas son image. La couverture de ce supplément montre la Cathédrale Infinie dans toute sa splendeur, Nysh exerçant son métier au-devant.

La Meute du Chaos surgit de la forêt de toute part et par centaines. Ses membres grouillent sur les rives du lac, conspuant et huant le foyer de Gormweller, mais incapables de franchir l'étendue d'eau qui les sépare de la Cathédrale.

Celle-ci semble hors d'atteinte. Elle est trop éloignée pour pouvoir être gagnée à la nage, et aucune embarcation n'est disponible. Le Prince Rorn suggère une solution réalisable quoique tirée par les cheveux. Il invite les aventuriers à le suivre au plus vite dans les montagnes, pendant que l'attention de la Meute du Chaos est distraite par l'apparition.

Les Pentes Boueuses

La marche des aventuriers n'est nullement interrompue, à condition, toutefois, qu'ils soient prudents et ne fassent pas de bruits inutiles. Lorsqu'ils ont gagné le pied de la montagne, le Prince Rorn les presse de grimper au plus vite. La butte est constituée de nombreux blocs de pierre empilés les uns sur les autres selon des angles étranges. Les côtes sont luisantes de boue et saupoudrées de grands arbres noirs recouverts de plantes grimpantes noueuses. Les aventuriers dépourvus d'équipement d'escalade ont bien du mal à progresser. Un jet de Grimper devrait être effectué, et s'il est raté, l'aventurier glisse vers le bord de falaise. Un jet sous 3 x DEX devrait alors être tenté afin d'éviter de rouler par-dessus le rebord et de tomber dans le lac.

Une fois que Rorn a atteint une hauteur suffisamment élevée pour dépasser la flèche de la Cathédrale, il se fraie un chemin à travers la montagne afin de gagner le versant qui fait face au Lac.

La Cathédrale se tient juste devant les aventuriers, en contrebas. Rorn regarde vers le bas, ses étranges yeux brûlant d'exaltation. "Que certains d'entre vous m'aident à couper quelques arbres pendant que d'autres cueillent toutes les plantes grimpantes qu'ils peuvent. Que ceux qui restent inactifs ramassent les prospectus !" Ce sont en effet les prospectus, dansant dans la tempête par milliers, qui ont donné son idée à Rorn.

Des jets d'Equilibre sont nécessaires pour attraper les prospectus sans glisser au bas de la pente. Une compétence en dague est requise afin de couper les arbres ou les plantes

grimpantes (haches et épées sont bien trop lourdes et fragmentent trop le bois au goût de Rorn).

Tandis qu'il travaille avec acharnement, Rorn demande aux aventuriers de trouver un plan pour leur arrivée. "Gormweller et la Meute du Chaos se haïssent mutuellement, nous n'avons donc pas à craindre qu'ils s'allient contre nous. Il est possible que Gormweller me reconnaisse car c'est le serviteur de Xiombarg et, en fait, celui de tous les Dieux du Chaos. Je pourrais me déguiser ou me cacher dans l'édifice. J'ai peur d'être pris par la Meute du Chaos si je reste ici, dehors.

"Vous devez traiter avec Gormweller. Il vous prendra pour de nouveaux clients ; flattez-le. Essayez d'apprendre comment la Cathédrale fonctionne, et par quel moyen elle peut être détruite. Attaquez ou attrapez Gormweller lorsque vous vous en sentirez prêt, et soyez assurés que je vous aiderai. Qui sait ? Peut-être pourrez-vous conclure un marché sans avoir recours à la violence ?"

Lorsque Rorn a rassemblé assez de matériaux, il attache les bâtons taillés dans les arbres entre eux à l'aide des plantes grimpantes, et façonne l'armature d'un cerf-volant gigantesque. Les aventuriers peuvent l'aider en cela en réalisant un jet de Faire des Noeuds. Lorsque le châssis a été construit, Rorn le recouvre de prospectus qu'il fixe avec de la boue collante. Il dispose maintenant du moyen de planer jusqu'au toit de la Cathédrale.

Pendant ce temps, les membres de la Meute du Chaos commencent à en avoir assez de vilipender la Cathédrale. Ils se demandent quoi faire et aperçoivent les aventuriers au sommet de la montagne. Ils se mettent à l'escalader, assoiffés de sang. Rorn finit son travail au moment même où les premiers d'entre eux font leur apparition.

Le Cerf-Volant de Prospectus

Rorn crée une sorte de cerf-volant en forme de boîte, muni d'une longue structure ventrale à laquelle doivent s'accrocher les aventuriers. Ensuite, il leur faut lancer le cerf-volant et tenir bon. Ils doivent maintenir leur prise tout au long du voyage. Rorn est assis sur le cerf-volant et en contrôle la direction. Le vol est court mais périlleux. Finalement, le vent porte le cerf-volant jusqu'au-dessus de la Cathédrale, mais Rorn doit alors faire descendre le cerf-volant sur le toit de cette dernière.

La compétence de Rorn pour contrôler le cerf-volant est égale à la moitié de son Equilibre (dorénavant appelée "jet de Cerf-Volant"). Il doit réussir un total de 1D6 jets de Cerf-Volant pour atteindre la destination désirée. Tout jet raté signifie que le cerf-volant fait une embardée, est projeté haut dans le ciel, descend à pic, repart en arrière vers les falaises, ou épouse une trajectoire se finissant par une collision avec l'une des flèches de la Cathédrale.

Chaque fois que Rorn rate un jet de Cerf-Volant, les aventuriers doivent faire un jet sous 5 x FOR pour ne pas lâcher prise comme le cerf-volant est en proie à la violence des

vents ; ceux qui ratent leur jet tombent dans le lac et doivent gagner la Cathédrale à la nage sous une pluie de missiles tirés par la Meute du Chaos.

Si Rorn rate trois jets consécutifs, ou bien si l'un des jets est une maladresse, le cerf-volant s'écrase.

Les aventuriers peuvent aider Rorn à naviguer en effectuant des jets de Cerf-Volant (égaux à la moitié de leur Equilibre). Pour cela, il leur faut se trouver en position de diriger le cerf-volant en se tenant soit aux extrémités de la structure ventrale, soit à l'arrière.

Les aventuriers qui préfèrent ne pas s'embarquer dans cette aventure doivent rejoindre la Cathédrale par leurs propres moyens. Un radeau semble être le meilleur choix possible, mais cela aussi est dangereux. En effet, les seuls endroits accessibles du rivage fourmillent des monstruosité de la Meute du Chaos.

L'Atterrissage du Cerf-Volant

Si tous les jets sont réussis, le cerf-volant atterrit sur le grand toit en pente. Les aventuriers doivent alors rapidement lâcher le cerf-volant car celui-ci se met à glisser, aidé en cela par les souffles de vent. Le cerf-volant est léger mais encombrant, et peut donc être maintenu sur le toit si un nombre d'aventuriers suffisant s'y accroche en combinant leurs efforts. Il peut être attaché au toit à l'aide d'une plante grimpante supplémentaire et d'un jet de Faire des Noeuds.

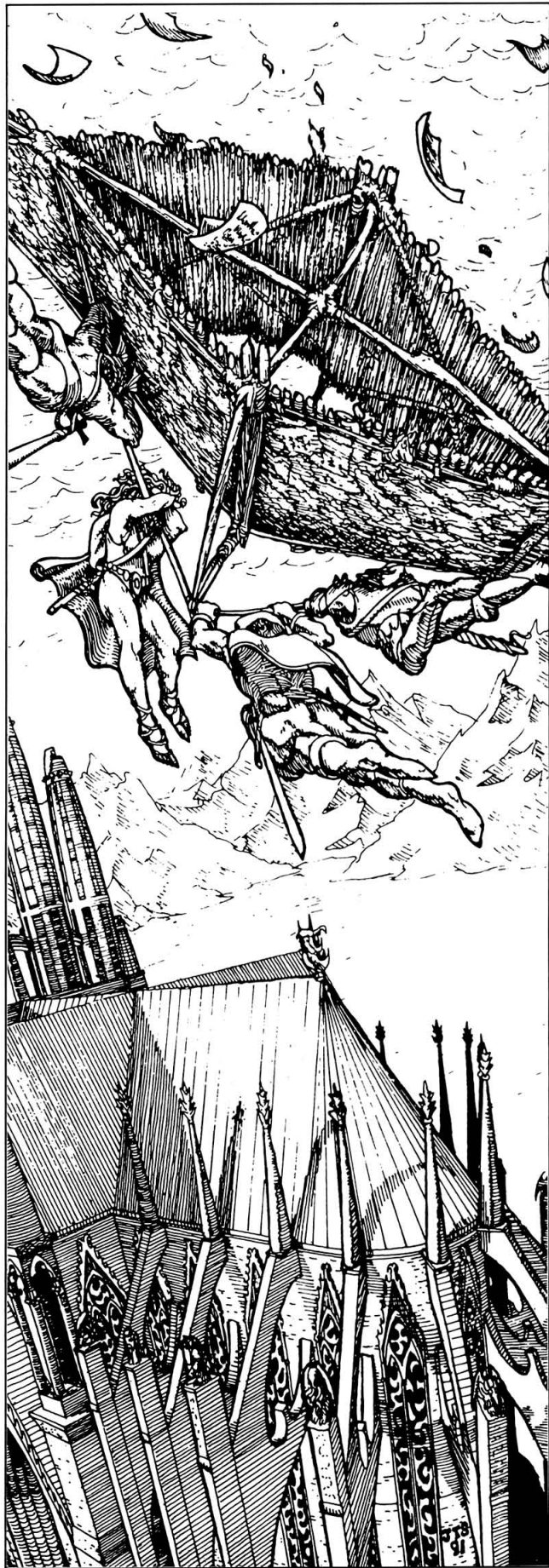
La façon la plus facile d'entrer dans l'édifice est de passer par la claire-voie, puisque celle-ci est ouverte. Des cordes ou des plantes grimpantes sont nécessaires pour descendre du toit. Les autres possibilités consistent à escalader la Voûte sans avoir recours à une corde et à briser l'un des vitraux du réseau de fenêtres ajourées, ou à descendre suffisamment bas pour atteindre le Triforium ou l'Arcade.

Même le sol peut être atteint, pourvu que la corde soit assez longue, mais ceci est dangereux car il y a peu de prise entre le mur et les eaux qui clapotent sur le lac. Par chance, les portes ne sont pas fermées à clef.

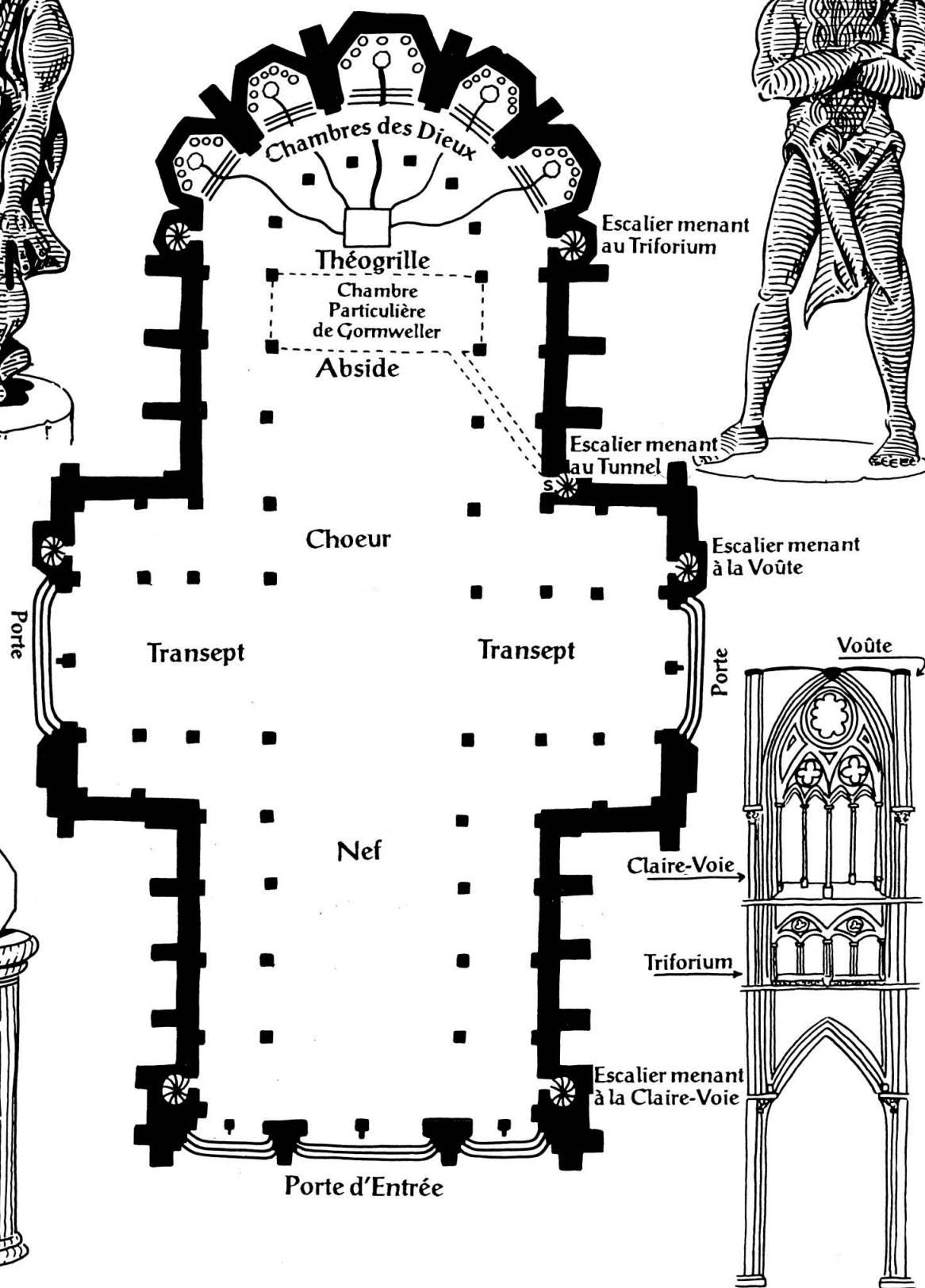
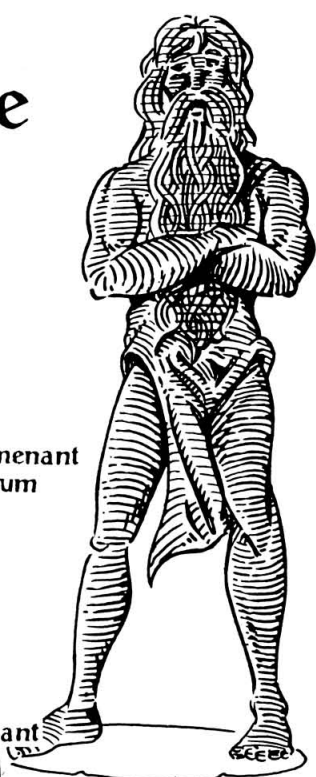
Le Siège de la Meute du Chaos

Pendant ce temps, sur le rivage et dans la montagne, les membres de la Meute du Chaos voient le cerf-volant voler au-dessus de leur tête en direction de la Cathédrale. Nombre d'entre eux bondissent dans l'eau et commencent à nager. Les eaux profondes et glaciales du lac les met en déroute. Certains se noient, la plupart refluent vers le rivage. Deux ou trois peut-être parviennent jusqu'à la Cathédrale et se glissent à l'intérieur afin de surprendre les aventuriers à un moment inopportun.

Les autres se mettent à construire des radeaux afin d'assiéger la Cathédrale. Ce faisant, ils se battent entre eux, et leurs premières tentatives de construire des radeaux prennent fin



Un vol périlleux



peu de temps après avoir Débuté. Il leur faut plusieurs heures avant de parfaire leurs plans et d'obtenir suffisamment de radeaux. Lorsqu'elle est enfin prête, la flottille bigarrée lève les voiles. De nombreux radeaux sombrent, mais ils sont plus d'une centaine de guerriers, mouillés et fulminant, à atteindre la Cathédrale en vie. Ils se précipitent à l'intérieur, hurlant et pillant.

Cette option a pour but d'empêcher les aventuriers d'être un peu trop complaisants lors de leurs tractations avec Gormweller. Les sons lointains issus de la construction des radeaux fait naître une tension et un sentiment d'urgence chez les aventuriers. Le maître de jeu peut se servir de l'assaut maritime de la Meute du Chaos pour ajouter à la confusion et au caractère funeste du point culminant de ce scénario.

La Cathédrale Infinie

La Cathédrale Infinie, le fabuleux temple et marché aux dieux inter-dimensionnel, est maintenant ouvert. Des millions de dieux à des prix raisonnables.

Seules deux personnes y vivent, Nysh le Distributeur de Prospectus, et Gormweller. Les statues de divers dieux s'y trouvent également ; il s'agit en fait d'avatars pouvant être animés pour passer à l'attaque.

Dans son orgueil, Gormweller a créé un avatar de sa propre personne, et c'est celui-ci qu'il envoie à la rencontre des aventuriers pendant que lui demeure caché. L'avatar lui est en tout point identique, et Gormweller peut l'utiliser pour s'adresser aux aventuriers. Pour ce qui est des tâches à accomplir, l'avatar incarne Gormweller. Le MJ doit se souvenir de la distinction qui existe entre l'avatar et le véritable Gormweller car le présent texte ne fera pas toujours la différence entre les deux.

Dans la Cathédrale

Une fois à l'intérieur, les aventuriers doivent décider de l'attitude à adopter en ce qui concerne le Prince Rorn. Va-t-il se cacher, se déguiser, ou risquer d'affronter Gormweller ? Il acceptera le plan de leur choix. Ils disposent de quelques instants de répit pour reprendre leur souffle et faire le point avant que Gormweller ne les aborde (voir ci-après, "L'Homme qui Vend les Dieux").

D'en haut, dans la claire-voie ou le triforium, les aventuriers peuvent regarder par dessus la rambarde pour examiner la partie principale de la Cathédrale. S'ils entrent en passant par l'une des portes du rez-de-chaussée, ils voient à peu près la même chose, mais selon une perspective différente.

L'Abside, la Nef, et le Choeur sont visibles d'emblée. Les Transepts et les Chambres des Dieux ne le sont pas, mais sont décrits dans cette section par commodité. Tous les détails de ces endroits ne deviendront apparents qu'après une exploration appropriée, menée soit seuls, soit en compagnie de Gormweller.

La Nef et les Transepts

La nef est la partie la plus lugubre de l'étage principal. De chaque côté, les statues ombragées de dieux grotesques flanquent les allées. Celles-ci sont au nombre de cinquante, elles représentent une petite partie choisie des articles de vente de Gormweller. Chacune d'elles peut être animée pour devenir un avatar.

Le Choeur

C'est dans le Choeur que se trouve le grand Musicarium, un appareil monstrueux destiné à jouer des hymnes et des chants funèbres pour tous les dieux ayant besoin de supplications. L'engin est un ensemble de touches, de cordes, et de tuyaux qui ressemble à un accouplement bizarre entre un orgue, un piano, et une lyre géante, lesquels auraient atteint des proportions éléphantines. Les tuyaux sont si imposants qu'ils s'enfoncent presque dans la Voûte.

L'Abside et la Théogrille

L'abside contient la Théogrille, le circuit complexe et la matrice magique qui alimente la Cathédrale en énergie lorsqu'elle est en communion avec les dieux. C'est également la Théogrille qui lui permet de voyager entre les mondes. Tous les dieux de Gormweller sont plus ou moins chaotiques, et cette grille concentre leur puissance et franchit les plans pour les rejoindre sur le leur.

La Théogrille est enserrée de grands volets en cuivre et d'un solide toit de cuivre jaune. Des tubes multicolores de belle facture s'étendent de la Théogrille aux Chambres des Dieux, et servent à acheminer le POU des suppliants jusqu'au dieu.

Les volets sont verrouillés, et Gormweller porte la clef sur lui. Il est presque impossible de s'y introduire. Les serrures sont compliquées et ôtent 40 % à toute tentative de Crocheter. Les portes ont une FOR de 40 et sont suffisamment larges pour laisser deux personnes tenter de les enfoncer. Les flancs et le toit ont 40 points d'armure, ce qui fait que seul un coup occasionnant plus de 40 points de dégâts les déformera.

Le fait d'ouvrir les volets est mortel car le cuivre fournit une protection contre l'intense puissance enfermée à l'intérieur. Des vagues de chaleur et de lumière brillent à travers la brèche, causant 1D20 points de dégâts par round d'exposition aux radiations que ne peuvent stopper les armures. Les avatars sont immunisés contre cet effet, mais pas Nysh ni Gormweller.

Une fois exposée, la Théogrille apparaît comme étant une grande matrice fumante, de forme octogonale, qui vibre de couleurs et tourne sans cesse pour montrer de nouvelles facettes. Elle est trop brillante pour que les yeux puissent se porter sur elle. Elle est si fragile qu'un coup seulement l'endommagera de façon irrémédiable.

Les aventuriers ont juste besoin de réussir un jet d'Attaque pour parvenir à cette fin.

Les conséquences qui découlent de la détérioration de la Théogrille sont décrites ci-après dans la section "La Destruction de la Cathédrale".

Les Chambres des Dieux

Elles sont au nombre de cinq et contiennent une cabine dans laquelle les candidats peuvent sélectionner le dieu qu'ils souhaiteraient révéler. Les cabines sont bordées de coussins de soie rouge fort confortables, disposés tout autour d'un octogone miniature, lequel est installé sur un piédestal.

C'est dans ces Chambres que les clients se détendent. Ils utilisent l'octogone pour voir les dieux et faire leur choix. Voir "Changer de Dieu" pour de plus amples détails sur la procédure à suivre.

Les tubes qui vont de la structure de la Théogrille à la Chambre des Dieux centrale sont lourds et métalliques, alors que les tubes qui rejoignent les quatre autres Chambres sont brillants et colorés. La Chambre des Dieux centrale est en fait la très secrète salle de commande de la Cathédrale. L'octogone qui se trouve dans cette salle constitue en réalité une Configuration Entropique, un appareil extraordinairement rare qui permet à un vaisseau de voyager entre les plans. Celle-ci a été déguisée de façon à ressembler trait pour trait aux quatre autres octogones.

Les aventuriers ayant vogué à bord du vaisseau inter-dimensionnel Le Pirate des Mondes pourront malgré tout reconnaître la Configuration Entropique grâce à un jet sous 3 x INT, et donc se rendre compte qu'il s'agit là de la salle de commande de la Cathédrale.

Le Triforium, la Voûte, et la Claire-Voie

Il s'agit de grands bas-côtés décorés et situés dans les hauteurs de la Cathédrale. Ils font tout le tour de l'édifice et sont remplis de nombreuses représentations des différentes déités à vendre, aussi sinistres que surréalistes. Ces dernières apparaissent sous forme de longues tapisseries, de vitraux, et de peintures.

Les Escaliers

De grands escaliers en spirale, faits de fer forgé, montent du rez-de-chaussée jusqu'aux bas-côtés du Triforium, de la Voûte, et de la Claire-Voie. Un des escaliers, dissimulé derrière un faux mur de pierre, s'enfonce dans les profondeurs pour mener au Tunnel et à la Chambre Secrets de Gormweller. Un jet de Chercher effectué dans cette zone permet de remarquer une certaine irrégularité dans la pierre. Une fois qu'elle a été trouvée, la porte secrète peut facilement être repoussée sur le côté.

Le Tunnel Secret

Ce tunnel conduit à la chambre secrète de Gormweller. Il est étroit, large d'un mètre, et haut de deux. Trois pièges mécaniques sont dissimulés sur toute sa longueur, respectivement disposés dans le sol, le mur, et le plafond. Pour les repérer, les aventuriers doivent être à leur recherche et réussir des jets de Chercher et d'Amorcer/Désamorcer un Piège. Les divers pièges peuvent être neutralisés depuis la chambre de Gormweller.

Chaque piège déclenche un mécanisme contre les intrus (une petite concession à la Loi de la part de Gormweller). Le

premier piège consiste en des pointes, le deuxième en une porte aussi acérée qu'une lame de rasoir, et le troisième en des lames rotatives. Chaque piège occasionne 4D6 points de dégâts, mais peut être Evité.

La Chambre de Gormweller

Cette salle secrète est la retraite de Gormweller. C'est ici que se cache le véritable Gormweller, contrôlant son avatar à distance, tel un marionnettiste.

Cette pièce est décorée et meublée avec opulence, parée d'installations et de styles couvrant ce qu'il y a de meilleur dans un millier de cultures différentes. Les meubles à vocation religieuse abondent. Gormweller dort sur un banc d'église massif dont le contact a été adouci par plusieurs épaisseurs d'édredons. Il prend ses bains dans de délicats fonts baptismaux en cristal. Sa garde-robe est enfermée dans un confessionnal, lequel est orné de gargouilles en bois. Une grande boule luisante est posée sur un podium en velours ; c'est à travers elle que Gormweller peut voir tout ce qui se passe dans la Cathédrale. Il l'utilise également pour parler par le biais de son avatar.

Deux grands coffres très ouvragés renferment le trésor de Gormweller. L'un contient un bloc d'argent solide, l'autre un énorme lingot d'or difforme. Gormweller trie les nouvelles pièces de monnaie, les jette dans le bon coffre, et les expose aux rayons de la Théogrille afin de les faire fondre. Le gros morceau d'argent vaut 20 000 GB, et le lingot 50 000. Ils sont tous deux incroyablement lourds et exigent une FOR de 40 pour être tirés (Nysh, Gormweller et son avatar doivent unir leurs efforts pour les déplacer). Si les aventuriers sont dans l'obligation de quitter la Cathédrale au plus vite, ils ne pourront traîner les objets précieux au-dehors à temps. Et puis, s'ils le pouvaient, ils ne parviendraient probablement pas à les empêcher de couler au fond du lac.

Une deuxième entrée est pleinement visible. Derrière elle se trouve une échelle qui mène à une trappe en cuivre jaune. Au-dessus de la trappe, l'intérieur de la Théogrille flamboie. Quiconque ouvre la trappe se retrouve exposé à la puissance vibrante de la Théogrille et se voit donc, comme expliqué ci-avant, infliger 1D20 points de dégâts par round.

L'Homme Qui Vend Les Dieux

Une fois que les aventuriers se sont infiltrés dans la Cathédrale, Gormweller les observe depuis sa chambre secrète. Il les laisse explorer les lieux pendant un moment, puis leur envoie son avatar. Gormweller et son avatar ne peuvent être distingués l'un de l'autre. Si les aventuriers regardent dans la bonne direction et réussissent un jet de Voir, ils peuvent voir l'avatar sortir du Tunnel Secret.

Gormweller est petit et gros, presque deux fois plus large qu'il n'est grand. Il porte une toge dorée toute simple, des chaussons, et un collier de perles noires. Ses cheveux sont



Des millions de dieux à des prix raisonnables !

bleus et peignés de manière à former une haute spirale au sommet de sa tête ; des favoris bleus empiètent sur ses joues et menacent de s'enfoncer dans sa bouche. Il rit souvent, sans se forcer, et parle sur un ton mélodieux et plein d'humour. Il est généreux en gestes et en adjectifs.

Gormweller accueille les aventuriers de façon fort amicale et avec un certain soulagement. Nysh lui avait bien dit qu'il y avait des clients aux alentours, mais Gormweller craignait que ceux-ci ne fussent rebutés par la cohue qu'il a pu observée sur le rivage du lac (*la Meute du Chaos*). Gormweller leur propose de visiter son établissement, et les encourage à utiliser une des Chambres des Dieux afin de choisir une nouvelle déité.

S'il est interrogé sur ses motivations, Gormweller a soudainement l'air d'être blessé. "Mes amis, je suis un marchand honnête, et je suis venu ici afin d'exercer mon métier. Puis-je vous montrer ce que j'ai à vous offrir ? Il n'existe pas une seule personne dans tout le Multivers qui ne pense pouvoir être mieux servie par un autre dieu."

Le Plan de Gormweller

En fait, Gormweller n'est pas franc. La Reine Xiombarg s'est servie de lui comme d'un pont sur lequel elle a dirigé la Tempête du Chaos jusqu'à cet endroit. Il sait qu'elle a réalisé cette opération dans le but de retrouver un fugitif Vadhagh. Quelqu'un, dans les environs, dispose des pouvoirs et connaissances nécessaires à l'invocation de la Cathédrale, et Gormweller se dit que ce quelqu'un doit être le Vadhagh en question, et que les aventuriers doivent savoir où il est. Si Gormweller pouvait capturer le fugitif, il en serait richement récompensé par Xiombarg.

En conséquence, Gormweller et les aventuriers vont s'engager dans une joute verbale, enjouée certes, mais terriblement importante. Les aventuriers veulent savoir comment fonctionne la Cathédrale et comment elle peut être détruite. Gormweller, quant à lui, désire savoir qui a invoqué la Cathédrale, et où il se trouve. "C'est curieux, mais j'avais mis le cap sur le plan d'Uerth afin d'y vendre une religion à ces athées de Murda. Et pourtant me voici dans les Jeunes Royaumes. Comment cela peut-il bien être ?" Gormweller et les aventuriers ont l'intention d'attaquer dès qu'ils auront obtenu les renseignements qu'ils recherchent. Qui commencera ?

L'utilité du Prince Rorn dans le reste de ce scénario dépend du MJ. Si Rorn accompagne les aventuriers, Gormweller le reconnaît et passe à l'attaque dès qu'il bénéficie d'un effet de surprise. Si le Prince se cache, il peut être découvert par Nysh ou un membre de la Meute du Chaos égaré. S'il se déguise, Gormweller ne tardera probablement pas à avoir des soupçons à son égard.

La Visite Guidée de Gormweller

Au cours du discours préliminaire de Gormweller, Nysh sort de l'escalier situé près des Chambres des Dieux et rôde dans la salle. Lorsque la visite des lieux commence, Gormweller envoie son serviteur chercher des rafraîchissements pour ses in-

vités. Pour ce faire, Nysh gagne la chambre souterraine de Gormweller puis en revient, donnant ainsi aux aventuriers deux occasions supplémentaires d'apercevoir l'escalier caché.

Les rafraîchissements se composent d'un vin étincelant et de pain frais au goût délicieux. "Ah, hostie et communion pour nos âmes affamées !" dit Gormweller avec piquant. Ni le vin, ni le pain ne sont empoisonnés, et le Théomarchand revêt une expression chagrine si certains aventuriers refusent son hospitalité.

La visite guidée de Gormweller est complète, quoiqu'il délaisse les galeries supérieures ("Elle ne servent qu'à décorer") et les rouages intérieurs de la Théogrille ("Il est mortel de s'exposer à cette puissance palpitante"). Quand il montre les Chambres des Dieux, il se contente de présenter celle qui est située à l'extrême droite. Il détourne l'attention de tout aventurier qui semble intéressé par les quatre autres Chambres. Il insiste lourdement sur le fait que toutes les chambres sont identiques. Un jet de Chercher dirigé sur Gormweller permet de remarquer que les yeux de celui-ci se posent sur la Chambre des Dieux du milieu lorsqu'il tient ces propos.

Si l'un des aventuriers ou plus manifeste un quelconque intérêt pour un nouveau dieu, Gormweller en est tout enthousiasmé. Si celui que Xiombarg recherche, où qu'il se trouve, est gage d'une récompense enviable, les affaires n'en sont pas moins les affaires.

Changer de Dieu

Ceux qui souhaitent choisir un nouveau dieu doivent entrer dans une Chambre des Dieux et fixer leur regard sur l'octogone miniature tout en se concentrant sur la sphère divine qu'ils convoitent, par exemple : la Guerre, la Mort, l'Amour, la Terre, la Mer, la Connaissance, etc. L'octogone se met à briller doucement, et un bourdonnement pénétrant est émis par la Théogrille. La puissance commence à se diffuser dans les conduits qui mènent à la Chambre des Dieux. Au bout de cinq minutes, des images de la myriade de dieux disponibles apparaissent dans l'octogone ainsi que dans l'esprit du solliciteur. Celui-ci peut obtenir davantage de détails en se concentrant sur l'une des déités en particulier.

Un million de sphères, issues du Multivers, et des douzaines de dieux, dans leur panthéon respectif, sont accessibles. Le choix de dieux d'outre-plans est immense. La section traitant des Avatars des Dieux donne quelques exemples des dieux dont Gormweller dispose. Les maîtres de jeu sont invités à en inventer d'autres, ou à utiliser des panthéons issus de mythes ou d'autres systèmes de jeux de rôle. Tous les dieux de Gormweller sont de nature chaotique puisque l'activité de ce dernier viole les fondements mêmes de la Loi.

Si le solliciteur est satisfait, il doit sacrifier un point de POU à la déité et un point de POU à la Cathédrale. Ceci établit un lien entre le dieu et l'adorateur. Si le solliciteur demande à devenir un Agent, traitez-le de la même manière que les agents potentiels des dieux des Jeunes Royaumes.

Les adorateurs de dieux d'outre-plans ne reçoivent que peu de bénéfices tangibles, si ce n'est, peut-être, du réconfort. Ils perdent tout lien avec leur dieu précédent. Les Agents de dieux d'outre-plans obtiennent de l'Elan de leur nouveau dieu, mais le fait de convertir de l'Elan en points de POU ou en Intervention Divine exige le double de points habituels.

C'est-à-dire que 100 points d'Elan sont nécessaires pour obtenir 1 point de POU. Si la Cathédrale venait à être détruite un jour, tout lien avec des déités achetées ici seraient rompus.

Le MJ et l'aventurier nouvellement converti devraient se mettre d'accord sur les gains d'Elan octroyés par ces nouveaux dieux. Ces gains devraient refléter la nature même des dieux. Les descriptions de l'Elan faites dans les règles de Stormbringer constituent un bon guide.

Les Honoraires

Les honoraires de Gormweller pour ses services équivalent à 100 GB pour une nouvelle déité et à 500 GB si le client tente de devenir un Agent. Ceci ne peut être payé qu'en pièces d'or ou d'argent.

Il n'accepte pas les pièces de bronze, et les pièces de grande valeur (telles que les Roues d'Or melnibonéennes) ne valent pas plus que de simples pièces faites du même métal puisqu'il les fond toutes ensemble. Il refuse également les gemmes car leur valeur diffère énormément d'un plan à l'autre suivant leur disponibilité.

La Tactique de Gormweller

Il est probable qu'un combat finisse par éclater et ce, dès qu'une des parties aura obtenu ce qu'elle cherchait. Le véritable Gormweller reste caché. Son avatar se bat et anime quelques statues de dieux afin de protéger la Cathédrale.

Les avatars sont des incarnations géantes des dieux. Elles sont amenées à la vie lorsque les perles noires que porte Gormweller les frappe. Lui et son avatar arborent dix perles chacun. Il est modéré, n'utilisant que le nombre de perles dont il a besoin et ce, à raison d'un avatar à la fois. Si les aventuriers disposent un peu trop facilement de ces derniers, Gormweller augmente ses chances.

Avant d'être animés, les avatars ne sont que de simples statues qui peuvent être brisées. Celles-ci sont disposées si près les unes des autres qu'une bonne poussée pourrait en faire tomber toute une ligne, tels des dominos. Pour faire basculer une statue, les aventuriers doivent surmonter sa TAI 25 en combinant leur FOR.

Une fois qu'une statue a volé en éclats, les perles peuvent ramener les morceaux à la vie. Ceux-ci peuvent servir de substitut efficace, quoique grotesque, en cas de membre perdu lors d'une blessure majeure.

Le véritable Gormweller ne sort de sa cachette que pour activer d'autres avatars si le sien propre a été détruit, ou si la Cathédrale même est mise en danger. S'il se fait attraper et qu'on le menace de quelque forme de violence que ce soit, il

ECHANTILLONS D'AVATARS

VERTIGE : Dieu Chaotique des Tornades, Seigneur de l'air d'un grand royaume éolien.

Arme : Poings Tourbillonnants, dommages 2D3+2D6.

GUEULE-DE-GRENOUILLE : Enorme Dieu Crapaud Sautillant d'un plan amphibie.

Arme : Morsure, dommages 1D10+2D6.

LASCIVIA : Déesse Chaotique de l'Amour d'un monde décadent à la culture pseudo-Renaissance.

Arme : Arc, dommages 1D10+2+2D4.

ENERSEK : Dieu Bestial de la Mort d'un peuple primitif.

Arme : Gourdin, dommages 1D6+2D6

GAGGAGAGAGA : Dieu Idiot des fous et esprits brisés.

Arme : Coup de Tête, dommages 1D4+2D6.

DEUTERETH : Dieu de la sorcellerie d'un plan chaotique très ténébreux.

Arme : Bâton, dommages 1D8+2D6.

MOGAK : Dieu Chaotique ressemblant à un chat, Seigneur des Machinations Sournoises.

Arme : Griffes, dommages 2D6+2D6.

FOLLIS : Dieu Sinistre des Ames Egarées d'un monde où règne la sorcellerie.

Arme : Faux, dommages 2D6+1+2D6.

HININ : Déité unique et gigantesque d'un monde se trouvant au bord de l'effondrement.

Arme : Attraper et Jeter, dommages 2D6+2D6.

SCORBID : Dieu de la Maladie d'un pays situé en terre chaotique.

Arme : Fléau, dommages 1D10+1+2D6.

RESLOIN : Élégant Dieu de la guerre d'une époque cultivée.

Arme : Rapière, dommages 1D6+1+2D6.

XIOMBARG : La Reine des Epées, ennemie du Prince Rom et des Vadhaghs.

Arme : Epée longue, dommages 2D8+2D6.

GLOBULE-VISCERAL : Dieu de la Mort, gras et énorme, d'une race famélique.

Arme : Ecraser, dommages 4D6+2D6 et Etouffer (voir les règles de noyade)

MACHEBILE : Entité chaotique rebutante d'une race corrompue par le Chaos.

Arme : Pincés, dommages 2D4+2D6.

se jette immédiatement à genoux et implore la pitié des aventuriers de façon méprisante. Ses bourrelets de graisse frémissent telle de la gélatine tandis qu'il pleure et tremble comme un veau. Il acceptera tout compromis ne risquant pas de le blesser ou d'endommager la Cathédrale. S'il a un choix à faire, la Cathédrale passera en second.

L'Avatar de Gormweller

FOR	CON	TAI	INT	POU	CHA
20	15	17	20	(1D10)	9

Points de vie : 20.
Armure : 15 points dus à sa protection magique.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Coup de Poing	50 %	1D3+1D6	50 %

Compétences : Voir plus loin
Langues : Voir plus loin

Le Véritable Gormweller

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
6	13	17	20	19	10	9

Points de vie : 18.
Armure : Aucune.
Armes : Aucune

Compétences : Eviter 31 %, Evaluer 99 %, Lancer des Perles Pour Avatar 85 %, Eloquence 99 %, Persuader 99 %.
Langues : Commune 99 %/99 %, de nombreuses autres.

Nysh

Nysh est petit et laid, un peu comme un enfant de chœur qui serait entre deux âges et vérolé. Il ne prend jamais part aux combats mais fait se cacher. Si Gormweller est tué, Nysh se met à suivre les aventuriers pour faire fonction de serviteur. Il est muet et servile, incapable de survivre s'il est livré à lui-même.

FOR	CON	TAI	INT	POU	CHA
8	11	9	7	5	5

Points de vie : 11.
Armure : Aucune.
Armes : Aucune

Compétences : Dégoter 35 %, Se cacher 31 %, Ecouter 56 %, Déplacement Silencieux 43 %.
Langues : Parler la Langue Commune 00 %, Comprendre la Langue Commune 35 %.

Les Avatars des Dieux

A l'état de veille, les avatars sont de gigantesques et superbes statues des dieux. Animées, elles prennent de la couleur et du grain, la pierre se transforme en peau, en écailles, en plumes, ou en fourrure, les yeux, vivants, s'ouvrent, et les dieux marchent parmi les hommes. Ils constituent une manifestation des dieux des plus dépouillée et ne possèdent qu'une fraction de leurs pouvoirs.

Avatar Type

Tous les avatars ont la même taille et la même construction. Même les dieux les plus petits sont gigantesques sous forme de statue. Les avatars disposent tous des mêmes chances d'attaque, bien que la na-

ture de l'attaque et les dégâts qu'elle provoque puissent varier. Ils attaquent une fois par round. Les bonus aux dommages sont identiques pour tous.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	15	25	10	(1D10)	10	20

Points de vie : 28 chacun.
Armure : 15 points dus à un éclat surnaturel.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Arme (variable)	50 %	Voir ci-après	50 %

Compétences : Chercher 50 %, Voir 50 %.

Les avatars ont un point faible caractéristique. Tout jet d'attaque critique dirigé à leur encontre perce leur énergie magique et épuise tout leur POU. L'avatar devient alors inerte et meurt. Son POU est directement transmis à l'attaquant et ce, de façon permanente. Comparez le POU reçu à la CON de l'aventurier pour voir si l'échange lui fait perdre connaissance (Table de Résistance).

L'Issue Finale

Puisque la direction que va prendre le finale de ce scénario dépend des actions des aventuriers, diverses options accompagnées de leurs conséquences sont proposées ci-après :

Gormweller Gagne

Si Gormweller l'emporte, les aventuriers restant en vie sont remis à la Reine Xiombarg en compagnie du Prince Rorn. Rorn est transformé en mignon gigotant de la Meute du Chaos, mi-homme, mi-limace. Les aventuriers peuvent plaider leur cause pour obtenir leur libération. Le fait de devenir l'Agent de Xiombarg peut faciliter une telle obtention, de même que le sacrifice de 1D6 points de POU ou de CHA en sa faveur, ou toute autre promesse convenable. Ceux qui échouent deviendront des mutants de la Meute du Chaos, ou pire encore.

Gormweller Perd

Si Gormweller meurt, les aventuriers peuvent soit voler, soit détruire la Cathédrale (voir plus loin). S'il est toujours en vie, ils ont tous les atouts en main. Il sont en mesure de le forcer à ramener le Prince Rorn chez lui, ou à les emmener à l'endroit de leur choix, ils peuvent s'emparer de son argent et ont toujours la possibilité de détruire la Cathédrale.

Le Vol de la Cathédrale

Une fois que Gormweller a été maîtrisé ou tué, les aventuriers sont à même de s'emparer de la Cathédrale, à condition toutefois d'avoir découvert le secret de la Chambre des Dieux centrale.

La Configuration Entropique qui se trouve à bord de ce vaisseau fonctionne d'une façon identique aux autres Chambres des Dieux, la Théogrille fournissant des vues des différents plans à visiter. Si un aventurier se concentre sur la

destination qu'il a choisie, la Cathédrale disparaît du monde sur lequel elle se trouve et réapparaît à l'endroit désiré. La Cathédrale peut également se déplacer dans un même plan. Quand elle est liée, elle se manifeste toujours à l'endroit le plus spectaculaire et le plus enclin à inspirer une crainte révérencieuse.

Le contrôle de la Cathédrale demande un jet sous 1 x INT pour chaque voyage effectué (5 x INT pour le Prince Rorn ou Gormweller). Un jet raté indique que la Cathédrale se perd quelque part dans le Multivers, et se rematérialise à l'emplacement qui sied au maître de jeu.

Si les aventuriers remettent la Cathédrale à Rorn, il les dépose où ils le souhaitent, dans les Jeunes Royaumes ou dans le Multivers, et s'en retourne chez lui. Comme promis, les aventuriers peuvent garder sa voiture, laquelle a une valeur de 3 000 GB. Le contenu de cette dernière vaut, lui, 5 000 GB. Le cheval a besoin d'être à nouveau ferré.

Les aventuriers particulièrement nobles peuvent souhaiter accompagner Rorn jusqu'à la Cité dans la Pyramide. Le MJ devra alors concevoir un nouveau scénario ; ce supplément a pour but de traiter des périls qui affectent les Jeunes Royaumes, et non ceux qui menacent le Monde des Quinze Plans. Le roman de Michael Moorcock intitulé *La Reine des Epées* décrit la situation critique dans laquelle se trouve le peuple de Rorn.

Si les aventuriers prennent la Cathédrale pour leur propre compte, ils devront affronter une troupe de guerriers semblable à la leur sur les 1D10 prochains plans. Il est fort possible que l'un de ces guerriers soit l'incarnation du Champion Eternel.

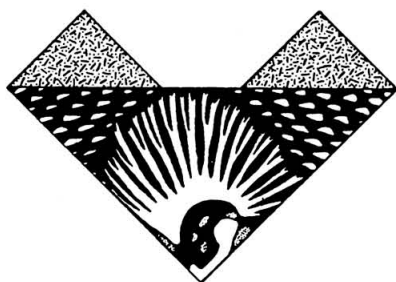
La Destruction de la Cathédrale

La seule façon de détruire la cathédrale consiste à démolir la Théogrille. Le processus approprié est expliqué dans la section "L'Abside et la Théogrille".

Lorsque la Théogrille a été endommagée, elle se met à tourner comme une folle, et un son haut perché en émane. Les octogones des Chambres des Dieux de gauche et de droite commencent à émettre des images de divers dieux avant d'exploser les uns après les autres. Les câbles tranchés fouettent l'air en sifflant et en étincelant. L'octogone de la Chambre des Dieux centrale montre les vues de différents plans et devient de plus en plus lumineux, jusqu'à ce que son éclat soit aussi intense et douloureux que celui de la Théogrille. Celle-ci et la Configuration Entropique implosent soudainement, aspirant la lumière pour ne plus laisser qu'une flaque de verre fondu. La Cathédrale Infinie n'est plus qu'une cathédrale tout à fait normale et se met rapidement à couler au fond du lac.

Cette opération prend 1D4+4 rounds. Les aventuriers qui se trouvent encore à bord de la Cathédrale se noient, ceux qui parviennent à s'échapper ne sont pas encore saufs. Ils peuvent regagner le cerf-volant et se jeter du haut du toit, mais ils tomberont à l'eau avant d'avoir atteint le rivage et devront donc finir leur course à la nage. Ils peuvent également monter à bord d'un des radeaux de la Meute du Chaos.

La Reine Xiombarg a maintenant perdu la capacité de maintenir la Tempête du Chaos sur ce plan. La Meute du Chaos hurle, puis disparaît, attirée dans les cieux. Le ciel entre en éruption, se fragmente en des milliards d'échardes, puis s'éclaircit brusquement. Un jour éclatant point au-dessus de la forêt. L'eau qui goutte des arbres est le seul indice de l'existence de la tempête qui faisait rage quelques instants auparavant.



UN SUPPLÉMENT POUR

Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES

Un temps vint où il y eut de grandes transformations sur la face de la Terre et dans les cieux, où la destinée de l'Homme et des Dieux fut martelée dans la forge du Destin, où des guerres monstrueuses et des actions d'éclat se préparèrent dans l'ombre. Et en ce temps-là, qui fut l'Ere des Jeunes Royaumes, des héros se dressèrent.

Stormbringer, Michael Moorcock

Ce livre vous propose cinq aventures, cinq défis dans le monde cruel des Jeunes Royaumes. Avez vous assez d'âmes et de sang pour en venir à bout ?

Le Croc : les marins craignent la Mer Pâle. Des navires ont disparu dans ses brumes. Certains croient avoir vu un pic noir sortant des flots tel le croc d'une bête sanguinaire. Des filets ont ramené des abominations. Qui a transformé cette mer calme en un océan de terreur ?

Le Coeur d'Arioch : certaines pierres sont aussi splendides que maudites. Comment échapper aux cauchemars d'un malheureux voleur victime de la colère d'Arioch ?

Le Royaume Flottant : la mer des sargasses existe dans les Jeunes Royaumes. Un grand Kraken en est le roi et les naufragés ses proies. Pourquoi s'est on embarqué sur ce navire ?

La Tempête du Chaos : est ce bien raisonnable d'acheter un dieu, même à crédit ?

L'Engin Connecteur : des naissances de monstres affligent le peuple ailé. Une pièce essentielle de la machine sacrée a été dérobée. Qui sont les voleurs et pourquoi ont-ils mutilé l'Engin Connecteur ?



Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

Prix : 144 F

ISBN : 2-906897-39-6