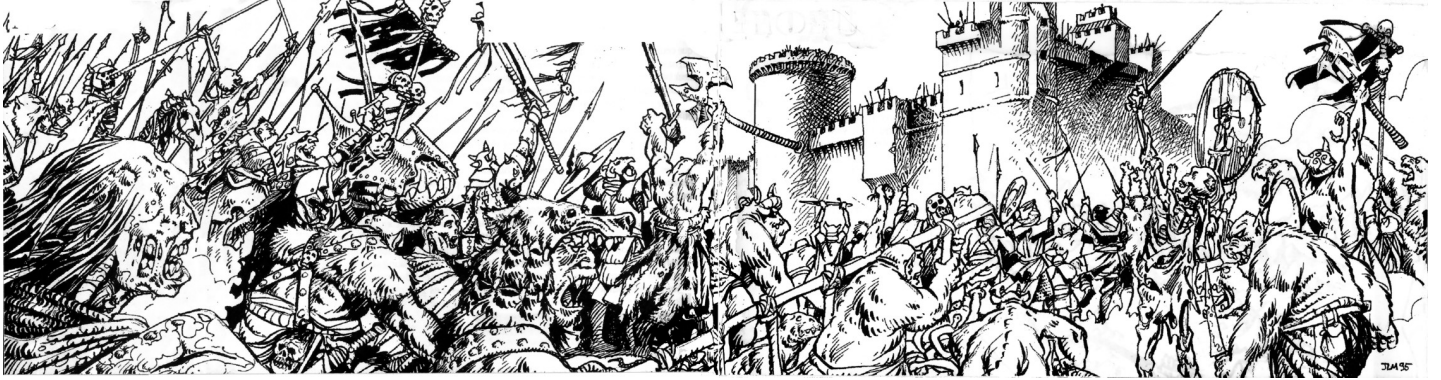


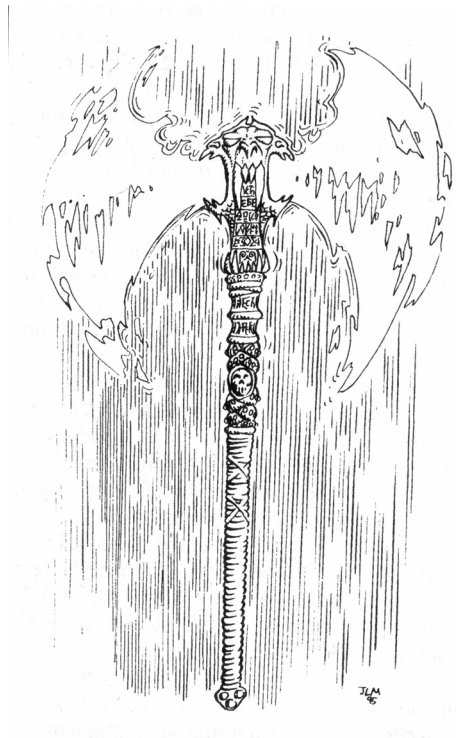
LES CHRONIQUES DU CHAOS

SECOND VOLET



LE DIEU MORT

Cette saga, pour des aventuriers Aguerriés à Vétérans et un MJ expérimenté, est le deuxième volet des Chroniques du Chaos.

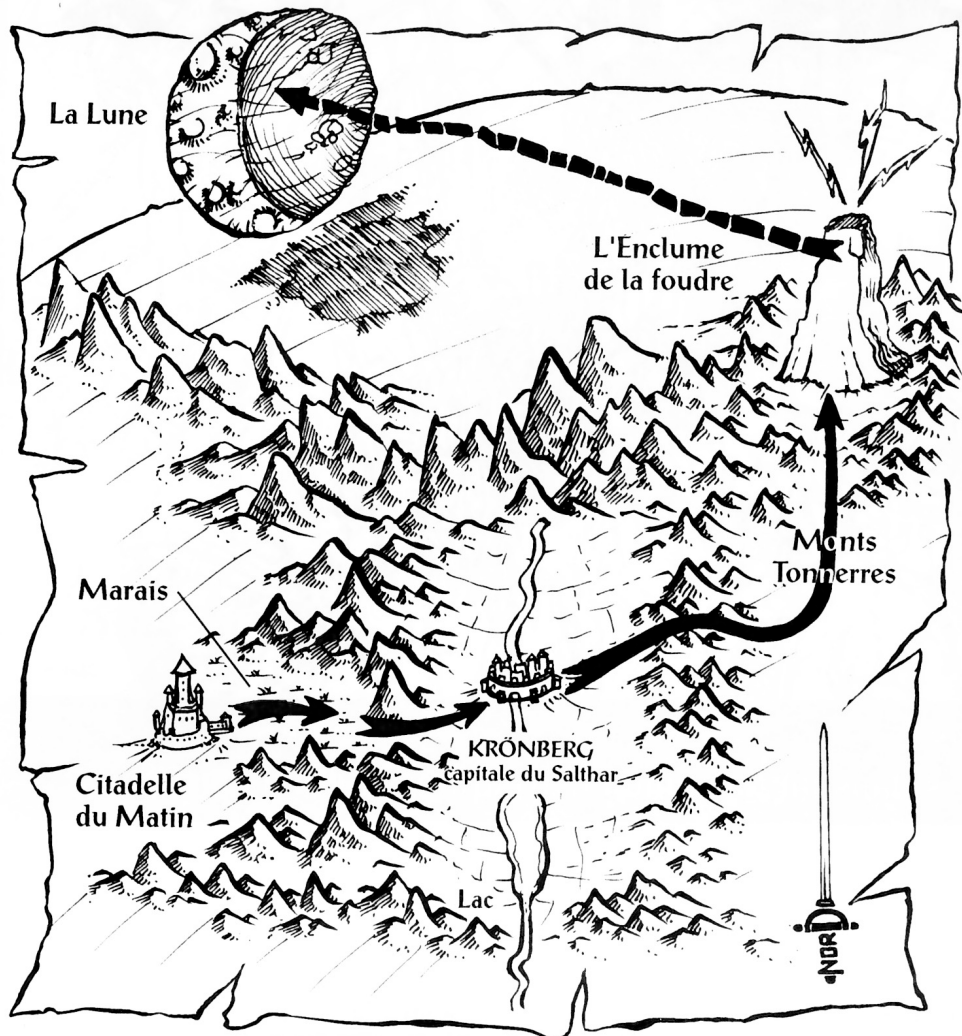


JOUEZ EN MUSIQUE !

Ce second volet des Chroniques du ChaOs exploite quatre nouveaux disques : la BO de Conan le Barbare, Indiana Jones et la dernière croisade, Predator II et Atlantis. Si vous n'arrivez pas à vous procurer ces disques, n'hésitez pas à remplacer les morceaux choisis par d'autres dont le style musical correspond aux scènes concernées.

ÉPISODE UN - À LA POURSUITE DE LA LEGENDE !

LE CONSEIL DES HEROS



[Ambiance héroïque/Conan 1 : Anvil of Crom (ignorer la première minute de commentaires et passer directement à 1.05 min)]

Le soleil jette ses derniers rayons sur les tours de la Citadelle du Marin. Postés aux remparts, les défenseurs du Salthar observent avec appréhension l'armée du démon Azroliark dont les multiples feux de camp commencent à trouer la pénombre.

L'armée du ChaOs s'est massée au pied des murailles, comme la première vague d'un raz de marée venue lécher la base d'une digue. Sur le visage des défenseurs se lit une sourde anxiété. Combien de temps pourront-ils tenir face aux légions infernales ? La pleine lune se lève à l'est. Soudain, des milliers de hurlements barbares, jaillis de gosiers inhumains, couvrent la plaine d'une clameur à glacer le sang des plus braves. L'heure de la Deuxième Chronique du ChaOs vient de sonner !

Au cœur de la forteresse, un conseil de guerre se tient dans une salle secrète. Le roi Drogon est là, visiblement affaibli par les récentes épreuves, mais affichant une froide détermination. Autour de lui, sont rassemblés les derniers héros du Salthar : nobles rescapés du massacre de Krönberg et champions qui ont spontanément rallié la Citadelle du Matin. A côté du trône se tiennent le sage Kwalish et le prince des lutins, l'énigmatique marquis d'O.

Drogon salue ses alliés d'une voix ferme, puis invite le marquis d'O à faire un bref rappel de la situation actuelle : *"La conjoncture est plus que délicate",* annonce ce dernier d'un ton grave, *"L'attaque fulgurante des légions d'Azroliark ne nous a pas permis d'organiser une défense active, et le royaume est à présent entièrement entre leurs mains. Curieusement, le Prédateur des Ombres semble agir sans stratégie : ses mêlées sont de véritables boucheries où il tue sans relâche, tandis que Kabaal, la hache maudite, fait grossir le flot de ses hordes de morts-vivants. Les défenseurs de la Citadelle peuvent certes espérer opposer une solide résistance, mais ils ne doivent pas se faire d'illusions. Un assaut massif lancé par l'armée du Prédateur finira tôt ou tard par avoir raison des troupes de Votre Majesté. Plus grave encore, le ChaOs semble s'étendre aux autres royaumes. Les dieux eux-mêmes ne répondent plus à leurs serviteurs, tandis que les enchantements divinatoires et l'ensemble des sortilèges de localisation ne fonctionnent plus. Tout ceci ne peut être que lié à l'ascension du Dieu Mort, cette mystérieuse divinité qui a manqué d'ouvrir les Portes des Enfers, il y a encore peu. Azroliark est-il son émissaire ? Quel plan se cache derrière tout ceci ? C'est à nous de le découvrir..."*

Le roi Drogon prend à son tour la parole : *"Nobles vassaux et compagnons, le moment est venu de vous faire une importante révélation. Juste avant qu'Azroliark n'envahisse Krönberg, un Elfe s'est présenté au palais. Il était recommandé par Valmyr, l'un de nos vieux seigneurs marchands en qui j'ai toute confiance, aussi lui ai-je accordé une audience. Cet homme m'a donné son nom et mes talents de prescience m'ont assuré qu'il ne mentait pas : il s'agissait d'Ermold le Noir en personne !"*

Cette révélation provoque aussitôt de nombreux remous dans l'assistance. Honni par les uns, encensé par les autres, Ermold le Noir est un magicien mythique, un personnage fantasque et imprévisible qui parcourt le monde en notant ses impressions. Chacun des PJ a lu, au moins une fois dans sa vie, l'un des célèbres *Carnets de voyage*. On raconte que ses révélations, faites sur le ton de la badinerie, ont fait trembler plus d'un royaume !

"Ermold, reprend Drogon, a prétendu détenir une solution face à la menace que représente Kabaal. Il a alors évoqué l'influence des astres et des dieux d'Ysgard, avant de réclamer une charge de Grand Astronome, le libre accès aux Archives secrètes du palais, la mise à disposition de l'Atelier de fonderie royale, ainsi que le grade de Grand Capitaine des artilleurs du Salthar ! Hélas, je n'ai guère eu le temps de réfléchir à ses prétentions : le Prédateur des Ombres lançait son raid sur la capitale au même instant, et la suite des événements nous a séparés. Ermold le Noir est aujourd'hui notre seule piste d'espoir et j'ai décidé d'envoyer un groupe de héros à sa recherche..."

Ayant fait amplement la preuve de leur courage et de leur détermination dans le premier volet de cette campagne, les PJ vont tout naturellement être désignés pour accomplir cette nouvelle mission.

LE CHEMIN DES MAGICIENS

[Ambiance mystérieuse/Indiana Jones III 6 : No ticket]

Kwalish, le maginventeur, vous guide jusqu'à une salle voûtée ressemblant à une crypte. Les torches projettent aux murs des ombres inquiétantes. C'est ici qu'il a rassemblé ses parchemins les plus précieux et qu'il fourbit des armes secrètes. Kwalish vous fait signe de vous installer confortablement, et commence à exposer son plan...

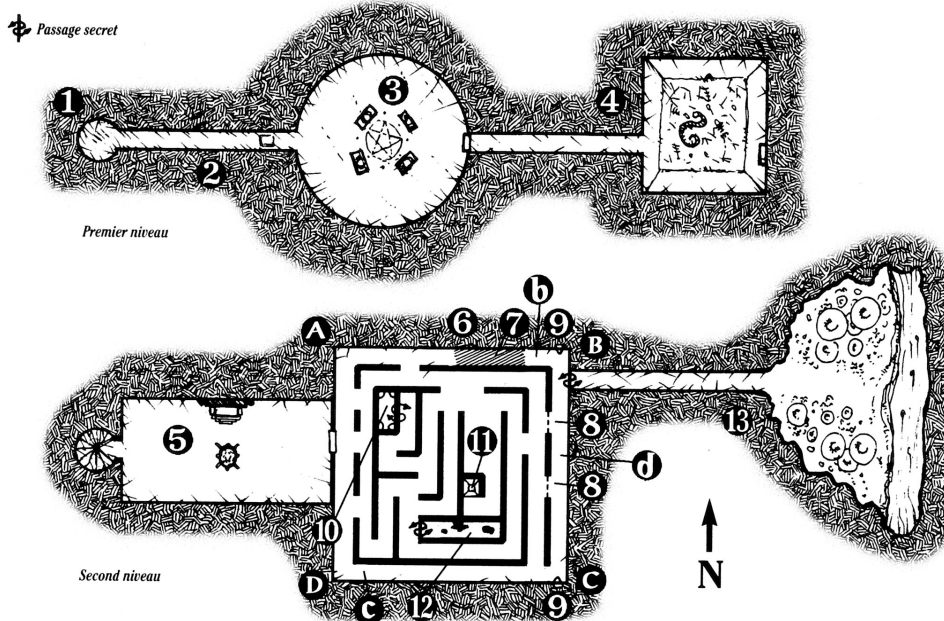
Localiser Ermold par des moyens magiques est une entreprise vouée à l'échec (comme on l'a vu, la "sorcellerie de localisation/divination" ne fonctionne plus). Il faut donc commencer par enquêter auprès de son ami Valmyr, le seigneur marchand, qui est resté à Krönberg. Le problème actuel est de pouvoir quitter discrètement la Citadelle du Matin. Au dehors, l'efficacité du siège est telle, que même les pigeons voyageurs ne parviennent plus à passer (patrouilles volantes de gargouilles, nécromants avec des sorts de détection, etc.). Heureusement, en consultant la bibliothèque du château, Kwalish a découvert l'existence d'un antique passage souterrain reliant la Citadelle du

Matin au marais du Long Cheminement, quelques kilomètres à l'est. Une fois sortis des marais, il suffira de faire route vers le nord pendant une semaine pour atteindre Krönberg, la capitale du Salthar.

Kwalish précise qu'on sait peu de choses sur le passage souterrain lui-même, sinon qu'il s'appelle le Chemin des magiciens, et qu'il constituait une sorte de passage initiatique à l'époque où le roi-sorcier Kopah-Kath régnait sur la Citadelle.

Après les préparatifs, il confie aux PJ 8 potions (au choix du PJ), ainsi qu'une *clochette d'appel* ("Faites-la tinter sept fois quand vous serez auprès d'Ermold, elle me transportera aussitôt jusqu'à vous !"). Puis, il les guide dans les tréfonds de la citadelle. Après leur avoir fait parcourir un dédale de couloirs secrets et d'escaliers dérobés, Kwalish les fait pénétrer dans une sorte de cachot dépourvu de portes. La margelle d'un puits se trouve au centre de cette pièce.

Le chemin des Magiciens



1 - Le puits.

Il a une profondeur d'environ 18 mètres et il en émane une atroce odeur de charogne. Il faut descendre avec une corde. En bas, le sol est plutôt mou : il est jonché de cadavres décomposés de détenus morts ! Sous ce tapis de chair putréfiée se trouve une dalle dont la structure est différente de celle du reste du puits : il s'agit d'une trappe. Un glyphe est gravé dessus, que les PJ vont devoir casser (Résistance 15). Attaquer le glyphe de cette manière provoque son déclenchement (choc électrique, Dégâts : 3d6, Medium Burst Template). Mais les PJ ne penseront peut-être pas tout de suite à regarder sous les cadavres, car une fois au fond du puits, ils remarqueront un passage qui s'enfonce vers l'est.

2 - Le couloir aux armes.

Les PJ s'engagent dans un couloir dont le sol est jonché de vieilles armes et armures. Quelques ossements sont encore visibles, comme si ce lieu avait jadis été le théâtre de quelque combat. Il est toujours occupé par un Cube gélatineux. Pris dans le Cube : un *bouclier anti-missiles magiques* (Parade +1, Armure +2 pour les attaques à distances, Armure +2 contre les missiles magiques), et un *espadon tueur de géant* (Force +4, Force +6 contre les géants, Force d10 minimum, Parade-1).

3 - La sphère infernale.

Au centre de la pièce se trouve un pentacle gravé dans la pierre, au-dessus duquel brille un globe lumineux de couleur changeante qui tourne en permanence sur lui-même. A l'extrémité de la pièce, il y a une porte de métal (fermée).

Dès qu'un PJ pénètre de plus de quatre pas à l'intérieur de la pièce, la rotation du globe s'accélère, tandis qu'il vire au rouge et décoche un trait lumineux (dégâts 1d6+2, RoF : 4, Tir : d8). S'il est la cible d'une attaque magique, il se mue instantanément en une sphère métallique dotée d'une sorte de petit canon qui projette des "boules d'électricité" (dégâts : 3d6, RoF : 1, Tir : d8) en direction de ses assaillants, tant que ceux-ci restent dans la pièce ou à portée de sort. Le seul moyen de vaincre la sphère est d'utiliser un miroir ou le bouclier magique réfléchissant (voir salle 2). Dès le premier trait de feu ricochant dans sa direction, la boule de métal explose, projetant des éclats meurtriers autour d'elle (Agilité pour éviter, 4d6 dg).

4 - Le couloir aux reflets.

La porte de métal est également protégée par un glyphe (4d6 dg). Derrière, un long couloir mène vers l'est, jusqu'au moment où le PJ qui est en tête remarque devant lui une silhouette qui bouge comme lui et lui ressemble en tous points. En s'approchant, il découvre l'encadrement d'un miroir qui va d'un mur à l'autre du couloir et du sol au plafond. C'est sa propre silhouette qu'il a vue ! C'est du moins ce qu'il peut croire... En fait, une membrane simulant l'aspect d'un miroir a été tendue en travers de l'encadrement, et la silhouette est un Fantôme ! Si un PJ fait éclater la membrane, il se retrouve englué (Malus de -2 aux actions et état Secoué) et le fantôme attaque. (Malus de -2 aux actions).

Les personnages pénètrent ensuite dans une pièce dont le sol se dérobe sous leurs pieds dès qu'ils atteignent la porte (factice) qui se trouve sur le mur du fond. Ils chutent alors de six mètres (2d6+5) sur un tas de cadavres putréfiés tenant des sacs d'or (2.000\$ faux). Un Ver de galerie vit sous ces dépouilles. Les PJ seront sans doute perplexes et devront retourner vers le puits (1) pour y chercher le passage caché.

5 - La salle de culte.

Une fois le passage dégagé, les PJ découvrent un escalier en colimaçon qui descend jusqu'à une vieille chapelle du Chaos. Une vieille robe de prêtre y traîne encore. Quiconque la revêt sera aussitôt comprimé jusqu'à l'étouffement (traiter le vêtement comme un monstre avec Résistance : 7, jet de Vigueur en cas d'échec prendre un niveau de fatigue). Une vasque au centre de la pièce contient une eau d'une rare pureté, qui a le pouvoir de révéler de brèves scènes du passé ou de l'avenir (au choix du MJ).

6 - Le labyrinthe des illusions.

Quand les PJ parcourent ce dédale obscur, tirez 1D10 tous les 5 rounds : sur un résultat de 1 ou 2, une illusion est créée.

A. NORD OUEST : le labyrinthe des Remords. Dans cet endroit, les PJ sont confrontés à des personnes auxquelles ils ont déjà eu affaire par le passé dans des situations "négatives" (mort, vol, agression, tromperie...).

B. NORD EST : le labyrinthe des Douleurs. Toutes les illusions sont de type "pièges mécaniques".

C. SUD EST : le labyrinthe des Brumes. Les murs de cette zone projettent des images de la Cité des Brumes, dans les profondeurs de l'océan Vert (cf. *Kabaal*). Ces scènes sont très brèves et quand elles disparaissent, 1d4 Striges jaillissent des parois.

D. SUD OUEST : le labyrinthe vivant. Toutes les illusions sont de type "monstres"

Outre les quartiers, le labyrinthe recèle quelques particularités :

7 - Le couloir de la téléportation.

Lorsqu'un PJ passe le point (b), tout ce qui se trouve à l'intérieur de la zone hachurée sur le plan est immédiatement téléporté en (c).

8 - Les grilles de feu.

Ces grilles magiques luisent dans la pénombre. Leurs barreaux de feu infligent des blessures terribles aux inconscients qui les empoignent (3d6). Au-dessus de chaque grille est gravé : "La Peine permet le passage". Cette maxime n'est pas une invitation à se carboniser les mains en saisissant les grilles, mais à utiliser le bon liquide en

salle 10. Il est nécessaire d'accumuler 3 degrés de réussite pour les soulever assez pour passer, 6 degrés pour les tordre.

9 - Les bouches de feu.

Elles crachent des éclairs électriques (dégâts. 2d6) sur quiconque pénètre dans le couloir par le sud. Un sort permanent d'*antimagie* se trouve au point (d), au milieu du couloir.

10 - La salle secrète.

Dans cette pièce se trouvent quatre vasques ensorcelées, contenant chacune un liquide. La première est remplie de sang ; la seconde est surmontée d'une statue de dragon crachant de l'eau bouillante (et contient de l'eau bouillante) ; la troisième d'une statue représentant une femme en train de pleurer (la "Peine"!). Si l'on y trempe les mains, celles-ci se recouvrent aussitôt d'un film transparent protégeant des flammes (efficacité 5 rounds, renouvelable). On peut ainsi soulever ou tordre les grilles selon les méthodes classiques. La quatrième vasque contient une sorte de glue noirâtre particulièrement inflammable (dégâts dus au feu multipliés par trois) et qui a la fâcheuse propriété d'être très difficile à enlever.

11 - La demeure de l'Esprit.

Au fond de ce puits profond de deux mètres coule une eau vive qui se jette sans doute dans le fleuve, mais les orifices d'évacuation sont trop étroits pour être empruntés.

12 - La crypte de Kopah-Kath.

Jadis, le roi-sorcier Kopah-Kath découvrit au cour d'une expédition dans l'océan Vert un puissant objet magique : la *main de Tastokai* (cf. ci-dessous). Incapable de découvrir ses secrets de son vivant (la *main* ne peut pas fonctionner sans un cœur de démon), il prolongea son existence en devenant un Revenant. La crypte contient le grimoire détaillant ses recherches, la *main* et Kopah-Kath. Le médaillon qu'il porte autour du cou permet de pénétrer dans le couloir des boules d'énergie sans les déclencher. Une inspection minutieuse des murs permet de découvrir, en (e), un dessin représentant le médaillon. Il suffit d'appliquer le bijou à cet endroit pour ouvrir le passage. Grilles et bouches de feu sont alors désactivées.

13 - La rivière.

Un long couloir aux dalles glissantes descend en pente raide vers l'est. Les PJ débouchent dans une grotte où poussent des champignons géants (plus de trois mètres de haut). Face à eux rugit une rivière souterraine. Les personnages peuvent éventuellement abattre quelques champignons et prendre place à l'intérieur de leurs chapeaux (chaque chapeau peut transporter 2 à 3 PJ et leur paquetage).

Attention : abattre des champignons soulève un nuage de spores. Tout PJ ratant un Jet de Vigueur contractera l'allergie éternuante d'Expector, qui ne produit ses effets que lorsque sa victime fait d'importants efforts. En l'occurrence, tout degré réalisé sur une action physique entraîne une crise d'éternuements incontrôlables, faisant automatiquement échouer l'action. Les effets de cette affection dureront tant que la victime n'aura pas été soignée.

Après un trajet dans l'obscurité qui paraît durer des heures, le flot se calme progressivement et les PJ voient poindre devant eux la lueur du jour. Bientôt, l'odeur caractéristique des marécages leur annonce qu'ils arrivent dans un nouvel environnement...

LE MARAIS DU LONG CHEMINEMENT

[Ambiance sinistre et mélancolique/Conan 4 : Column of Sadness]

Alors que vos embarcations glissent lentement sur les eaux grises recouvertes de végétaux en décomposition, vous pénétrez dans le marais du Long Cheminement. Celui-ci vous apparaît comme une masse d'eau stagnante, qui s'étend à perte de vue. La rivière s'y divise en de multiples ruisseaux et ruisselets, qui aboutissent à des bras morts ou à des mares bordées de buissons épineux.

La végétation, particulièrement dense, rend difficile la progression. Les "berges", recouvertes de joncs coupants ou de buissons épineux, sont peu praticables. Laissez les PJ patauger un peu dans les méandres du marais. A titre indicatif, voici quelques événements susceptibles de survenir au cours de leur dérive sur l'eau :

- les PJ découvrent un banc de terre ferme. C'est en fait un îlot sur lequel se dresse un petit temple de la Loi. Un ermite qui vit là tente désespérément d'instaurer un ordre naturel dans le chaos végétal qui l'entoure. La démesure de la tâche qu'il s'est fixé lui a fait quelque peu perdre la raison. Bien que méfiant, il accueille les PJ si ceux-ci se montrent respectueux. Il peut alors leur donner quelques conseils pour survivre dans le marécage (distinguer un arbre à pain d'un Furoncle vaseux, ou repérer les végétaux dont l'écorce retient l'eau pure), et surtout 3 *baies sacrées* (chacune équivaut à un sort de *guérison*). Il leur indique aussi comment on peut venir à bout du Grand Ver, un monstre qui hante le marais.

- le cours d'eau suivi par les PJ se rétrécit dangereusement, jusqu'à être barré par une impressionnante masse végétale dans laquelle il va falloir se frayer une route à coups d'épée. Cela va déclencher la dispersion de nombreuses spores hallucinogènes. A vous d'imaginer les situations cocasses ou dramatiques que peuvent entraîner ces hallucinations.

- l'embarcation s'enlise. Les PJ qui sautent à l'eau afin de la dégager sont également victimes de sables mouvants ! Ils devront multiplier les jets d'Agilité et de Force pour s'en sortir, alors que des Fongus phycomides des marais vivent justement à proximité.

- les Horrifios sont une tribu de Farfadets vivant dans les marais. Leur chef, le Grand Farfadeux, est un allié du marquis d'O et se propose de les guider jusqu'à la terre ferme. Les PJ pourront prendre ensuite congé de leurs minuscules guides, qui leur indiqueront la meilleure route conduisant à Krönberg.

Au moment où les PJ vont bientôt atteindre l'extrémité du marais, ils sont attaqués par des alligators géants. Ce sont des créatures d'Azroliark, qui en a fait ses "patrouilleurs des marais". Ils sont dotés de petites tours en osier, un peu à la manière des éléphants de combat, à l'intérieur desquelles ont pris place quatre féroces créatures armées d'arcs et de cimenterres (des Batrasogs). Trois Patrouilleurs se lancent à la poursuite des PJ. Le combat est inévitable !

Au plus fort de l'affrontement, le Grand Ver surgit brusquement du centre de la mêlée et aspire un Patrouilleur en guise d'amuse-gueule. Le Grand Ver est un assemblage d'anneaux visqueux sans réelle consistance, mais dont l'une des extrémités est une bouche à l'aspect terrifiant. Le seul moyen d'abattre cette créature consiste à lui grimper sur le dos (jet sous Agilité -2) et à lui planter une lame entre les deux minuscules oreilles qui dépassent de sa tête. Les indications de l'ermite pourront se révéler fort utiles à ce moment du combat.

LA CAPITALE DU CHAOS

Le voyage jusqu'à Krönberg dure plusieurs jours. Le Chaos règne en maître dans la région et les troupes du démon sont à la fois partout et nulle part... Une fois les montagnes passées, les PJ redescendent vers la vallée du Linamaz et la capitale.

Krönberg était avant-guerre une ville riche, prospère, mais les choses ont bien changé depuis la fuite du roi Drogon... C'est l'Archi-Troll Gobraz qui tient aujourd'hui le rôle de gouverneur. Une fois qu'ils ont passé les portes de la ville (il n'y a plus aucun contrôle à ce niveau), les PJ découvrent un spectacle propre à leur inspirer une vive inquiétude.

[Ambiance orgiaque/Conan 9 : The Orgy]

La capitale est en proie à un incroyable désordre et ce n'est sans doute par pour rien que plus de la moitié des habitants l'ont désertée. Les rues sont parcourues par des groupes de Trolls, d'Orques et de Gobelins qui n'hésitent pas à s'entretuer. Il n'est pas rare de découvrir, au détour d'une rue, une place transformée en charnier. Les exécutions sommaires sont monnaie courante. Des démons mineurs sont juchés sur les toits de certaines maisons et jettent en riant des pavés et des tuiles sur les rares passants ahuris, tandis que des Ogres titubant et enlaçant des Succubes, démolissent les portes des tavernes à coups de poing et boivent dans le crâne des tenanciers peu coopératifs...

Cette agitation cache, pourtant, une activité beaucoup plus ordonnée, qui trouve pour l'instant sa place dans les égouts et les souterrains de la capitale. Profitant de la disparition de toute forme d'autorité, le Rüll (la mafia naine) est sortie de l'ombre et a commencé à étendre son pouvoir. Certains quartiers sont déjà plus qu'efficacement contrôlés par ses membres.

C'est dans ce climat d'extrême confusion que les PJ se mettent à la recherche du marchand. Ils vont, dans un premier temps, éprouver quelques difficultés à localiser l'hôtel particulier de Valmyr, situé en bordure du lac. Les volets sont clos et personne ne répond quand on tambourine à la porte. Si les PJ interrogent les voisins du marchand, ils n'obtiennent, au mieux, que des réponses évasives et contradictoires. En effet, vu le climat qui règne à Krönberg, personne ne se soucie réellement de ses voisins. Pour certains, Valmyr est en voyage, pour d'autres, il a simplement quitté la capitale, pour d'autres enfin, il serait claquemuré chez lui. Personne ne lui connaît d'amis.

Si les PJ investissent la maison, ils trouvent les cadavres d'une demi-douzaine de domestiques égorgés dans leurs chambres. Le bureau de Valmyr offre un spectacle de désolation : les meubles ont été saccagés et des centaines de parchemins jonchent le sol. En fouillant, les PJ peuvent découvrir sous un amas de parchemins une dague à poison en obsidienne, dont la lame est remarquablement gravée. A l'évidence, Valmyr a disparu et c'est nantis de ce seul indice que les PJ vont devoir se muer en enquêteurs...

À LA RECHERCHE DE VALMYR

Les armes en obsidiennes sont loin d'être courantes. En interrogeant un spécialiste (soldat, forgeron), les PJ peuvent apprendre que seuls trois artisans sont susceptibles d'avoir fabriqué la dague : Maestro Fizzicatto, Hagen le Rouge et Dame Gangrelle.

- Maestro Fizzicatto est un lutin klok'tomte (Brownie) qui vit dans le quartier Est. Grand maître des artifices & attrapes, ex-fournisseur officiel des espions du roi, il n'a plus guère de travail ces temps-ci. Il tentera de revendre tout et n'importe quoi aux PJ (surtout des "gadgets" périmés), mais il n'a pas forgé la dague.

- Hagen le Rouge est décédé il y a trois jours, lorsqu'une bande de Kobolds fous furieux ont dévasté sa forge. Il est mort en jurant qu'on reviendrait le venger. Séduits par cette idée, les Kobolds ont décidé de s'installer chez

lui. Ils ont rebaptisé l'endroit "Chez Hagen le Sanguinolent" et l'ont transformé en véritable place forte piégée (trappes, plafonds qui tombent, outres explosives, pièges à fléchettes, etc.) en attendant les visiteurs.

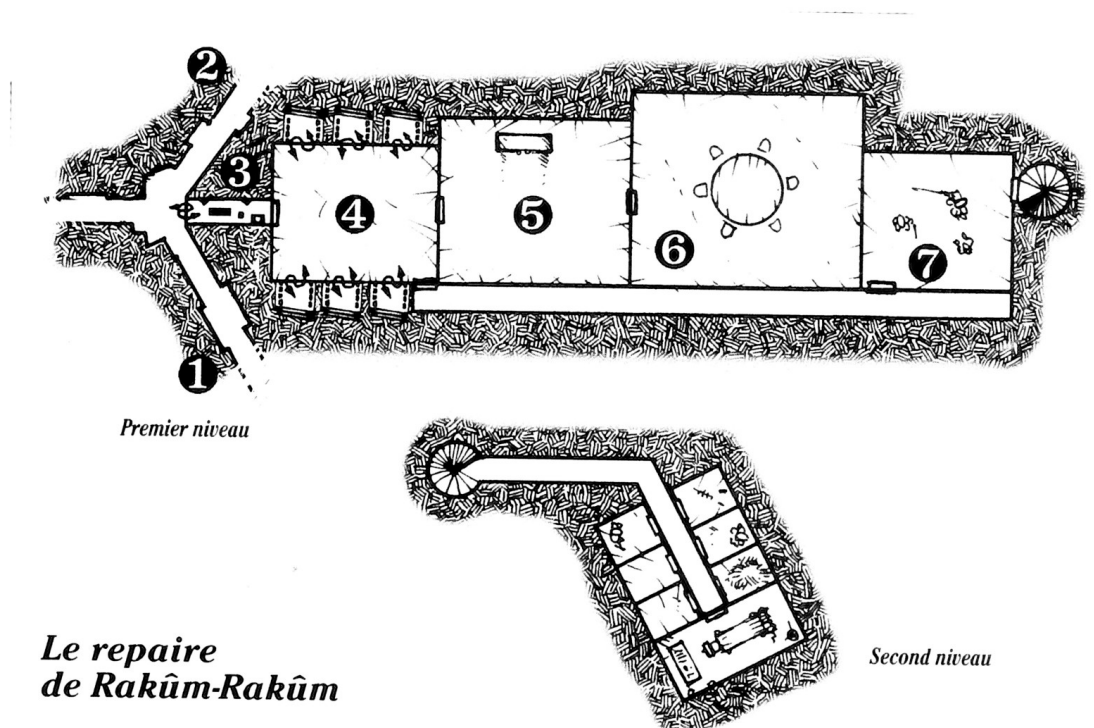
- Dame Gangrelle est une demi-ogresse pléthorique qui a pignon sur rue à Krönberg, malgré son ascendance manifestement humanoïde. C'est bien elle qui a fabriqué la dague, mais il n'y a que deux manières de lui arracher ces informations : par l'amour ou par la force (ces deux notions n'étant d'ailleurs par forcément très éloignées...). La dague appartient à un Nain nommé Rakûm-Rakûm, qui habite en bordure du Quartier sombre.

Une fois en possession de ces informations, les PJ vont pouvoir se rendre jusqu'à la maison de Rakûm-Rakûm. Un interrogatoire habilement mené permettra d'apprendre que le Nain a une activité plutôt nocturne et qu'il reçoit du monde à toute heure du jour et de la nuit. S'introduire chez Rakûm-Rakûm ne fournit pas plus de renseignements et le nain se suicidera plutôt que d'être pris. En revanche, une filature discrète du Nain permettra de se rendre compte qu'il s'absente régulièrement de chez lui, emprunte une série de ruelles et finit par disparaître au fond d'une impasse sans laisser de trace... Si le nain est mort, les PJ n'auront plus d'autre choix que de découvrir un des autres chefs du Poulpe.

Rakûm-Rakûm est un membre important de la Rüll. Tous les soirs, il se rend à une réunion secrète au cours de laquelle il rencontre d'autres responsables du Poulpe (surnom de la Rüll), afin de débattre des affaires du jour. Rakûm-Rakûm a été chargé de l'enlèvement du marchand Valmyr, car celui-ci n'avait pas payé ses dettes. En effet, la Rüll lui a vendu d'importants stocks de poudre-tonnerre, un explosif rarissime très instable et hors de prix fabriqué pas les ingénieurs nains. Valmyr, qui a passé toutes ces commandes pour le compte d'Ermold est bien incapable de régler la créance et encore moins d'indiquer où se trouve la marchandise (voir plus loin). Les hommes de main du Poulpe le gardent pour l'instant dans une de leurs prisons, avant de décider de son sort.

C'est en suivant Rakûm-Rakûm que les PJ peuvent retrouver la trace de Valmyr. L'un des murs de l'impasse dont il est question plus haut est en fait un passage secret pivotant qui mène à l'intérieur d'une maison vide. Au centre de cette bâtisse se trouve un puits qui permet d'accéder à une série de galeries menant à un lieu de réunion secret.

LE REPAIRE DE RAKUM-RAKUM



Une fois descendu dans le puits, les PJ arrivent à une patte d'oie. Le chemin de droite (1) est équipé d'un piège à pointes empoisonnées qui jaillit du mur (dégâts : 2d6). Le chemin de gauche (2) entraîne vers un écrasement inévitable (bloc de pierre pivotant ; dégâts. 2d6+5).

Entre ces deux chemins se trouve un passage secret qui permet d'accéder à une petite salle (3) vide, à l'exception d'une table, de quelques chaises et d'un râtelier d'armes. Cette pièce est toujours inoccupée, sauf lorsque Rakûm-Rakûm est en réunion avec ses compères. Dans ce cas, quatre Nains y montent la garde. En d'autres circonstances, ces gardes se tiennent dans la salle 7, dont l'aménagement est identique.

La salle (5) ne contient rien d'autre qu'une grande armoire, à l'intérieur de laquelle sont rangées des toges et des cagoules (les tenues que revêtent les Nains lorsqu'ils se réunissent, la force du Poulpe reposant sur le secret). Les cinq autres maîtres de la Rüll arrivent à tour de rôle par des couloirs différents qui aboutissent dans la salle (4). L'idéal consistera pour les PJ à ce que l'un d'eux se déguise et prenne la place d'un des membres du Poulpe et oriente les discussions sur le sort de Valmyr. Beaucoup d'habileté et de role-playing seront nécessaires pour apprendre que le marchand est en fait détenu un peu plus loin.

(6) C'est la salle des débats. Une simple table ronde et des chaises. Un plan de Krönberg est cloué au mur. De lourds candélabres en fer forgé éclairent chichement la pièce, achevant de lui donnant un air de mystère et de complot.

Dans la pièce (7) se tiennent les gardes chargés de surveiller et de nourrir les prisonniers. Lors des réunions, ils se postent dans la salle 3.

Une série d'escaliers en colimaçon mène aux prisons : quatre cellules, dont deux sont occupées. Valmyr est dans l'une d'elles. Il est en mauvais état, mais peut encore parler. L'autre détenu est un assassin qui purge une peine de détention pour insubordination. Il n'est pas évident que sa gratitude envers ses libérateurs adoucisse sa soif de meurtre...

À l'extrémité du couloir, se trouve une salle de torture parfaitement équipée. Des provisions sont entassées dans un coin.

LES CONFESSIONS D'UN MARCHAND

Valmyr va raconter toute l'histoire aux PJ. Son vieil ami Ermold est venu le trouver il y a quelques semaines, et semblait fort agité. Il déclarait être sur une affaire d'importance et sollicitait un rendez-vous avec le roi Drogon. Hélas, cette audience tourna court : Krönberg envahie des hordes barbares, Ermold regagna au plus vite son domaine secret au cœur des monts Tonnerre. Le magicien chargea néanmoins Valmyr de le fournir en métal et en poudre-tonnerre, dont il avait des besoins considérables. Ces matériaux devaient être acheminés jusqu'à un certain défilé au pied des monts Tonnerre, où des alliés d'Ermold en prendraient livraison. Pendant un temps, Ermold paya rubis sur l'ongle, mais les choses se compliquèrent quand le dernier paiement n'arriva pas jusqu'à Krönberg. Valmyr fit alors l'objet de sollicitations de plus en plus pressantes de la part de son fournisseur de poudre-tonnerre, dont il s'avéra plus tard qu'il était membre de la Rüll. Suspecté de vouloir jouer un coup fourré, Valmyr fut enlevé par les hommes de main du Poulpe et soumis à la question. Bien qu'il ne sache rien, il fut néanmoins gardé en prison jusqu'à ce qu'une décision soit prise...

Valmyr situe sur une carte le défilé des monts Tonnerre et le trajet à suivre pour s'y rendre. Nantis de ces informations, les PJ n'ont plus qu'à se lancer aux trousses d'Ermold !

Par ordre d'apparition à l'écran

Cube gélatineux :

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

Déplacement : 2 - Parade : 2 - Résistance : 10

Digestion : le cube attaque simplement en engluant les adversaires sur le passage, paralysés ou non (ceux qui ne le sont pas doivent faire un jet contre la paralysie chaque round tant qu'ils sont à l'intérieur du cube). Les personnages à l'intérieur font des jets de Vigueur comme s'il s'agissait d'une noyade. Une personne à l'intérieur, non paralysée, peut essayer de sortir en faisant un jet opposé de Force. Cela prend plusieurs heures au cube pour digérer une personne de taille humaine, il ne digère ni le métal ni le verre, des objets en ces matières peuvent rester plusieurs jours à l'intérieur du cube avant d'être expulsés comme déchets.

Grosse créature : +2 pour être touché.

Sans esprit : il n'est pas plus intelligent qu'une amibe, il est immunisé à la Peur, l'Intimidation, les Sarcasmes, et les coups fourrés (Tricks), tout comme à tous les sorts qui affectent l'esprit.

Contact paralysant : une personne qui touche le cube (généralement en lui rentrant dedans sans le voir) doit faire un jet de Vigueur à +2 ou être paralysé pendant 2d6 rounds. Un sort de Soin élimine la paralysie, mais ne soignera pas les blessures dont souffre la personne.

Taille (+4) : +4 à la Résistance.

Lent : la vitesse de déplacement est de 2, et la créature ne peut pas courir.

Transparence : les cubes sont transparents, presque invisibles, il faut un jet de Perception à -2 pour les remarquer.

Fantôme :

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

Combat : d6 - Intimidation : d12+2 - Perception : d12 - Sarcasme : d10 - Discrétion : d12+4 - Lancé : d12

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 5

Ethéré : les fantômes ne peuvent être blessés que par des attaques magiques.

Peur (-2) : Jet de Tripes à -2 lorsqu'on les voit.

Jet d'objet : Force+1

Ver de galerie :

Agilité : d4 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d12+1 - Vigueur : d6

Combat : d6 - Tripes : d6 - Perception : d4

Déplacement : 4 - Parade : 5 - Résistance : 11

Morsure : Force+1

Creuser : déplacement à travers la terre meuble à une vitesse de 4.

Grosse créature : +2 pour être touché.

Taille (+6) : +6 à la Résistance.

Lent : Déplacement de 4 et lance un d4 pour courir.

Avalement : avec 2 degrés sur son jet d'attaque, le ver a avalé sa victime. La victime prend 1d8 dg chaque round jusqu'à sa mort ou sa libération. La victime peut essayer de se libérer avec un couteau ou une dague avec un jet d'Agilité à -2 et en faisant des dégâts contre une Résistance de 5. Une blessure suffit pour se libérer, la victime qui sort est automatiquement en état Secoué. Si le Ver est mort une action depuis l'extérieur suffit à libérer la victime.

Revenant :

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

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 7

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

Griffes : Force+1

Strangulation : si l'attaque réussit avec un degré le Revenant est agrippé au cou de sa victime lui infligeant 2d6 dg chaque round. Pour se dégager il faut réussir un jet de Force opposé. Lorsque le Revenant étrangle il ne peut pas porter d'autres attaques.

Paralyse : au lieu de faire une action de strangulation, le Revenant peut tenter de paralyser sa victime avec un jet d'Ame opposé pendant 2d4 rounds.

Régénération rapide : un jet de guérison tous les rounds.

Membres autonomes : si un membre du revenant est séparé du corps il continue à agir indépendamment cherchant à rejoindre le corps.

Faiblesse (Feu) : les dégâts dus au feu font 2d10 et ne sont pas régénérables.

Mort-vivant : +2 à la Résistance - +2 pour récupérer de l'état Secoué

Immunité : Acide et Gaz

Patrouilleurs (Crocodiles géants) :

Agilité : d4 - Intellect : d4 (A) - Ame : d6 - Force : d12+6 - Vigueur : d12

Combat : d12 - Perception : d8 - Natation : d8

Déplacement : 5 - Parade : 6 - Résistance : 11

Armure (+3) : écailles du crocodile

Aquatique : Déplacement dans l'eau à 6

Morsure : Force+4

Grosse créature : +2 pour être touchée

Broyage : quand l'attaque réussit avec un degré, la proie est attrapée dans l'immense mâchoire du crocodile lui infligeant 2d8 dégâts supplémentaire.

Archers batrasogs (Bullywug) :

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

Déplacement : 7 - Parade : 5 - Résistance : 8

Combat : d6 - Discrétion : d10 - Tir : d6

Armure (+2) : Peau caoutchouteuse.

Bond : un batrasog peut attaquer en sautant sur l'adversaire, +1 à l'attaque et +1d6 aux dégâts avec une arme transperçante.

Camouflage : +2 au jet de Discrétion.

Arc : 24/48/96m - 2d6 dg

Grand ver (Wild Card) :

Agilité : d4 - Intellect : d4-2 (A) - Ame : d6 - Force : d12+4 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 4 - Parade : 10 - Résistance : 13

Combat : d12+2 - Perception : d10 - Escalade : d12+1

Armure (+3) : corps écailleux

Morsure : Force+2

Dard : Force + Poison si un degré sur l'attaque (Perte de 2 niveaux de Force pendant 2d6 round)

Engloutissement : si l'attaque de la morsure réussit avec 2 degrés la victime est avalée, elle subit 2d6+4 points de dégâts chaque round, jusqu'à sa mort ou à arriver à sortir avec une petite arme tranchante ou perforante (une blessure contre une Résistance de 8).

Détection des vibration : bonus de +2 pour percevoir quelqu'un qui émet des vibrations (course, bataille, etc.)

ÉPISODE DEUX - L'ODYSSÉE INTÉRIEURE

SUR LES TRACES D'ERMOLD

Lancés sur la piste d'Ermold, les PJ abandonnent derrière eux la capitale du Salthar pour suivre l'ancienne route des Caravanes. Ils franchissent ainsi les montagnes de l'Est avant d'obliquer plus au Nord, au cœur des contrées hostiles et inconnues qui s'étendent au pied des monts Tonnerre. Les PJ ont intérêt à redoubler de prudence pendant tout leur voyage, car les assassins de la Rüll (humains et inhumains) feront tout pour retrouver leur trace. Par ailleurs, dans le nord, les bandes humanoïdes quittent leurs montagnes et continuent d'affluer vers le Salthar. A tout moment, les PJ sont susceptibles de croiser des clans trolls, des compagnies gobelines, des éclaireurs orques montés sur des loups, etc.

Deux semaines après leur départ, les aventuriers franchissent enfin le défilé rocheux indiqué par Valmyr, lorsqu'ils sont pris en chasse par une meute de monstrueux félins au pelage noir. Il s'agit de 5 Cantobèles employés par la Rüll pour traquer les PJ au cœur des montagnes. Imaginez une haletante course-poursuite dans les canyons, en exploitant toutes les ressources de ces redoutables créatures !

Tandis que les PJ luttent pour leur vie, d'étranges et primitifs Hommes-Oiseaux apparaissent dans les cieux. Ils descendent alors en douceur caquetant "Moold ! Eeeemoold !", avant de saisir délicatement les PJ pour les enlever dans les airs. Les Bolldurs (tel est leur nom) emportent ainsi les aventuriers au-dessus des cimes, virevoltant entre les montagnes et les nuages noirs avant d'arriver au cœur d'un vaste cirque rocheux. En son centre, une formidable ville-pigeonnier s'accroche aux flancs d'un pic solitaire, battu par les vents et le fracas des éclairs qui foudroient sans cesse son sommet : les PJ découvrent l'Enclume de la foudre, demeure du peuple des Hommes-Oiseaux, et havre du mythique sorcier Ermold le Noir !

L'ENCLUME DE LA FOUDRE

Les Bolldurs déposent les PJ sur une plate-forme naturelle proche du sommet. Alors que la plupart des habitations sont de simples cavernes reliées par des ponts en bois, un extraordinaire manoir façonné dans la roche (par magie) fait maintenant face aux PJ. La demeure est surmontée d'une multitude de tours hérissées de longues-vues, paratonnerres, roues tournoyantes et autres instruments scientifiques bizarres. Sur le côté, un escalier de pierre conduit au sommet du pic, où s'élève un gigantesque cylindre de métal évoquant un index géant pointé vers le ciel. Il est constamment frappé par la foudre, dont l'énergie semble canalisée jusqu'aux énormes prismes de quartz situés à sa base.



Soudain, un Elfe extravagant franchit le perron, vêtu d'une robe à collerette - carbonisée par endroits - et portant un superbe béret de velours brun : *"Enfin, vous voilà ! J'étais fou d'inquiétude... Quelques minutes de plus et mon rôti d'ourouglou farci aux aïnelles allait refroidir."* Il s'agit, bien sûr, d'Ermold. Sorcier fantasque, historien philosophe, expert en art culino-vestimentaires, il se montre à la hauteur de sa légende et multiplie les exubérances (tours de magie, discours enflammé éludant les questions, etc.). Abusez de ce sympathique personnage... jusqu'à ce que les PJ réalisent qu'il n'a plus toute sa tête ! En effet, Ermold a été frappé par la foudre en travaillant sur sa machine quelques jours auparavant (c'est pourquoi il n'a pas pu envoyer le règlement à Valmyr). Seul un sort de *guérison* lui rendra la raison.

A tout moment, les PJ peuvent faire apparaître Kwalish avec la *clochette d'appel*. Celui-ci sera peu après téléporté auprès d'eux, comme toujours muni de quelques potions et parchemins farfelus (au choix du MJ). Après de chaleureuses retrouvailles, Kwalish explique que la situation a empiré dans le sud, où la Citadelle du Matin est sur le point de tomber. Ermold intervient alors pour raconter son histoire...

CONSEIL DE GUERRE

Il y a plusieurs semaines, Ermold a eu une illumination : Freya, l'ensorceleuse déesse d'Ysgard, lui est apparue en rêve pour lui révéler la menace du Prédateur des Ombres. Elle a conté l'histoire de Kabaal et déclaré que les seigneurs d'Ysgaard devaient s'opposer au Dieu Mort. Décryptant les trames de l'avenir, elle a ordonné à Ermold de mettre toute sa science à son service. Depuis, elle lui apparaît chaque nuit pour lui montrer les plans d'une mystérieuse machine (le Célestial, en forme de doigt pointé vers les cieux), qu'il construit avec une ferveur créatrice divinement inspirée. Ses besoins en main d'œuvre et en matériaux étaient tels qu'il a demandé l'aide du roi Drogon, hélas sans succès. Il a donc bâti seul sa machine, grâce aux Bolldurs (qui recueillent les métaux précieux au cœur de pics les plus inaccessibles), au pouvoir de la poudre-tonnerre et à la force vive de la foudre (qui alimente les prismes à énergie magique de son laboratoire). En fait, il manquait justement d'un autre esprit brillant pour l'aider à parachever son œuvre : Kwalish tombe à pic !

Les deux savants poursuivent ainsi leurs discussions tard dans la nuit. Au matin, Kwalish vient trouver les PJ : *"Nom de Zeus ! C'était évident, les dieux d'Ysgaard nous ont soufflé la conduite à suivre... Avant d'utiliser le Célestial, nous devons commencer par neutraliser Azroliark et récupérer Kabaal. N'ouvrez pas ces yeux ronds : certes, il est impensable de l'affronter de face... mais il ne s'attend pas à une attaque de l'intérieur ! Voici donc notre plan. Vous allez être miniaturisés et introduits dans le corps du démon à bord d'une kwalispule (une invention destinée à explorer l'infiniment petit). Là, vous voyagerez à l'intérieur des vaisseaux, qui sont comme des galeries mais dépourvues de sang, cela va de soi. A l'aide d'un artefact prêté par messire Ermold, vous localiserez le centre vital - appelé demonomikon - et le détruirez. Ainsi, la hache sera à nous. Allons, nous n'avons pas un moment à perdre, le destin du Salthar est en jeu !"*

Ermold leur remet alors un objet magique de grande valeur : un diadème de bronze orné d'une bouche de platine : *"Je vous confie Klabott, un Sandestin fort au fait des arts démoniaques. Il vous guidera vers le demonomikon plus sûrement qu'une flèche ne vole vers sa cible. Ecoutez ses conseils, ils sont toujours précieux. Par ailleurs, Klabott est en mesure d'accomplir deux souhaits mineurs (sa propre conscience lui dictant ce qu'il peut réaliser). Les utiliser n'est pas une obligation. Klabott, il serait de bon ton de saluer tes nouveaux compagnons !"*

La bouche se tord en un rictus d'une effarante vulgarité, puis déverse un effroyable torrent d'injures, avant d'émettre un grand rire hystérique.

"Hum, Klabott teste votre sang-froid. Il est un peu cabotin, comme tous ses semblables, mais il vous servira fidèlement. Un dernier point : lorsque vous vous adresserez à lui, faites précéder toutes vos remarques, phrases ou questions, de la locution "S'il te plaît ô merveilleux Klabott bien-aimé". Cette formule fait partie de son contrat. En effet ce délicieux Sandestin ne travaille pour moi que contraint et forcé et il me doit un certain nombre de "services". Dès qu'il accomplit quelque chose pour moi, il rachète un peu sa dette et tout oubli de la fameuse formule lui permet de récupérer un point de contrat. S'il te plaît ô merveilleux Klabott bien-aimé, combien te reste-t-il de points de contrat ?

- Cent trente-sept, tu peux y aller mon gars !" gouaille le diadème d'une voix rauque.

- En réalité, soupire Ermold, je soupçonne qu'il ne lui en reste plus qu'une dizaine. Faites donc très attention, d'autant que ce triste sire est un bavard invétéré et qu'il n'aura de cesse de vous entraîner dans une conversation qui lui fasse regagner sa liberté."

Klabott a les pouvoirs d'un Génie (Djinn et Effrit). Il regagnera un point de contrat chaque fois qu'il se pliera aux désirs des PJ. Quand il aura racheté ses 10 points, il sera libre !

LA BATAILLE DE L'AUBE

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermold conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventurier) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs et, une fois sanglés, les aventuriers repartent vers le Salthar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants Bolldurs.

Le voyage à dos d'oiseau est bien plus rapide. Bientôt, les hautes tours de la Citadelle du Matin se profilent dans la lueur du jour naissant. Mais, horreur, des flammes dansent sur les toits ! Pilonnées par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut !

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédateur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Gargouilles se jettent sur les Bolldurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel ! En dessous, Azroliark semble virevolter sur les murailles, menant Kabaal au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés !

Lorsque les PJ sont tous dans un rayon de 20 mètres autour du Prédateur, Kwalish pointe une étrange sarbacane en direction du démon et prononce un mot de commande. Aussitôt, un nuage d'étincelles entoure les PJ, qui disparaissent pour se retrouver dans un minuscule habitacle. Ils ont été miniaturisés à l'intérieur de la kwalipsule : un engin à peine plus grand qu'une aiguille, propulsé par la sarbacane ! Soudain, une formidable accélération les écrase contre leurs sièges, suivie d'un choc mat. Puis c'est le silence...

VOYAGE AU CŒUR D'UN DEMON



[Ambiance mystérieuse/Indianan Jones III 1 : Indy's Very First Adventure]

Une fois les derniers chocs et secousses passés,, vous émergez de la capsule dans un silence sépulcral. Autour de vous circulent des volutes de brumes méphitiques, crépitant d'éclairs électrostatiques. Klabott annonce que vous êtes dans l'un des vascuums du démon, l'équivalent des vaisseaux sanguins humains. Les brumes que vous voyez transportent les flux énergétiques qui alimentent les plexus et nexus du Prédateur des Ombres. La paroi du vaisseau est constituée d'un étrange matériau indestructible, proche de l'obsidienne. En certains endroits, elle devient presque transparente, laissant deviner l'incroyable décor situé au delà : emprisonnés dans l'obsidienne, les vaisseaux tissent un réseau scintillant reliant les centres vitaux du démon, fabuleuses cathédrales organiques incrustées de gemmes et de rouages de pierre, tournoyant et irradiant la magie dans un déchaînement de puissance !

A l'intérieur du démon, les PJ se déplacent d'un organe vital (plexus) à un autre en utilisant le réseau des vascuums. Pour des raisons pratiques, on considère que : il y a toujours un "haut" et un "bas" dans les lieux que traversent les aventuriers ; certains vascuums sont en pente, voire à pic ; les portées des sorts et les effets magiques fonctionnent toujours à l'échelle des PJ (imaginez l'intérieur du démon comme un donjon de plusieurs kilomètres). Toutes les 10 minutes de marche, les PJ débouchent tantôt sur un carrefour (nexus) de deux à quatre vascuums, tantôt sur un organe vital ; de chaque organe émergent à nouveau deux à quatre vascuums, et ainsi de suite, l'ensemble formant un vaste réseau interconnecté.

La nature de l'organe vital visité est déterminée en faisant un jet de pourcentage et en consultant les résultats ci-dessous. Pour chaque heures passée dans le corps, Klabott situe un peu mieux le demonomikon : ajoutez 5% par heure au jet de dé. Si un résultat se répète, vous pouvez retirez ou faire revenir les PJ dans un endroit qu'ils ont déjà visité.

Par ailleurs, la présence des aventuriers va générer des Démodrons, sortes de Gremlins jouant le rôle d'"anti-corps démoniaques", qui n'auront de cesse de les harceler. Chaque fois que les PJ tentent quelque chose susceptible d'altérer leur environnement (stagner dans un vascuum où circulent les brumes, utiliser la magie, etc.), 1d6 Démodrons arrivent par l'entrée la plus proche. Notez que ces lutins démoniaques "meurent" chacun d'une manière originale (explosion, dissolution, virevoltant comme un ballon crevé, etc.) A vous de les utiliser en fonction des circonstances, afin d'amuser, d'horrifier ou de stimuler des PJ qui lambinent !

Les cavernes à humeurs (01-20%)

Les humeurs sont les substances gazeuses qui composent les brumes transportées tout au long des vascuums. Elles naissent dans toutes sortes de cavernes à humeurs : le Lac bilieux (jet en Agilité à -2 pour ne pas tomber, - Dégâts : 4d6/round à cause de l'acide), l'Antre des tempêtes (habité par deux Elémentaires de l'Air fous furieux), les Cascades de feu (produisant 1d4 geysers de flammes/round, 2d6 points de dégâts, Jet en Agilité pour éviter), le Domaine des peurs (ténèbres permanentes où règne une Mort cramoisie), les Champs de béatitude (cavernes de végétaux équivalents à des Obliviaux), etc.

Les vésicules démophyses (21-40%)

Il existe de nombreuses vésicules, chacune ressemblant à une vaste salle divisée en une multitude de petites pièces alvéolaires communiquant entre elles. Citons entre autres : la Glante-Ruche (où 1d6 Démodrons naissent chaque round), le Sporulexx (une vésicule dont les alvéoles produisent toutes sortes de germes fongiques, de la Moisissure jaune aux Champignons criards, dont les bulbes fournissent le fameux sirop fongique), le Ganglion Mutavyr (dont les gaz mutagènes polymorphent les visiteurs une fois par round : 1 : en batracien pustuleux ; 2 : en champignon criard ; 3 : en végétal ; 4 : en pierre ; 5 : en horreur pouloïde ; 6 : retour à la forme initiale), etc.

Le cortex cerebellum (41-52%)

Les PJ débouchent dans une immense salle aux parois de pierre blanche et poreuse. Tout au fond, une haute porte de marbre leur barre le passage. Dessus est sculpté le visage d'un démon barbachu... qui s'anime alors, surpris de l'arrivée d'intrus, qu'il semble considérer comme des fantômes : "*Ach, engore te noufelles inibizionnns ! Guelle inderbrédassion tonner à dout zezi ?*". Il s'agit de Zigmund, le Démon gardien qui protège l'inconscient et la mémoire d'Azroliark. Si les PJ parviennent à le duper en lui faisant croire qu'ils ne sont que des "souvenirs" sans aucune réalité (roleplaying + jet Persuasion à -2), il les laisse entrer. Sinon, il faudra l'affronter.

L'ouverture donne sur un vaste réseau de cellules scellées par des portes en cristal (Résistance 12). Chacune des cellules abrite un événement ou une créature issue de la mémoire d'Azroliark. Quelques exemples : l'image d'un petit homme chauve assis en position du lotus au cœur d'une gigantesque toile d'araignée (le Dieu Mort), un Titan mort-vivant dans une crypte (Tatsokai), Drogon voguant sur un fleuve d'éther à bord d'une nef céleste, une créature surnaturelle se dissimulant sous les traits de Kwalish (mystère...), le Continent des Morts ouvrant un immense *portail* sur la terre des hommes pour y vomir ses légions infernales. A chaque ouverture, les PJ qui assistent aux visions doivent réussir un Jet contre la Magie (Jet en Ame) ou subir une folie temporaire (durée 1d10 tours).

L'encyclopedia vertebrae (53-67%)

Cet organe vital apparaît comme une vaste bibliothèque creusée à l'intérieur d'un gigantesque bloc d'ivoire. Le dédale des rayonnages abrite toutes les connaissances acquises par Azroliark au cours de ses multiples voyages dans les différents plans. Les "ouvrages" ont les apparences les plus variées (livres cubiques, runes gazeuses, métaux gravés, etc.). Chaque PJ peut y chercher la réponse à une question qui l'obsède (au choix du MJ).

Pour dénicher la réponse, il faut chercher pendant 1d4 heures et réussir un jet d'Intellect à -4. Ceux qui échouent sont désorientés, envahis par l'horreur de ce qu'ils ont appris (-1 niveau de Fatigue + effet du sort *chaos* pendant 1d6 round). Si les PJ ont étudié des ouvrages sur l'anatomie des démons, ajoutez 15% au jet de dé pour déterminer les prochains organes vitaux qui seront découverts.

Les forges pulmonaires (68-80%)

Les PJ débouchent à l'intérieur d'une gigantesque tour dont les parois semblent constituées d'ossements. Il y fait sombre et chaud, et toute la hauteur est occupée par un assemblage de rouages en ivoire, de tendons organiques et de poulies de cuivre articulées autour d'énormes soufflets de forge. Les parois cartilagineuses de la tour gonflent et dégonflent au rythme des soufflets. Au milieu de cet enchevêtrement s'affairent Zûl et Zîin, deux petits Démodrons machinistes soumis à Boltrogh, un Démodron majeur absent pour le moment. Lorsque les PJ se manifestent, Zûl et Zîin feignent d'abord l'indifférence, avant de les prendre à partie :

[Ambiance comique/Indiana Jones III 6 : No ticket]

"Zûl, regarde, quel bonheur ! Maître Boltrogh nous envoie des sous créatures pour poursuivre le travail à notre place... - Par les larves d'Urrulo, fais donc attention Zîin... Tu vas encore gripper les bronchioles à soufflets !" De fait, la forge se met aussitôt à produire d'effroyables grondements rauques accompagnés de chuintements...

Furieux, les deux démons tenteront d'incriminer les PJ, d'autant que Boltrogh s'apprête à faire une tournée d'inspection ! Jouez ces créatures comme des Gremlins : elles sont vulgaires, de mauvaise foi et n'arrêtent pas de se plaindre de travailler dans des "conditions humaines". Si les PJ acceptent de réparer les dégâts en leur fournissant un bulbe de sirop fongique expectorant (voir vésicules démophyses), les démons les renseignent sur le site de démonomikon (+10% sur les prochains jets de pourcentage) et précisent qu'il ne faut jamais contempler l'âme du Maître, sous peine d'y laisser la sienne ! Quant à Boltrogh, c'est un démon bien plus irascible et dangereux : faites-le intervenir à point nommé pour compliquer la situation.

Le nervus opticum (81-94%)

A proximité des aires visuelles du Prédateur, les PJ circulent à l'intérieur d'un vacuum d'aspect différent : les brumes y sont plus fluides, plus rapides, et des flashes de couleurs intenses parcourent le "tunnel" à grande vitesse...

[Ambiance terrifiante/Predator II 7 : El Scorpio]

Soudain, une atroce vague de lumière noire vous submerge, balayant vos corps comme un négatif photographique... (Chaque PJ perd aussitôt un niveau de fatigue)... Vous devenez la proie d'effroyables visions, perçues à travers les yeux même d'Azroliark ! Dehors, la bataille pour la Citadelle du Matin fait rage. Vibrant de frénésie destructrice, le Prédateur brandit Kabaal et massacre sans distinction adversaires et alliés ! Mais surtout, pour la première fois, vous contemplez les âmes des morts aspirées en hurlant par la hache maudite ! Arrachés aux cadavres sur tout le champ de bataille, les esprits fusent comme des traits d'argent jusqu'à Kabaal... Mais la hache ne les vampirise pas, elle les concentre en un formidable faisceau d'énergie braqué vers les cieux : droit vers l'astre lunaire ! Dès lors tout devient clair : Kabaal n'est pas une arme, c'est un formidable catalyseur d'énergie vitale, en ligne directe avec la lune ! Là-haut, une puissance est en train de s'éveiller, nourrie par les âmes de milliers de morts. Une puissance hideuse et affamée, qui ne peut être que celle d'un dieu !

Le cœur étincelant (95-115%)

Ce plexus est une immense salle occupée par une machinerie extraordinaire : des réseaux organiques viennent s'aboucher à des rouages d'or et d'argent, tandis que d'impressionnantes turbines pompent et propulsent les brumes électrostatiques à l'intérieur de dizaines de vascuums, partant dans toutes les directions. Incrusté au centre de cet organe vital, un rubis étincelant (7.000 \$) palpite en sourdine : le cœur du Prédateur des Ombres ! Si les PJ s'en approchent, deux démons "mécaniques" émergent de la machine pour les affronter (idem Golem de foudre). Si les PJ parviennent à desceller le rubis (jet de Force à -6, 1 seul essai par PJ), on peut alors l'enchâsser sur la Main de Tatsokaï et rendre l'artefact opérationnel ! Privée de cœur, la machine cesse de fonctionner et les brumes méphitiques stagnent dans les vascuums, où elles deviennent toxiques (2d6 dg/10mn, Jet de Vigueur pour éviter). L'ensemble des structures se met alors à trembler : la destruction d'Azroliark est proche !

Le demonomikon (116% et +)

Le sanctuaire abritant l'âme d'Azroliark est une salle titanesque, dont les murs d'obsidienne emprisonnent les visages d'une multitude de créatures : les victimes du démon tout au long des âges ! Au centre de la pièce trône le demonomikon : un miroir de 20 mètres de haut à l'intérieur duquel s'agitent les pensées du Prédateur, sous la forme de sombres volutes de fumée. Tout PJ qui contemple directement le miroir doit réussir un Jet d'Ame (avec bonus contre la magie) ou son âme est aussitôt emprisonnée dans les murs tandis que son corps s'écroule. L'esprit d'Azroliark jaillit alors du miroir sous la forme d'un monstrueux Dragon d'Ombre : l'heure de l'ultime affrontement a enfin sonné ! Le demonomikon est vulnérable aux attaques normales (Résistance : 14). Si les PJ parviennent à le briser, lisez :

[Ambiance héroïque/Conan 1 : Anvil of Crom (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1.05mn)]

Dans un immense fracas de verre brisé, le demonomikon explose en un million de cristaux ! Un formidable hurlement roule alors le long des vascuums, ravageant sur son passage nexus et plexus, pour jaillir de la gorge d'Azroliark et venir couvrir les clameurs du champ de bataille ! Devant les armées stupéfaites, le légendaire Prédateur des Ombres lâche soudain Kabaal et s'écroule au ralenti, foudroyé de l'intérieur ! Dans le sanctuaire autour de vous, les murs d'obsidienne commencent à se dissoudre, libérant des dizaines d'âmes qui fusent vers le ciel sous la forme de faisceaux bleutés. Tout crépitant d'éclairs, le corps d'Azroliark se désagrège dans un immense fracas. Tout est accompli et il est maintenant temps de partir...

Pour avoir libéré l'âme de dizaines de défunts, les dieux d'Ysgaard accordent aussitôt un *souhait mineur* à chacun des PJ. Ils peuvent s'en servir pour quitter le corps du démon, si Klabott a épuisé ses ressources.

Par ordre d'apparition à l'écran

Ermold le Noir :

Mage de niveau indéterminé

Cantobèle (félin musculeux à barbe avec 3 paires de pattes) :

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

Déplacement : 7 - Parade : 6 - Résistance : 5

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

Voix féminine : agit comme le chant d'une sirène (Persuasion contre Ame des victimes), il s'en sert pour attirer ses victimes.

Bond : saute sur sa victime, avec un jet d'Agilité à -2 on peut l'éviter, en cas de réussite, les attaques suivantes du Cantobèle se font à +2, tant qu'un jet opposé de Force ne sera pas réussi.

Immunité (froid)

Infravision

Morsure : Force+2

Homme-oiseau (Alguduir) :

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

Déplacement : 3 - Parade : - Résistance : 6

Combat : d6 - Perception : d6 - Tripes : d6

Vol : 10 (7)

Réflexion des sorts : lorsque l'Alguduir est ciblé par un sort il fait un jet de Vigueur. S'il est supérieur au jet du jeteur, celui est ciblé par son propre sort.

Résistance aux arcanes : +2 en Armure contre la magie et +2 pour résister aux effets magiques (uniquement si la réflexion n'a pas fonctionné)

Hibou géant :

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

Déplacement : 3 - Parade : 6 - Résistance : 7

Combat : d8 - Discrétion : d10 - Perception : d12+2

Grosse créature : +2 pour être touchée

Taille (+1) : +1 à la Résistance

Serres : Force+2

Jet en Pilotage pour le diriger.

Démodron :

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

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 5

Combat : d6 - Sorcellerie : d6

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

Immunité (Charmes)

Griffes : Force+1

Sorts : Points de Pouvoir : 10

Lévitiation : 3 PP - Durée : 3 (1/round) - Déplacement haut-bas à 6.

Poigne électrique : 1 PP - 2d6 de dégâts - jet de Combat à +2 pour toucher la victime et lui infliger les dégâts.

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être vu ou ciblé (-6 en cas de degré sur le jet)

Mort Cramoisie :

Vapeur de forme humanoïde.

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

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 5

Combat : d10 - Perception : d6 - Discrétion : d12

Grande résistance aux arcanes : Armure +4 contre la magie et +4 pour résister aux effets d'un sort.

Vif : défasse les cartes de 5 ou moins.

Forme Vaporeuse : -2 pour être touché lors de combat sauf lorsque la Mort devient cramoisie.

Tentacule vaporeux : 2d6 dégâts, en cas de degré sur le jet d'attaque la Mort s'est nourrie et devient de couleur rouge cramoisie, perdant ainsi son bonus de forme vaporeuse, pour une durée de 6 rounds. Les Armures ne comptent pas.

Oblivix :

Talus composé de mousses noires

Agilité : d4 - Intellect : d6 (A) - Ame : d10 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 0 - Parade : 2 - Résistance : 5

Perception : d10 - Tir : d8

Vol de souvenirs : toute personne approchant dans un rayon de 10m doit faire un jet d'Ame opposé avec l'Oblivix sous peine de perdre le souvenir des 24 dernières heures (l'Oblivix cible une personne par round en commençant par les personnes possédant des Points de Pouvoir).

Absorption de Points de Pouvoir : au lieu de voler la mémoire d'une personne l'Oblivix peut absorber les Points de pouvoir d'une personne : 1 + 1 par succès et degré sur le jet opposé d'Ame.

Lancement de sorts : suivant le nombre de PP absorbés l'Oblivix lancera des ondes d'énergie pour se défendre en cas d'attaque (Bolt : 1 à 6 PP - 24/48/96m - 1 à 3 ondes faisant 2d6 dg ou 3d6 dg en doublant les PP)

Zîin et Zûl :

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

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d8 - Sorcellerie : d8

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

Immunité (Charmes)

Griffes : Force

Sorts : Points de Pouvoir : 15

Lévitiation : 3 PP - Durée : 3 (1/round) - Déplacement haut-bas à 6.

Poigne électrique : 1 PP - 2d6 de dégâts - jet de Combat à +2 pour toucher la victime et lui infliger les dégâts.

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être vu ou ciblé (-6 en cas de degré sur le jet)

Boltrogh (Wild Card) :

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

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 7

Combat : d10 - Tripes : d6 - Sorcellerie : d8

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

Immunité (Charmes)

Griffes : Force+2

Sorts : Points de Pouvoir : 20

Lévitiation : 3 PP - Durée : 3 (1/round) - Déplacement haut-bas à 6.

Poigne électrique : 1 PP - 2d6 de dégâts - jet de Combat à +2 pour toucher la victime et lui infliger les dégâts.

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être vu ou ciblé (-6 en cas de degré sur le jet)

Projection de flammes : 1 à 2 PP - 24/48/96m - permet de faire un ou deux jets de flammes à 2d6

Golem de foudre :

Golem en or pur, ayant la possibilité de lancer des éclairs électriques

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d10 - Force : d12+4 - Vigueur : d12+3

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 12

Combat : d8 - Perception : d6 - Tir : d8

Résistance aux Arcanes : Armure +2 contre les sorts et +2 pour résister aux effets de sorts.

Eclair (Bolt) : il peut envoyer un éclair faisant 2d6 point de dégâts au lieu de faire une attaque avec ses poings.

Poing Electrique : Force+3

Armure (+1) : Corps métallique en or.

Construction : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dégâts supplémentaire pour les coups placés, demi-dégâts pour les armes transperçantes ou les flèches, immunité aux maladies et poisons.

Immunités : froid et électricité.

Zigmund (Wild Card) :

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d12 - Force : d12+4 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 8 - Résistance : 13

Combat : d12 - Sorcellerie : d8 - Tripes : d12 - Intimidation : d12+2 - Perception : d8

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

Immunité (Charmes)

Griffes : Force+2

Frénésie : une attaque supplémentaire à -2

Armure (+3) : peau épaisse

Taille (+2) : +2 à la Résistance

Souvenir Douloureux : si un PJ croise le regard du démon, il doit faire un jet de Tripes contre l'Intimidation du démon sous peine de sangloter et de refuser d'affronter le démon pendant 3d6 rounds

Sorts : Points de Pouvoir : 20

Lévitacion : 3 PP - Durée : 3 (1/round) - Déplacement haut-bas à 6.

Poigne électrique : 1 PP - 2d6 de dégâts - jet de Combat à +2 pour toucher la victime et lui infliger les dégâts.

Invisibilité : 5 PP - Durée : 3 (1/round) - -4 pour être vu ou ciblé (-6 en cas de degré sur le jet)

Projection de flammes : 1 à 3 PP - 24/48/96m - permet de faire un à trois jets de flammes à 2d6

Dragon/Azroliark (Wild Card) :

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

Déplacement : 8 - Parade : 6 - Résistance : 15

Combat : d8 - Tripes : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d10 - Discrétion : d10

Vif : défausse les cartes de 5 ou moins.

Frénésie Suprême : 1 attaque supplémentaire

Souffle acide : jusqu'à 24m - Small Burst Template - Agilité à -2 pour éviter les dégâts, sinon 2d6 tous les rounds pendant 3 rounds (les armures et les vêtements sont détruits), les autres objets ont 50% de chance de l'être aussi.

Armure (+3) : écailles

Griffes/Morsure : Force+1

Peur : jet de Tripes + effet de peur en cas d'échec

Immunité (acide)

Grosse Créature : +2 pour être touchée

Taille (+5)

ÉPISODE TROIS - LES CHAMPIONS DE LA LUNE

EN ROUTE VERS LES ÉTOILES !

Au terme d'un terrible combat, les Bolldurs ont pu récupérer la hache tombée sur le champ de bataille (si vous souhaitez jouer cette partie, reprenez l'affrontement lors de l'arrivée des PJ, en y ajoutant une sortie héroïque des défenseurs de la Citadelle, des commandos aériens d'Esprits follets, etc.). Après avoir échappé à l'armée du ChaOs, qui ne s'est pas dispersée après la mort du démon, Kwalish a ramené les aventuriers jusqu'à l'Enclume de la Foudre. Ils disposent de quelques jours pour soigner leurs blessures, s'entraîner et progresser. Les nouvelles du Salthar ne sont guère bonnes : apparemment l'Archi-Troll Gobraz aurait repris le contrôle des légions humanoïdes et continuerait à semer le trouble. Pendant ce temps, Kwalish et Ermold, guidés par les dieux d'Ysgaard, travaillent d'arrache-pied dans l'incroyable laboratoire perché au sommet du pic. Lorsqu'un matin...

[Ambiance héroïque/Indiana Jones III 2 : X mark the spot]

Par un matin radieux, des cris retentissent soudain au sommet du pic. Accourant pour voir ce qui se passe, vous trouvez Kwalish et Ermold en train de danser la gigue au pied du formidable tube de métal émergeant du laboratoire. Prenant une pose avantageuse, Ermold désigne le tube et déclare : *"Mes amis, nous avons réussi. Je vous présente le Celestial : le premier engin capable d'aller de la terre à la lune ! Ce doigt pointé vers les cieux est en fait une bombe géante. A l'intérieur se trouve une sorte de boulet, et à l'intérieur de ce boulet... eh bien, suffisamment de place pour quelques héros résolus, qui s'envoleront vers la lune afin d'y emporter Kabaal ! Selon nos calculs, basés sur le dosage de la poudre-tonnerre, la puissance de la foudre et l'influence de la planète Yaakoub, vous devriez être les premiers aventuriers sur la lune d'ici demain soir. N'est-ce pas là une merveilleuse quête ?"*

Ainsi, comme ils le laissaient entendre lors de leur première rencontre, les deux magiciens ont su interpréter les rêves envoyés par la déesse Freya. Azroliark n'était que l'émissaire terrestre d'une puissance bien plus grande. Pour écarter la menace représentée par Kabaal et en apprendre plus sur le Dieu Mort, il faut à présent se rendre sur la lune ! Les données sur l'astre sont bien maigres : l'air est censé y être respirable, et l'on suppose que certaines formes de vie s'y sont développées. L'expédition est une première ; Ermold et Kwalish nomment les PJ "hauts ambassadeurs des royaumes terrestres" et leur fournissent des *torques de langage* (permettant de parler/comprendre un langage humanoïde basique), ainsi que tout l'équipement qu'ils désirent, magique ou non (à la discrétion du MJ).

Le moment venu, devant le peuple des Hommes-Oiseaux rassemblés, les mages invitent solennellement les PJ à prendre place dans le Celestial. A l'intérieur, le boulet creux est gravé d'une multitude de runes cabalistiques et équipés de trônes capitonnés munis de sangles. D'un air grave, Kwalish remet la hache aux PJ, puis Ermold scelle la porte derrière eux. Les mages lancent un sort spécial sur la poudre-tonnerre et, dans un grondement terrifiant, le Celestial est propulsé vers le ciel...

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

A l'intérieur de la coque étanche du Celestial, vous vivez un véritable cauchemar. Privés de vos repères sensoriels et ballottés en tous sens, vous êtes pris de vertiges et finissez par perdre conscience. Avant de sombrer dans le néant, vous avez l'impression d'entendre des voix résonner dans vos têtes... *"Pensez-vous vraiment qu'ils puissent réussir ?"* dit Thor. - *"Qui sait ? Ils ont déjà surmonté tant d'épreuves"*, répond Freya. Le rire sardonique de Loki s'égrène alors dans les espaces infinis : *"Le Dieu Mort nous défie, et il a plus d'un étrange allié. Vos précieux champions ne savent pas ce qui les attend !"*

LES NAUFRAGES DU CIEL

Amorti par la coque, un terrible choc réveille les PJ lorsque le Celestial percute le sol de la lune...

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

Dans un profond grondement, les portes du Celestial s'ouvrent, repoussant un flot de poussière qui retombe en une pluie de scintillements argentés. Devant le véhicule s'étire un paysage grandiose : un vaste désert de dunes bleutées, constellé de formidables rochers monolithiques aux couleurs mauves et brunes. Il règne un profond silence. Pas le moindre souffle de vent. Dans l'air immobile flotte une odeur de vieux grenier et de cave abandonnée. Sous la voûte céleste piquetée d'étoiles brille le mince croissant lumineux de la terre, pareil à un énigmatique sourire cosmique... Bienvenue sur la lune !



Lors de leurs premiers déplacements, les PJ doivent réussir régulièrement des jets d'Agilité pour s'habituer à la légère différence de gravité. Leur essais durent un certain temps, lorsqu'un des membres du groupe est violemment frappé et jeté à terre. Profitant de son invisibilité naturelle, un redoutable Zorkhar en maraude vient de passer à l'attaque... Tandis que les PJ tentent de gérer ce combat surprenant, de petits nuages se soulèvent un peu partout autour d'eux : surgissant des dunes, une cinquantaine de petits hommes vêtus de haillons brandissent d'étranges massues (des mastomorts) et, dans un concert de clameurs, se jettent sur le monstre invisible...

Ces humanoïdes sont des nomades sélénites du clan des Etoiles tombantes. Ils arpentent les déserts lunaires et récupèrent les météorites riches en métaux précieux. Ils insisteront pour emmener les "étrangers" jusqu'à leur camp : une douzaine de tentes qui entoure un énorme char à vapeur chargé de "laine" de Moutons de Thoria.

Les PJ sont accueillis solennellement par Va-Nokar, le vieux chef, qui se montre d'une extrême courtoisie et ordonne une fête pour honorer les aventuriers. C'est l'occasion de découvrir les coutumes sélénites, participer à un concours de tir au mastomort, goûter les spécialités locales, etc.

Mais, alors que la fête bat son plein, un cri d'alarme retentit : une tribu déviante attaque ! Profitez de la bataille qui va s'ensuivre pour créer des liens entre les PJ et les Sélénites et utiliser les règles de combat de masse de Savage Worlds.

Les Déviants (une cinquantaine) attaqueront pendant 5 rounds avant de repartir.

Général : Connaissance (Batailles) : d6 - Ame : d6

10 jetons

Clan des Etoiles tombantes (une quarantaine) :

Général : Connaissance (Batailles) : d6 - Ame : d6

8 jetons

Une fois les Déviants mis en déroute (ou s'ils ont réussi à s'emparer de locomotive à vapeur), les nomades se montreront plus confiants à l'égard des PJ, surtout s'ils ont accompli quelques actions d'éclat. Va-Nokar leur parlera alors de Celui-qui-dort-derrière-la-porte et leur conseillera de se rendre à la grande capitale sélénite, Assalia, qui se trouve à une cinquantaine de kilomètres.

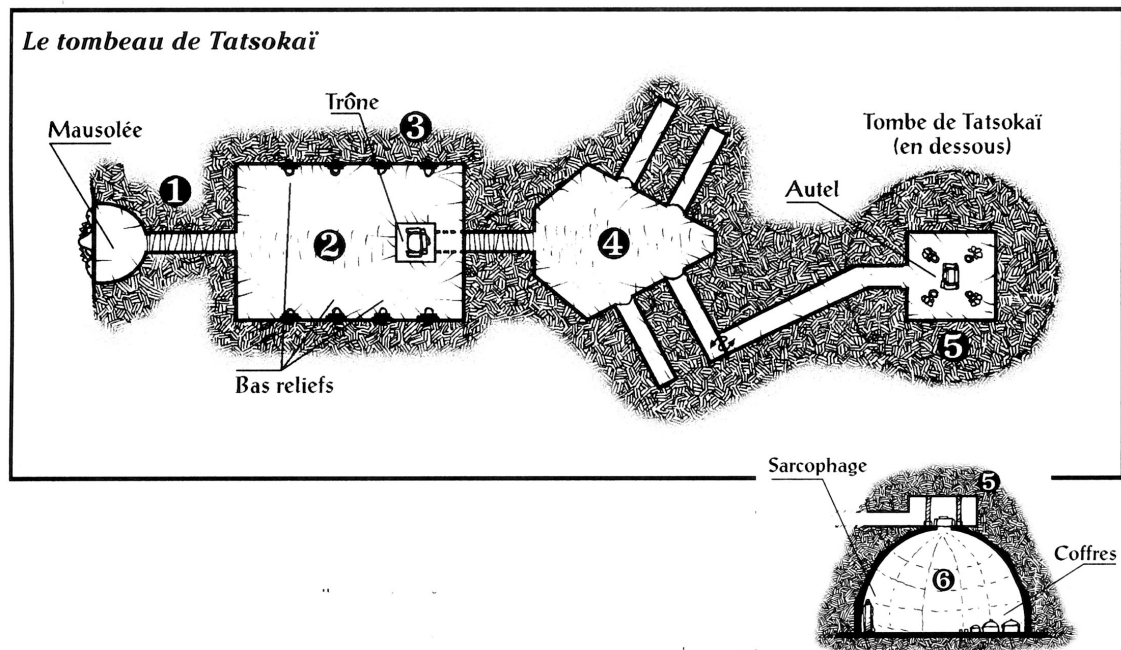
LES SABLES DE L'OCEAN CHROMATIQUE

Va-Nokar charge un jeune nomade, Soo-Kah, de guider les PJ jusqu'à Assalia via le désert de l'Océan chromatique. Timide et attachant, Soo-Kah souffre d'un terrible bégaiement, mais c'est un guide hors pair. Le voyage est émaillé des péripéties suivantes :

- 1) **Les inquisiteurs de Tatsokaï.** Un groupe de 10 Déviants montés sur des Sull attaque les PJ.
- 2) **Pluie de météorites.** 4 météorites touchent les PJ, Agilité à -2 pour les éviter, sinon 2d6 points de dégâts. Certains peuvent être précieux (métaux, substances cosmiques, etc.).
- 3) **Les Chondhas.** Une colonie de petits serpents sauteurs et carnivores jaillit du sol, à une cinquantaine de mètres des PJ. Ils se déplacent vite (20km/h) et infligent automatiquement 2d4 points de dégâts/round (Swarm) aux personnes qui leur tombent sous la dent. Ils sont assez faciles à repousser avec du feu ou un sort approprié.
- 4) **Les sables chromatiques.** A cet endroit, regarder les dunes produit de terribles hallucinations si on rate un Jet d'Ame. C'est aussi le domaine des Pyrastres.
- 5) **Le Grand Marcheur.** Ce mystérieux gardien de pierre hante les ruines des Titans d'Ether, en ne s'attaquant qu'aux objets mobiles.
- 6) **Tempête de poussière.** Les redoutables tempêtes lunaires peuvent asphyxier rapidement les voyageurs (Jet de Vigueur ou -1 niveau de fatigue).

Alors que les PJ approchent d'une étrange ruine cyclopéenne, une tempête lunaire se déclare. Cherchant à s'abriter, ils repèrent une entrée en forme de gueule de démon, surplombée des gigantesques runes : "Tatsokaï". Les PJ viennent de découvrir le tombeau d'un Titan d'Ether, celui-là même qui a créé la Main de Tatsokaï !

LE TOMBEAU DE TATSOKAI



1) Escalier d'entrée. 50 marches qui s'enfoncent abruptement dans le sol. Un piège à dards empoisonnés (dégâts. 2d6) est dissimulé dans la dernière marche.

2) Salle des silhouettes. Huit bas-reliefs représentant des guerriers grimaçants sont répartis de chaque côté de cette salle, au fond de laquelle il y a la statue d'un homme à l'air peu commode assis sur un trône d'onyx. A côté de la porte d'entrée, une inscription est gravée dans le mur : "Ici repose le grand Tatsokaï. Redoute-le et baise ses pieds si tu ne veux pas mourir. Pense toujours à respecter l'ordre des choses !" Si l'on passe devant l'un des bas-reliefs, une *chaîne d'éclairs* (3 fois 3d6 points de dégâts) jaillit du mur à ce niveau. On peut éviter les éclairs en rampant, comme si l'on avait l'intention de "baiser les pieds" de la statue.

3) Le trône. Son socle est décoré de représentations de la lune dans ces différentes phases, réparties un peu au hasard. Pour déplacer le bloc d'onyx et révéler l'escalier secret qui se trouve en dessous, il faut appuyer sur ces bas-reliefs dans "l'ordre des choses" : premier croissant, pleine lune, dernier croissant et nouvelle lune. Tout ordre différent déclenche instantanément un piège à gaz (Jet de Vigueur ou folie temporaire pendant 5 rounds).

4) La salle des portes. Cette pièce pentagonale contient 4 portails en bronze décorés de sculptures représentant : un guerrier agressif, une femme à l'attitude provocante, un enfant au visage démoniaque et un vieillard songeur. Trois s'ouvrent sur des couloirs piégés (le plafond s'effondre au bout d'une minute, causant 2d6+10 points de dégâts). La bonne porte est celle de l'enfant (premier, par l'âge, dans "l'ordre des choses").

5) Le temple de l'ultime silence. Cette petite salle aux murs couverts de peintures sinistres abrite un petit autel de sacrifice sur lequel est posé un poignard en airain corrodé. Quatre colonnes torsadées soutiennent le plafond, devant chacune d'elle est installée une armure de plate rouillée, tenant une épée à deux mains. Ces armures contiennent des Momies (de Déviants), qui s'animeront uniquement si l'on s'approche à moins d'un mètre de l'autel.

Le dessus de l'autel est orné du dessin d'une silhouette humaine, percée d'une dizaine de fentes correspondant exactement à la dimension de la lame du poignard. Il faut enfoncer celle-ci dans le trou situé au niveau du "cœur" de la silhouette (soit "l'ordre des choses" pour un sacrifice ; si un PJ la plonge dans une autre fente, il recevra une puissante décharge électrique : dégâts 2d6). L'autel pivote alors, révélant un trou noir qui donne sur la tombe de Tatsokaï.

6) La tombe de Tatsokaï. Cette pièce a la forme d'un grand dôme (le trou sous l'autel donne au sommet de ce dôme) et contient divers coffres. Des fresques murales racontent comment les deux Mains furent créées jadis, au cœur d'un mystérieux "laboratoire" sur la terre des hommes (la cité des Titans dans l'océan Vert). Un immense sarcophage de pierre érigé contre l'une des parois volera en éclats quand les PJ auront pris pied dans la salle, libérant l'effroyable Tatsokaï : un Titan Liche !

La main gauche de Tatsokaï est un artefact identique à celui précédemment décrit. Elle contient déjà un cœur de démon. Les coffres abritent des objets hétéroclites aux fonctions souvent incompréhensibles pour des mortels. On trouve entre autres : 6.000 \$ en gemmes, un *anneau des étoiles filantes*, une *arquebuse des plans* (idem *épée*), une *hache d'acuité* (1D10/3D6), et Phobos : une chouette de métal, animée et dotée des mêmes pouvoirs qu'un *bâton de puissance* (17 charges).

ASSALIA, LA CITE-QUI-SONGE

[Ambiance "mystère et mécaniques"/Atlantis 1 : The creation]

Au bord des sables de l'Océan chromatique s'élèvent les gigantesques tours argentées d'Assalia, la Cité-qui-songe, capitale de l'empire de la lune. Constellés de points lumineux, les édifices sont reliés entre eux par des arches délicates, qui semblent défier les lois de la pesanteur. Tandis que vous vous rapprochez, le spectacle se fait de plus en plus impressionnant : d'innombrables haubans soutiennent des ponts jetés au-dessus du vide, tandis qu'au flanc des tours en métal riveté, d'incroyables engrenages tournent lentement au milieu d'énormes jets de vapeurs.

Les tours, construites dans un métal brillant, n'ont pas de portes visibles à leur base. Certaines sont illuminées, d'autres plongées dans l'obscurité. Sur le flanc de plusieurs bâtiments, on peut remarquer de gros trous, probablement laissés par des météorites. Les rues sont vides et envahies par la poussière.

Soudain, une ouverture se découpe dans la paroi de la tour la plus proche, livrant passage à la Garde de Chrome : huit guerriers portant de somptueuses armures de plates chromées avec des casques qui les font ressembler à des insectes. Ils intiment aussitôt aux PJ de les suivre en les menaçant de leurs mastomorts.

Les personnages sont entraînés dans un labyrinthe de couloirs éclairés par des lampes à incandescence, passent d'innombrables portes de bronze à ouverture automatique et traversent d'immenses arches qui enjambent le vide, avant d'arriver à la salle du trône. Pendant le trajet, ils peuvent remarquer de nombreux Sélénites qui marchent d'un pas traînant, quand ils ne sont pas occupés à balayer la poussière qui s'infiltré partout. Tous ont l'air épuisés et las.

La salle du trône est située au dernier étage de la plus haute tour d'Assalia. Ses parois - en cristal de roche - permettent de contempler la fabuleuse capitale en contrebas. Autour du roi de la lune, Ka-Rel XI, sont réunis une cinquantaine de gardes et de courtisans aux costumes extraordinaires. Tous considèrent les PJ avec un mélange d'intérêt et de lassitude. Le roi est assis sur un trône de mercure. C'est un très vieil homme dont la barbe mesure au moins trois mètres de long. D'une voix chevrotante à peine audible, il souhaite la bienvenue aux PJ, puis les fixe... et énonce chacune de leurs particularités (but de leur voyage, défauts, etc.), exactement comme l'avait fait Drogon!

Au cours de la passionnante conversation qui suit, Ka-Rel XI raconte aux PJ la légende de Celui-qui-dort-derrière-la-porte (dans *Kabaal*, lisez la légende du Dieu Mort à partir de "au fil des générations, les Sélénites survivants..." en omettant toute l'histoire des Titans d'Ether). Il conclut : *"Merci de nous avoir rapporté la terrible Kabaal. Elle pourrait détruire Celui-qui-dort-derrière-la-porte, mais il vaut sans doute mieux que cette abomination repose encore quelques millénaires..."*

Une voix s'élève alors, tandis que gardes et courtisans s'écartent pour laisser passer le baron d'Ostah, un jeune noble qui semble moins apathique que ses compatriotes : *"Ka-Rel, l'attente n'a que trop duré ! Si nous continuons à mener une existence aussi terne que celle que nous avons vécue jusqu'à présent, le peuple sélénite finira par s'éteindre, victime de l'ennui et des luttes fratricides. Nous devons mettre fin, une fois pour toutes, à cette menace qu'il fait peser sur l'univers. Détruisons-le ! Et puis..."*

Le reste se perd dans le brouhaha. Les insultes fusent de toutes parts. Le désordre est tel que le roi doit demander aux gardes d'évacuer la salle. Il invite par la même occasion les PJ à aller se reposer dans les appartements mis à leur disposition. *"Nous reprendrons cette conversation plus tard..."* leur dit-il...

COMLOT SUR LA LUNE

[Ambiance feutrée et spatiale/Atlantis 3 : Vision of the underway]

Deux gardes sélénites vous conduisent jusqu'à de luxueuses suites, où des serviteurs s'escriment encore à balayer la poussière qui s'est infiltrée dans les lieux. Un balcon vous permet d'admirer la grande cité lunaire qui s'étend sur des kilomètres. Vous réalisez alors dans quel état de décrépitude elle se trouve. Beaucoup d'orgueilleuses tours ne sont plus entretenues, de grands ponts ont été coupés par des météorites, un peu partout traînent des épaves de chars à vapeur que personne ne prend la peine de déplacer...

Les PJ ignorent dans quel guêpier ils viennent de se fourrer. L'aristocratie lunaire est en effet divisée en trois factions complètement opposées :

- *les progressistes* : représentés par le baron d'Ostah, qui sont favorables à l'élimination définitive du Dieu Mort, quels que soient les risques.
- *les conservateurs* : majoritaires à la cour, qui ne souhaitent aucun changement et s'opposent à toute "entreprise hasardeuse".
- *les déviationnistes* : adversaires naturels des progressistes qui, affectant d'être des conservateurs bon teint, soutiennent secrètement les Déviants et espèrent un jour libérer Celui-qui-dort-derrière-la-porte.

Lors des entrevues avec Ka-Rel XI, les conservateurs se montreront les plus virulents, n'hésitant pas à conspuer les PJ en les taxant d'être des "aventuriers étrangers dont personne ne sait rien". Les progressistes, quant à eux, verront en eux les seuls êtres capables de sauver leur peuple de l'apathie dans laquelle il se complaît. Quoique plus discrets, les déviationnistes ne vont pas tarder à passer à l'action et organiser quelques attentats visant à se débarrasser des gêneurs (des assassins déviants les attaqueront pendant leur sommeil, empoisonnement des plats qui leur seront servis, le baron d'Ostah se "suicide", etc.).

A vous de gérer astucieusement cette partie de l'aventure, en privilégiant le roleplaying. Votre but étant de faire monter la tension jusqu'à ce que Ka-Rel décide que "trop c'est trop" et choisisse de se ranger dans le camp des progressistes.

ET QUE PERISSE LA MORT !

[Ambiance solennelle/Indiana Jones III 2 : X mark the spot]

Toutes les personnes rassemblées dans la salle du trône paraissent soucieuses. Après avoir réclamé le silence, Ka-Rel XI commence à parler d'une voix étonnamment forte : *"La situation n'est plus tenable. Le temps est venu de mettre fin à la malédiction qui accable notre race depuis ses origines. Le Dieu mort doit être anéanti. Selon nos livres anciens, seule une créature d'une totale pureté peut détruire la corruption absolue. Mais, pour cela, encore faut-il qu'elle arrive jusqu'à Celui-qui-dort-derrière-la-porte et brave les dangers du gouffre des Anciens, berceau de notre civilisation et antique refuge de nos ancêtres. Faites entrer Corela !" Les gardes ouvrent les portes et forment une double haie d'honneur. Une ravissante jeune femme brune vêtue d'une tunique blanche pénètre dans la salle...*

Le vieux roi n'est que trop conscient de la faiblesse de ses hommes, aussi va-t-il demander aux PJ d'accompagner Corela. Une escorte armée les mènera jusqu'au gouffre des Anciens, ils devront ensuite s'enfoncer seuls dans les profondeurs de la lune et protéger la jeune femme qui incarne tous les espoirs de son peuple. Le roi mettra à leur disposition tout le matériel qu'ils jugeront utiles d'emporter, avant de leur remettre une grande clé de bronze patinée par les siècles.

LA BATAILLE DU GOUFFRE DES ANCIENS

Quant Etherne fut anéantie, les Sélénites échappèrent au cataclysme parce qu'ils vivaient dans une vaste cité souterraine aménagée dans les parois même de la geôle qu'ils devaient surveiller. Pendant des siècles, ils ont monté la garde sans se préoccuper de ce qui se passait à l'extérieur. Mais, la curiosité finit par l'emporter et la découverte de leur "planète artificielle" leur donna l'envie de s'installer à sa surface. Ils prélevèrent dans leur cité tout ce qui pouvait leur être utile et, avant de partir, ils condamnèrent la porte de leur ancienne résidence qui se trouve au fond d'un gigantesque cratère : le gouffre des Anciens.

[Ambiance épique/Conan 11 : Battle of the mounds]

Cette fois, c'est à bord du somptueux char à vapeur du roi que vous traversez le désert gris. Autour de vous, trois cents gardes royaux équipés de chausses de voyage exécutent des bonds spectaculaires tout en scrutant anxieusement l'horizon. Insensible aux cahots et au vacarme produit par les chaudières, Corela ouvre de grands yeux et regarde tout autour d'elle. Comme le monde est différent de ce qu'elle imaginait ! Au bout de trois heures, vous arrivez en vue du gouffre des Anciens, un immense cratère aux bords déchiquetés. Un éclaireur pousse alors un cri d'alarme. Réunis par les chamans du Dieu mort, un millier de Déviants vous attendent de pied ferme !

Le moment est venu pour vous de décrire un affrontement de grande ampleur. Les gardes de Ka-Rel XI sont bien équipés, mais les Déviants ont le nombre pour eux. Il devrait vite devenir évident que les troupes du roi n'ont aucune chance de remporter une victoire décisive. Les PJ vont être obligés de descendre du char à vapeur et de se frayer un passage jusqu'au cratère avec leur escorte. Guidés par leur instinct (ou par les informations qui leur ont été communiquées), leurs adversaires tentent par tous les moyens de tuer Corela qui, terrifiée par la tournure des événements, est à peine capable de marcher.

Les aventuriers doivent percer trois "lignes" de Déviants (avoir l'avantage sur les Déviants pendant 3 rounds) avant d'atteindre le sommet du cratère.

Deviants :

Connaissance (Bataille) : d6 - Ame : d10

Jetons : 10

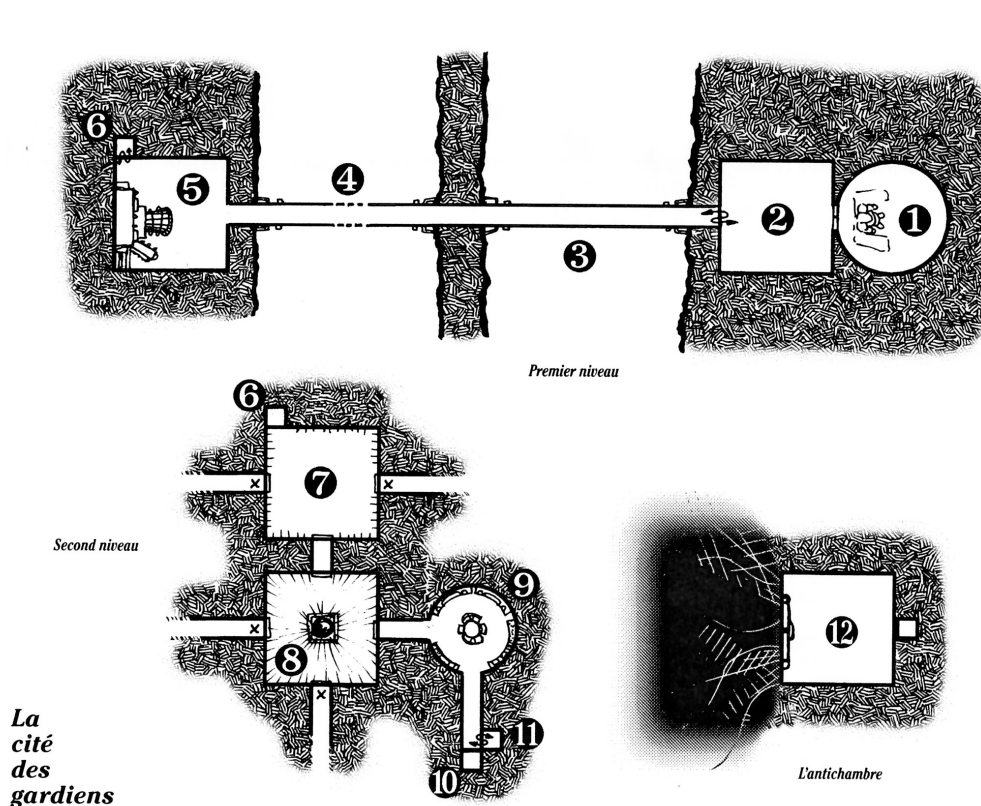
Sélénites :

Connaissance (Bataille) : d10 - Ame : d8

Jetons : 3 - Bonus de +3 lié à l'équipement des gardes royaux.

Une fois au sommet du cratère, le groupe n'a pas le temps de remarquer le grandiose panorama et s'engage sur un étroit sentier rocailleux, tandis que les derniers gardes se chargent de bloquer le passage aux éventuels poursuivants. Au fond du gouffre, un trou s'enfonce dans le sol...

LA CITE DES GARDIENS



A l'intérieur de l'antique cité d'obsidienne, toute magie est annulée (les sorts ne fonctionnent pas, les armes magiques deviennent "normales", etc.). Seules les *mains de Tatsokaï* permettront d'avoir recours à la magie. Après une descente d'une cinquantaine de mètres dans les ténèbres, les PJ arrivent dans une vaste grotte. Dans un renforcement, un gigantesque portail s'élève, barré d'un sceau d'*antimagie*.

1) Le portail. L'entrée est défendue par un golem de 3 mètres au visage démoniaque, qui se meut dans un tonnerre de grincements. La clé donnée par Ka-Rel permet d'ouvrir le portail, mais celui-ci est protégé par trois pièges (électricité : Agilité ou 2d6 de dégâts ; dards empoisonnés : Agilité ou Perte d'un Dé en Vigueur pendant 2d6 rounds ; gaz : Vigueur ou *Sommeil* pendant 2d6 rounds).

2) Le vestibule. Cette salle carrée aux parois décorées de fresques racontant l'histoire du Dieu Mort est protégée par un Tyrannoeil Gauthé. Un passage secret s'ouvre dans le mur du fond et mène en (3).

3) Le pont. Dans cette immense grotte sombre, une gigantesque arche de pierre enjambe un abîme de ténèbres. Si les PJ ne courent pas pour traverser le pont, ils seront assaillis par 4 golems ailés de taille humaine, armés de tridents. Les mécaniques volantes abandonneront dès que les personnages auront posé le pied de l'autre côté du pont (3 rounds pour le traverser en courant... sans compter les rounds de combat).

4) Le pont holographique. Cette grotte, quoique plus petite, ressemble à la précédente. Le milieu du pont n'est en fait qu'une illusion d'optique. Sur trois mètres, la pierre est remplacée par un hologramme très réaliste (Intellect à -2 pour remarquer la supercherie) !

5) Le créateur de golems. Le fond de cette salle est occupé par une énorme machine en cuivre éclairée par 3 gemmes lumineuses. Quand les PJ arrivent, une porte aménagée dans la machine s'ouvre et un golem ailé en sort. Il se précipite aussitôt sur les intrus. Tous les trois rounds, un nouveau golem fait son entrée, à moins que les PJ ne mettent hors service la machine (en détruisant l'une des gemmes lumineuses : Résistance de 12 chacune). Une porte secrète permet d'accéder à l'ascenseur en (6).

6) L'ascenseur. Cette petite salle carrée est mobile et permet d'accéder au niveau inférieur de la cité. Sa porte se referme automatiquement une fois que les PJ sont entrés. Deux paniers de bronze sont fixés à la paroi. L'un d'eux contient dix petites sphères de platine qui permettent d'ajuster la vitesse de la descente. Si l'on place l'une de ces sphères dans le panier vide, l'ascenseur commencera à descendre lentement (il met trois heures à arriver au niveau inférieur). Une deuxième sphère doublera la vitesse, une troisième également, et ainsi de suite. Attention : au-delà de cinq sphères, l'ascenseur ira si vite que les personnages se retrouveront collés au plafond (les sphères ne sont pas affectées par ce phénomène) et encaisseront, au moment de l'arrêt brutal de l'ascenseur, 2d6 + le nombre de boules placées dans le second panier !

7) La salle de défense. Mettre le pied dans cette pièce déclenche le tir de 1d6 mastomorts autoguidés qui sont dissimulés dans les murs, à chaque round (Jet sous Agilité pour les éviter). Ces armes sont au nombre de quarante et ne se rechargent pas automatiquement...

8) La salle des hologrammes. Un piédestal érigé au centre de la pièce soutient une étrange sphère noire vaguement lumineuse. Il s'agit d'un projecteur holographique. Si l'on y touche, la pièce se remplira d'images (inoffensives) datant du temps des premiers Sélénites. En se concentrant, les PJ pourront éventuellement obtenir quelques renseignements intéressants (au choix du MJ). Un petit placard, dans un mur, contient quelques *potions de soins* (jet de guérison naturelle +2).

9) La chambre de contrôle. Les murs de cette pièce sont couverts de mystérieux cadrans et d'un pupitre de commandes, dont les leviers sont ornés de gemmes diverses (saphirs, opales, rubis, etc. ; valeur au choix du MJ). Si les PJ actionnent l'un des leviers, lancez 1d6 : 1-3 : il ne se passe rien ; 4-5 : une puissante vibration secoue la pièce et tous les voyants s'affolent ; 6 : il se produit un court-circuit et un gaz toxique (dég. 2d6 - Vigueur pour éviter) envahit la pièce. Une énorme clef d'argent est posée sur le pupitre.

X) L'ancienne cité. Toutes les portes marquées d'un X donnent sur l'ancienne cité sélénite : un dédale de couloirs et de pièces vides. Quelques golems traînent encore, mais - sauf si vous le désirez - les PJ ne trouveront rien dans ce labyrinthe.

10) L'ascenseur piégé. Quoique identique, en apparence, à la salle (6), cet "ascenseur" est en fait un piège. Dès que la porte se referme, le plancher bascule et révèle un gouffre de plusieurs kilomètres de profondeur ! un jet en Agilité pour éviter de tomber...

11) Le véritable ascenseur. Dissimulé derrière un panneau secret, juste à côté du faux ascenseur, les PJ peuvent en trouver un "vrai" qui fonctionne exactement comme le premier.

12) L'antichambre. Une pièce carrée qui abrite un énorme portail en obsidienne barré d'un sceau d'*antimagie*. Seule la clef d'argent permet d'ouvrir cette porte, qui donne sur le domaine des Fileuses du temps.

LES FILEUSES DU TEMPS

[Action terrifiante/Predator 2 : El Scorpio]

Devant vos yeux ébahis s'ouvre la prison de la lune : l'intérieur de la planète est une immense sphère creuse, et de gigantesques toiles d'araignées en métal argenté s'étendent à l'infini dans toutes les directions ! Provenant d'un point situé à l'horizon, de fantastiques faisceaux de "lumière noire" irradient vos corps. Un intense malaise s'empare de vous tandis que vos squelettes apparaissent, à la manière de négatifs photographiques (chaque PJ perd 1 niveau de fatigue). Soudain, vous apercevez une forme énorme qui se dirige vers vous : une araignée métallique aussi grosse qu'une maison !

Les Fileuses du temps sont des machines conçues par les Titans d'Ether afin d'entretenir - de l'intérieur - la prison du Dieu Mort. Elles attaquent tout intrus. Les PJ devraient alors remarquer que leurs déplacements sont toujours annoncés par un mouvement de leurs deux petits yeux rouges montés sur de courts pédoncules. Ces araignées étant lentes, une petite diversion permettra à l'un d'entre eux d'escalader leur corps et d'atteindre leur tête. Une fois là, il suffit de saisir leurs yeux pour guider tous les déplacements du monstre mécanique (si on tire les pédoncules à soi, il s'arrête). Les PJ ont tout intérêt à se déplacer sur le dos d'une Fileuse, s'ils ne veulent pas avoir à accomplir à pied - sur des toiles branlantes - les kilomètres qui les séparent encore du "sarcophage" du Dieu Mort.

LA PRISON DU DIEU MORT

[Ambiance terrifiante/Predator II 1 : Main title]

Au bout de quelques heures de trajet au milieu d'un extraordinaire enchevêtrement de toiles métalliques, vous découvrez enfin d'où provient l'étrange lumière noire qui baigne cet endroit sinistre : d'un sarcophage en obsidienne grand comme une cathédrale ! Vous voilà arrivés au terme de votre quête...

La grande porte qui permet d'entrer dans le sarcophage est frappée d'un ultime sceau d'*antimagie* représentant un crâne cornu, grimaçant... et mobile ! Briser le sceau réactive la magie (magiciens et clercs peuvent à nouveau lancer des sorts, etc.), mais les contorsions du crâne sont alors tellement épouvantables que tout le monde est saisi d'épouvante (sort de *Peur*, jet de Tripes à -4). L'intérieur du sarcophage est entièrement nu et baigné par la même lumière noire qu'à l'extérieur. Elle provient d'un petit homme chauve, nu et bedonnant, assis en tailleur à l'autre extrémité de la salle. Apparemment endormi, il lévite à un mètre au-dessus du sol. Quand les PJ entrent, il se réveille et prend pied par terre. Il lève alors la tête et fait un sourire étrange, qui devient un abominable rictus... puis il commence à se transformer !

La tête du Dieu Mort (car c'est bien lui !) éclate, révélant une gerbe de tentacules, tandis que ses membres s'allongent et se bardent de griffes. Sa peau se recouvre d'écailles noirâtres et de bubons purulents. Des visages immondes dotés de crocs acérés apparaissent sur sa bedaine. Peu à peu, secoué par d'atroces convulsions, il commence à prendre des proportions titanesques...

Tous les PJ doivent faire un Jet contre la Peur (-4) pour ne pas s'effondrer en hurlant. Il faut 10 rounds pour que la métamorphose soit achevée et que la divinité soit virtuellement invincible. Au départ, ses caractéristiques sont les suivantes (sous forme humaine) :

Agilité : d8 - Esprit : d12 - Ame : d12 - Force : d8 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 9

Combat : d10 - Griffes : Force+2

Armure (+2) : Aura divine

Taille (+0) : +0 à la Résistance.

Grande résistances aux arcanes : +4 en armure contre la magie et +4 pour résister aux effets magiques.

A chaque round, il grandit (Taille +1, gagne +1 en Armure et gagne 1 niveau de dé en force - à partir de Taille +4 il devient Grosse Créature (+2) pour être touché et à partir de Taille +8 il devient Gargantuesque : +4 pour être touché, mais seules les armes lourdes lui font des dégâts).

Ce n'est qu'au bout de dix rounds qu'il pourra recourir à la magie... mais les PJ seront certainement déjà morts à ce moment-là s'ils ne réagissent pas au plus vite. Que doivent-ils faire ? Mettre Kabaal dans les mains de Corela, qui semble brusquement animée d'une étonnante détermination, et la protéger afin qu'elle puisse s'approcher suffisamment du Dieu Mort pour lui asséner un coup (il faut trois rounds pour qu'elle soit à bonne portée).

Dès que Corela parvient à frapper la divinité avec la hache maudite, un effroyable hurlement jaillit et se répercute dans toute la sphère. L'abomination se tortille sur le sol pendant quelques instants, avant de s'immobiliser. Soudain, tout n'est que silence... et obscurité (la lumière noire s'est brusquement éteinte). Puis, de la dépouille du Dieu mort s'élèvent de vagues filaments opalescents qui commencent à s'assembler pour former une grosse boule d'un vert maladif. Soudain, un tentacule lumineux en jaillit et happe Corela qui tient toujours la hache. La scène s'imprime comme un flash dans l'œil des aventuriers, puis cesse d'un coup : les restes du Dieu Mort, Corela et Kabaal ont disparu... Au cœur des ténèbres, les échos d'un grondement atroce se répercutent quelques instants avant de se dissoudre dans le silence.

Par ordre d'apparition à l'écran

Zorkhar :

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

Déplacement : 4 - Parade : - Résistance : 10

Combat : d10 - Discrétion : d12

Tentacules (au nombre de 9) : Force+2

Invisibilité permanente : -4 pour être ciblé

Taille (+2)

Mouton de Thoria :

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

Déplacement : 8 - Parade : 2 - Résistance : 5

Sélénite standard :

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

Déplacement : 6 - Parade : 3 - Résistance : 5

Combat : d4

Résistances aux arcanes : Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux effets magiques

Sens du Danger : Jet en Perception à -2 pour sentir une attaque ou un danger

(Mage pour les technomanciens : chaque degré sur le jet d'arcanes réduit de 1 PP le coût du sort)

Garde de Chrome :

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

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 8

Combat : d8

Résistance aux arcanes : Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux effets magiques

Sens du Danger : Jet en Perception à -2 pour sentir une attaque ou un danger

Armure (+2) : armure de chrome complète

Déviant standard :

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

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 8

Combat : d8

Résistance aux arcanes : Armure +2 contre la magie, +2 pour résister aux effets magiques

Sens du Danger : Jet en Perception à -2 pour sentir une attaque ou un danger

Trident barbelé : Force+2, Distance : 1

Grande Hache de Bataille : Force+4

Sull :

Sorte de soucoupe volante noire et organique qui sert de monture (3m de diamètre)

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

Déplacement : 8 (Vol) - Parade : 5 - Résistance : 7

Combat : d6 - Intimidation : d6 - Perception : d6

Emission de gaz : toute personne se trouvant à proximité d'un Sull (3m) doit faire un jet de vigueur ou subir un malus de -2.

Morsure : Force+2

Pyrastrés (Swarm) :

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

Déplacement : 10 - Parade : 4 - Résistance : 7

Perception : d6

Morsures : toute personne se trouvant dans le Template (8m de diamètre) subit 2d4 de dégâts automatiques.

Nuée : Parade +2, les armes tranchantes ou perçantes ne font aucun dégât. Les armes à aires d'effet font des dégâts normaux. Un personnage peut passer son round à piétiner l'essaim (ou autres actions d'écrasement) pour infliger sa force en dégâts chaque round.

Gardien de pierre :

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+2 - Vigueur : d12+1

Déplacement : 5 - Parade : 10 - Résistance : 10

Combat : d12+2 - Perception : d10

Construction : +2 pour sortir de l'état Secoué - Pas de dommages supplémentaires pour les coups ciblés - Armes transperçantes (y compris les flèches) ne font que des demi-dégâts - immunité aux maladies - pas de malus de blessure.

Poing : Force

Taille (+1) : +1 à la Résistance

Détection du mouvement : il ne réagit et n'attaque que des cibles mouvantes. Si une cible arrête de bouger il arrête d'attaquer.

Momie de Déviant :

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

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 7

Combat : d8 - Intimidation : d6 - perception : d6

Griffes : Force+1

Sans Peur : immunité aux effets de la peur.

Mort vivant : +2 à la Résistance et +2 pour sortir de l'état Secoué.

Tatsokaï (Wild Card) :

Agilité : d6 - Intellect : d12+2 - Ame : d10 - Force : d10 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 15

Combat : d8 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Connaissance (Occultisme) : d12+2 - Perception : d10 -

Sorcellerie : d12

Armure Magique (+6)

Absorption d'énergie vitale : une attaque au toucher, cause un point de blessure par degré sur le jet de Combat.

Sortilèges : 50 PP et connaissance de tous les sorts existants.

Mort vivant : +2 à la Résistance et +2 pour sortir de l'état Secoué.

Golem du portail (Wild Card) :

Agilité : d8 - Intellect : d8 (A) - Ame : d10 - Force : d12+2 - Vigueur : d10

Déplacement : 8 - Parade : 7 - Résistance : 12

Combat : d10 - Intimidation : d8 - Perception : d12 - Discrétion : d8 - Pistage : d10

Frénésie suprême : 1 attaque supplémentaire.

Tête froide : agit sur la meilleure de 2 cartes.

Armure (+3) : corps de pierre.

Poings : Force+2

Construction : +2 pour sortir de l'état Secoué - Pas de dommages supplémentaires pour les coups ciblés - Armes transperçantes (y compris les flèches) ne font que des demi-dégâts - immunité aux maladies - pas de malus de blessure.

Sans Peur : immunité aux effets de la peur.

Taille (+2) : +2 à la Résistance

Tyrannoeil :

Agilité : d6 - Intellect : d12 - Ame : d10 - Force : d6 - Vigueur : d8

Déplacement : 4 - Parade : 4 - Résistance : 6

Combat : d4 - Connaissances (Mystères) : d10 - Perception : d12+2 - Discrétion : d8 - Tir : d8 - Sorcellerie : d10

Poigne Ferme : pas de malus de -2 aux jets de Tir ou de Combat sur des plates-formes instables (en l'occurrence lui-même puisqu'il vole)

Vif : Défausse les cartes de 5 ou moins.

Volonté de Fer : +2 en Intimidation et Sarcasme et +2 pour y résister.

Rayon : chacun de ses 10 petits yeux possède un pouvoir magique, il ne peut en utiliser que 3 dans une direction donnée lors d'un round :

- Blessure Modérée (Bolt) : 1 PP - 2d6 dg - 24/48/96m - Jet en Ame pour prendre demi-dégâts

- Charme-Monstre (Puppet) : 3 PP (1/round) - Contrôle une créature à l'intelligence animale - Ame pour résister

- Charme Personne (Puppet) : 3 PP (1/round) - Contrôle une personne - Ame pour résister

- Désintégration (Burst) : 5 PP - 24/48/96m - 3d10 dg - Arme Lourde - Vigueur pour demi-dégâts

- Doigt de Mort (Bolt) : 2 PP - 3d6 dg - 24/48/96m - Jet en Vigueur pour demi-dégâts

- Lenteur (Quickness) : 4 PP - une carte tous les 2 rounds et rejette toute carte au dessus de 8.

- Pétrification : 3 PP (1/round) - Jet d'Ame (à -2 sur un degré) pour pouvoir se libérer.

- Sommeil : 2 PP - Jet de Vigueur (à -2 sur un degré) pour éviter de tomber de fatigue pendant 4d10 h.

- Télékinésie (Telekinesis) : 5 PP - permet de soulever (Ame pour résister) ou de projeter (d10+2 dg) ou de faire des dégâts avec une arme style pierre, épée, etc. (d10 + bonus éventuel de l'arme en fonction)

Cône de protection contre la magie : protection de +4 (Armure ou Bonus) contre la magie employée par les personnes situées dans un Cone Template devant lui.

Golem ailé :

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

Déplacement : 8 (Vol) - Parade : 7 - Résistance : 8

Combat : d10 - Intimidation : d6 - Perception : d8

Armure (+2) : Corps en pierre.

Construction : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dégâts supplémentaire pour les coups placés, demi-dégâts pour les armes transperçantes ou les flèches, immunité aux maladies et poisons.

Immunités : au feu, froid et électricité.

Serres : Force+2

Fileuse du temps (Wild Card) :

Agilité : d6 - Intellect : d4 (A) - Ame : d10 - Force : d12+6 - Vigueur : d12+2

Déplacement : 6 - Parade : 8 - Résistance : 25

Combat : d12 - Escalade : d10 - Intimidation : d10 - Perception : d10 - Pistage : d8

Armure (+5) : Corps métallique

Construction : +2 pour sortir de l'état Secoué, pas de dégâts supplémentaire pour les coups placés, demi-dégâts pour les armes transperçantes ou flèches, immunité aux maladies et poisons.

Pince : Force+4

Vision dans le noir : pas de pénalité dans des conditions non optimales d'éclairages

Taille (+10) : de la taille d'une maison, +8 à la Résistance

Gargantuesque : Armure lourde, +4 pour être touché

Faiblesse (Antennes) : une personne prenant en main les antennes de la créature peut la contrôler et s'en servir comme moyen de déplacement (Conduite). Un jet d'Agilité à -4 est nécessaire pour grimper dessus, et ensuite à chaque round un jet d'Agilité pour rester sur la créature.

Pattes de Mouche : peut marcher sur toute les surface sans pénalité, ni ralentissement.

EPILOGUE

Les PJ remonteront à la surface sans incidents, ils y seront accueillis par les vivats de l'armée du roi de la lune. Les Déviants ont finalement été repoussés, mais qu'est devenu le Dieu Mort ? Il va falloir trouver un moyen de rentrer sur Terre et de nombreuses questions restent encore sans réponses... D'où vient la terrifiante puissance du Dieu Mort et qui sont les Titans d'Ether ? Kwalish semble en savoir plus qu'il n'en dit, qui est-il en réalité ? Aux racines du temps et de l'espace, des mystères dorment encore... Peut-être les aventuriers les découvriront-ils au cours d'une Troisième Chronique du ChaOs !

->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

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

LA MAIN DE TATSOKAI

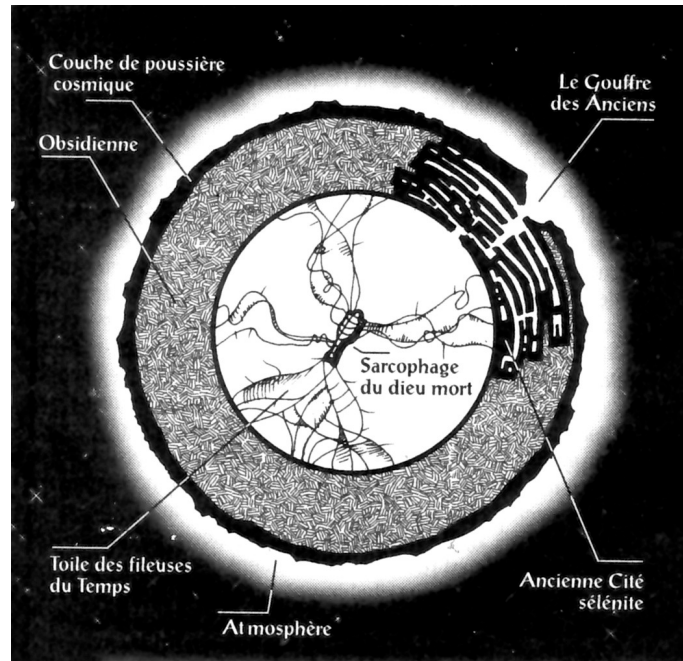
Œuvre du Titan d'Ether Tatsokaï, la Main est un épais gantelet de métal incrusté de rouages complexes, de runes et de pierres précieuses. Elle s'adapte à tout porteur (taille Titan à Gnome !), et présente un espace permettant d'y incruster un cœur de démon, indispensable à son fonctionnement. Cet espace est vide actuellement. L'objet complet permet d'utiliser la technomancie : une "technologie instantanée" qui reproduit les effets des sorts mémorisés. Le magicien peut ainsi jeter un sort sans dépenser de points de pouvoir. Pour fonctionner, la Main utilise l'énergie vitale du porteur et ne fait pas appel à la magie (ce n'est donc pas un objet "magique"). La main vampirise : Jet de Vigueur - nombre de PP dépensés pour éviter de prendre un niveau de fatigue.

Exemple :

Dorian a mémorisé *Boule de feu*, le sort nécessite 3 PP. Il le lance en utilisant la Main de Tatsokaï : il fait donc un jet de Vigueur-3 pour éviter de prendre un niveau de fatigue, et produit une boule de feu sans pour autant dépenser de points de pouvoir.

La Main contient 66 charges et ne peut pas être rechargée. Elle nécessite un cœur de démon pour fonctionner.

LA LUNE DU DIEU MORT



Dans cet univers, la lune est une gigantesque sphère d'obsidienne servant de "prison antimagie" pour le Dieu Mort. Elle a été recouverte par les débris cosmiques au cours des éons.

L'atmosphère.

L'air, quoique chaud (30°), est tout à fait respirable. Les sons subissent d'étranges distorsions, tantôt étouffés, tantôt résonnant dans les grands espaces.

Les habitants.

La population se limite à quelques milliers de Sélénites et de Déviants.

La faune.

Les animaux lunaires proviennent de lointaines planètes et ont été amenés là par divers météores et autres corps célestes vagabonds. Exemples :

- Les Moutons de Thoria. Des insectes velus gros comme des molosses, dont l'apparence tient à la fois du pou et du crabe.
- Le Zorkhar. Un poulpe géant invisible, couvert d'écailles chitineuses et doté de neuf tentacules barbelés : l'un des plus terribles prédateurs de la lune !
- Les Chondhas. De petits serpents sauteurs et voraces qui vivent en colonie de milliers d'individus.

La flore.

La surface de la lune étant recouverte d'une épaisse couche de poussières cosmiques, les végétaux sont rares et coriaces. L'eau provient des nappes phréatiques et des cavernes de glace.

Les ruines.

En dehors des domaines sélénites, on trouve parfois des vestiges de constructions cyclopéennes enlisées dans la poussière. Leur architecture défiant toute logique est identique à celle de la cité des Titans d'Ether, dans les profondeurs de l'océan Vert. (cf. *Kabaal*).

Sorts de mage et de prêtres.

Ils fonctionnent seulement à la surface.

Les Sélénites.

D'aspect humain, ils ont été créés par les Titans d'Ether pour être geôliers du Dieu Mort. Leurs yeux argentés trahissent leur origine, tout comme leur exceptionnelle résistance à la magie (*Résistance aux arcanes*) ou certains talents de prescience (*Sens du Danger*). Jadis des guerriers émérites, ils ont connu une lente décadence au fil des âges et peu à peu perdu le souvenir des Titans d'Ether. La plupart d'entre eux savent simplement que leur monde sert de prison à Celui-qui-dort-derrière-la-porte. Leur visage, tatoué de motifs blafards, est encadré de tresses sophistiquées nouant cheveux et barbe, tandis que la gravité lunaire (à peine moindre que sur la terre) leur confère une grâce naturelle. Regroupés en clans, les Sélénites sont las et mélancoliques, ils passent des heures à rêvasser en regardant les étoiles. Cette attitude les plonge parfois dans une profonde dépression qui peut les conduire à se révolter contre la fatalité et à devenir des Déviants...

Les Déviants.

Écœurés par une existence sans but, certains Sélénites sombrent dans une étrange folie sanguinaire, qui les pousse à abandonner leurs familles pour rejoindre des communautés marginales et guerrières. Les Déviants se rasent le crâne et arborent des tatouages runiques de couleur vive (rouges, verts). Ils sont soumis à des chamans qui abusent des drogues (lotus lunaire : -3 en Ame et Intellect, +3 en Vigueur et en Force pendant 1d10 round. Liqueur plutonienne : Berserker et hallucinations pendant 2d10 rounds). Ils vénèrent la seule divinité de la lune : le Dieu Mort.

Attitude face aux PJ.

Suivant leur place hiérarchique, les Sélénites adoptent une attitude qui va de l'ébahissement ravi à l'intérêt poli. Seuls les vieux sages de la cité d'Assalia ont connu Drogon (Drae-Gonn) de leur vivant et connaissent l'existence de Kabaal. Les chamans déviants, eux, feront tout pour s'emparer de la hache s'ils l'aperçoivent.

La technomancie.

Les Sélénites ont développé une "magie technologique" très personnelle, qui n'est pas sans rappeler certains travaux de Léonard de Vinci et Jules Verne : chariots à vapeur équipé de chenilles de bronze, "chausses de voyage" qui permettent d'accomplir des sauts de dix mètres grâce à leurs semelles à compression/détente, etc.

Les technomanciens ont mis au point des armes à poudre :

- redoutables bombardes (dégâts : 3d6+1 - 150/300/600m - AP4 - Arme Lourde)
- mastomorts : de petits mousquets (dégâts : 2d8 - 30/60/120m, se rechargent en 3 rounds - AP 2) qui peuvent également servir de masses d'armes (dégâts : Force+1).

Par contre, les Déviants se battent avec d'énormes haches de guerre (Force+4) et des tridents barbelés (Force+2 - Distance : 1). Leurs armures primitives proviennent des carcasses chitineuses des Moutons de Thoria (Armure +2).

Us et coutumes.

Les Sélénites urbains vivent dans d'antiques et gigantesques villes en airain riveté qui tiennent à la fois de Métropolis (Fritz Lang) et des réalisations de Gustave Eiffel. Les Déviants et les nomades habitent dans des tentes qui se plient et se déplient comme d'énormes parapluies. Ils se nourrissent d'une quantité de mets étranges : œufs de Mouton de Thoria, mousses flasques, etc. Ces plats ont un goût épouvantable (jet difficile en Vigueur à chaque repas, pour ne pas vomir). Enfin, gemmes et métaux précieux ont globalement la même valeur que sur terre.

CORELA, PURE PARMİ LES PURES

Corela est une jeune vestale qui a consacré sa vie à la méditation. Vierge et élevée dans un temple à l'écart des considérations triviales, elle éprouve une sainte horreur pour la violence, au point de ne pas toujours pouvoir réprimer son dégoût pour les armes... et les hommes d'armes. Elle est viscéralement incapable de se battre.

Interprétez Corela comme une jeune femme charmante, à la fois naïve et très curieuse (*"Au fait, qu'est-ce qui différencie un homme d'une femme ?"*), sans pour autant être une idiote. Si vous la jouez correctement, vos joueurs devraient se sentir naturellement attirés par elle. Les PJ auront fort à faire pour la protéger.

Race : Sélénite, âge : 18 ans.

Agilité : d10 - **Ame** : d12+1 - **Intellect** : d10 - **Force** : d6 - **Vigueur** : d6

Déplacement : 6 - **Parade** : 2 - **Résistance** : 5

Persuasion : d12