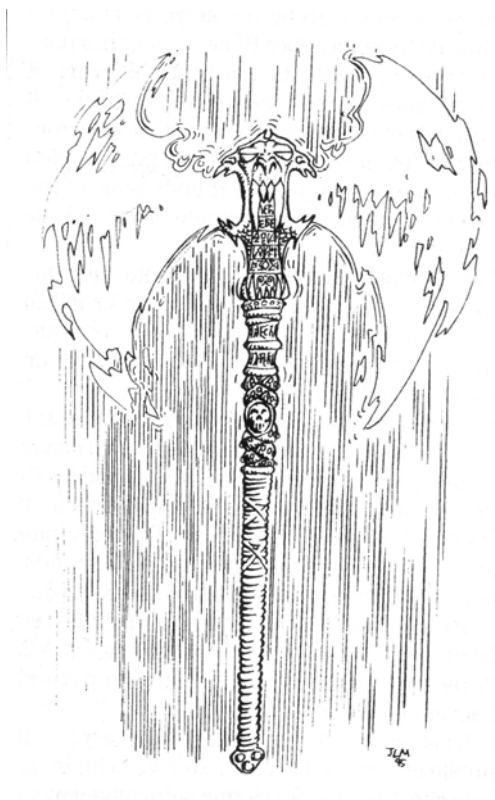




LES CHRONIQUES DU CHAOS

KABAAL

Ce scénario est le premier volet des Chroniques du ChaOs, une saga qui emportera les PJ dans un tourbillon d'aventures...



LES CHRONIQUES DU CHAOS

KABAAL

Ce scénario est le premier volet des Chroniques du Chaos, une saga qui emportera les PJ dans un tourbillon d'aventures...

LE COIN DU METTEUR EN SCENE

Le scénario *Naufrage au centre de la Terre* a été spécifiquement conçu pour servir de prologue à cette campagne. Il introduit le personnage de Kwalish, maginventeur officiel de la cour du Salthar, qui sera le guide et le mentor des PJ tout au long de l'histoire. Si vous n'avez pas joué cette aventure, tout autre scénario fera l'affaire pourvu qu'il en résulte une amitié et une confiance réciproques avec le maginventeur.

Au moment où l'histoire commence, Kwalish s'apprête à présenter les PJ au roi Drogon, qui va leur demander un service de la plus haute importance. Mais avant d'aller plus loin, lisez les encadrés *Kabaal*, *la légende du Dieu Mort* et *jouez en musique*. Lorsque vous serez prêt, revenez ici, calez-vous bien dans votre fauteuil et ouvrez grand vos yeux et vos oreilles. Attention, l'épopée commence...

EPISODE UN - LE PILIER DU CIEL

LE SOUVERAIN DES MURMURES

[Ambiance/Willow 1 : Elora Danan]

Vous voici à Krönberg, capitale du Salthar, royaume de la politique et des espions, clef de voûte de l'équilibre du monde... Alors que vous pénétrez dans la cité royale, les premiers flocons de neige commencent à tomber. Dans le dédale des venelles, entre les hautes bâtisses agglutinées et les écluses gelées, les brumes lacustres enveloppent Krönberg d'un épais manteau de mystère où se pressent les lutins, les joues rouges et le bonnet scintillant. Mais il règne une morosité que l'approche de l'hiver ne saurait seule expliquer : Drogon, le souverain incontesté du Salthar, admiré et respecté de tous ses sujets, est atteint d'un mal étrange que nul n'a su soulager.

C'est dans cette atmosphère tourmentée que les PJ sont conduits par Kwalish au cœur du palais, pour y être présentés au roi. Dès leur arrivée, ils sont frappés par deux choses : la quantité phénoménale de lutins qui s'empressent dans les couloirs, chargés de parchemins (Kwalish précise qu'il s'agit du service des archives royales) ; et le nombre impressionnant de filtres et de vérifications auxquels ils sont soumis malgré la présence de Kwalish.

Les PJ atteignent enfin une grande porte, gardée par huit soldats aux armes du roi (blason noir frappé d'un cercle blanc portant deux yeux d'argent) qui s'effacent devant eux. Ils pénètrent dans une immense pièce circulaire coiffée d'un dôme de verre sombre : le salon des entretiens secrets. Drogon est là, dans une semi-pénombre, assis sur un trône de métal ouvragé. Bien qu'il semble très las, ses yeux brillent d'une intelligence hors du commun, soulignée par leur étrange couleur : ils sont argentés ! Une dizaine de lutins s'affairent pour recueillir par écrit chaque parole ou acte royal. Assis sur l'épaule de Drogon, un lutin détaille les PJ puis chuchote à l'oreille du roi qui prend la parole : "Ainsi Kwalish, te voilà de retour. Soit le bienvenu au palais, ainsi que tes nobles compagnons."

Drogon fixe alors chacun d'eux de son regard pénétrant et énonce d'une voix sourde chaque particularité des PJ (états d'esprit, défauts, etc.) ! *"Ne soyez pas impressionnés, nobles aventuriers. Car si je dispose d'une certaine clairvoyance, je suis trahi par une mémoire déficiente : mes souvenirs ne cessent de s'évanouir et ne remontent jamais au-delà de quelques semaines. C'est pourquoi mes amis du Petit Peuple et ce bon Kwalish ont créé la RAM, la Royale Archive de la Mémoire, que vous pouvez voir à l'œuvre (il désigne les lutins affairés sur les parchemins). Ce que je m'appête à vous révéler est l'un des secrets les mieux gardés du Salthar. Et je ne peux me fier qu'à mon cher Kwalish, donc à vous... pour découvrir le mystère de mes origines ! Selon la RAM, j'aurais été trouvé il y a près de quarante ans par le peuple lutin, errant aux portes du royaume. Or le passé semble vouloir rejaillir à présent et je suis sujet, depuis peu, à des crises de folie qui m'épuisent un peu plus chaque jour. Lors de ces crises, je suis assailli par les visions fugitives d'un pic dressé au milieu des glaces. Je suis persuadé que de nombreuses réponses résident en ce lieu, qu'hélas, nul ne parvient à situer précisément. C'est pourquoi, j'aimerais que..."*

CARNAGE !

[Action terrifiante/Predator II 1 : Main title]

Soudain, les traits du roi se crispent de douleur, ses yeux révoltés s'éclairent d'une lueur maléfique. Il se lève dans un râle, puis se met à hurler tout en frappant l'air de son sceptre : *"Un pic dans les nuages... Je.... Aaaah ! Il faut détruire cet.... Là, le Pilier du Ciel."* Sur ces dernières paroles, il s'effondre. Kwalish crie : *"Le roi a une autre crise, vite, les méde..."* Mais à cet instant, le dôme de verre explose et dans un bruit sourd, une forme monstrueuse se laisse tomber au centre de la pièce. Se redressant lentement, une créature démoniaque étend ses bras puissants en poussant un hurlement rauque. Des lames démesurées surgissent de ses mains dans un bruit métallique, et le cauchemar se met à parler : *"Grand merci, ô piètre souverain ! Grâce à toi, je sais où elle est ! Rien ne peut plus vous sauver, maintenant !" Elle fait un geste, et les ombres autour d'elle semblent alors prendre vie, puis : "Tuez-les !"*

Vos PJ sont confrontés pour la première fois au démon Azroliark, accompagné de 5 Ombres. Directement responsable des crises du roi, il attendait depuis longtemps cet instant : Drogon a enfin révélé le nom du Pilier du Ciel ! Le Prédateur des Ombres sait maintenant où trouver Kabaal et il décide d'éliminer toute concurrence. Etripant les six gardes du roi, massacrant une dizaine de lutins, le démon se dirige vers Drogon. Vos PJ peuvent tenter de s'interposer, mais ils auront déjà fort à faire avec les Ombres ! Le combat s'achève car Kwalish parvient à déclencher une tourmente de magie sur Azroliark, qui disparaît alors en rugissant. Le roi, vivant, et les autres blessés sont rapidement évacués de la salle dévastée.

MORTELLE RANDONNÉE

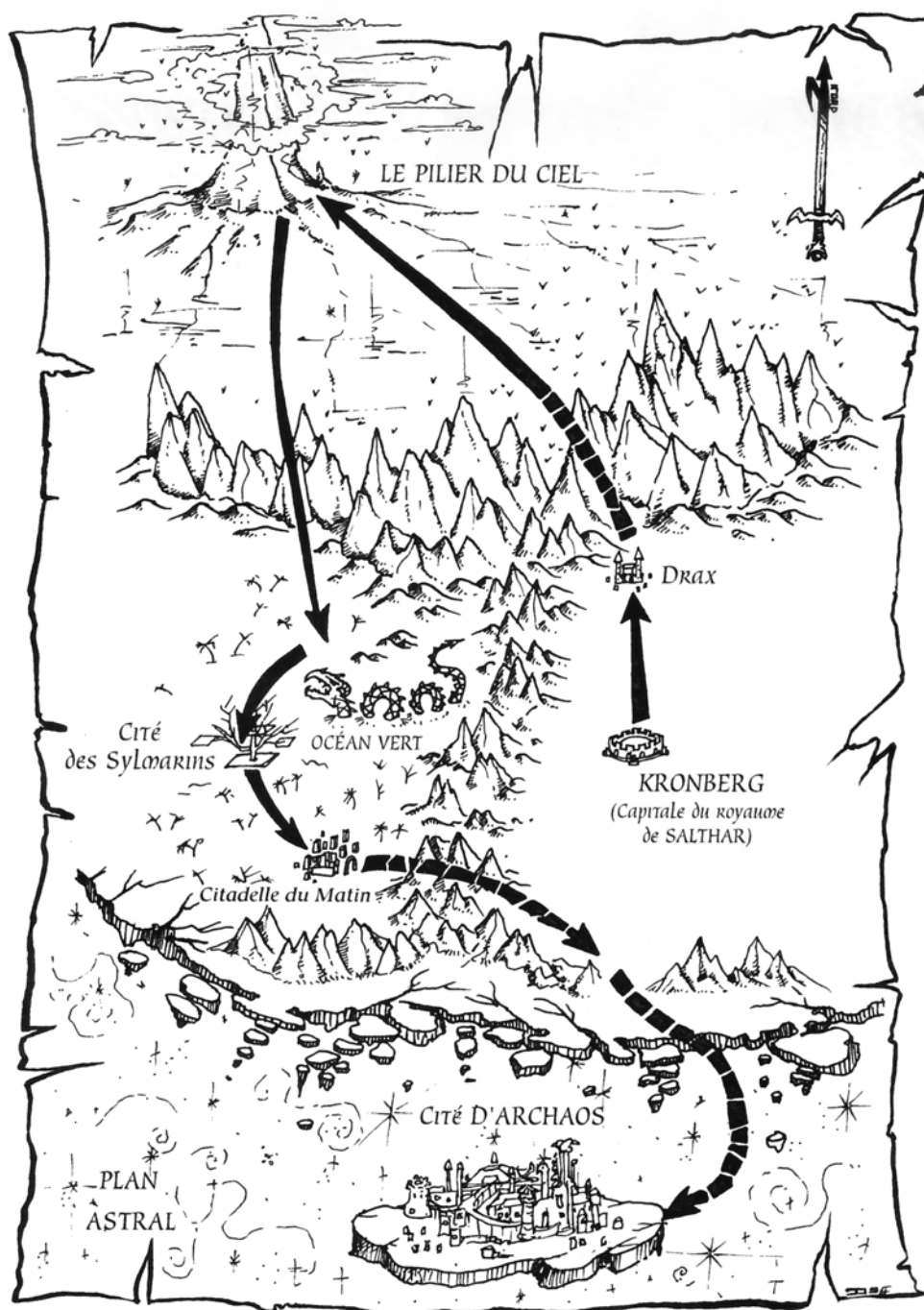
Kwalish ne sait pas ce que le démon compte trouver au Pilier du Ciel, mais il sent qu'il faut le découvrir avant lui ! En quelques heures, il organise les préparatifs et fournit aux PJ tout l'équipement nécessaire : montures, lettres de crédits, 6 potions (au choix), un kwalikayak (bateau pliable, 3m) et un kwalisceptre (bâton-fléau d'arme, 40 utilisations, For+3). Selon les géographes royaux, le Pilier du Ciel est un formidable pic qui se dresse au milieu de la mer Gelée, au-delà des Monts Sinistérias. Fouillant dans sa bibliothèque, Kwalish déniché un parchemin faisant mention d'une passe secrète souterraine à travers les montagnes : un moyen de gagner un temps précieux, pendant qu'Azroliark affrontera les tempêtes hivernales des Sinistérias.

Le maginventeur trace sur une carte le trajet à suivre : il faut remonter aux sources du Linamaz (seul fleuve du royaume) jusqu'à un petit lac de montagne au nord de Drax, la dernière ville du monde civilisé. Ensuite, il faut suivre le cours de la Virevolte, une petite rivière qui sinue jusqu'à la mystérieuse Cathédrale-sous-la-montagne, mentionnée par le parchemin. Kwalish ne peut malheureusement pas se joindre à l'expédition pour le moment (il doit s'occuper du roi), mais il rejoindra les PJ dès que possible.

Organisez une course folle jusqu'aux sources du Linamaz : les PJ chevauchent jour et nuit, ne s'arrêtant que lorsqu'ils ont atteint les limites de la fatigue pour changer les chevaux dans les relais. Utilisez toutes les ressources offertes par l'hiver qui s'est abattu sur le pays : avalanches, éboulements, bandes de loups affamés...

En outre, instaurez un climat de constante insécurité : les espions d'Azroliark œuvrent dans l'ombre pour compliquer le périple des PJ, des corbeaux les espionnent, cinq cavaliers encapuchonnés aux yeux rouges (des rats-garous) "flairent" leur piste... S'ils s'arrêtent dans un relais, ils le trouveront dévasté par le passage du Prédateur, etc.

Au terme d'une dizaine de jours d'ascension, les PJ parviennent enfin aux sources du Linamaz, un lac perché sur un haut plateau, à 2.000 mètres d'altitude. Ils peuvent suivre le cours de la Virevolte par terre, ou descendre la rivière à bord du kwalikayak. Vous pouvez compliquer cette partie en organisant des embuscades ou en faisant intervenir des cascades, remous, rochers ; leurs poursuivants peuvent même tenter de les rattraper à bord d'un radeau ou les bombarder depuis les hauteurs.



[Action stressante/Willow 4 : Canyon of mazes]

Suivant les méandres de la Virevolte vous découvrez, soudain, au-delà d'un parvis d'ardoise, une monumentale ouverture taillée dans la paroi à pic, surmontée d'une frise représentant l'ensemble des races humanoïdes : la Cathédrale-sous-la-montagne ! Perdus dans la contemplation, vous remarquez à peine l'ombre sinistre qui s'étend. En quelques secondes, une avalanche de projectiles s'abat sur vous : une horde d'orques vous bombardent des hauteurs tandis qu'Azroliark plonge vers vous !

Le démon, découragé par les invincibles sommets des Sinistérias, a fini par suivre les traces des PJ. Le seul moyen de lui échapper est de s'engouffrer dans la gigantesque ouverture, car Azroliark est maintenu à l'extérieur par une force qui le repousse. Dedans, les PJ découvrent un chef-d'œuvre taillé dans la roche : de formidables ogives s'entrelacent sous la voûte ciselée tandis que les bas-reliefs représentent une sarabande d'humanoïdes, sous la présidence d'une balance sculptée dans la paroi du fond. Il règne en ces lieux une quiétude apaisante, soulignée par un calme feutré et une température idéale. Sous la balance, six statues portent un sceptre qui peut être abaissé. Elles symbolisent chacune une tendance : un chevalier (loyauté), un moine (neutralité), un démon (chaos), un évêque (bonté), un yogi (neutralité), un meurtrier (mal). Pour pénétrer dans le sanctuaire de la Neutralité, il faut abaisser les sceptres des deux statues symbolisant la neutralité.

Dès qu'ils ont trouvé la bonne combinaison, la paroi du fond s'ouvre, révélant un gouffre enjambé par un formidable entrelacs d'escaliers et d'arches de pierre, baignant dans une faible lueur. A l'instant où ils foulent les premières marches, la paroi se referme derrière eux dans un fracas sinistre. Ils viennent de pénétrer dans le sanctuaire de Celui-qui-est-au-centre-de-tout, la divinité des Sinistérias.

L'arène des oppositions neutres

Cheminant longuement au cœur des ténèbres, les PJ perdent toute notion du temps, jusqu'à ce qu'ils parviennent à une esplanade perchée au bout d'un gouffre : une arène. Elle ne possède que deux issues se faisant face. Du côté des PJ, une urne est remplie de billes noires et de billes blanches irradiant la magie. Si l'un d'eux s'aventure dans l'arène, il se retrouve aussitôt seul, tandis que son propre double (aspect, équipement, aucune blessure) entre par l'autre bout pour l'affronter.

Chaque "déviation" de la mentalité du PJ par rapport à la neutralité confère une augmentation d'un niveau de dé en *Combat* et +1 en *Résistance* à son double (ex : un PJ Sanguinaire et Rancunier affronte un PJ identique... avec 2 niveaux de dé de plus en *Combat* et +2 en *Résistance*). Le PJ peut combattre ou choisir de ressortir.

Pour passer, il faut paraître neutre. Ce n'est possible qu'en "compensant" les atouts ou handicaps de bontés, et/ou de loyautés (Code de l'honneur, Héroïque, Loyal, Pacifiste, Champion, Charismatique, Ferveur, Guerrier Beni, Inspiration), par le port d'une bille noire, et les atouts ou handicaps mauvais et/ou chaotique par une bille blanche (Cupide, Couard, Désagréable, Rancunier, Sanguinaire, Têtu, Berserk, Frénésie, Guerrier Maudit). Ou autres à la discrétion du MJ...

Au sortir de cette épreuve, les PJ découvrent un spectacle grandiose : l'ensemble du gouffre s'illumine d'une douce lumière, révélant une véritable ville suspendue, une dentelle de pierre. Partout, on aperçoit des ombres fugitives...

Le seigneur d'Utopia

Soudain apparaît un petit être chafouin. Son crâne nu souligné de paillettes dorées contraste avec son visage empreint de sagesse, c'est la figure d'un enfant portant cent mille ans d'histoire. D'une voix cristalline, il s'adresse aux PJ : "*Bienvenue en Utopia, jeunes gens. Que la protection de Celui-qui-est-au-centre-de-tout soit sur vous ! Tant que vous respecterez son hospitalité, l'esprit de paix qui règne en ces lieux vous protégera.*". L'étrange vieillard explique que ces cavernes sont un lieu de repos et un refuge pour tout ce qui est, fut et sera, au cœur des montagnes. Il ne guidera les PJ vers la sortie que s'ils exposent leur quête en mettant en avant "l'équilibre mental" de Drogon.

Si les aventuriers n'ont pas compris la philosophie des lieux et insistent sur les buts "primaires" de leur quête, il leur fera un long discours sur la neutralité leur demandera de réfléchir puis de revenir le voir. Après quelques heures de repos (les PJ guérissent de leurs blessures), il les conduit à travers un extraordinaire dédale de couloirs et coursives, empruntant nombre de passage dérobés, jusqu'au cœur d'un formidable glacier. Et, sans un mot, il disparaît...

L'ODYSSEE DES GLACES

La paroi du glacier toute entière s'ouvre dans un formidable grondement, révélant au loin la silhouette majestueuse du Pilier du Ciel, prisonnier d'une banquise immaculée. Tandis que les PJ entament leur descente vers la mer Gelée, le passage se referme derrière eux dans un bruit de tonnerre. Plus loin, le sentier est interrompu par une arche naturelle de quelques mètres de large, jetée au-dessus d'une gigantesque crevasse. De l'autre côté campent une trentaine de silhouettes menaçantes montées sur de petits rhinocéros à fourrure : ce sont des Jrass, une peuplade qui survit sur les rives de la mer Gelée, dans un village d'igloos. Ils ont entendu le bruit du "glacier qui s'ouvre" et sont venus voir ce qui en sortait.

Pour traverser leur territoire, il va falloir payer le tribu : une partie de pousse-mousse. Derrière l'impressionnant rictus de leurs masques d'os (une protection contre le froid) et sous l'aspect rudimentaire de leurs vêtements en peau de yéti, les Jrass dissimulent un tempérament bon enfant qu'ils ne révéleront qu'à la fin du duel. But du pousse-mousse : deux adversaires montés sur rhinocéros se lancent au galop l'un vers l'autre sur le pont, chacun tentant de projeter l'autre dans le vide à l'aide d'une masse rembourrée en peau de yéti (le 'pousse-mousse' !). Mais les Jrass ne sont pas complètement fous : ils ont mis un astucieux système de filets, actionnés à distance par des leviers et dissimulé sous le pont. Ces filets sont relevés au moment précis de la chute de l'un des combattants. Le perdant y finit sa course sous les quolibets du vainqueur et des spectateurs (il est évidemment inutile de révéler ce détail à vos PJ).

Il faut réussir un jet de *Combat* pour toucher et un jet d'*Equitation* pour ne pas tomber de la monture (un jet d'*Agilité* à -6 permet de se rattraper in extremis). Toute tricherie, de quelque nature que ce soit, serait considérée comme une insulte ! Ayant satisfait à la tradition du pousse-mousse, les PJ, vainqueurs ou vaincus, sont joyeusement conduits au village.

Hélas, ils ne vont guère avoir le temps d'apprécier les charmes de l'hospitalité Jrass. En effet, le village est en pleine effervescence : profitant de l'absence des guerriers, des "démons des neiges" ont enlevé une jeune fille ! En questionnant les villageois, les PJ peuvent apprendre que ces démons (*Pistage* à -4 : des Goules) descendent régulièrement du Pilier pour lancer leurs raids. Les vieux racontent que ce fléau remonte à la nuit de la 'grande traînée dans le ciel (l'arrivée de Drogon !), il y a plus de mille lunes. Depuis lors, d'étranges lueurs brillent souvent au sommet du pic, accompagnées de plaintes lugubres.

Le père et les deux frères de la malheureuse décident de partir en char à glace vers le Pilier du Ciel. C'est le moment pour les PJ de profiter du voyage ! L'embarcation ressemble à un petit voilier élancé, monté sur patins métalliques et propulsé par une immense voile en peau tannée. La traversée dure quelques heures. Mais bientôt, les PJ remarquent une fumée sombre qui monte dans le ciel à l'emplacement du village et...

[Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern]

Soudain, alors que votre char à glace file vers le Pilier du Ciel, deux autres voiliers apparaissent au loin, propulsés par une tempête magique qui leur fait rapidement gagner du terrain : la meute du Prédateur !

Le premier char contient Azroliark et 5 Orog, il y en a 8 autres à bord du second. Après avoir massacrés les villageois, ils viennent affronter les PJ ! Rendez cette poursuite aussi palpitante que possible. Les Jrass sont rapidement victimes des traits mortels des Orog, et les PJ doivent diriger le char tout seuls, slalomant entre les blocs de glace, négociant des goullets étroits, longeant des précipices et des ponts neigeux, tandis que flèches et sorts volent en tous sens ! Multipliez les jets de *Conduite* et d'*Agilité* (pour ne pas tomber). Un instant, les PJ

manquent d'être emportés par une bourrasque, la seconde d'après les vaisseaux sont bord à bord et les combattants s'affrontent en équilibre au-dessus du vide, etc. Au terme d'une course haletante, ils parviennent les premiers au pied du Pilier.

A L'ASSAUT DU PILIER DU CIEL !

Le Pilier culmine à plus de 3.000 mètres et se perd dans les nuages. Talonnés par le Prédateur, les PJ peuvent commencer l'ascension en suivant un sentier rudimentaire tracé par les Goules. Mais tandis que les éventuels Orog surviveurs accusent une centaine de mètres de retard, Azroliark joue sa dernière carte... et se téléporte jusqu'aux PJ !

S'engage alors un spectaculaire combat au bord de l'abîme, dans une tourmente de neige, qui doit se terminer par la chute du démon : il s'abîmera dans la mer Gelée où il disparaîtra. Utilisez au besoin les ressources de la montagne (avalanche, corniche qui s'effondre) pour le faire tomber. Les PJ s'en croiront débarrassés... Bien plus tard :

Vous parvenez enfin au faîte du Pilier du Ciel, un vaste plateau occupé par une concrétion glaciaire camouflant les reflets métalliques d'une curieuse construction. Malgré les gémissements des rafales déchaînées, vous entendez le rythme lancinant de tambours et des incantations gutturales provenant de l'amas de glace.

Les PJ viennent de découvrir la capsule de sauvetage de la nef céleste des Titans d'Ether. Elle a été reconvertie depuis en un sanctuaire, et rassemble une cinquantaine de morts-vivants en adoration devant Kabaal. Ce sont eux qui enlèvent les Jrass pour les sacrifier à la hache.

L'accès, unique de ce côté du plateau, est formé par une coursive composée d'un étrange matériau phosphorescent. La paroi porte des fresques à demi effacées : un météore scintillant s'écrasant sur le Pilier du Ciel ; un humanoïde aux yeux d'argent s'extirpant d'une épave métallique et enfermant un bâton sculpté dans un cercueil translucide, avant de partir vers les forêts du sud ; des barbares se battant devant le bâton... Autant de représentations allégoriques de l'arrivée de Drogon.

Les PJ parviennent dans une vaste salle où se déroule une macabre cérémonie : la jeune Jrass vient d'être égorgée au pied d'un superbe bâton reposant dans un cercueil de cristal. Les PJ vont ainsi assister à sa transformation en goule ! Tôt ou tard, ils sont repérés et doivent livrer combat. Leurs adversaires comptent 5 Nécrophages, 15 Goules et plus de 50 Zombis. Pour les vaincre, il n'y a qu'une solution : s'emparer de Kabaal et découvrir l'étendue de ses terrifiants pouvoirs ! A l'issue du combat, les nuages s'éclaircissent un instant, et du sommet...

Soudain, s'offre à vous une vision extraordinaire... L'endroit dans lequel vous vous trouvez n'est qu'une petite partie d'un véhicule bien plus grand : tout en bas, enfoui dans la mer Gelée, vous apercevez les contours déchiquetés d'un formidable navire de métal de plusieurs kilomètres ! Mais alors que vous vous interrogez, retentit un bruit assourdissant... et Kwalish surgit, pilotant une nef à hélice maintenue par de gigantesques ballons : "*Nom de Zeus, je savais bien qu'avec la kwalisfère je vous retrouverai ! Montez, il nous faut regagner Krönberg au plus vite !*"

Par ordre d'apparition à l'écran

Kwalish :

Magicien de niveau indéterminé.

Azroliark, le Prédateur des Ombres : Azroliark est un seigneur Cambion, un démon mercenaire invoqué par le Dieu Mort. Ce cauchemar de 2.20 m de haut est massivement musclé, et ses chairs écorchées alternent avec des plaques d'armure en obsidienne étrangement souple. Aux articulations, son ossature forme des excroissances cornées meurtrières. Lorsqu'il referme ses poings, des griffes démesurées surgissent au dos de chaque phalange en produisant un bruit métallique. Enfin, son crâne osseux bardé de scarifications arbore une mâchoire immense, plantée de dents acérées et d'appendices insectoïdes chitineux.

Caractéristiques d'Azroliark (Wild Card) :

Agilité : d12 - Intellect : d12 - Ame : d6 - Force : d12 + 1 - Vigueur : d12+1

Combat : d12 - Persuasion : d12 - Pistage : d8 - Perception : d10 - Sorcellerie : d10.

Parade : 8 - Résistance : 11 - Déplacement : 6 - Charisme : 0

Dégâts :

Griffes : For + 3

Mâchoire : For + 2

Atouts :

Infravision

Armure (+2) : plaque d'armure en obsidienne.

Régénération (rapide) : un jet de guérison tous les rounds.

Résistance aux arcanes : +2 en armure contre la Magie, +2 pour résister aux effets magiques.

Sorts : Points de pouvoir : 12

Obscurcissement : 2 PP - 24m, Large Burst Template - Durée : 3 (1/round) - Pénalité de -6 pour agir dans la zone.

Guérison (sur lui) : 3 PP - Chaque succès enlève un niveau de blessure.

Suggestion : 2 PP - 24m - Permet de suggérer une action simple à la cible (Intellect pour résister à -2 si le jet de sorcellerie a des degrés).

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - le personnage est presque totalement invisible (Perception à -4 pour le repérer et attaque à -4 sur lui, s'il a fait au moins un degré, ces actions se font à -6).

Possession : un anneau possédant un souhait (il sera utilisé dans le scénario).

Ombres :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d4 - Vigueur : d6

Parade : 5 - Résistance : 5 - Combat : d6 - Dégâts : 1d4

Malus de -2 pour être touchée ou ciblée.

En cas de degré sur le jet d'attaque elles absorbent un dé de force (pour 2d4 round). Si la force passe en dessous de d4 la personne fait des jets sur la table des blessures. En cas de mort la personne se transforme à son tour en Ombre.

Orogs :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Parade : 6 - Résistance : 8 - Combat : d8 - Dégâts (Hache) : d8+2 - Dégâts (Epée) : d8+3

Armure de maille : Résistance +2

Guerriers Jrass :

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Parade : 5 - Résistance : 6 - Combat : d6 - Dégâts (Hache) : d6+2

Armure en cuir de phoque : +1 à la Résistance.

Equitation : d10+2 - Conduite : d10+2

Char à glace :

Accélération/Vitesse Max. : 5/20 - Résistance : 20(2) - Equipage : 1+8

Nécrophage :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d8

Parade : 6 - Résistance : 8 - Combat : d8 - Dégâts (Griffes) : d6+1

Paralysie : une personne secouée ou blessée doit faire un jet de Vigueur ou être paralysée pendant 2d6+2 rounds.

Peur (-3) : jet de Tripes

Mort Vivant : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état secoué. Demi dégât des armes transperçantes.

Goule :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Parade : 5 - Résistance : 7 - Combat : d6 - Dégâts (Griffes) : d6+1

Paralysie : une personne secouée ou blessée doit faire un jet de Vigueur ou être paralysée pendant 2d6 rounds.

Peur (-2) : jet de Tripes.

Mort Vivant : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état secoué. Demi dégât des armes transperçantes.

Zombie :

Agilité : d4 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Parade : 5 - Résistance : 7 - Combat : d6 - Dégâts : d6

Mort Vivant : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état secoué. Demi dégât des armes transperçantes.

Faiblesse (Tête) : +2 de dégâts à la tête (pas de demi dégâts).

ÉPISODE DEUX - LES ABÎMES DE L'OCEAN VERT

AUBE DE CHOC

Tandis que la lumière blafarde du jour naissant éclaire les vitraux de vos cabines, la kwalisfère est violemment secouée par un courant d'air humide et parfumé. Prenant de la hauteur, vous découvrez l'immensité émeraude d'une mer végétale : l'océan Vert. Telles de formidables vagues, les cimes d'arbres gigantesques se soulèvent au rythme des brises capricieuses. Soudain, se découpant sur l'horizon pâle, neuf ombres menaçantes font leur apparition dans le ciel.

A partir d'ici : [*Action terrifiante/Predator II 1 : Main title*]. Souhaitons que les quelques jours de voyage aérien n'aient pas émoussé les réflexes de vos PJ, car ils vont avoir une sacrée surprise : monté sur une splendide Wiverne, le Prédateur des Ombres les attend. En effet, ce dernier a survécu à sa chute vertigineuse et est bien décidé à récupérer Kabaal. Néanmoins, il ne prendra pas part au combat, dirigeant les opérations des 8 Faucheurs d'Obscur (morts-vivants apparentés aux Gargouilles) qui l'accompagnent. Ces créatures sont de redoutables combattantes ; l'envergure de leurs ailes membraneuses leur permet de se laisser porter par les courants avant de fondre en piqué sur leurs proies. Leur corps puissant est surmonté d'un crâne simiesque aux orbites vides. Ils s'acharneront en priorité sur le porteur de Kabaal.

De leur côté, les aventuriers ne sont pas à cours de ressources. La kwalisfère, propulsée par une gigantesque hélice, est organisée d'une manière fort simple : trois Méduses Filantes (dépouilles de créatures forestières apparentées aux méduses aquatiques gonflées d'air chaud) soutiennent une nacelle ressemblant à la coque d'un petit navire. Le pont est encombré par les cordages qui retiennent les Méduses, tandis que les cabines exiguës sont aménagées au-dessous, à côté de la réserve qui contient cinq petites méduses servant de "parachutes" et un gros coffre abritant 7 potions et 5 parchemins (au choix du MJ). A la poupe, une casemate tient lieu de poste de pilotage. A l'avant, elle est armée d'une baliste (48/96/192m - 2d8 - Ne peut pas bouger, AP 4).

La soute contient deux planeurs qui peuvent être largués en vol : les kwaliplanes. Ces prototypes sont constitués d'une minuscule nacelle équipée d'une arbalète (24/48/96m - 2d6 - AP 2) et surmontés d'une aile de cuir tendue sur un cadre en bois. Un seul homme peut y prendre place. Un levier de pilotage permet de changer l'orientation de l'aile et de suivre les courants aériens (cependant, les novices auront du mal à tenir plus de 20 minutes en vol). Chaque planeur contient un "parachute". Jet de *Pilotage* nécessaire pour manier l'appareil.

Mettez en scène un affrontement épique dans la lumière du jour naissant, face à la kwalisfère qui s'est stabilisée pour repousser l'assaut. N'hésitez pas à utiliser toutes les ressources spectaculaires d'un combat à 1.000 mètres d'altitude : corps à corps au bord de l'abîme, chute dans le vide avec rattrapage in extremis au bout d'un cordage... Exploitez le moindre faux pas des PJ (mauvais jets de dés, idées saugrenues) pour qu'ils endommagent eux-mêmes la kwalifère. Ceux qui pilotent les planeurs utilisent la compétence *Pilotage*. Le levier permet des mouvements rapides dans les quatre directions.

Au terme du combat, si vos aventuriers sont particulièrement brillants, Azroliark fera usage de son *souhait* pour téléporter Kabaal dans sa main, avant de disparaître dans un nuage de ténèbres. Mais la kwalisfère, fortement endommagée, tombera en chute libre, tandis que les planeurs finiront par descendre inexorablement... Les PJ non équipés de "parachutes" reçoivent 2d6+10. Les autres ne subissent que des blessures légères (2d6). Le groupe atterrit dans une zone particulièrement dense, où les PJ "flottent" sans peine.

LES PRINCES DES CIMES

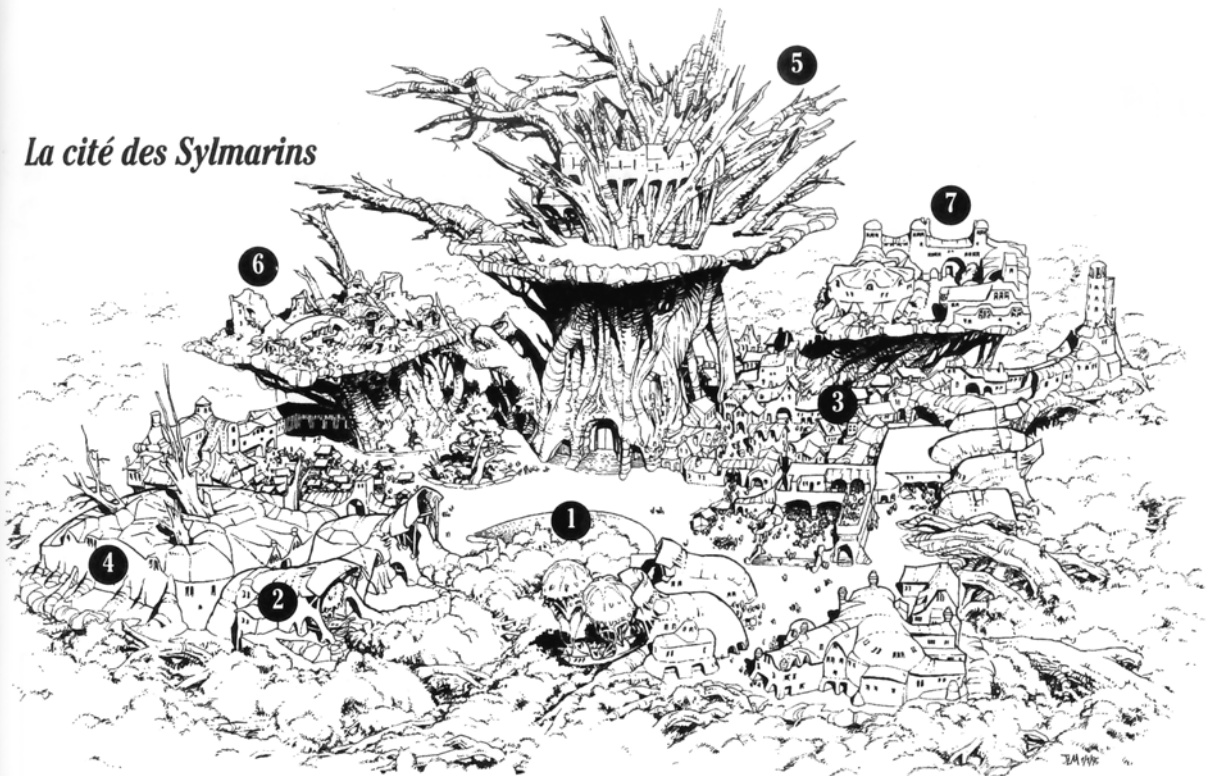
[Ambiance "grands espaces"/Atlantis 1 : The creation]

Tandis que vous "nagez" pour vous regrouper, portés par cette étrange mer de feuilles, la nature s'éveille lentement. Kwalish s'exclame : "Nom de Zeus ! Il me semble... Oui, ce doit être ça ! Nous sommes à quelques centaines de kilomètres à l'ouest du Salthar, au cœur de l'océan Vert. Il s'agit du phénomène naturel le plus surprenant qu'il m'ait été donné d'étudier : une forêt gigantesque composée d'arbres millénaires atteignant plusieurs centaines de mètres de haut. Leurs feuillages sont si fournis, si denses, que l'on "flotte" à la surface comme dans un milieu aquatique. Seuls ses habitants, les Sylmarins, s'aventurent dans les profondeurs." Soudain, alors que les derniers débris de la kwalifère sont engloutis, le soleil passe la ligne des cimes, embrasant le feuillage, piquetant la verdure compacte d'or et de pourpre, comme un automne paradoxal. Sur l'horizon, vous apercevez alors un curieux vaisseau de bois, tendu de cordages et surmonté d'une voile de feuilles diaphanes : un radeau des cimes, l'élégante embarcation des princes de l'océan Vert, les Sylmarins.

Les Sylmarins sont des humanoïdes filiformes, à qui une ossature frêle donne un air arachnéen. Leurs yeux émeraude, enfoncés dans un visage osseux, sont fardés de poudre d'argent (cf. Port-Ebène). Les PJ sont recueillis avec bienveillance par la vingtaine d'hommes d'équipage et leur capitaine, dont les paroles sont couvertes par les exclamations d'un perroquet juché sur son épaule. Ils écouteront avec patience tout ce que les PJ voudront leur raconter et leur proposeront de les amener à Port-Ebène, leur cité. Si les aventuriers leur demandent de les amener en direction du Salthar, le capitaine refuse : la *Déferlante* revient d'une longue expédition, les hommes sont fatigués ; mais surtout, rien de ce que les PJ pourraient lui proposer n'est susceptible de l'intéresser. En effet, les Sylmarins n'ont que faire d'argent, seules les Perles d'ambre les intéressent (cf. Port-Ebène).

Cependant, si les PJ veulent récupérer quelque chose dans l'épave de la kwalifère, les Sylmarins acceptent de leur prêter le matériel nécessaire et de les initier à la plongée. La kwalifère est disloquée à une centaine de mètres de profondeur. Organisez une plongée en vous reportant à la table des paliers. Les PJ ont 50% de chances de retrouver un objet perdu toutes les 10 minutes, mais les Sylmarins ne leur accordent pas plus de deux heures de plongée.

La cité des Sylmarins



[Ambiance folklorique/Atlantis 4 : The snake]

Vous contemplez le ballet complexe des marins s'affairant au contrôle du radeau, tandis que les vents humides gonflent la voile. Fendant les frondaisons, la Déferlante se dirige vers l'est. Bercés par la langoureuse monotonie de la traversée, vous perdez le fil du temps qui passe. Soudain, l'homme de guet se met à crier : "*Port-Ebène, droit devant !*", désignant les contours d'une masse titanesque se découpant sur l'horizon. De minutes en minutes, la silhouette se précise : un formidable arbre mort qui porte une ville au creux de ses branches. Sur les quais règnent une fourmillante activité : des mendiants faisant tinter leur maigres aumônes, de vieilles femmes tressant d'impressionnants filets. Des nuées d'enfants se pressent autour des charmeurs d'anguilanes, subjuguées par leurs flûtes cristallines.

En arrivant dans la petite ville de Port-Ebène, vos PJ devraient avoir un objectif clair : trouver le plus rapidement possible le moyen de rallier les rivages du Salthar. Cependant, l'étrange coutume des Sylmarins consistant à se farder les paupières de poudre argentée devrait titiller leur imagination : y aurait-il un rapport avec Drogon, le roi aux yeux d'argent ? Laissez vos PJ déambuler librement et découvrir le secret des Perles d'ambre. Cette partie est principalement basée sur le role-playing ; voici les informations que vous pouvez leur dispenser au fil de leurs explorations :

- "*Un navire en partance pour le Salthar ? Vous trouverez ça à la Grande Halle !*"
- "*Pourquoi farder nos paupières d'argent ? Mais voyons, car telle est la Loi du Khôtâh !*"
- "*Le Khôtâh est celui qui fixe les lois et règle les conflits. Il réside dans le Sanctuarbre.*"
- "*Notre commerce est basé sur le troc, et vos "métaux" ont tout juste la valeur de leurs poids. Seules les Perles d'ambre sont précieuses. On les pêche au creux des orchinacres, de splendides fleurs parasites qui s'épanouissent loin de la lumière, à partir d'une centaine de mètres de profondeur. Hélas, elles ne poussent que dans les eaux écumées par le Dragon-Léviathan, le dévoreur de navires.*"
- "*Nos Perles d'ambre sont offertes au Sanctuarbre qui fournit en échange l'Essence de Vie.*"

1 - Le quartier des conques. C'est le quartier le plus vivant de Port-Ebène. Attenant aux formidables hangars pour radeaux des cimes, il fourmille d'une activité débordante. On y décharge, échange, vend tout ce que les marins ramènent de leurs expéditions. Les aventuriers peuvent y obtenir une flûte de charmeur d'anguilanes ou un perroquet apprivoisé.

2 - Les conques. Vastes hangars encombrés de poulies, câbles et outils, les conques sont constamment envahies par des nuées d'artisans affairés à la réfection des radeaux. Il est donc facile de s'introduire dans cette fourmilière pour voler une embarcation. De plus, la nuit, les conques ne sont pas gardées. Cependant, il est techniquement impossible de manœuvrer ces "monstres" à moins de 20 hommes d'équipage. Des PJ audacieux pourront dénicher lors d'une éventuelle fouille : une *cape sylmarine* (+2 en Discrétion), deux fioles d'*essence de vie* (jet de guérison à +1) et deux harpons de nacre (For+2). S'ils se font surprendre (10% de chances par round), ils seront rapidement maîtrisés par une vingtaine de marins et conduits devant le maître des Cordées.

3 - Quartiers marins. D'étroites ruelles sinuent entre les hautes façades de bois blanc, ornementées de balcons ouvragés, de passerelles élégantes. Sous les dômes délicats et les terrasses ensoleillées règne une ambiance hospitalière.

4 - La Grande Halle. Cette véritable ville miniature sous dôme est une bravade continuelle aux lois de l'architecture et du commerce : des venelles jusqu'aux passerelles jetées entre deux étals anarchiques, tout ce qui peut se vendre ou s'échanger est exposé du sol au plafond. Au cœur de ces souks très animés, vos PJ pourront dégoter quelques établissements où se retrouvent les marins dès qu'ils sont à quai. Dans le vacarme des conversations et des exclamations des perroquets, ils pourront tenter de monnayer leur retour au Salthar. Du *Squale écartelé* au *Radeau ivre*, on leur réclamera toujours le même prix : une à deux Perles d'ambre par personne à pêcher sur le trajet. Si les PJ veulent faire descendre les prix ou avancer le jour du départ, ils devront impressionner ces rudes gaillards en gagnant un Défi ou en jouant à l'Arachnofolie.

Le Défi est une épreuve de force et de bluff : chaque participant tente d'ouvrir à mains nues un plus grand nombre de mange-pieds (une plante ressemblant à une palourde géante) que son adversaire. La difficulté est bien évidemment croissante (-1 cumulatif à chaque mange-pieds), mais on peut avoir recours à une liqueur étonnante qui décuple les forces ou foudroie. En termes de règles : jet de Force à chaque tentative, chaque gorgée de liqueur fait baisser d'un niveau le seuil de difficulté (si le jet du mange-pieds est à -3, une gorgée le redescend à -2), si un jet de Vigueur est réussi ; dans le cas contraire, c'est le coma pour 1d10 heures.

L'Arachnofolie. C'est l'une des activités les plus prisées de Port-Ebène. Deux équipes de 2 à 4 joueurs s'affrontent pour déposer une balle en bois dans les "filets" (les buts) de l'équipe adverse. Chaque joueur est monté sur une araignée géante harnachée de cuir. Mais l'originalité de ce sport tient surtout à la nature du terrain : une vaste plate-forme enduite de mousses gélatineuses la rendant aussi glissante que de la glace. Un match se dispute en trois points. Pour faire avancer une araignée, il faut réussir un jet d'*Equitation* à -2 (il faut réussir 4 jets pour traverser tout le terrain). En cas d'échec, n'hésitez pas à rendre le résultat spectaculaire : l'araignée se met à tourner en emportant tout sur son passage, elle rue et éjecte son passager, etc. Pour se saisir de la balle, il faut se pencher et l'attraper à bout de bras (jet d'*Agilité*). Tous les coups sont permis, mais les affrontements ne sont pas meurtriers : ils ont comme résultats la chute du perdant et la perte de la balle. Les armes sont proscrites.

5 - Le Sanctuarbre. Source de vie, seigneur des destinées et des lois, il est au centre de la culture sylmarine. Creusé au cœur de l'arbre lui-même, il s'organise en deux salles principales :

a) le Khôtâh. Dans une vaste alcôve trône le Khôtâh, un gigantesque visage de bois sculpté dans la paroi aux yeux d'argent, surmontant un bassin rempli d'un liquide blanchâtre : l'Essence de Vie. C'est là que les Sylmarins viennent chercher des conseils, des jugements, des lois, et puiser l'Essence en échange de leurs Perles d'ambre.

b) l'envers du décor. Derrière le visage de bois, à l'intérieur de l'arbre creux, se dissimule un formidable alambic permettant de transformer les Perles d'ambre en Essence de Vie. Colossale réalisation de Drogon, cette impressionnante machinerie permet aux Sylmarins de survivre. Si les PJ parviennent dans cette pièce (l'unique accès est un passage secret qui débouche dans les ruines), ils seront accueillis par le maître des Cordées qui leur révélera toute l'histoire : *"Jadis, celui que nos ancêtres nommaient l'homme-aux-yeux-d'argent vint du nord, en quête d'une cité cachée dans les profondeurs. Nous n'étions qu'une peuplade primitive à l'agonie car stérile. Tout en poursuivant ses recherches, il développa notre savoir, inventa les techniques de plongée et fonda Port-Ebène. Il découvrit les Perles d'ambre et en tira l'Essence, ce liquide qui permet à notre peuple fragile de soigner les maladies et de vieillir moins vite. Mais un jour, il trouva ce qu'il cherchait dans le territoire du Dragon-Léviathan et disparut à jamais. Son plus fidèle compagnon, mon ancêtre, scella sa demeure et créa le Khôtâh, un dieu de pacotille destiné à unir les Sylmarins et assurer leur survie. Il s'autoproclama maître des Cordées, gardien du Sanctuarbre. Notre peuple oublia l'étranger aux yeux d'argent, mais resta fidèle au Khôtâh qui faisait les lois et prévoyait les catastrophes. A présent, je dois assumer ce rôle afin que la source ne tarisse jamais ; je maintiens l'illusion grâce à mes talents héréditaires de magicien. Ne me trahissez point car je suis le destin de ce peuple..."*. Et oui, ce sont les maîtres des Cordées qui ont instauré la tradition du fard argenté en mémoire de Drogon !

c) l'accès secret. Conduisant des ruines au cœur du Sanctuarbre, ce long boyau taillé dans une branche est protégé par des illusions destinées à intimider tout envahisseur : une zone de *cécité* (actions à -6), de *rumeurs illusoires* imitant des feulements rauques ; et un *piège de Léomund* (Crochetage à -2) protégeant la porte.

6 - Les ruines originelles. Vestiges de la première colonie organisée autour du Sélénite, elles dominent la ville. On prétend que les esprits de l'océan viennent s'y repaître des imprudents qui s'y aventurent. En fait, les ruines ne sont hantées que par un vieil ermite peu commode qui, grâce à ses talents d'illusionniste, s'assure une tranquillité à toute épreuve. Si les PJ bravent ses tours, il acceptera de leur révéler l'accès secret du Sanctuarbre.

7 - La demeure du maître des Cordées. Gardien du Sanctuarbre, c'est la plus grande autorité de Port-Ebène. Il accueille les PJ avec bienveillance, répondant à toutes leurs questions, excepté ce qui concerne de près ou de loin le passage de Drogon. Si les PJ lui ont été amené à la suite d'un vol, il leur demandera de se racheter au cours d'une partie d'Arachnofolie avec harpons (Force+4). Il ne leur révélera rien d'autre, mais leur confirmera que la Grande Halle est l'endroit le plus sûr pour trouver un navire.

Lorsque les PJ ont réuni toutes les conditions pour embarquer à bord d'un navire, ils appareillent pour les côtes du Salthar. Leur périple peut être compliqué à loisir (participation aux "tâches ménagères", abordage d'un vaisseau pirate, etc.). Le trajet passe par le territoire du Dragon-Léviathan (où Drogon a jadis disparu), où les PJ sont obligés de participer à la pêche aux Perles pour s'acquitter du prix de leur voyage.

ABIMES VEGETALES

Porté par les alizés, le radeau file rapidement sur les cimes : en deux jours, il atteint le territoire du Dragon-Léviathan. Un mélange d'excitation et de superstition flotte parmi l'équipage : chacun sait que pour recueillir les Perles d'ambre, il va falloir rester de longues heures dans cette zone où rôde le monstre. On confie à chacun un curieux équipement : un filtre respiratoire composé d'une membrane plaquée sur le visage par une armature de cuir (à partir du 3e palier les végétaux exhalent des vapeurs toxiques ; en cas d'oubli : un jet de Vigueur par round) ; quatre "stabs", sortes de gants se dépliant comme des ailes de chauve-souris permettant d'augmenter la surface de portance et de se stabiliser à un niveau donné ; un matériel complet d'escalade.

Emporté par le poids de votre équipement, vous descendez lentement, dans l'extraordinaire feuillage qui se referme au-dessus de vous. Le chant des alizés fait place à une symphonie de cris, d'appels, d'exclamations animales feutrées. Le soleil devient une pénombre émeraude où filtrent d'immenses colonnes de lumière par les rares trouées.

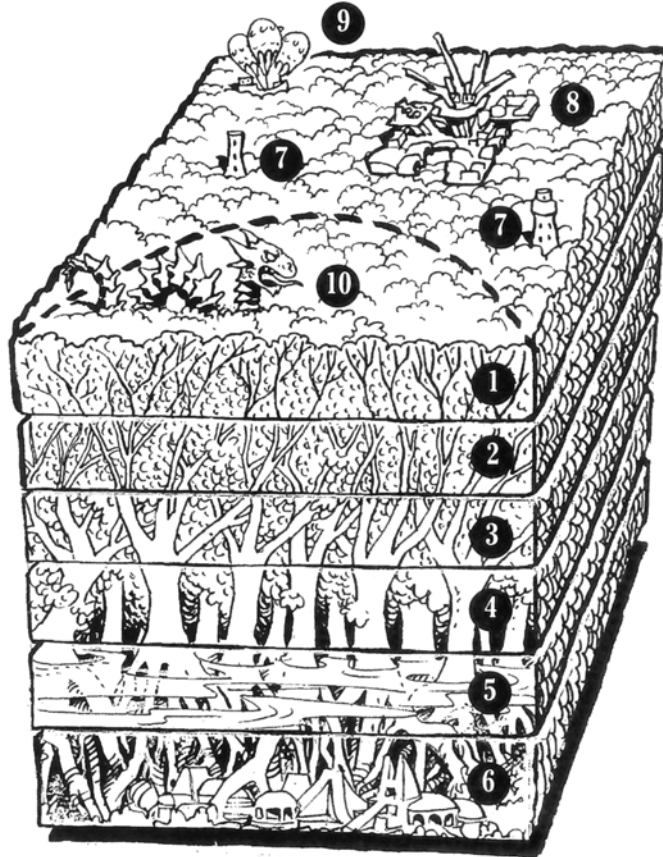
Pendant la découverte des profondeurs : [*Ambiance sous-marine/Atlantis 9 : The legend of manatees*]. Pendant les dangers et les péripéties : [*Ambiance suspense/Atlantis 11 : Shark attack*].

La table des paliers

La densité de feuillage de l'océan Vert reproduit des propriétés proches du milieu aquatique. Cette table est destinée à simuler l'angoisse et l'excitation des plongeurs s'enfonçant vers les abîmes. L'océan est organisé en cinq paliers, couvrant chacun une tranche de 50 mètres (Mouvement des PJ : 3 rounds/pallier). Chaque round, tirez 1d8 pour tous les PJ se trouvant dans un palier donné.

Vue en coupe de l'océan Vert

1. 1er palier
2. 2e palier
3. 3e palier
4. 4e palier
5. Les Brumes
6. La cité des Titans
7. Phares
8. La cité des Sylmarins
9. Site du naufrage de la kwalifière
10. Le léviathan



	Palier 1 0 à -50 m	Palier 2 -50 à -100 m	Palier 3 -100 à -150 m	Palier 4 -150 à -200 m	Palier 5 Les Brumes
1	Squales	Remontée (40 m)	Remontée (50 m)	Remontée (60 m)	Sirène
2	Anguillanes	Pieuvre	Sylvôse	Sylvôse	Sylvôse
3	Rien	Anguillanes	Perle	Perle	Perle
4	Rien	Rien	Rien	Perle	Spores
5	Rien	Rien	Rien	Rien	Spores
6	Rien	Rien	Perle	Sylvôse	Sylvôse
7	Anguillanes	Pieuvre	Sylvôse	Perle	Remontée (70 m)
8	Squales	Squales	Avarie	Sirène	Sirène

Squales forestiers (1d4 mâles). Leurs nageoires ont évolué en palmes souples, dont on tire les stabs.

Agilité : d8 - Intellect : d8 (A) - Ame : d6 - Force : d10 - Vigueur : d8

Parade : 7 - Résistance : 6 - Combat : d10 - Dégâts (Morsure) : d10+2

Escalade : d10 - Intimidation : d8 - Perception : d8 - Discrétion : d6 - Pistage : d6

Vif : Défausse les cartes de 5 ou moins.

Immunité : Attaque mentale et Paralysie

Pieuvre à fourrure (1).

Agilité : d10 - Intellect : d6 (A) - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d12

Parade : 7 - Résistance : 8 - Combat : d10 - Dégâts : d12

Escalade : d10 - Perception : d6

Grand Balayage : Attaque tous les adversaires adjacents (dans la limite de 6 - correspond à chaque tentacule)

Strangulation : Si l'attaque a réussi avec un degré la victime est agrippée (2d6 chaque round)

Jet de gaz aveuglant : Large Burst Template - toute les actions physiques à -6 pour les personnes concernées.

Taille (+2) : +2 en Résistance

Grosse Créature : +2 pour être touchée.

Anguillanes (2d10). Elles sont rendues inoffensives par le son des flûtes sylmarines (jet en *Agilité*).

Agilité : d10 - Intellect : d6 (A) - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Parade : 5 - Résistance : 5 - Combat : d6 - Dégâts : d6 + Poison

Discrétion : d10 - Escalade : d10 - Perception : d8

Camouflage forestier : Jet de Discrétion contre la Perception des personnes, en cas de réussite, un bonus de +2 est accordé à l'attaque (+4 dans le cas d'un résultat avec un degré).

Poison : jet de Vigueur pendant les 2 prochains rounds pour éviter de prendre 1d6 points de dégâts.

Avaries. Tirez 1d4 :

1-2 : un des stabs se brise, ralentissant l'un des PJ (+3 rounds/palier) ;

3-4 : filtre respiratoire hors d'usage.

Sylvôse. La fermentation de l'humus des abîmes produit des vapeurs hallucinogènes qui passent à travers le filtre (durée de l'effet : 1d10 round). Tirez 1d4.

1-2 : Persuadé d'être en surface, l'un des PJ ôte son équipement ;

3-4 : Syndrome du Grand Vert : le PJ converse avec des créatures imaginaires et refuse de remonter.

Remontée subite. Les Méduses sont des créatures couvertes de ventouses qui peuvent subitement se gonfler d'air chaud. Lors de leur remontée, elles attrapent tout ce qui passe à leur portée et l'entraîne à grande vitesse vers la surface, à travers les branchages (dégâts : 1d6 + 2/10m de remontée).

Sirènes sylvestres (1d4). Lors de la plongée, elles ne tenteront aucune attaque, essayant seulement d'entraîner les PJ vers les profondeurs par leur chant envoûtant.

Agilité : d48 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d6

Parade : 4 - Résistance : 5 - Combat : d4 - Dégâts : d6

Tir : d10 - Escalade : d10 - Perception : d8 - Pistage : d6

Venin aveuglant : une personne touchée est aveuglée (malus de -6 aux actions physiques) pendant 2d6 rounds (peut être nettoyé avec de l'eau). Jet de Tir à -4 pour toucher une cible dans la tête.

Charisme Surnaturel : +4 au charisme sauf si la personne réussit un jet de Perception (-2 pour les femmes, -4 pour les hommes)

Chant Envoûtant : d10 (+bonus de charisme) contre l'Ame du personnage pour résister à l'envie de la suivre.

Spores. Dans les brumes des abîmes, moisissures, champignons et mousses produisent des spores mortelles (tirez 1d4, effet avec masque/sans masque) :

1 : Poison (-1) : Jet de Vigueur pendant 2 rounds pour éviter de prendre 2d6 / Poison (-2) : Jet de Vigueur pendant 4 rounds pour éviter de prendre 3d6 ;

2 : Poison : Jet de Vigueur pour éviter de prendre 1d6 / Poison (-1) : Jet de Vigueur pendant 2 rounds pour éviter de prendre 2d6 ;

3 : Rien / *Sommeil* (d8 contre la Vigueur (à -2 s'il y a un degré) ou être Secoué) ;

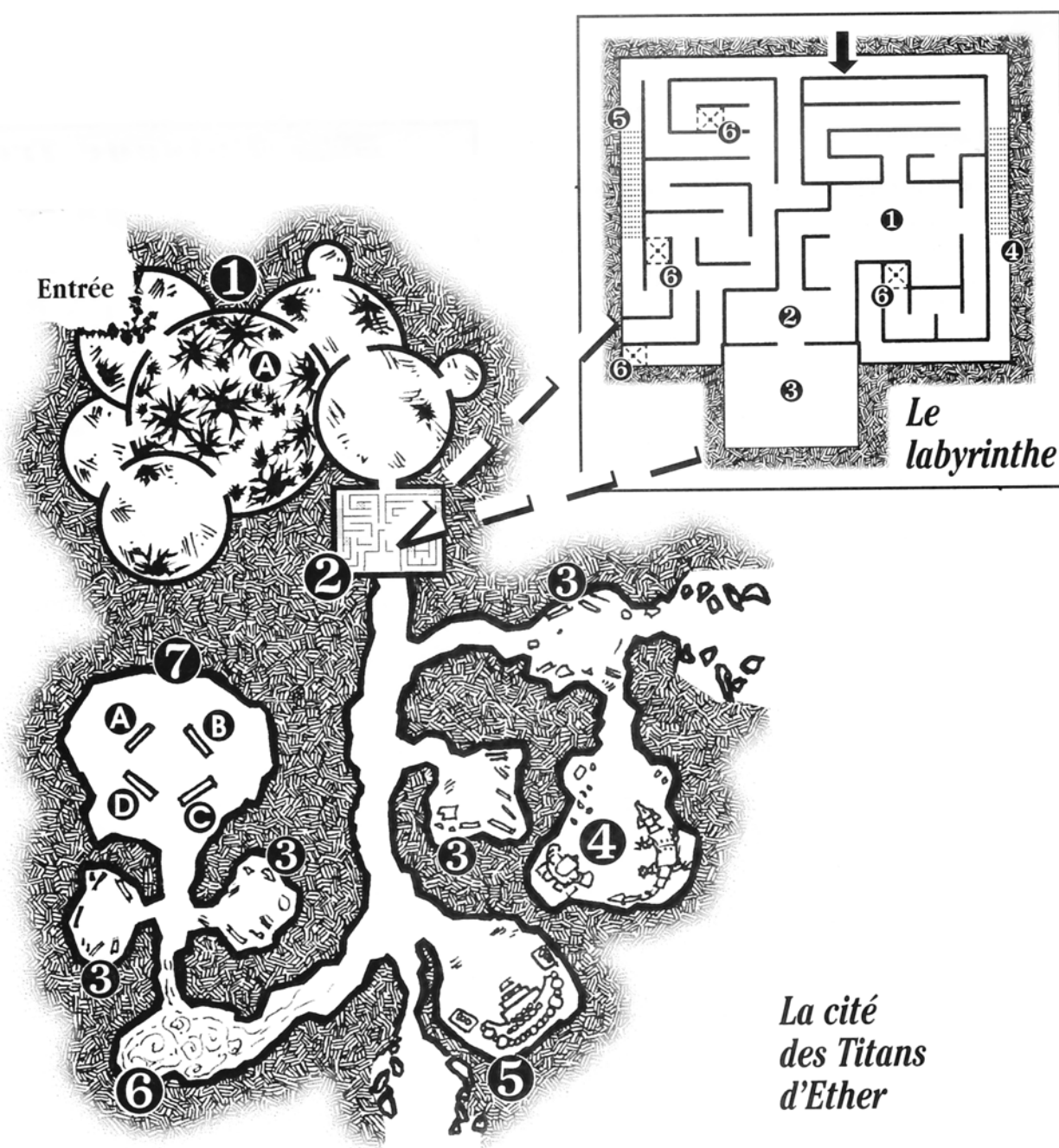
4 : *Ralentissement* (le PJ rejette toute carte supérieure à 8) / *Oubli* (Jet d'Ame à -4 sinon ne se souvient de rien pendant 2d6 rounds)

Laissez aux PJ le plaisir de ramener quelques Perles, puis, alors qu'ils pêchent dans les profondeurs...

[Action terrifiante/Predator II 9 : Swinging rude boys]

Un profond silence s'abat soudain sur l'océan, tandis qu'une symphonie de bruissements et de raclements monte des profondeurs. Une ombre gigantesque vous frôle dans un fracas de branchages, fonçant vers la surface. L'espace d'un instant, vous apercevez une multitude de rouages mécaniques, composant la silhouette d'un monstrueux serpent de mer : le Dragon-Léviathan. Aussitôt après suivent une déflagration et des cris : le radeau est attaqué ! Vous réalisez à peine ce qui se passe, que la forme titanesque regagne bientôt les profondeurs, cédant la place à un silence de mort.

Le radeau des Sylmarins vient d'être anéanti par le Dragon-Léviathan. Tout secours est illusoire, et les survivants (une poignée, dont les PJ éventuellement restés à bord) s'apprêtent à être dévorés par les squales forestiers ! Pourtant, Drogon s'est trouvé un jour dans la même situation et il s'en est sorti. Laissez les PJ réfléchir, en faisant au besoin intervenir Kwalish pour les aider. S'ils ne peuvent pas aller vers le haut, il ne leur reste plus que les abîmes.



[Ambiance 'planante' / Atlantis 8 : In the kingdom of spirits]

Vous parvenez enfin au niveau des racines, formidables arches végétales enchevêtrées. Malgré les vapeurs, la trouée laissée par le Léviathan est facile à suivre. Au fin fond des abîmes, les brumes semblent s'éclaircir, révélant les arêtes fantomatiques de gigantesques vestiges de pierre dévorés par les racines. Vous réalisez alors que tout autour de vous, sur des kilomètres carrés, l'océan Vert s'élève sur les ruines d'une cité titanessque ! Le sol régulier que vous foulez à présent est le dôme de l'ultime bâtiment encore dressé.

Vos PJ viennent de découvrir une ancienne cité terrestre des Titans d'Ether. Tout est à leur échelle : les plafonds noyés dans les brumes culminent à une trentaine de mètres, et l'ensemble est taillé d'une seule pièce dans un matériau, translucide comme une eau bleu marine figée. A l'intérieur des parois, des figures géométriques lumineuses et mouvantes constituent l'unique décoration. Au cœur de cette Olympe engloutie, la magie subit des distorsions (les sorts sont lancés à -2 et en cas d'échec des effets bizarres à la discrétion du MJ peuvent avoir lieu) et les heures s'écoulent 5 à 10 fois plus vite qu'à l'extérieur.

1 - Les mondes-bulles.

Par une faille du dôme, les PJ pénètrent dans un réseau de micro-environnements : l'ancienne réserve des Titans qui maintenaient leurs sujets d'expérimentation dans leur milieu naturel. Les premières racines qui ont donné naissance à l'océan Vert sont parties de là, après un dérèglement de leur vitesse de croissance ! C'est maintenant le territoire des Sirènes sylvestres. Leur reine carnivore vit au creux d'un arbre gigantesque (A), entourée des dépouilles des Sylmarins capturés. Elle rêve d'envahir la cité, mais les subtilités du labyrinthe l'en empêchent.

2 - Le labyrinthe d'expérimentation comportementale.

Créé pour tester et analyser les réactions des "cobayes", c'est le seul endroit à échelle humaine. On y pénètre par une porte qui se referme automatiquement derrière le dernier PJ.

- TRAPPES (6). Il faut réussir un jet en Agilité pour ne pas y tomber (épieux : 3d6+5).

- SPHERES ILLUSOIRES (4). Cette longue coursive (100 m) est composée de deux parties inclinées, descendante puis ascendante. Lorsqu'on arrive au point le plus bas, on découvre un petit renforcement dans le mur... tandis que deux énormes sphères hérissées de pointes apparaissent devant et derrière, roulant silencieusement vers le bas ! Comptez à voix haute jusqu'à 10. Passé ce délai, les PJ restés dans le couloir sont indemnes (les sphères sont des illusions - Perception -6 pour s'en rendre compte), tandis que ceux qui ont choisi le renforcement sont cisailés par une guillotine (d8+2), Agilité à -4 pour éviter de se faire cisailer.

- SPHERES REELLES (5). Même piège, mais les sphères descendent bruyamment : ce ne sont pas des illusions (dégâts : 2d8+2) ! Le renforcement est ici sans danger.

- OTYUG (1). L'arrivée des PJ interrompt son état d'animation suspendue. Il attaque aussitôt :

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d10 - Vigueur : d10

Parade : 6 - Résistance : 7 - Combat : d8 - Dégâts : d10 + Maladie

Perception : d10 - Discrétion : d6 - Pistage : d6

Maladie : une personne blessée ou Secouée par un Otyug doit faire un Jet de Vigueur ou perdre 1 dé en Force tant que la maladie n'aura pas été soignée.

Agrippé : si l'attaque réussit avec un degré la personne se trouve agrippée par la créature (maximum 2 personnes). Ces personnes peuvent subir des attaques à la suite avec un bonus de +2 de la part de la créature. Un jet de Force opposé permet de se libérer.

Sens du danger : Jet de Perception à -2 pour pressentir une attaque cachée ou des dangers.

- MUR PRISMATIQUE (3). L'unique issue est obstruée par un étrange mur mouvant, composé des couleurs de l'arc-en-ciel. Devant est posée une énorme vasque de cristal bleuté. Si un des PJ la touche, une voix aux consonances étranges résonne dans sa tête : "Derrière ce spectre se trouve l'issue, mais pour passer tu dois, en magie, payer le tribut." Pour dissiper le mur, il faut déposer dans la vasque (2) autant d'objets magiques que de PJ. Lorsque la dernière couleur s'efface, un sort de *Désintégration* s'active dans la vasque. Au-dessus de la sortie, libre, apparaissent alors de curieuses étoiles scintillantes (de 1 à 5... selon les performances des PJ dans le Labyrinthe !).

3 - Ruines. Salles vides ou encombrées de vestiges hétéroclites aux fonctions inconnues.

4 - La forge. Noyé dans la brume, ce gigantesque "atelier des dieux" abrite des maquettes de Golems de toutes formes, à l'effigie de races connues et inconnues (dont un Golem d'argile, qui s'anime au dernier moment pour attaquer les intrus !). Un coin de la salle est occupé par des ébauches du Léviathan : un serpent de mer mécanique créé par les Titans d'Ether pour servir de "chien de garde". Sur son territoire, il attaque tout objet mobile supérieur à 10m (c'est pourquoi il détruit régulièrement les radeaux sylmarins !). Au centre de la pièce trône un gigantesque golem mécanique (10m) comportant des trappes d'accès prévues pour des êtres humains. Quatre personnages peuvent être enchaînés dans un espace aménagé à l'intérieur du thorax, devant des leviers de commande. Chaque PJ contrôle ainsi (par jet en Agilité chaque round) :

1 : la marche,

2 : le bras gauche (pour combattre, faire aussi un jet de Combat, Dégâts : d12+4),

3 : le bras droit (idem),

4 : un souffle de feu (dégâts : 2d10, 3 fois/jour, Jet d'Agilité pour l'éviter).

5 - L'Orgue mystique de Heward. Au centre de cette immense salle baignée de lumière tamisée trône une orgue gigantesque, dont les tuyaux de cuivre, de cristal et d'or montent aussi haut qu'une cathédrale. Heward, qui fut l'un des plus célèbres Titans d'Ether, a construit ici l'unique réplique de son fabuleux orgue !

Quiconque essaye d'en jouer doit faire un jet d'Agilité à -6.

Si le PJ joue juste (un degré sur le jet), jetez 1D6 :

1-2 : Gain de l'Atout Séduisant (ou Très Séduisant s'il est déjà Séduisant).

3-4 : le PJ gagne un objet magique au hasard (à la discrétion du MJ) ;

5 : le PJ produit immédiatement l'effet d'un sort au choix ;

6 : le PJ gagne un Atout (à la discrétion du MJ).

S'il joue faux, considérez les effets suivant pendant 2d6 rounds ou permanents en cas d'échec critique :

1 : *Métamorphose* en crapaud ;

2 : *Surdité* (-2 à toutes les actions mettant en cause la compréhension des autres) ;

3 : *Confusion* (-2 à tous les jets en Intellect et les compétences qui en découlent) ;

4 : Le personnage devient (Désagréable -2 au Charisme - s'il l'est déjà il devient Malchanceux) ;

5 : Obligation de parler en vers ;

6 : perte d'un Atout (à la discrétion du MJ).

6 - Les brumes-mémoires. Dans cette pièce flotte un brouillard ayant la propriété de capter les émanations cérébrales et de les restituer sous la forme d'hologrammes. Lorsque les PJ entrent, ils sont assaillis par une vision grandiose : dans une immense pièce comportant quatre portes titanesques, le roi Drogon (plus jeune) livre un combat épique contre le Léviathan. Le monstre blesse cruellement le roi à la tête, juste avant que celui-ci ne traverse l'une des portes et ne disparaisse. Puis la porte se referme, et le Léviathan se retire.

7 - Les quatre Seuils. Cette salle abrite quatre portes noires de 20m de haut, gravées de signes cabalistiques et cosmologiques. Ce sont des *Seuils Dimensionnels*, jadis utilisés par les Titans pour se déplacer.

A : effondré et hors d'usage.

B : porte ouverte sur un ciel étoilé criblé d'astéroïdes. Ce seuil menait sur la planète Etherne, maintenant détruite.

Si un PJ passe dans le vide, il prend 3d10 points de dégâts par round et doit réussir un jet d'Agilité pour revenir.

C : porte ouverte sur un fond océanique. Si un PJ la franchit, il aperçoit les contours fantomatiques d'une cité sous-marine. Une formidable créature liquide vient aussitôt l'observer, communiquant par ultrason. Elle sonde son esprit, puis le rejette dans la salle et ferme le *seuil*.

D : c'est la porte empruntée par Drogon (elle conduit dans les forêts du Salthar). Elle est condamnée, et aucune force humaine ne parviendra à l'ouvrir...

LE CHOC DES TITANS

Les PJ doivent comprendre que le seul moyen d'ouvrir la porte est d'utiliser la force du Golem mécanique pour la fracasser (porte : Résistance : 15. Vulnérabilité (Sorts, Poings du Golem) : +5 aux dégâts). Mais lorsqu'ils reviennent avec lui dans la salle des Seuils...

[Action héroïque / Willow 2 : Escape from the tavern]

Soudain, les fondations de la cité tremblent, tandis que dans un fracas épouvantable le mur explose, livrant passage au monstrueux Léviathan ! Profitant de la brèche ainsi créée, un groupe de Sirènes sylvestres s'engouffre à sa suite et envahit la cité, semant le chaos et la destruction sur son passage. Le combat des Titans vient de s'engager !

Rendez cet affrontement épique : les PJ, à l'intérieur du Golem, doivent soutenir l'assaut du Léviathan tout en essayant d'ouvrir une brèche dans la porte, tandis que la reine des Sirènes, sonnant une *Conque de Destruction* (2d6 de dégâts tous les 10 rounds), conduit son peuple à l'assaut des deux titans à la fois (Le Golem et le Léviathan) ! Les superstructures de la cité sont soumises à de formidables ondes de choc et les explosions s'enchaînent. Au plus fort de l'action, le Golem traverse la porte de son poing d'acier : les PJ n'ont plus qu'à se laisser glisser le long du bras (jet en Agilité à -2) pour s'introduire dans la brèche. Au même moment, la cité s'effondre dans un fracas de fin du monde et un souffle rugissant projette les PJ au-delà du seuil. Lumières. Douleur. Ténèbres...

Par ordre d'apparition à l'écran

Faucheur d'obscur :

Agilité : d4 - Intellect : d8 (A) - Ame : d8 - Force : d12 - Vigueur : d10

Parade : 6 - Résistance : 12 - Combat : d8 - Dégâts (Griffes) : d12+1

Tripes : d8 - Perception : d4

Armure (+5) : créature de pierre => +5 à la Résistance.

Construite : +2 pour récupérer de l'état secoué, pas de dégâts supplémentaire pour des zones précises, dégâts transperçant font demi dégâts.

Volante : 12 (4).

Face de Marbre : dans un environnement pierreux (murs, toit, ...) elles ont la capacité de rester immobile et de passer pour une statue (Perception -2 pour la détecter)

Wiverne :

Agilité : d8 - Intellect : d6 (A) - Ame : d10 - Force : d12+6 - Vigueur : d12

Parade : 7 - Résistance : 16 - Combat : d10 - Dégâts (Griffes) : d12+9 - Dégâts (Queue avec Crochet) : d12+4 +

Poison (sur un degré au jet d'attaque)

Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d8

Armure (+3) : Ecaille recouvrant tout le corps

Grosse Créature : bonus de +2 pour les attaques sur la créature

Taille (+5) : bonus de +5 à la résistance.

Poison : Jet de Vigueur ou perte de 2 niveaux de dé en Vigueur (sous d4 => Mort)

Sylmarin standard :

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6
Parade : 5 - Résistance : 5 - Combat : d6 - Dégâts (Harpon) : d6+2
Escalade : d8 - Perception : d6 - Navigation : d6 - Pistage : d6

Maître des Cordées :

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d6 - Vigueur : d8
Parade : 8 - Résistance : 6 - Combat : d10 - Dégâts (Epée) : d6+2
Sorcellerie : d8 - Navigation : d8 - Escalade : d6 - Tripes : d8 - Soins : d6 - Connaissance (Magie) : d8 - Connaissance (Bataille) : d6 - Connaissance : d6 - Perception : d6 - Tir : d4 - Discrétion : d6 - Pistage : d4

Arcane (Magie)

Mage : réduit le coût des sorts de 1 PP.

Points de Pouvoir (x2) : +10 en PP

Expert en Parade : +1 en Parade

Vif : Défausse les cartes de 5 ou moins.

Sorts : Points de pouvoir : 20

Ecorce protectrice (Armor) : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - donne +2 points d'armure (+4 avec un degré).

Nuée d'épines (Blast) : 2 à 6 PP - 48/96/192m - Medium Burst Template - 2d6 de dégâts (avec le double de PP on passe à 3d6 de dégâts ou la taille passe à Large Burst Template, en triplant on a les 2).

Remède naturel (Healing) : 3 PP - enlève une blessure avec un succès et 2 blessures avec un degré - le malus correspond à la blessure de la personne à soigner.

Fouet Végétal (Stun) : 2 PP - 24/48/96m - Medium Burst Template - Jet de Vigueur pour ne pas être secoué (à-2 s'il y a un degré sur le jet).

Résistance du chêne centenaire (Boost Trait) : 2 PP - augmente d'un type de Dé (ou de 2 avec un degré) la Vigueur de la personne - Durée : 3 (1/Round).

Dragon-Léviathan (Wild Card) :

Agilité : d10 - Intellect : d4 (A) - Ame : d10 - Force : d12+10 - Vigueur : d12

Parade : 7 - Résistance : 23 - Combat : d10 - Dégâts (Mâchoires/Griffes) : d12+13

Escalade : d10 - Perception : d12 - Pistage : d12

Peur (-4) : Jet de Tripes à -4

Sans Peur : immunité à la peur et à l'Intimidation.

Taille (+10) : +10 à la Résistance.

Armure (+5) : +5 à la Résistance.

Force (+10) : +10 à la Force.

Immense : +4 pour être touché.

Gargantuesque : les attaques sont considérées comme des armes lourdes (Heavy Weapon) - ils peuvent ajouter leur taille aux dégâts pour faire un écrasement avec leur corps - ne peuvent être blessés que par des armes lourdes (Heavy Weapon).

Très Résistant (Hardy) : un deuxième état Secoué ne cause pas de blessure.

Construit : +2 pour sortir de l'état Secoué - pas de dégâts supplémentaires pour les coups précis - Armes transperçantes font demi-dégâts - Pas de malus de blessure.

(Diamètre : 7m, longueur : 50m)

Golem :

On considérera le Golem comme un véhicule.

Résistance : 20 (8) - Equipage : 4 - Accélération / Vitesse Max : 1 / 5

Armure Lourde : seules les armes lourdes (Heavy Weapon) peuvent lui faire des dégâts.

Armes Lourdes : permet de faire des dégâts aux Armures Lourdes.

Point de Pouvoir : 6 (permet l'utilisation du souffle de feu).

Pour Piloter : jet en Agilité chaque round :

1 : la marche,

2 : le bras gauche (pour combattre, faire aussi un jet de Combat, Dégâts : d12+8),

3 : le bras droit (idem),

4 : un souffle de feu (dégâts : 2d10, Cône Template, 2 PP, Jet d'Agilité pour l'éviter). Jet en Tir pour l'utiliser.

ÉPISODE TROIS - LES CONQUÉRANTS D'ARCHAOS

PRINTEMPS DE CENDRES

[Ambiance/Willow 1 : Elora Danan]

Les heures ont filé comme les nuages dans le ciel. Vous vous éveillez dans l'air curieusement doux du petit matin, comme si l'hiver avait subitement cédé sa place au printemps. Allongés sur le talus herbeux d'une clairière, vous remarquez une étrange odeur de brûlé flottant dans l'atmosphère... Soudain, résonnent de petits rires cristallins. Autour de vous se matérialisent fées, lutins, gnomes et esprits follets, tous en habits de guerre, sonnant clochettes et trompettes, alors qu'un farfadet s'avance en inclinant un couvre-chef carbonisé par endroit : *"Bienvenue Gentilsêtres, bienvenue dans la forêt sacrée du marquis d'O, souverain du Petit Peuple et humble serviteur de notre pauvre roi Drogon. Heureusement que je vous ai reconnu, maître Kwalish... car à dire vrai, nous nous apprêtions à vous occire ! Depuis que le trône royal est tombé, la forêt est parcourue par les éclaireurs d'Azroliark. Après avoir mis à feu et à sang tout le Salthar en quelques semaines, nul doute que cette créature démoniaque compte maintenant faire le siège de la Citadelle du Matin, la dernière forteresse libre de ce royaume. En fait, son hideuse armée d'orques et de morts-vivants est en ce moment même en train d'incendier la plaine, à deux pas d'ici... Mais qu'avez-vous donc à ouvrir ces grands yeux ? A croire que je vous apprends quelque chose !"*

Ce surprenant discours amène quelques explications, fournies par le marquis lui-même, tandis qu'il conduit ses hôtes vers la Citadelle du Matin. Tout d'abord, le marquis d'O est le chef de la police secrète du Salthar (essentiellement constituée de lutins espions). C'est un vieil ami de Kwalish et surtout un fidèle du roi Drogon, qu'il a rencontré à ce même endroit... des dizaines d'années plus tôt ! A l'époque, Drogon avait surgi de nulle part, nanti d'une vilaine blessure à la tête. Le pauvre diable semblait incapable de conserver le moindre souvenir, mais son extraordinaire vivacité d'esprit lui avait rapidement acquis la sympathie du Petit Peuple. Les lutins avaient décidé de l'aider, et bien leur en prit, puisque cette coopération les conduisit ensemble jusqu'au trône du Salthar (de cette époque date la "colonisation" de la ville de Krönberg par les lutins).

De fait, le marquis d'O siège habituellement au palais, mais il a dû fuir après les événements de ces dernières semaines. Eh oui, il semblerait que les PJ aient passé plus de temps que prévu dans les abîmes de l'océan Vert ! Résumons la situation. Après s'être emparé de Kabaal, le Prédateur des Ombres est retourné à Krönberg, enivré par les pouvoirs de la hache, il a déposé Drogon en le faisant passer pour un fou, avant de se sacrer lui-même empereur. En une nuit, il a fait disparaître le roi et massacré tous les membres du Conseil royal, ainsi que les principales familles nobles. La capitale a connu un véritable bain de sang, tandis que les opposants étaient balayés comme des fétus de paille. Ralliant des armées humanoïdes descendues des montagnes, Azroliark a entrepris une conquête éclair du royaume, complètement paralysé par cette attaque venue de l'intérieur. Désespérés, les derniers fidèles ont fui vers le sud jusqu'à la Citadelle du Matin, dont s'approchent maintenant les armées démoniaques.

Après avoir pansé les blessures des PJ (*potions de grands soins : d10 avec les malus de blessure des PJ un succès permet de récupérer une blessure et un degré une blessure supplémentaire, cela marche même une heure après la prise des blessures*), les lutins les conduisent à l'orée de la forêt. La Citadelle du Matin est perchée sur un pic, à une journée de marche vers le sud. Mais entre elle et les aventuriers s'étend un champ de bataille dévasté...

[Action terrifiante/Predator II 7 : El Scorpio]

Le soleil s'éclipse telle une ombre rougeâtre, tandis que les nuages viennent couvrir la terre de leur linceul. Au loin, dans la plaine, les légions d'Azroliark achèvent de massacrer une armée de résistants. Dévalant une colline, un groupe de chevaliers fuit une compagnie orque, lorsque le Prédateur des Ombres se matérialise tout à coup devant eux. Il avance, maniant Kabaal comme un possédé. Le vent se met à hurler. La hache danse et virevolte, frappant dans un bruit de tonnerre... tandis qu'autour du Prédateur, les dizaines de morts s'animent et se relèvent, venant grossir le flot de ses légions macabres !

Les armées du Prédateur sont en route vers la Citadelle. Quel que soit le moment choisi, les PJ vont devoir traverser la plaine au milieu des campements d'orques et de mort-vivants. A eux d'en imaginer le moyen (invisibles, déguisés, de nuit, etc.). S'ils se font repérer, improvisez une poursuite épique jusqu'aux portes de la Citadelle, en faisant au besoin intervenir les forces alliées (ex.: un commando d'esprits follets qui les enlèvent par les airs) pour les aider.

LA CITADELLE DU MATIN

Après avoir été identifiés, les PJ pénètrent dans la Citadelle du Matin. L'endroit fourmille d'activité et se prépare manifestement à subir un siège. Les PJ sont libres de faire ce qu'ils veulent tandis que Kwalish s'entretient avec le dernier seigneur du Salthar, le duc Korn de Tagelberg, ainsi que sa compagne, une prêtresse appelée la Dame de l'Aube. C'est le moment de sortir espionner l'armée ennemie ou d'autres actions pouvant aider la citadelle, etc. Puis...

[Ambiance/Predator II 11 : End title]

Trois jours après votre arrivée, un groupe de gardes d'élites vient vous chercher. Franchissant divers barrages, vous empruntez de nombreux passages secrets et portes dérobées avant de pénétrer dans un sanctuaire au cœur de la Citadelle. Le duc et sa dame vous accueillent, tandis que Kwalish annonce : *"Compagnons, l'heure est grave. La Dame de l'Aube est entrée en contact avec les esprits divins, et nous savons maintenant que le roi Drogon n'est pas mort. Pour une raison inconnue, Azroliark l'a banni au plus profond des Abysses, en un lieu terrible : le Continent des Morts. D'après ce que l'on en sait, l'endroit est constitué d'une gigantesque ville-nécropole nommée ArchaOs, où les mortels du plan Primaire ne peuvent pas physiquement survivre. Pourtant, nous n'avons pas le choix, le royaume ne se relèvera jamais sans Drogon. Pour le retrouver, il n'y a qu'une solution : envoyer un groupe de mercenaires efficaces, entraînés, et surtout... incarnés dans un corps capable de survivre dans les Abysses !"*

Voici le prochain défi des PJ : s'incarner dans un nouveau corps pour aller délivrer le roi Drogon ! Pour cela, la Dame de l'Aube va utiliser le sort Projection Astrale. Elle conduira le corps astral des PJ jusqu'aux Abysses où ils s'incarneront momentanément dans l'enveloppe corporelle "empruntée" à des créatures des plans Extérieurs. L'une d'elles (Quartzy) a été spécialement choisie pour son talent de "détecteur de quartz" : en effet, la couronne de Drogon étant entièrement taillée dans ce minéral, il suffit de suivre sa trace pour localiser le roi (une technique classique, brevetée par Kwalish dans *Naufrage au centre de la terre*).

Quand les PJ parviendront sur ArchaOs, imposez ou faites choisir à vos joueurs un nouveau corps parmi les six proposés. De leur ancien personnage, conservez : la personnalité, l'Intellect, l'Ame, les compétences, les atouts non physiques (Arcane, etc.). Du nouveau personnage, prenez : les Caractéristiques Physiques et son défaut.

Seuls les objets magiques "puissants" peuvent passer d'un plan à l'autre. Toutes les autres possessions des PJ restent sur le plan Primaire. Si l'un d'eux est tué, son esprit est brutalement renvoyé dans son vrai corps : il doit alors réussir un jet de Vigueur ou prendre 4d6 points de dégâts, et un Jet d'Ame ou perdre un niveau de dé en Ame.

Lorsque tous les préparatifs ont été réglés, lisez ou paraphrasez :

[Ambiance suspense/Predator II 8 : This is history]

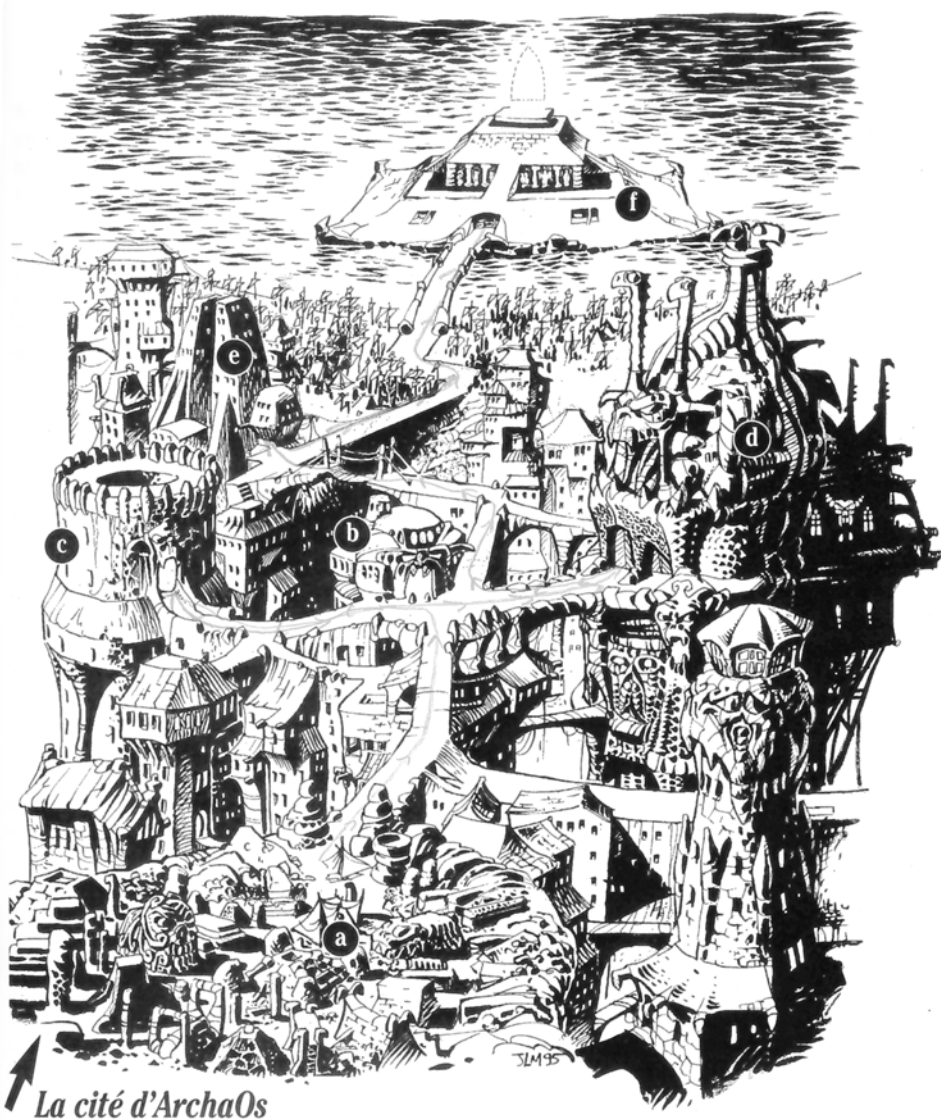
Chacun de vous est allongé sur un autel de basalte. Vos tempes et vos poignets sont reliés par d'étranges fils d'or à des instruments à l'aide desquels Kwalish mesure sans cesse vos fonctions vitales. Un énorme diamant bleu pulse en sourdine. La Dame de l'Aube entonne une profonde litanie. Pulsations. Litanie. Battements. Vous sombrez... et le grand voyage commence !

LES DIEUX SENTINELLES

[Ambiance 'planante' / Dracula 14 : Ascension]

Guidés par la Dame de l'Aube, vos corps astraux voyagent en formation serrée, reliés à votre double terrestre par un frêle cordon d'argent. Vous traversez le flot brillant et tumultueux du plan Astral, loin, toujours plus loin vers les Abysses. Au bout d'un temps indéterminé, alors que la "côte" du Continent des Morts apparaît (sous la forme d'une large bande sombre), vous êtes brusquement arrêtés dans votre course, et vous chutez sur le pont d'un gigantesque drakkar d'or, croisant au large des Abysses. A bord, trois étranges personnages auréolés de puissance vous accueillent : un guerrier en armure, une jeune femme voilée et un nain difforme.

Il s'agit de Thor, Freya et Loki, des dieux d'Ysgard venus examiner les étranges phénomènes qui se produisent sur ArchaOs (manifestations de la puissance du Dieu Mort et ouverture d'un *seuil* sur le plan Négatif). N'ayant aucun droit d'accès au Continent des Morts, ils y ont dépêché une compagnie de Berserkers d'Ysgard, des guerriers fanatiques dont ils sont sans nouvelle. Sans révéler leur nature divine, ils questionneront chaque PJ sur les raisons de sa présence et évalueront son âme. Si le PJ testé adopte une attitude brave et fière face à Thor (role-playing et jet Persuasion (bonus de charisme)), le dieu révèle l'existence des Berserkers et assure au PJ qu'ils l'aideront... s'il les retrouve. S'il est galant et attentionné envers Freya (role-playing et jet d'Ame à -2), elle lui offre 4 Moments d'héroïsme (chacun correspond à un bonus de +4 sur un jet, n'importe quand, au choix du joueur). Enfin, s'il parvient à contrer les perfidies verbales de Loki (role-playing et jet en Sarcasme à -4), il lui offre 1 niveau de dé définitif en Intellect. Après quoi, les PJ reprennent leur voyage vers ArchaOs.



[Ambiance suspense/Dracula 2 : Vampire hunters]

Vos corps astraux ont traversé le temps et l'espace, et voici qu'enfin vous touchez au but. Une déchirure s'entrouvre dans le plan Astral et vos esprits franchissent la porte du Continent des Morts. Douleur. Roulé-boulé sur le sol de pierre. Douleur encore. Puis la sensation de vos nouveaux corps, étranges, puissants... Vous êtes tous là. Derrière vous, les contours de la porte dimensionnelle crépitent dans l'espace, en attendant votre retour. Devant, quelque part au cœur de cette mégapole baroque, résonnent les pulsations du roi Drogon. Il est temps de défier les horreurs qui hantent ces mausolées de pierre ; il faut maintenant vous battre, et vaincre, pour libérer un souverain. Bienvenue dans ArchaOs !

Tels de gigantesques monstres de pierre endormis sous le ciel ténébreux, les mausolées d'ArchaOs surplombent de plusieurs centaines de mètres l'enchevêtrement des bas-quartiers. Reliés entre eux par de majestueux ponts de granit, on y circule à pied ou à bord de juggernauts : des chariots munis de quatre énormes roues en pierre assemblées autour d'un squelette d'une créature de grande taille. Ils peuvent accueillir jusqu'à six personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande (le chariot étant animé par magie nécromantique).

La ville est habitée par toutes sortes de morts-vivants. Les autres créatures des Abysses ou des plans voisins (Limbes, Achéron...) sont beaucoup plus rares et considérées comme étrangères, voire intruses. A chaque fois que les PJ rencontrent une créature, celle-ci a une chance de sentir leur aura de mortels (jet d'Ame de la créature), ce qui provoque aussitôt son hostilité (s'il s'agit d'un prêtre mort-vivant, il essaiera de les repousser, exactement comme un mortel peut repousser un mort-vivant). Il n'existe pas d'ordre établi en dehors de la Horde, une assemblée de morts-vivants soumis à Azroliark, qui tente d'enrôler un maximum de ses semblables sous la bannière du Dieu Mort.

Au cours de cet épisode, ne laissez jamais aux PJ le temps de se reposer : tantôt chasseurs, tantôt proies, ils doivent traverser ArchaOs dans un suspense permanent, partagés entre l'héroïsme et la terreur. Pendant leurs déplacements et les Sombres Evénements : *[Ambiance suspense/Dracula 2, 8, 9 ou 10]*

SOMBRES EVENEMENTS

Tirez 1d8 toutes les 20 minutes (ex. : de la nécropole à la Nef, il faut 40 min à pied, 10 min en Juggernaut).

1 : 2d6 Gargouilles lancent un raid depuis les hauteurs.

Agilité : d4 - Intellect : d8 (A) - Ame : d8 - Force : d12 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 12

Combat : d8 - Tripes : d8 - Perception : d4

Armure (+5) : +5 à la Résistance (ce sont des créatures en pierre)

Griffes : Force+1.

Construites : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dégâts supplémentaires sur les coups ciblés, les flèches et autres attaques perçantes ne font que des demi-dégâts, immunités aux maladies et poisons.

Vol : 12 (4).

2 : un geyser jaillit du sol (idem *colonne de feu*)

Medium Burst Template - 4d6 dg - Agilité -2 pour éviter.

3 : le Revenant d'un défunt ennemi des PJ revient pour se venger (ex : Revenant de Zorazaane si les PJ ont joué *Naufrage au centre de la terre*).

4 : 1D4+16 tentacules noirs jaillissent d'une crypte.

Agilité : d8 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d4

Combat : d6 - Dégâts (Fouettement/Ecrasement) : d6+2, en cas de degré sur l'attaque la victime est agrippée par le tentacule et subit des dégâts d'écrasement chaque round.

Déplacement : 0 - Parade : 5 - Résistance : 4

5 : le puissant Khanibal Khan et 10 Ogres des Limbes (idem baron Blême) défient les PJ au Frontal Kombat. Les deux groupes s'affrontent à un contre un, à bord de Juggernauts fournis par le Khan.

Khan et Ogres :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Conduite : d10 - Combat : d8 - Intimidation : d8

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 11

Balayage : peut attaquer tous les ennemis adjacents à -2.

Taille (+3) : +3 à la Résistance.

6 : dans le ciel noir résonne un grondement de tonnerre... ressemblant au feulement d'une créature !

7 : une pluie de sang brûlant s'abat sur la ville (2D8 dégâts, Agilité pour ne prendre que la moitié)

8 : les PJ ressentent un intense malaise (jet d'Ame ou prendre 1d6 dégâts) tandis que la gigantesque forme invisible du BehemOth traverse les airs au-dessus d'eux. S'il est provoqué, il enlève un PJ et l'emprisonne dans la Cage.

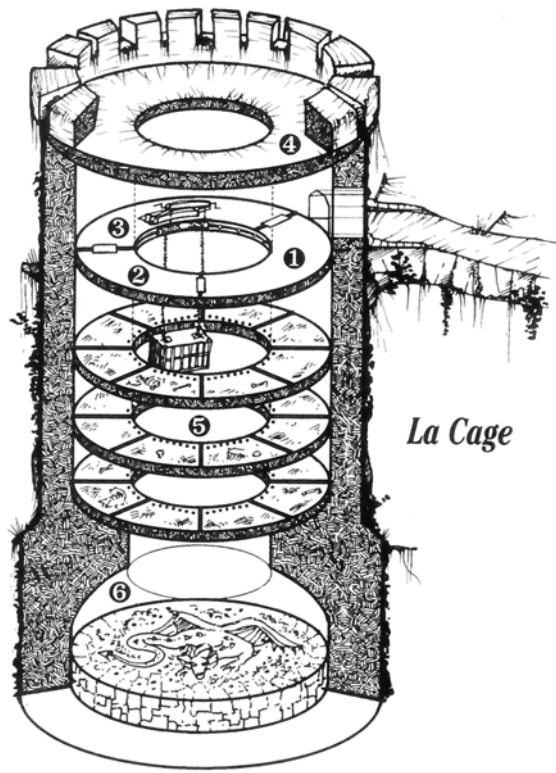
La nécropole basse (a)

C'est ici, dans le pire des bas quartiers, que débarquent les PJ : tirez 1 événement tout de suite, puis 1/10mn. Pour regagner le plan Primaire, ils devront emprunter la même porte qui les a amenés afin d'être libérés de leur corps d'emprunt. Par contre, le retour est plus facile pour Drogon : il n'a qu'à briser une *amulette d'asile*, remise aux PJ par la Dame de l'Aube avant le voyage, pour être aussitôt transporté physiquement dans la Citadelle du Matin. Les pulsations de la couronne conduisent vers la Nef des Fous.

La Nef des Fous (b)

Au cœur du formidable enchevêtrement de ses ogives de marbre, la Nef accueille les créatures les plus marginales d'ArchaOs, qui viennent y savourer un élixir de cerveau ou goûter aux bienfaits d'un bain de vapeurs empoisonnées. L'intérieur semble tout droit sorti des cauchemars d'un architecte dément : balcons d'albâtre, passerelles d'ossements et escaliers inachevés s'entrelacent dans une totale anarchie. Au centre de la Nef trône la Cible : un gigantesque gong sur lequel sont "projetés" les indésirables (un *gong d'immense faim* judicieusement installé par le patron). En bref, un établissement peu recommandable ! Cependant, Quartzy est formel : les pulsations proviennent de cet endroit et plus précisément de la cuisine ! De fait, lorsque les PJ font irruption au milieu des gigantesques fourneaux, ils aperçoivent la couronne... tandis que quatre goules sont en train d'émincer les restes de son propriétaire.

Fort heureusement, il ne s'agit pas de Drogon. Reste à savoir où est le roi à présent ! Le patron se souvient que la couronne a été vendue à son "plat du jour" (un tricheur de la veille) par un prêtre de la Cage. Si vos PJ vont faire un tour parmi les tables où Ogres des Limbes, capitaines de la Horde et pilotes de juggernaut contemple l'exhibition lascive de Succubes, ils peuvent obtenir de précieux renseignements (ex : le prince des Cendres peut rendre toutes sortes de services ; un groupe d'étrangers a été enfermé dans la Cage ; de nouvelles cohortes de morts-vivants se massent sans cesse aux abords du PyramidiOn...).



La Cage

La Cage (c)

La Horde fait enfermer les "indésirables" dans ce formidable donjon de basalte, gardé par l'une des plus redoutables créatures du Continent des Morts : le BehemOth (un Dragon d'Enfer doué d'*invisibilité permanente*). Ce dernier est habituellement perché sur les hauteurs de la ville, guettant tout événement inhabituel. Il n'a que 1-2 chance sur 6 d'être présent quand les PJ arrivent (tirez 1 fois tous les 10 rounds). Toutes les portes et grilles du bâtiment sont solidement verrouillées (-2 en Crochetage, Résistance : 10) et protégées par des *pièges de feu* (dégâts. 2d8).

1- ENTREE.

9 Blêmes montent la garde autour de 2 juggernauts.

2 - SALLE DE TORTURE.

Un Berserker d'Ysagard est actuellement torturé par 3 Nécrophages et un prêtre Inquisiteur. Ce dernier porte un médaillon gravé "Uefa'Egyep", un mot clef permettant de désamorcer les *pièges à feu*. L'inquisiteur essaiera de "repousser les mortels". Vaincu, il avoue que Drogon a été amené par le BehemOth avant d'être transféré ailleurs (au PyramidiOn, mais il ne le sait pas). C'est lui qui a revendu sa couronne de quartz après l'avoir dépouillé.

3 - ACCES AU Puits CENTRAL.

D'en haut, une cage à prisonnier peut être descendue par de longues chaînes pour venir s'aboucher aux entrées des cellules donnant directement sur le vide (ce qui permet au BehemOth de surveiller d'en bas les prisonniers et la prison). La cage peut monter, descendre, aller à droite ou à gauche. Il faut un jet en Connaissance à -2 pour en comprendre le mécanisme. Sinon, chaque manœuvre demande un jet d'Agilité, sans quoi la cage s'écrase au fond (dégâts 2d6+5/10m - 40m de profondeur).

4 - LE TOIT.

4 Blêmes montent la garde en permanence.

5 - LES CELLULES.

Toutes sortes de créatures misérables y croupissent. Sept Berserkers d'Ysgard sont enfermés à une profondeur de 15 mètres (manœuvre descendre), dans une cellule latérale (manœuvre droite). Une fois libérés, ils proposeront de soutenir les PJ lors de l'assaut final (si ces derniers ont réussi le test de Thor) et offrent le matériel de combat de leurs camarades défunts... entreposé dans l'autre du BehemOth ! A gérer comme des alliés par les PJ concernés.

6 - L'ANTRE DU BEHEMOTH.

Sous la voûte de cette immense salle s'empilent des monceaux d'or et d'ossements : les restes des victimes du BehemOth. Pour retrouver une pièce de valeur, il faut réussir un jet d'Investigation à -2 (1 essai tous les 10 rounds par PJ). Chaque succès indique une découverte (jetez 1d10, les objets trouvés sont retirés de la table, les n°1 à 5 font partie de l'équipement des Berserkers morts) :

1 : trois Gueules-de-dragon

2 : un Lance-carreaux à barillet

3 : une Trancheuse

4 : deux Armures d'Ysgard

5 : trois fioles de Thor

6 : une *lame dansante* (peut combattre pendant 4 rounds de manière autonome avec la valeur du dé du porteur, il faut une action pour l'activer et une action pour la récupérer et attendre 4 rounds avant de pouvoir réutiliser le pouvoir - l'arme reste toujours à 1,5m de son porteur - Force+3)

7 : un *ceinturon de géant* (2 niveaux de Force supplémentaires)

8 : une *gemme étincelante* (500 \$)

9 : une *baguette de foudre* (24/48/96m - 2d6 dg - 20 charges (la dépense d'une charge supplémentaire permet de faire 3d6 dg)).

10 : un *anneau des arcanes* (Donne 10 PP supplémentaire).

Le prince des Cendres (d)

Seigneur vampire aussi puissant que raffiné, l'excentrique prince des Cendres est l'une des plus anciennes créatures du Continent des Morts. N'admettant d'autre loi que la sienne, il réside dans une cathédrale gothique perchée sur les hauteurs de la ville, entouré d'une cour de fidèles (vampires mineurs, succubes et artistes morts-vivants) cultivant comme lui le goût du luxe et du raffinement. Sa principale activité consiste à vendre des renseignements et des objets précieux, voire magiques. Nombre de gens se demandent d'où il tire sa fortune. Les PJ peuvent négocier des objets (au choix du MJ) ou les renseignements suivants, dans l'ordre :

1. Drogon a été emprisonné dans la Cage ;

2. Des alliés potentiels des PJ s'y trouvent aussi ;

3. Drogon a ensuite été transféré au PyramidiOn ;

4. Le prince connaît un moyen sûr de s'y introduire ;

5. Drogon va bientôt être sacrifié lors de la cérémonie du Dieu Mort, une divinité ténébreuse.

Le prix de chaque objet ou renseignement est fixé selon la fantaisie du prince. Exemple :

- Il faut exécuter parfaitement la danse des Succubes exquises (jet d'Agilité -4),

- Ou jouer de la flûte à son Serpent cracheur pendant 5 rounds (1 jet en Ame chaque round ; le serpent attaque une fois par échec),

Agilité : d8 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d4 - Vigueur : d6

Combat : d8 - Tripes : d6 - Perception : d12 - Tir : d8

Déplacement : 10 - Parade : 6 - Résistance : 2

Poison : jet de Vigueur -2, en cas d'échec 2d6 de dégâts pendant 3 rounds, sinon un niveau de fatigue.

Rapide : rejette toute carte en dessous ou égale à 5.

Taille (-2) : -2 à la Résistance.

Petite Créature : -2 pour être touché.

- Ou vaincre un Mantelieur (sorte de méduse membraneuse noire géante et terrestre) en combat singulier, Agilité : d10 - Intellect : d8 (A) - Ame : d10 - Force : d12+2 - Vigueur : d12

Combat : d8 - Perception : d12 - Discrétion : d12

Déplacement : 3, (7 en Vol) - Parade : 6 - Résistance : 8

Attaque sonore (Malaise) : à la place d'une attaque classique la créature peut émettre des infrasons. Toutes créatures dans les 25 m subit un malus de -1 à l'attaque. Si le son dure 6 rounds il faut faire un jet d'Ame ou passer à l'état Secouées.

Attaque sonore (Terreur) : Jet de Tripes pour ne pas subir un effet de Terreur.

Attaque sonore (Nausée) : Cône Template - Jet de Vigueur ou passer à l'état Secoué.

Attaque sonore (Stupeur) : les créatures dans un rayon de 10 m doivent faire un jet de Vigueur ou être Secoué pendant 5 rounds.

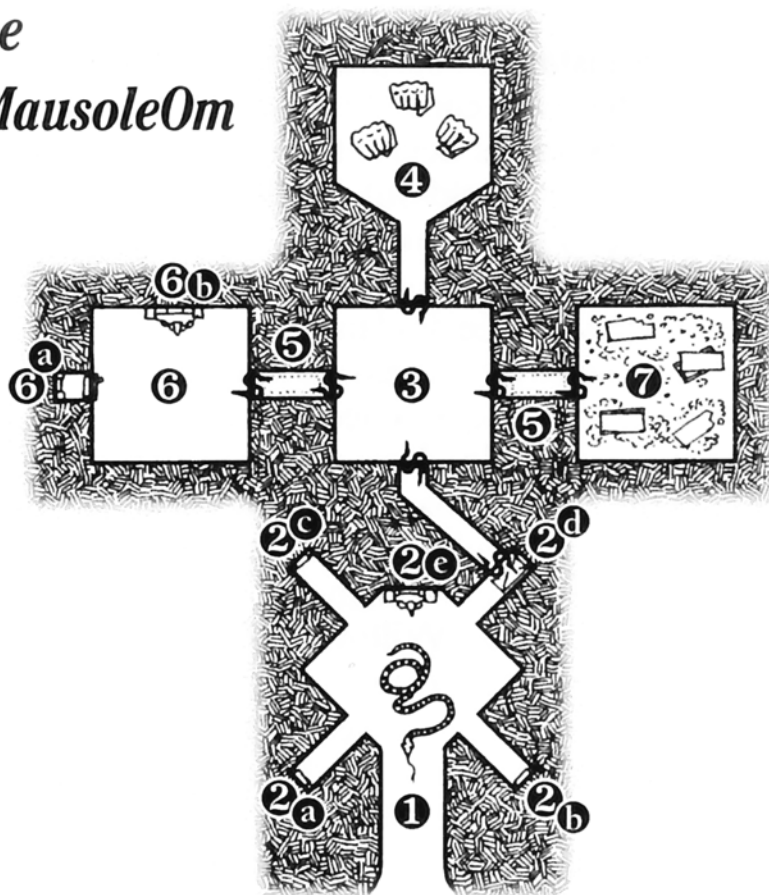
Enveloppement : si l'attaque réussit avec un degré, le Mantelieur peut envelopper une créature de taille humaine ou plus petite, la cible subit ensuite des attaques de morsure 2d6 chaque round. Tous les dégâts fait au Mantelieur touchent aussi la victimes (pour moitié arrondi à l'inférieur).

- Ou encore résoudre l'énigme de Sarrond, le poète maudit : "*Qui es-tu, hôtesse des lieux solitaires, qui par l'horreur des cimetières où tu hantes le plus, au son des vers que tu murmures, les corps des morts tu des-emmure de leurs tombeaux reclus ?*" (Réponse : sorcière).

En cas d'échec, le prince accorde toujours la faveur demandée... mais il vampirise aussitôt sa victime.

En ce qui concerne le moyen de rejoindre Drogon, il dira : "*Allez donc voir Nysus de ma part, au MausoleOm des rois anciens. Trouvez les Trois Mains qui ouvrent la porte. Celui que vous cherchez se trouve au bout du passage.*" Ce faisant, le prince omet perfidement deux détails : d'une part il connaît bien le MausoleOm...pour l'avoir pillé régulièrement (c'est de là que proviennent toutes ses richesses, et Nysus, le gardien, est son plus farouche ennemi) ! D'autre part, le "passage" est un chemin dont on ne revient pas...

Le MausoleOm



Le MausoleOm (e)

Le MausoleOm des rois anciens est un lieu sacré. Un long couloir de pierre conduit à l'intérieur.

1 - **LE GARDIEN.** Lové au centre de la pièce se trouve Nysus, un Naga ténébreux. Les PJ peuvent le combattre ou lui proposer d'attirer le prince ici, en échange de quoi il les laissera passer (sa haine du voleur vampire est sans limite).

2 - LES PORTES.

A : s'ouvre vers l'intérieur en libérant une guillotine (dégâts 2d8).

B : S'abat sur celui qui la touche (2d6+5, Agilité -2 pour éviter).

C : s'ouvre sur un mur gravé d'une *glyphe de mise à mal* (Jet de Vigueur ou subir 3d6 dg).

D : ouvre une trappe sous les pieds de celui qui la touche (pieux 2d6 dg + poison Jet de Vigueur pour éviter de prendre 2d6 dg les 3 prochains rounds). La fosse abrite une porte secrète.

E : arche de brume en forme de gueule de démon. Celui qui y pénètre est vampirisé (3d6 dg et jet en Ame pour éviter de perdre un niveau de dé en Ame) et téléporté en 6A.

3 - L'ASSASSIN FANTASMATIQUE.

Quiconque pénètre ici subit l'effet d'un sort *assassin fantasmatique* :

Jet d'Intellect pour comprendre qu'il s'agit d'une illusion. En cas d'échec jet de Tripes -2 en étant persuadé qu'il est poursuivi par la créature la plus abominable et terrifiante qui soit pour lui.

Pour cette scène, utilisez [*Ambiance terrifiante/Dracula 12 : The ring of fire*].

4 - LES TROIS MAINS.

La pièce contient trois énormes sculptures de mains tranchées :

- un poing de fer (si on le touche : choc électrique 2d6 dg),

- une main griffue et ridée (jet d'Ame ou vieillissement de 3d10 ans. Activable 3/j)

- une main rose potelée (jet d'Ame ou rajeunissement de 3d10 ans. Activable 3/j).

Si on touche les deux mains à la fois, le poing s'ouvre et libère une clef d'argent. Si on le fait une seconde fois, il libère une clef d'or.

5 - PIEGE.

Ce couloir irradie manifestement la magie. Or, toute *dissipation de la magie* lancée ici annule un sort dont le but est de maintenir le bloc du plafond en place : il s'écroule donc, écrasant tous les PJ présents (2d6+15) et condamnant le passage.

6 - LE PASSAGE.

Toute présence dans cette pièce fait apparaître un *poing de Bigby* (mag. 16, PV 54, MdJ p.217) qui attaque les intrus :

Le poing peut se déplacer de 20m par round (Déplacement : 10) - Combat : d10 - Dégâts : d12

6A : porte d'argent ne pouvant être ouverte qu'avec la clef d'argent. Elle donne sur une arche de brume téléportant à l'intérieur du PyramidiOn (c'est un piège : cette téléportation en sens unique sert à envoyer les pillers de tombe directement en prison !)

6B : idem 2E

7 - LA CRYPTe DES ROIS ANCIENS.

Sa porte ne peut être ouverte que par la clef d'or. A l'intérieur, des monceaux de richesses (10.000 \$) s'entassent entre les catafalques éventrés, pillés par le prince des Cendres. Les gardiens du lieu sont les mains coupées des rois anciens : d'innombrables Griffes rampantes qui se jetteront sur les intrus (1d8 Griffes par PJ). Il reste encore :

- Une *dague voleuse de vie* (dague en Fer noir +1, en cas de Degré sur l'attaque le porteur peut faire immédiatement un jet de guérison naturel avec pour bonus le nombre de blessures subies par la victime),
- Un *bouclier* +2 (bonus de +3 à la Parade et +4 points d'armure pour les attaques provenant de face),
- Un *anneau* +2 (+2 à la Résistance),
- Une *baguette de feu* (2d6 dg - 24/48/96m - 10 utilisations)
- Un *chien d'onyx* (fait apparaître un chien de combat pour 6h une fois par semaine)

Agilité : d8 - Intellect : d8 (A) - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Combat : d6 - Tripes : d6 - Perception : d10 - Pistage : d8

Déplacement : 8 - Parade : 5 - Résistance : 5

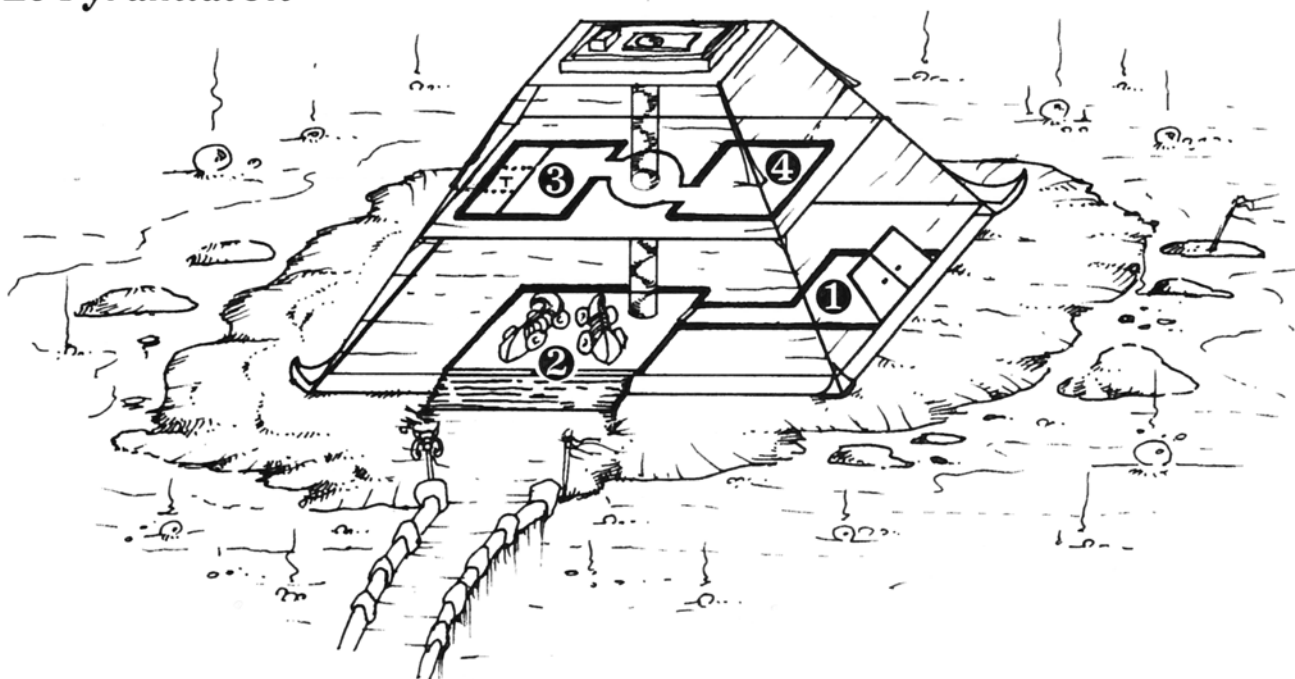
Morsure: Force+1

Quadrupède : d10 pour courir

Odorat : +2 à la Perception

- 1d6 potions au choix du MJ.

Le PyramidiOn



Le PyramidiOn (f)

[Ambiance terrifiante/Dracula 1 : The beginning]

Aux limites du Continent des Morts, sur une presqu'île entourée de brumes maléfiques, la silhouette titanesque du PyramidiOn se dresse contre le ciel sombre zébré d'éclairs. A ses pieds, des dizaines de créatures sont agenouillées, murmurant des mélopées gutturales en direction du sinistre autel sacrificiel dressé au sommet. Sur le rivage d'ArchaOs, en face, d'immenses légions squelettes font claquer leurs bannières dans le vent glacial, tandis que les nouveaux morts-vivants émergent sans cesse d'une haute porte noire : un *seuil* permanent, issu du plan Négatif ! Juste devant, une silhouette terriblement familière dirige les opérations : le Prédateur des Ombres est là !

Siège de la Horde, le PyramidiOn contient :

- un hall de commandement (1) occupé par 7 seigneurs Blêmes et 3 capitaines Nécrophages ;
- un autre hall (2) fermé par des portes en bois et abritant 4 juggernauts et 5 Blêmes ;
- une prison (3) où les PJ sont téléportés s'ils arrivent du MausoleOm (pour ouvrir la porte : -3 en Crochetage, Résistance : 12) ;
- une crypte (4) où attendent 5 Inquisiteurs. Pour libérer Drogon, les PJ ont deux solutions : soit un téméraire assaut frontal (à moins d'une tactique excellente, un succès reste très improbable), soit une opération menée de l'intérieur grâce au renseignement du prince vampire. Quoi qu'il en soit, l'attaque des PJ coïncidera avec le début de la cérémonie sacrificielle. Lisez alors :

[Action terrifiante/Predator II 9 : Swinging rude boys]

Soudain résonnent les tambours de guerre des armées massées sur les rives de la ville, tandis qu'apparaît dans le ciel tourmenté une ombre gigantesque dévorant toute lumière. Un souffle de puissance maléfique parcourt la foule galvanisée qui se met à hurler : "*Le Dieu Mort ! Son ombre est parmi nous !*" Tandis que derrière le PyramidiOn se forme un seuil titanesque aux contours encore flous, donnant sur les plaines du Salthar. L'Enfer s'apprête à ouvrir ses portes sur terre ! Au même instant, cinq Inquisiteurs jaillissent sur le toit, traînant le roi Drogon vers l'autel...

L'ENFER AUX TROUSSES

A partir de maintenant, c'est aux PJ de jouer. Dès qu'ils ont délivré le roi (l'*amulette d'asile* lui faisant regagner le plan Primaire), l'immense portail se dématérialise... et la foule se rue à l'assaut du PyramidiOn en hurlant ! Si les Berserkers d'Ysgard ont été libérés, c'est à ce moment qu'ils interviennent. Surgissant d'ArchaOs à bord d'un juggernaut, ils se taillent un chemin à travers les morts-vivants jusqu'à Azroliark, pour mourir au combat.

Les juggernauts sont le seul moyen de quitter la pyramide. Les personnages peuvent mettre à profit cet instant de surprise (5 rounds) pour gagner le hall sans encombre (sans la diversion des Berserkers, ils devront affronter tous les occupants du PyramidiOn). Une fois à bord d'un juggernaut, il faut défoncer les portes du hall pour sortir (jet Conduite à -2, 1 essai/round). Surprenant la marée des fanatiques, le véhicule peut alors se frayer un passage jusqu'au pont (2 jets de Conduite : à chaque échec : 1d4 Blêmes grimpent sur le véhicule). Mais quatre juggernauts surgissent, dont un bardé de lames acérées et armé de deux Gueules-de-Dragon, piloté par le Prédateur des Ombres lui-même.

[Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern] Une folle course-poursuite s'engage alors dans les rues : propulsés à un train d'enfer, les PJ devront franchir la brèche qui s'ouvre sur le second pont (Conduite à -2), tout en évitant les barricades de fortune érigées ça et là (jet de Conduite). S'ils ne veulent pas être terrassés par le juggernaut du Prédateur, ils devront prendre des risques insensés, défonçant les débris qui jonchent les voies, résistant aux assauts aériens des Gargouilles lancées à leurs trousses, évitant les chocs avec les autres juggernauts et objets lancés à contresens... Donnez un souffle épique à cette poursuite infernale, en maintenant un suspense haletant jusqu'au moment où ils franchiront les contours de la porte astrale, dans la nécropole basse.

Par ordre d'apparition à l'écran

Juggernaut :

Chariot muni de quatre énormes roues en pierre assemblées autour d'un squelette d'une créature de grande taille. Ils peuvent accueillir jusqu'à six personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande (le chariot étant animé par magie nécromantique)

Accélération / Vitesse Maxi. : 30 / 56 - Résistance : 15 (6) - Equipage : 1+6

Armure Lourde.

BehemOth :

Dragon d'Enfer (Wild Card) :

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d10 - Force : d12+9 - Vigueur : d12

Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d12

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 20

Armure (+4) : +4 à la Résistance

Griffes / Morsure : For+3

Peur (-2)

Soufflent putréfiant : Cone Template - Jet d'Agilité à -2 pour éviter l'attaque - Dégâts : 2d10 - en cas de degré sur un Jet d'Ame lors de l'attaque : jet d'Ame des victimes pour éviter de perdre un niveau de dé en Vigueur pendant 3d6 rounds.

Vol : 24 (6)

Enorme : bonus de +4 aux attaques contre le dragon d'enfer

Frénésie suprême : peut faire 2 attaques sans pénalité s'il n'utilise pas son souffle.

Tête Froide : agit sur la meilleure de 2 cartes.

Taille (+8) : +8 à la Résistance.

Balayage de la queue : Jet de Combat à l'arrière pour des dégâts de For-2.

Invisibilité permanente.

Nécrophage :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d8

Parade : 6 - Résistance : 8 - Combat : d8 - Dégâts (Griffes) : d6+1

Paralysie : une personne secouée ou blessée doit faire un jet de Vigueur ou être paralysée pendant 2d6+2 rounds.

Peur (-3) : jet de Tripes

Mort Vivant : +2 à la Résistance, +2 pour sortir de l'état secoué. Demi dégât des armes transperçantes.

Inquisiteur :

Agilité : d6 - Intellect : d8 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d6

Combat : d8 - Intimidation : d12 - Perception : d6 - Persuasion : d12

Déplacement : 5 : Parade : 6 - Résistance : 7 - Dégâts (Crochet) : Force+2

Mort Vivant : +2 en Résistance et +2 pour récupérer de l'état Secoué.

Résistance aux arcanes : +2 en Armure contre la Magie et +2 pour résister aux effets magiques.

Peur : jet de Tripes quand on voit un Inquisiteur pour la première fois.

Infection : si l'attaque fait un degré, la personne doit faire un jet de Vigueur ou prendre 2d6 de dégâts par jour jusqu'à sa mort.

Paralysie : si la victime est Secouée ou blessée elle doit faire un jet de Vigueur ou être paralysée pendant 2d6 round.

Blême :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Conduite : d10 - Combat : d8 - Intimidation : d8

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 11

Balayage : peut attaquer tous les ennemis adjacents à -2.

Taille (+3) : +3 à la Résistance.

Berserkers d'Ysgard :

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d10 - Vigueur : d8

Conduite : d6 - Combat : d8 - Tripes : d10 - Perception : d6 - Tir : d8 - Discrétion : d6 - Lancer : d8 - Pistage : d6

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 10

Gueule-de-dragon : Cone Template - 2d10 - ignore les armures - Agilité contre le Tir pour éviter les dégâts. Tir +2 pour attaquer. 10 utilisations.

Lance-carreaux à barillet : "mitrailleuse" en bronze - 30/60/120m - 2d6 dg - RoF : 6 - 6 carreaux - 1 action pour recharger.

5 chargeurs de 6 carreaux.

Trancheuse : "tronçonneuse" en ivoire avec dents de dragon - For+6 - un 1 sur le jet d'attaque cause une blessure à l'utilisateur.

Armure d'Ysgard : auto-adaptable pour tout humanoïde, Armure (+4).

Virole de Thor : "grenade" de verre - 10/20/40m - 3d6 dg - Medium Burst Template

Note : ces objets non magiques ne peuvent pas être ramenés sur le plan Primaire.

Prince des Cendres (Wild Card) :

Agilité : d8 - Intellect : d10 - Ame : d10 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Combat : d10 - Tripes : d10 - Intimidation : d12 - perception : d8 - Tir : d8 - Nage : d8 - lancé : d8

Déplacement : 6 : Parade : 7 - Résistance : 10

Changement de forme : en une action peut se transformer en loup ou en chauve-souris avec un jet d'Ame à -2. Revenir sous forme "humaine" requiert un jet d'Ame simple.

Charme : permet de manipuler une personne de sexe opposé (intellect contre l'Ame de la victime).

Enfant de la nuit : permet d'invoquer et de contrôler des loups (1d6) ou des rats (1d6 meutes) qui arrivent dans 1d6+2 rounds. Il faut une action et un jet d'Ame à -2.

Griffes : Force+1

Frénésie Suprême : 2 attaques par round sans pénalité

Tête froide : agit sur la meilleure de 2 cartes.

Brouillard : permet de se transformer en brouillard avec une action et un jet d'Ame à -2.

Transmission : toute personne tuée par un vampire à 50% de devenir vampire à son tour.

Mort Vivant : +2 à la Résistance - +2 pour revenir de l'état Secoué.

Faiblesse (Soleil) : il prend feu, puis 2d10 de dégâts jusqu'à ce qu'il soit réduit en cendre.

Faiblesse (Symbole Religieux) : le vampire reste à distance, s'il veut attaquer la personne il doit faire un jet d'Ame opposé.

Faiblesse (Eau bénie) : prend un niveau de fatigue. Si immergé, les effets sont identiques au Soleil.

Faiblesse (Seulement sur Invitation) : ne peut entrer dans un lieu privé sans y être invité.

Faiblesse (A travers le cœur) : après un coup direct au cœur (-6), le vampire doit faire un jet de Vigueur contre les dégâts : s'il est réussi il prend les dégâts normalement, en cas d'échec il tombe en poussière.

Nysus :

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d10 - Vigueur : d8

Combat : d8 - Tripes : d10 - Perception : d10 - Sorcellerie : d6

Déplacement : 6 : Parade : 6 - Résistance : 10

Morsure : Force +2. S'il y a un degré sur l'attaque la victime doit faire un jet de Vigueur pendant 3 rounds ou subir 2d6 dégâts, en cas de succès la personne prend tout le même un niveau de fatigue.

Grosse Créature : +2 pour être touché.

Taille (+4) : +4 à la Résistance.

Arcane (Magie)

Sorts : Points de Pouvoirs : 20

Missile Magique (Stun) : 2 PP - 24/48/96m - jet de Vigueur pour ne pas être secoué (à -2 en cas de degré).

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - Perception et Attaque à -4 (-6 en cas de degré)

Boule de Feu (Blast) : 4 PP - 48/96/192m - Medium Burst Template - 3d6 dg

Eclair (Bolt) : 2 PP - 24/48/96m - 3d6 dg

Griffes rampantes :

Agilité : d8 - Intellect : d4 (A) - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d6

Combat : d6 - Perception : d6

Déplacement : 8 - Parade : 5 - Résistance : 3

Saut : peut sauter sur sa victime jusqu'à 5m (Agilité contre l'attaque pour éviter)

Sans Peur : immunité à la peur.

Taille (-2) : -2 à la résistance.

Griffes : Force+1.

Petite Créature : -2 pour se faire toucher.

EPILOGUE

Traversant le plan Astral tels des météores, sous le regard bienveillant des dieux d'Ysgard, vous percevez le plan Primaire comme une déchirure aveuglante, loin, trop loin. Et, dans une douleur profonde, vous perdez conscience... Longtemps après, vous vous éveillez dans la Citadelle du Matin. Fléau, Pandora, Quartz et les autres ne sont plus qu'un rêve étrange. L'heure est venue de souffler un peu. Toute la cour réunie autour de Drogon et Kwalish, radieux, vous accueille en héros. *"Ainsi donc, il existe une force ténébreuse derrière le Prédateur des Ombres, un mystérieux Dieu Mort capable d'ouvrir les portes de l'enfer, et de faire trembler les dieux d'Ysgard eux-mêmes. Si peu de réponses, et déjà tant de questions... Mais ne perdons pas de temps. Azroliark est à nos portes. La bataille a déjà commencé, et il faut nous organiser. Notre roi, Drogon le Bienveillant, a de grandes choses à nous révéler. Seigneurs, héros et gentes dames, mortels et êtres-fées, je déclare solennellement le Grand Conseil ouvert !"*

Que s'apprête à révéler Drogon ? Reste-il une lueur d'espoir face à l'extraordinaire puissance du Dieu Mort ? Vous le saurez bientôt, dans la suite des Chroniques du ChaOs...

Musique de fin : *[Ambiance/Willow 6 : Willow's theme]*

->X<-

Création Originale : Pat & Chris ([http:// www.chrisetpat.fr.st](http://www.chrisetpat.fr.st))

Adaptation Savage Worlds : Arnok (<http://www.sden.org/jdr/savage>) - arnok@sden.org

Correction et Bonnes idées : Lorian (http://fr.groups.yahoo.com/group/Savage_Worlds_fr)

LA LEGENDE DU DIEU MORT

Il est des légendes qui n'existent que dans les archives des Dieux. Telle est l'histoire de Kabaal...

Au commencement des temps, alors que la Terre des Hommes émergeait à peine du limon originel, une planète étincelait déjà au firmament de la Création : Etherne la Magnifique, Etherne l'Orgueilleuse, patrie du puissant peuple des Titans d'Ether. Leur pouvoir n'avait d'égal que celui des dieux eux-mêmes, au point qu'ils établirent des avant-postes sur la Terre pour étudier l'Homme et influencer l'évolution des espèces. Mais l'un des Titans entrevit l'ampleur des puissances tapies dans les Ombres. Il s'immisça dans l'alcôve des dieux et y déroba leur plus grand secret : les clefs de la vie après la mort. Ainsi, la nécromancie fit-elle son apparition en ce monde. Investi des formidables pouvoirs des Ténèbres, il entreprit la conquête d'Etherne, dans la fureur et le sang. Au terme d'une bataille fratricide, il fut capturé et enfermé dans une prison à sa démesure : une gigantesque sphère d'obsidienne protégée par un sceau d'antimagie. La prison fut enchâssée dans les entrailles de la planète et confiée à un groupe de gardiens, les Sélénites. Mais les forces magiques libérées par l'affrontement déclenchèrent une terrible réaction en chaîne, et dans un déluge de puissance magique, la planète fut anéantie ! Protégée par sa coque d'antimagie, la gigantesque prison fut épargnée.

Au cours des éons qui suivirent, les poussières cosmiques la recouvrirent peu à peu, transformant son aspect en celui d'un satellite désormais bien connu de la Terre des Hommes : la Lune ! Au fil des générations, les Sélénites ont préservé le souvenir des Titans d'Ether, de la planète détruite et la légende de Celui-qui-dort-derrière-la-Porte, celui qu'ils ont surnommé le Dieu Mort. Pensée pure, force maléfique, ce dernier cherche inlassablement le moyen de briser le sceau qui le retient. Au prix d'un effort incommensurable, il a créé une relique d'une puissance inégalée : Kabaal, la hache vampire, pour drainer jusqu'à lui l'énergie vitale de ses victimes. Ainsi gorgé de vies, il espère un jour acquérir suffisamment de pouvoir pour détruire sa prison et instaurer une ère de terreur sans précédent.

Pour faire parvenir Kabaal sur la Terre des Hommes, le Dieu Mort l'a placée à bord d'une nef céleste (un navire capable de franchir les océans stellaires). Mais au dernier moment, un Sélénite est parvenu à se glisser à bord, la sabotant pour qu'elle s'écrase dans une région déserte hors de portée des hommes. Le Sélénite a survécu au naufrage et abandonné Kabaal dans son cercueil de verre, au sommet d'un pic isolé. Puis il s'en est allé vers le sud à la recherche d'un ancien avant-poste des Titans, en espérant y trouver un moyen de rentrer chez lui. Il s'est ainsi enfoncé au cœur de l'océan Vert, mais loin d'y trouver une réponse, il a manqué y perdre la vie. Blessé à la tête et devenu amnésique, il a été retrouvé errant aux frontières du Salthar par le peuple des lutins. Leur aide précieuse, ajoutée à ses extraordinaires talents de Sélénite, lui ont permis de rejoindre le domaine des hommes et de s'y tailler une place privilégiée. Après un siècle de combats, d'intrigues et de complots, il est devenu Drogon, roi du Salthar et souverain des Murmures.

Mais si les plans originels du Dieu Mort ont échoué, celui-ci n'a pas pour autant renoncé : consacrant son ultime énergie à l'invocation d'un démon, il lui a ordonné de retrouver Kabaal pour faire régner le chaos. Le démon est rapidement parvenu à localiser Drogon et s'est introduit à la cour. Découvrant que le roi ne conservait aucun souvenir de sa vie passée, il a entrepris de stimuler sa mémoire en lui infligeant de terribles chocs psychiques.

Depuis, le roi est sujet à de violentes crises de folie accompagnées de mystérieuses visions...

KABAAL, LA HACHE VAMPIRE

Historique. Kabaal est une relique créée par le Dieu Mort. Elle n'a qu'un objectif : vampiriser un maximum de victimes pour transmettre leur énergie vitale à son créateur. Jusqu'à présent, prisonnière de son cercueil de glace en haut du Pilier du Ciel, elle a dû se contenter de quelques sacrifices. Mais son destin est sur le point de changer, et avec lui celui du monde.

Description. Au "repos", c'est un bâton sombre mesurant 1.50m de long, gravé de runes et serti d'ossements entre lesquels s'entrelacent des veinules rougeâtres semblables à des vaisseaux sanguins qui palpitent. Son extrémité supérieure présente deux visages de démons-vampires, accolés dos à dos sur le manche, ouvrant leurs terribles mâchoires vers l'extérieur. Lorsqu'un porteur prend Kabaal en main, le bâton se met à vibrer en émettant un grondement rauque, tandis qu'une lame énergétique faite de lumière écarlate jaillit de chacune des gueules, constituant ainsi une hache de bataille à double tranchant.

En combat, Kabaal devient l'épicentre d'un véritable cataclysme : des nuages sombres s'amoncellent dans le ciel et forment une tornade au-dessus de la hache, la terre se met à trembler, des éclairs viennent frapper la lame et le sol autour du porteur, et ce dernier semble gagner en taille et en force tandis qu'il est investi par la toute puissance de l'arme.

Caractéristiques. Hache de bataille +3, For + 4 (soit au total : For+7)

- Vampirisme : Toute personne tuée par Kabaal ou qui meurt dans un rayon de 100m autour, quelle que soit la cause de la mort, voit son âme vampirisée par la hache. Les extras deviennent des zombies simples, les Wild Card des zombies Wild Card. L'énergie vitale de la victime est aussitôt transférée jusqu'au Dieu Mort. Les victimes ne peuvent pas être ressuscitées.

- Animation des morts : Vidés de leur substance, les corps des victimes vampirisées se transforment en morts-vivants (zombie) au bout de 2 rounds.

En prononçant un mot de commande, le porteur peut contrôler ces morts-vivants simples et influencer les Wild Cards. Un mort-vivant qui a été détruit ne peut être ranimé par la hache une seconde fois.

- Berserk : +2 en *Combat*, +2 en *Force*, +2 en *Résistance*, -2 en *Parade*. Un jet d'*Ame* à -2 permet de sortir de l'état si la personne ne fait rien durant le round. Un 1 sur le jet de *Combat* touche une cible adjacente.

- Corruption : Le porteur de la hache doit réussir chaque jour un jet d'*Ame*, ou devenir définitivement Maléfique : Bizarrierie (à définir avec le joueur), Cupide, Désagréable, Illusions (tout le monde lui en veut), Rancunier (Majeur), Sanguinaire, et Têtu.

PERSONNAGES D'EMPRUNT



Le Baron Blème (Seigneur Ogre) (Wild Card) :

Agilité : d6 - Force : d12+3 - Vigueur : d12 - Taille : 1,5 m

Combat : d10 - Tripes : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d6 - Lancé : d6 - Conduite : d8

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 14

Taille (+3) : +3 à la Résistance.

Balayage : peut attaquer tous les adversaires adjacents à -2

Une Arme dans chaque main : Peut attaquer à 2 armes sans malus pour actions multiples)

Sorts :

Points de Pouvoir : 12

Peau de Pierre (Armor) : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - Armure +2 (+4 en cas de degré sur le jet d'Ame)

Hâte (Quickness) : 4 PP - Durée : 3 (2/round) - 2 actions par round (en cas de degré sur le jet d'Ame on rejette toute carte en dessous de 8)

Description :

Le Baron est un champion de guerre caparaçonné (Armure +3), combattant avec un espadon barbelé (Force+4 - AP 2 - Parade -1) ou une hache de bataille dans chaque main (Force+3).

Défaut :

- Trop sur de Lui (rien d'impossible et il le dit bien haut)
- Mauvaise Habitude (Parie sur tout, tout le temps)

Brazzerro (Satyre d'Achéron) (Wild Card) :

Agilité : d12 - Force : d6 - Vigueur : d6 - Taille : 1,65 m

Combat : d8 - Tripes : d8 - Persuasion : d12 - Perception : d8

Déplacement : 6 - Parade : 8 - Résistance : 5 - Charisme : +4

Acrobate : +2 pour les jets en Agilité, +1 en Parade si non encombré

Sens du Danger : Perception à -2 pour sentir une attaque cachée ou un danger.

Immunité (Feu) : ne prend aucun dégâts lié au feu.

Très Séduisant : +4 au Charisme (s'ajoute à la Persuasion)

Maître de la Parade : +2 en Parade

Sorts :

Points de Pouvoir : 10

Mains Brûlantes (Blast) : 2 PP - 2d6 de dg a une cible au contact (jet de Combat, nécessite d'avoir les 2 mains libres)

Boule de Feu (Bolt) : 1 PP - 24/48/96m - 2d6 point de dégâts. (Jet de Tir)

Charme Personne (Puppet) : 3 PP (1/round) - Jet d'Ame opposé pour charmer la personne en face, avec un degré elle a un contrôle total de la personne.

Description :

Brazzerro est un séducteur des mondes inférieurs qui combat avec un cimeterre (Force+3).

Défaut :

- Héroïque





Capricorne (Centaure des Limbes) (Wild Card) :

Agilité : d8 - Force : d10 - Vigueur : d8 - Taille : 1,7 m

Combat : d8 - Tripes : d6 - Perception : d6 - Tir : d8 - Lancé : d6 - Pistage : d6

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 8 - Charisme : 0

Quadrupède : Déplacement de 8 et lance d10 en cas de course.

Attaque Multiple : peut faire une attaque avec ses bras et une ruade avant lors de la même action sans malus.

Ruade avant : Force

Taille (+2) : +2 à la Résistance

Immunité : Poison et Paralysie

Sorts :

Points de Pouvoir : 15

Flèche acide de Melf (Bolt) : 1 PP - 24/48/96m - 2d6 dg (jet de Tir)

Flèche enflammée (Smite) : 2 PP - Durée : 3 (1/round) - enchante 20 flèches - +2 aux dégâts (+4 avec un degré sur le jet d'Ame)

Soin des blessures (Healing) : 3 PP - doit être utilisé dans l'heure qui suit, supprime une blessure (2 avec un degré sur le jet d'Ame)

Description :

Capricorne peut transporter quelqu'un de léger sur son dos, elle tire avec un arc des limbes (Tir+2, 2d6+2, 24/48/96m, 20 flèches) tout en donnant des coups de sabots.

Défaut :

- Appétissante : la plupart des créatures d'ArchaOS la voient comme un met de choix.



Fléau (Géant des abysses) (Wild Card) :

Agilité : d6 - Force : d12+6 - Vigueur : d12 - Taille : 3 m

Combat : d10 - Tripes : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d4 - Lancé : d12

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 16 - Charisme : 0

Balayage : peut attaquer tous les adversaires adjacents avec un malus de -2

Armure (+2) : peau épaisse

Taille (+4) : +4 à la Résistance

Grosse créature : +2 pour être touché par ses adversaires.

Lancé de pierres : 10/20/40m - Force+3

Infravision : demi pénalité pour voir et attaquer des créatures vivantes si la visibilité est mauvaise.

Une Arme dans chaque main : pas de malus pour l'utilisation de deux armes en simultané.

Description :

Ce formidable combattant est équipé d'une armure d'os (Armure +2) et combat avec 2 lames fixé sur chaque avant bras (Force+2)

Défaut :

- Sanguinaire
- Rancunier



Pandora (Semi-succube) (Wild Card) :

Agilité : d10 - Force : d6 - Vigueur : d6 - Taille : 1,7 m
 Combat : d4 - Tripes : d6 - Perception : d12 - Persuasion : d12 - Tir : d6 -
 Discrétion : d8
 Déplacement : 6 - Parade : 4 - Résistance : 6 - Charisme : +6
 Beauté démoniaque : +2 à la Persuasion.
 Lecture d'esprit : jet d'Ame opposé pour savoir quelle forme adopter pour séduire la cible.
 Changement de forme : en cas de réussite à la lecture de l'esprit la créature prend la forme la plus désirable pour la victime, elle devient donc Très Séduisante (+4 aux jets de Persuasion).
 Vol : deux grandes ailes lui permettent de voler à 6.
 Armure (+1) : armure de cuir moulant.
 Immunité : Poison
 Infravision.
 Résistance aux arcanes : +2 en armure contre les sorts, +2 pour résister aux effets d'un sort.

Sorts : Point de Pouvoir : 2

Toucher Glacial : 1 PP - 2d6 de dg si la cible est touchée (+2 au combat)

Description :

Cette "tentatrice des sens" est très agile, elle vole et combat avec une rapière (Force+2, AP 1)

Défaut :

- Carnivore



Quartzibald (Mephitis minéral) (Wild Card) :

Agilité : d12 - Force : d4 - Vigueur : d6 - Taille : 60 cm
 Combat : d6 - Escalade : d8 - Perception : d12 - Crochetage : d10 -
 Tir : d8 - Discrétion : d10 - Sarcasme : d8
 Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6 - Charisme : 0
 Voleur : +2 en Escalade, Crochetage, Discrétion et à tous les jets de feinte, ou pour tromper ou rechercher des pièges.
 Vigilance : +2 en Perception.
 Détection de cristal : détecte une source de cristal dans un rayon de 5 km.

Sorts : Points de Pouvoir : 11

Invisibilité : 5 PP - Perception à -4 pour le voir ou le cibler (-6 en cas de succès sur le jet d'Ame).

Minuscules Météores de Melf (Bolt) : 3 PP - 24/48/96m - 2d6 dg - de minuscules pierres vont frapper la cible (jet de Tir)

Description :

"Quartzy" est un lutin des abysses. Il combat avec une sarbacane projetant des dard lumineux (15/30/60m - 2d6 dg - RoF : 3 - 30 munitions / heure)

Défaut :

- Voleur kleptomane