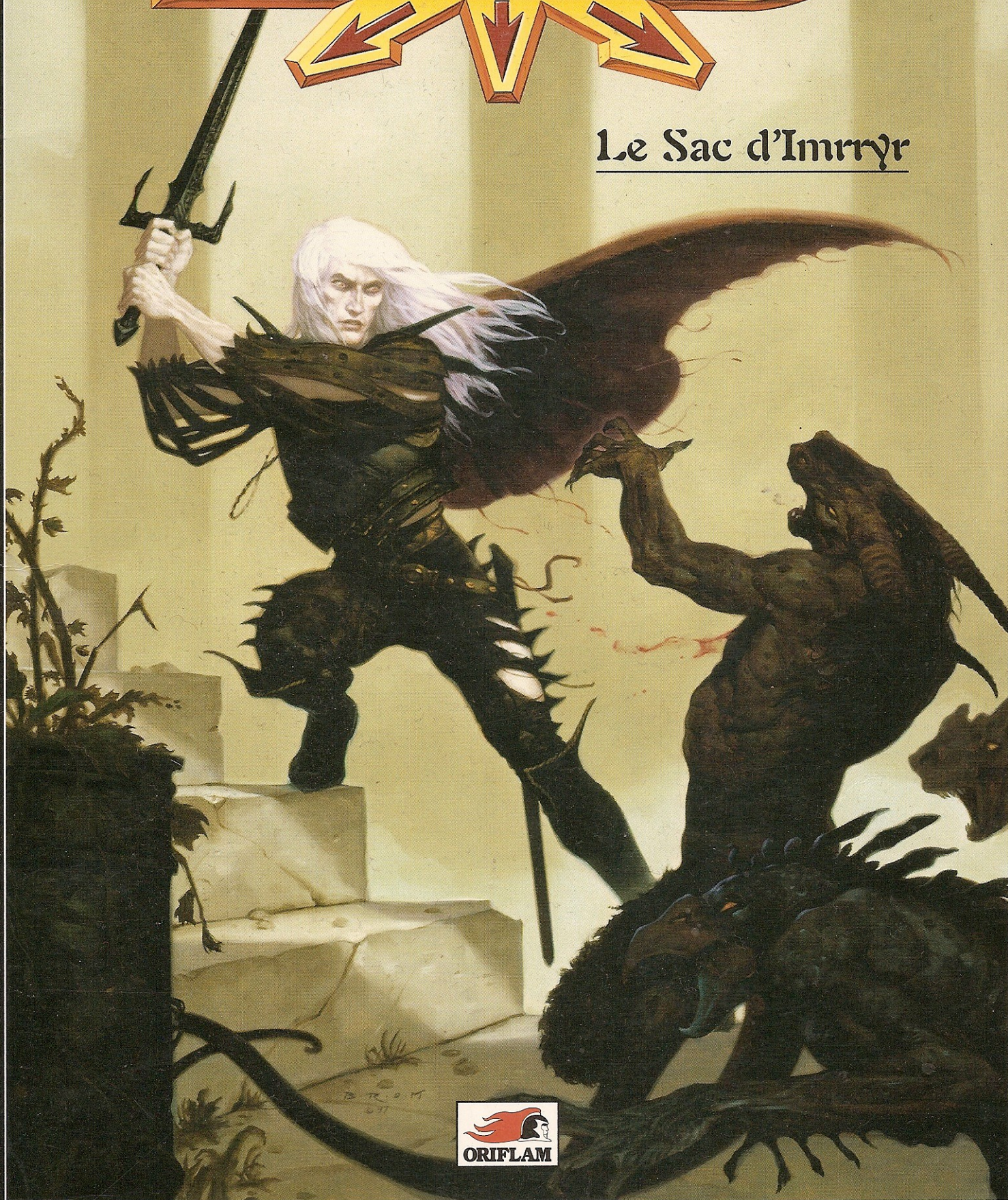
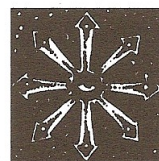


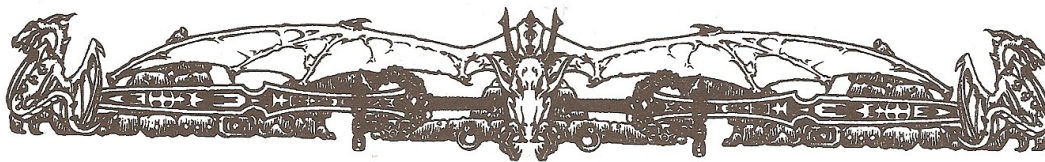
ELRIC

Le Sac d'Imrryr



Le Sac d'Imrryr

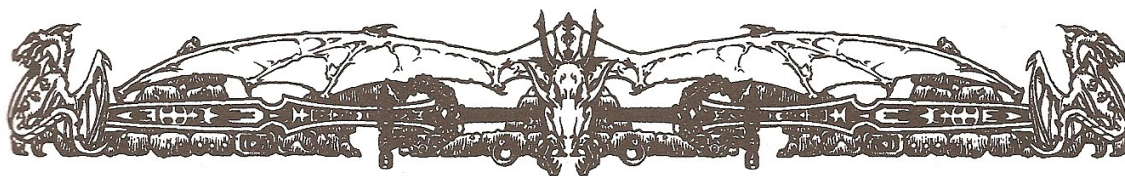




"Les navires pirates faisaient voile vers l'Est - vers l'Île des Dragons et ses fantastiques richesses - ou ses infernales horreurs. Sans ralentir, poussés par un destin implacable, les rameurs abattaient leurs rames à l'unisson, et un vent favorable gonflait les voiles. Chaque heure les rapprochait d'Imrryr la Belle, pour piller et violer la ville la plus ancienne du monde."

**- La Cité qui Rêve
Michael Moorcock**





Le Sac d'Imrryr

par Olivier Saraja, Guy Molinas, Christophe Begey,
Bertrand Lacotte, Alain Würsch et Guillaume Chapuisat

Maquette : Sylvain Cordurié

Corrections : Eric Nieudan et Christophe Begey

Illustration de Couverture : Brom

Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations et Cartes : Anne Rouvin, Olivier Frot,
Benjamin Fracasso et Grégory Blot.

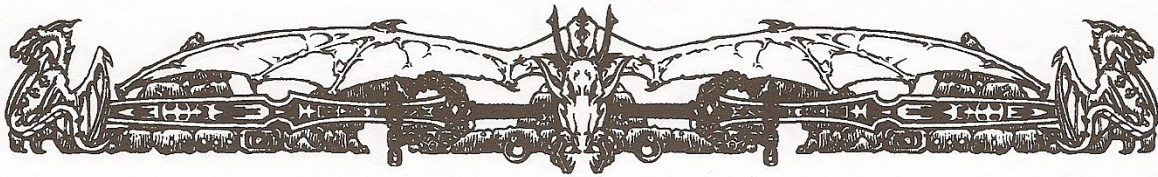
Production : Eric Nieudan

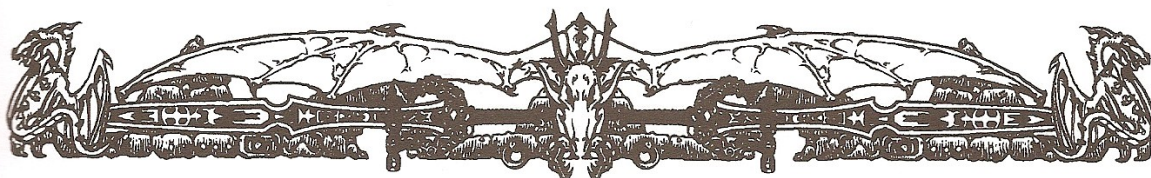
*Le Sac d'Imrryr est publié par Archéon S.A.R.L. sous la marque Oriflam,
Copyright 2001. Tous droits réservés*

*Elric est publié par Archéon sous la marque Oriflam S.A.R.L.
Copyright 2001 Archéon pour la version française, tous droits réservés.
Copyright Chaosium pour la version anglaise.*

*Ce jeu est basé sur l'œuvre de Michael Moorcock, tous droits réservés.
Edité en français par Archéon, 132 rue de Marly - 57950 Montigny-lès-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.*







Sommaire



Introduction 6

La Vallée Hors du Temps 10

Introduction 10

Welcome to Aflitain 11

Les Membres de l'Expédition 11

Le Voyage 13

La Vallée Hors du Temps 15

Conclusion 17

Le Sac d'Imrryr 19

Rapide Aperçu de la Situation 19

Introduction 19

Antraz-Ner-Pallod 20

Le Sac d'Imrryr 22

La Maison d'Amric 28

Les Chemins Mystiques 31

Le Serpent et l'Epée 34

Le Chemin vers la Source 34

L'Enfer Pétrifié 36

Un Accueil Inattendu 36

L'Entrevue avec Doreth 38

Le Choix 39

Le Long du Fleuve 41

Les Enfants du Grand Serpent 41

Entrevue avec le Démon 42

La Révolte des Esclaves 43

La Revanche d'Izerias 43

La Lutte pour la Forteresse 44

Le Dernier face-à-face 44

Retour sur les Jeunes Royaumes 46

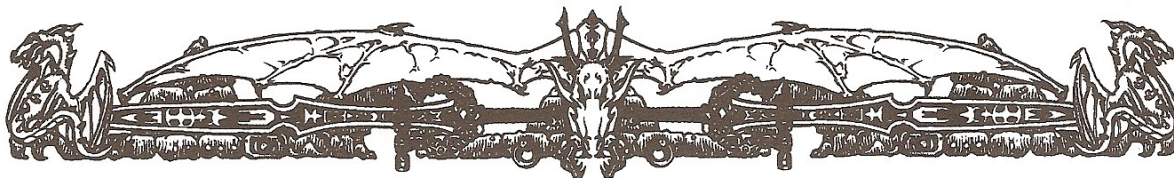
Epilogue 47

La Tristesse d'Anocyn 47

Epoque du Supplément

Les événements de ce livre se déroulent pendant la période décrite par Moorcock dans le roman Elric le Nécromancien.





Introduction



Présentation Générale

Les Jeunes Royaumes survivent dans un équilibre fragile, où chacun est à sa place et où les Forces sont à peu près équilibrées. Melniboné l'assoupie pose un œil morne sur le monde qui l'entoure et lui échappe chaque jour un peu plus. La sombre île de Pan Tang entretient d'hypocrites relations diplomatiques avec les autres nations, élevant jusqu'à une forme d'art la politique du jusqu'où ne pas aller trop loin et prenant petit à petit le contrôle de ses "alliés" continentaux. Les barbares des franges ne comprennent rien à la politique complexe de leurs voisins et les nations loyales se regardent en chien de faïence, l'ombre de la discorde n'étant jamais bien loin, chacun se demandant qui aura le dernier mot. Enfin, le fanatisme étend sa toile, quel que soit son bord, des plaines stériles du Vilmir où brûlent les bûches de l'Inquisition jusqu'aux sombres temples du Faucheur.

C'est dans ce climat que se prépare le grand bouleversement, le commencement de la fin. Elric de Melniboné, trahi, blessé, enragé de voir son amour lui être ravi une fois de plus, va commettre l'irréparable. Il va livrer son île, son peuple, son héritage à l'avidité des humains. Mais après tout, cela ne devait-il pas être ainsi ? N'est-il pas la Main du Destin ? Le Champion Éternel ?

C'est dans ce contexte de fin du monde que les personnages vont être mêlés, indirectement, à ces événements qui marquent un tournant majeur pour les Jeunes Royaumes. Rien ne sera plus jamais pareil. Mais écoutez plutôt une autre petite histoire...

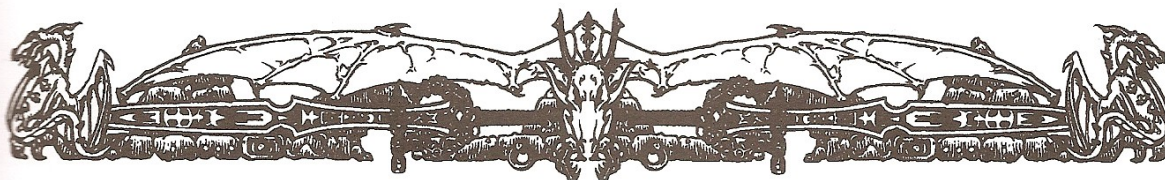
Dans les années 330 du calendrier lormyrien, naquit dans la haute aristocratie de l'Île des Cités Pourpres le Comte Anocyn Kerionva. Il était le second enfant de Lorge Kerionva le Borgne, Comte de Belrain, son seul héritier mâle. La fille aînée, Vannally Kerionva Blanches-Mains est plus tard devenue la femme

du Comte de Shascil et la mère de Smiorgan Tête-Chaube ainsi que de son frère Kargan Œil-Perçant. Descendant d'une très ancienne lignée de Seigneurs des Mers dont le fondateur, disait-on, était un demi-sang melnibonéen, Anocyn conçut très vite un goût nourri pour l'aventure et les voyages, qu'il transmettra à son neveu Smiorgan. Encore jeune noble, il partit donc à la découverte du monde, arpenta les trois continents, foula de ses bottes les rues d'Hwamgaarl, et fit même plusieurs séjours sur l'Île aux Dragons. Il participa alors à nombres d'aventures et d'expéditions, où il se fit plus d'un ennemi et, fort heureusement, un grand nombre d'amis. Parmi ceux-ci se trouvait un être à part, le Prince Dragon Amric de Melniboné, cousin de la famille impériale, ayant un goût pour l'aventure. Après plusieurs voyages communs, Anocyn finit par voir en lui la preuve que les melnibonéens n'étaient finalement pas si mauvais et qu'on pouvait parfois leur faire confiance. Le jeune Prince, lui, conçut pour cet "esclave" une sorte d'étrange sympathie, d'attachement même, l'observant d'un œil amusé se débattre avec le flot des émotions dont lui ignorait tout. Ce fut même Amric qui donna à Anocyn un surnom qu'il a gardé longtemps, Œil-Rieur. C'est à cette époque qu'Anocyn apprit quelques rudiments de sorcellerie. Enfin, les bonnes choses ayant une fin, il fut contraint de regagner son foyer après l'annonce de la mort de son père. Devenant Comte en titre, il prenait en mains les rênes d'une des plus puissantes maisons nobles de l'Île des Cités Pourpres.

Longtemps après, il tomba sous le charme d'une jeune fille de la petite aristocratie, Ashemra, pour laquelle il conçut une passion débordante et en partie partagée. Il avait alors bien plus de quarante ans, et elle n'en avait pas dix-sept. Il l'épousa et voulut un enfant. Mais peu de temps après il fut rattrapé par son passé tumultueux. Ayant acquis auprès "d'honnêtes marchands" d'objets d'art une roue d'or melnibonéenne, celle de l'Empereur Sadric XXIII, il décida de contacter son ancien ami le Prince Amric, devenu un personnage d'importance à la cour de Melniboné, pour lui proposer de lui restituer la roue en si-

Introduction





gne d'amitié et de bonne entente entre l'Ile des Cités Pourpres et l'Ile aux Dragons. Déjà à cette époque, Melniboné semblait manifester une pointe d'agacement quant à la montée en puissance de Menii comme première place marchande des Jeunes Royaumes. Bientôt, une imposante nef d'or melnibonéenne fit son entrée dans le port de Kariss, portant à son bord le Prince Dragon Amric, Plénipotentiaire Impérial, qui fut reçu avec tout le faste qu'il se devait par Anocyn et son ami le Comte de Kariss, sous l'œil incrédule d'une foule pétrifiée autant par la peur et la rage que par l'admiration. La délégation partit alors vers le Palais d'été du Comte de Belrain qui était heureux de pouvoir recevoir chez lui son ancien compagnon de voyage et de lui présenter sa jeune épouse.

S'ensuivit un banquet mémorable, où le vin coula à flot dans une abondance de nourriture, de musique et de danse. Amric le transforma en de terribles bacchanales, abreuvant les convives de drogues et de mets raffinés, recréant pour un soir le faste de l'empire et y conviant nombre de Citadins Pourpres ayant perdu toute retenue. Anocyn se laissa bercer par cette douce torpeur, oubliant tous ses soucis. Mais le réveil fut rude. Le lendemain devait avoir lieu la remise officielle de la roue, et lorsque Anocyn vint chercher le Prince, se fut pour le trouver dans sa chambre, enlacé dans les bras de la jeune Ashemra, encore ivre de vin et de drogue. Fou de rage, Anocyn faillit commettre l'irréparable et les faire exécuter tous les deux sur l'heure, il ne fut arrêté que par le Comte de Kariss encore ensommeillé. Toutefois, Anocyn chassa Amric de sa maison, et il lui fut demandé de quitter l'île dans les plus brefs délais. Celui-ci repartit donc sans comprendre la raison de la colère de son hôte, sans le trésor qu'il était venu chercher et de fort méchante humeur.

Bien sûr, l'histoire n'en resta pas là. La jeune épouse du Comte tomba enceinte des œuvres du melnibonéen, plongeant Anocyn dans la stupeur et la colère, meurtris par cette amitié brisée qu'il croyait réciproque. Se réfugiant dans l'adoration de la Loi et le reniement de ses engagements passés, il convint avec le clergé de Donblas de pratiquer une cérémonie d'exorcisme et de purification de sa jeune épouse, confiant aux prêtres d'Arkyn le moyen de trouver une médecine pour empêcher cet enfant d'arriver à terme. C'est peu de temps après, au beau milieu de la nuit, qu'Anocyn reçut la visite d'un invité inattendu. Déchaînant sur lui sa colère infernale, un puissant démon majeur envoyé par Amric pour laver l'affront saccagea le palais, exterminant les prêtres de la Loi désarmés, massacrant les serviteurs, volant la Roue de Sadric, transformant Ashemra en statue de pierre et laissant un Anocyn à moitié mort et le bras gauche pétrifié. Le démon se présenta à lui sous le nom d'Ihrilathir le Grand Serpent et lui transmis alors le message du Prince Dragon. Il le prévint de ne plus jamais nuire ou chercher à nuire à la progéniture de Melniboné et de ne plus déplaire au peuple élu d'Arioch, le condamnant à souffrir mille tourments et une éternité de douleur devant tout ce qu'il avait perdu.

Trompé par Ashemra, puni par Amric, déçu par l'incapacité du clergé de la Loi à lui venir en aide, Anocyn s'enferma bientôt dans une profonde dépression. Il en sortit quelques mois après, bien décidé à rompre lui-même la malédiction. Il n'était plus

désormais le Comte Anocyn Kerionva Œil-Rieur, mais il était devenu Bras de Pierre, se jurant de se venger un jour de son supposé ami. Il reprit donc ses vieux grimoires et ses études ésotériques, envoyant à travers le monde des commis chargés de lui ramener le plus d'ouvrages possibles. Il acheta même une grande propriété à Cadsandria et obtint le droit d'aller travailler dans la "réserve occulte" de la bibliothèque de l'Université Royale. Enfin, au bout de près de 20 ans de recherches, il finit par retrouver la trace du démon majeur qu'Amric lui avait envoyé dans un vieux grimoire originaire du Continent Occidental. C'est dans ces circonstances que les personnages vont être mêlés au Sac d'Imrryr, comme agents du Comte Anocyn.

Dans le premier scénario, "**La Vallée Hors du Temps**", ils vont partir à la recherche des dernières informations dont le Comte a besoin pour contrer la malédiction. Envoyés en expédition aux confins du Shazar et des Marécages de la Brume, confrontés à des primitifs récalcitrants et à des alliés aux motivations moins altruistes qu'on ne le pense, sauront-ils tirer d'un vieux temple en ruine toutes les informations nécessaires à la vengeance d'Anocyn ? Les joueurs devront faire appel à toute leur astuce pour se tirer de ce nid de vipères !

"**Le Sac d'Imrryr**" leur permettra de participer activement à la préparation et à la réalisation du Sac d'Imrryr. Les informations obtenues dans le premier scénario ont convaincu Anocyn qu'une visite dans la demeure du Prince Amric était indispensable à la réalisation de ses plans. Il compte donc profiter du fameux pillage organisé par son neveu et son étrange allié albinos pour sauter sur l'occasion. Attention, ce scénario est particulièrement dangereux, Imrryr renferme des richesses inestimables que les aventuriers convoiteront certainement, mais dix mille ans de sorcellerie et de protections magiques devraient les pousser à réfléchir avant de se lancer à corps perdus dans une course aux trésors qui pourrait s'avérer fatale. Le jeu en vaut peut-être la chandelle, malgré tout.

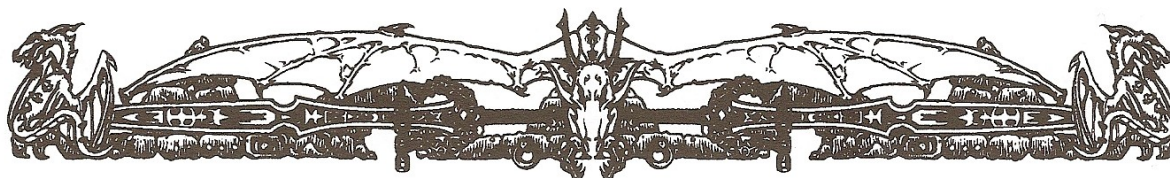
Enfin, immédiatement après le Sac, "**Le Serpent et l'Épée**" entraînera les personnages à travers les plans à la poursuite du démon majeur qui seul peut lever la malédiction. Mais bien des surprises les attendent dans la demeure du démon qui n'est plus maître chez lui. Avec qui feront-ils donc alliance et comment réussiront-ils à regagner les Jeunes Royaumes alors que la porte en est désormais close ? Un peu de finesse et de roublardise est conseillée pour réussir à sauver sa peau, ce scénario est donc recommandé à des joueurs et un maître du jeu déjà expérimenté.

Un Surprenant Employeur

C'est sur l'Ile des Cités Pourpres que les personnages ont le plus de chance de rencontrer le Comte Anocyn. Toutefois, un de ses employés pourrait prendre contact avec le groupe un peu partout ailleurs sur les Jeunes Royaumes ou bien encore à Cadsandria dans la résidence secondaire du Comte. Considérons que cette rencontre se fera sur l'Ile. En tant que Comte de Belrain, Anocyn possède une vaste demeure à Utkel, la plus grande ville de son Comté, ainsi qu'un château à l'intérieur des ter-

Introduction





res. Il possède également un palais d'hiver à Kariss, où il ne va plus que très rarement étant donné les mauvais souvenirs qui s'y rattachent, et une très vaste demeure à Menii, le cœur de l'Ile. Le choix est donc vaste.

Où que ce soit, les aventuriers seront donc contactés par un des hommes du Comte qui leur proposera de venir rencontrer un riche personnage de l'Ile qui a un travail à leur confier.

Anocyn est un homme d'action, il n'aime pas que les choses traînent et les années passées n'ont pas arrangé son caractère. Il recevra donc rapidement les personnages dans une de ses demeures, vraisemblablement dans un vaste bureau. Quel que soit l'endroit, la décoration en est très approchante. Le mobilier est de bois précieux, l'acajou bien sûr, l'une des origines du nom de l'Ile. On y trouve également des cartes, des armes et autres objets exotiques, témoins des voyages passés du Comte. Des tableaux, enfin, et des objets rappelant la mer afin que nul n'oublie qu'il se trouve dans la demeure d'un des descendants des légendaires Rois Flibustiers. Le Comte les reçoit lui-même, portant des vêtements riches mais non ostentatoires. A son sens, seul les marchands ont besoin d'afficher leur richesse à travers leurs vêtements extravagants, lui n'en a nul besoin. C'est un homme franc, sûr de son fait, qui ne pratique pas la langue de bois et l'hypocrisie, mais qu'il vaut mieux ne pas contrarier. Il a l'habitude de commander, peu celle d'être contredit, et ses ordres sont définitifs, même s'il n'hésite jamais à écouter les conseils de ses proches avant de se décider. Il ne rechigne pas non plus sur l'argent pour s'attacher la fidélité de ses employés.

En règle générale, lorsqu'il envoie un groupe en voyage à travers le monde, comme ce sera le cas des personnages, leur transport est gratuit et de qualité, assuré par l'un de ses propres navires. Il peut dans la plupart des cas loger les personnages dans l'une de ses demeures sur l'Ile ou bien payer les frais d'auberges ou de tavernes à l'étranger. Il paye bien, pour une course, ou parfois même un salaire mensuel pour ses employés de longue durée.

En contrepartie, il déteste l'approximation, le mensonge, l'escroquerie et l'échec. Il est également évident que même si ses recherches le poussent toujours plus loin dans l'étude de la sorcellerie et du Chaos, il déteste particulièrement les sorciers et les démons. Malgré cela, il lui arrive parfois de devoir traiter avec certains d'entre eux, ce qui le rend toujours mal à l'aise.

Une fois les présentations faites, le mieux serait de faire travailler les aventuriers sur un ou deux "petits contrats" pour le Comte Anocyn, comme un déplacement en Pikarayd, à Chahal, pour aller secrètement acheter un grimoire à un contact local, commander la copie d'un ouvrage ancien à un bibliothécaire de la Réserve Royale de Dhakos, ou bien encore aller à Bakshaan engager un universitaire pour une mission d'importance (cela pourrait par exemple être le cas de Battista qui sera présenté dans le chapitre suivant).

Quand les aventuriers seront en confiance avec le Comte Anocyn, ils pourront alors passer au premier scénario et se lancer dans le début de l'aventure.



Anocyn Kerionva, Comte de Belrain

Le Comte Anocyn Bras de Pierre est un digne descendant des Rois Flibustiers. Il se dégage de lui une profonde autorité et une grande force malgré son âge avancé. Aventurier dans ses jeunes années, il en a gardé un certain goût du risque et un tempérament de fer. Conscient et fier de son ascendance, régnant en maître sur ses terres, sa fortune et ses gens, c'est un vrai noble de l'Ile des Cités Pourpres. Mais la terrible malédiction qui le frappe l'a également poussé à étudier les arts occultes, faisant de lui un adversaire redoutable, et ce sur plusieurs points. Même s'il connaît les mécanismes permettant de convoquer un démon, il s'est mis un point d'honneur à ne jamais l'utiliser.

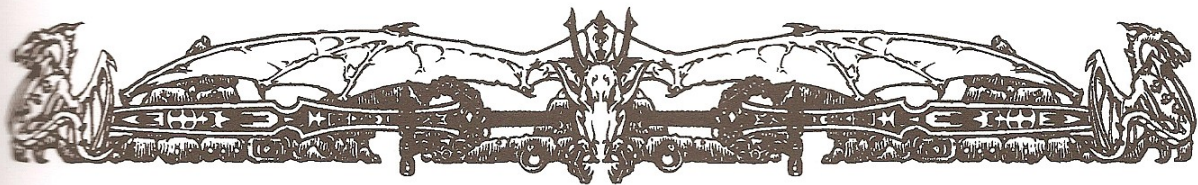
Anocyn reste de forte carrure malgré son âge. Il porte encore les cheveux longs et une longue barbe fournie. Son visage est marqué par des années difficiles. Son bras gauche, pétrifié, est porté en écharpe. Lorsqu'il sort, il ne rechigne pas à porter la vieille armure de cuir maritime caractéristique de son peuple. Il s'exprime noblement avec un fort accent témérique (la langue commune de l'Ile des Cités Pourpres) qui vient confirmer ses origines à tous ceux qui ne seraient pas déjà fixés d'un simple regard.

Anocyn Bras de Pierre, 64 ans

FOR 14	CON 15	TAI 14	INT 17	POU 18
DEX 11	APP 15			
Chaos 31	Balance 33	Loi 46		
Points de Vie : 15				

Introduction





Armure : aucune ou Cuir Maritime, 1D6 (heaume porté)

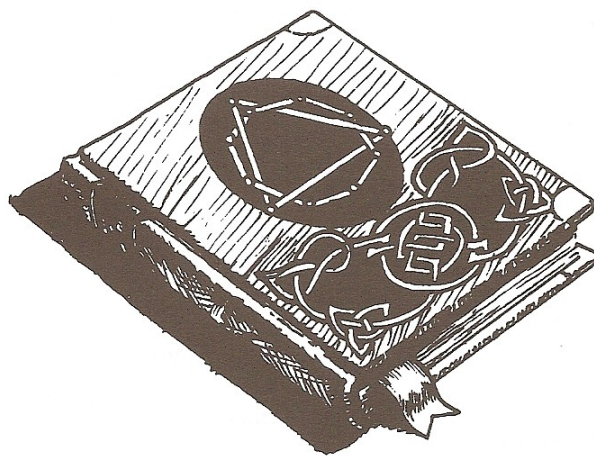
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Hache maritime* 89%, 2D6+2+MD (inutilisable avec le bras gauche pétrifié) ; *Sabre d'abordage* 65%, 1D6+2+MD ; *Petit Bouclier* 60%, R+1D3+MD

Sortilèges : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Armure Infernale (1-4), Convoquer un Démon (1), Terreur (1),

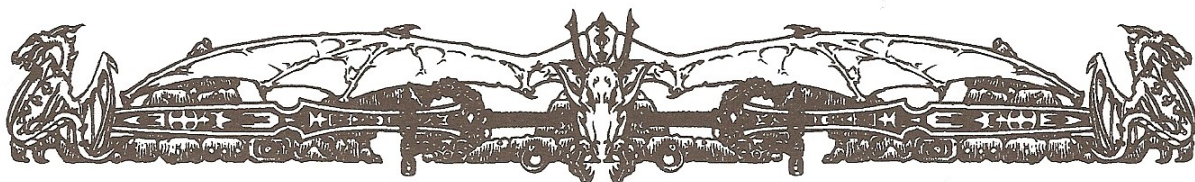
Vérole (1), Vue de Sorcière (3). Il possède également un certain nombre de grimoires contenant quelques autres sorts mineurs (c'est-à-dire ne coûtant pas plus de 1 ou 2 PM).

Compétences : Baratin 71%, Chercher 66%, Ecouter 52%, Eloquence 83%, Evaluer 108%, Haut-Idiome 29%, Jeunes Royaumes 65%, Langue Commune 87%, Melnibonéen 74%, Marchander 110%, Million de Sphères 06%, Navigation 61%, Orientation 53%, Sagacité 62%, Scribe 48%.



Introduction





La Vallée Hors du Temps

par Bertrand Lacotte



En cette période troublée où les puissances des Jeunes Royaumes se réunissent pour préparer la plus grande bataille de l'histoire, les aventuriers vont être envoyés loin des intrigues et des réunions secrètes, aux confins du pays de Shazar, afin de découvrir et d'étudier les vestiges d'un temple assez particulier. En effet, Anocyn, un comte des Cités Pourpres pour lequel les aventuriers ont sûrement déjà travaillé leur demande d'escorter une caravane depuis la ville d'Aflitain jusqu'à une vallée isolée dans le Sud-Ouest de Shazar, à la frontière des Marécages de la Brume.

Arrivés dans cette vallée hors du temps, ils devront se heurter à la population locale, malheureusement en pleine guerre de clans. Il leur restera à trouver le temple en question, qui se situe dans les profondeurs d'une colline et étudier ses inscriptions. Si la mission paraît simple, les aventuriers devront s'attendre à rencontrer de nombreux obstacles sur leur chemin, et certains seront loin d'être naturels.

Introduction

Ce scénario peut tout aussi bien convenir à un groupe de personnages débutants qu'à un groupe expérimenté. De bons combattants seraient tout de même préférables. Voici une idée d'introduction pour vos PJs. Libre à vous de l'adapter aux besoins de votre campagne.

Les aventuriers sont attablés à leur taverne favorite, qui peut se trouver n'importe où dans les Jeunes Royaumes, sauf peut-être à Hwarmgaarl, et sont sûrement en train de se demander comment trouver assez de Bronzes pour payer leur repas. La réponse viendra à eux sous la forme d'un petit garçon des rues, leur apportant un coffret. A l'intérieur se trouve une somme rondelette, à savoir 500 Bronzes par personne, ainsi qu'une lettre. Si aucun des personnages n'est lettré, il existera sûrement

un écrivain public capable de la leur lire pour quelques groats. Elle dit en substance :

"Messieurs,

J'ai déjà fait appel à vos services par le passé, et j'espère que vous répondrez de nouveau à mon appel. A la suite d'événements tragiques, je me suis lancé dans des recherches qui m'ont mené à la découverte d'une ancienne déité. Les manuscrits ne mentionnent rien d'autre que la présence d'un temple qui lui était dédié, il y a de cela 500 années, dans le Sud-Ouest du Shazar. Mon âge avancé ne me permet plus de mener cette aventure par moi-même, mais vu l'importance des informations gravées sur les murs de ce temple, il me faut des personnes de confiance. C'est pourquoi je fais appel à vous afin d'accompagner une caravane, composée des meilleurs érudits de Cadsandria, jusqu'à ce temple et de veiller à ce que les informations me revien-

Plus de difficultés

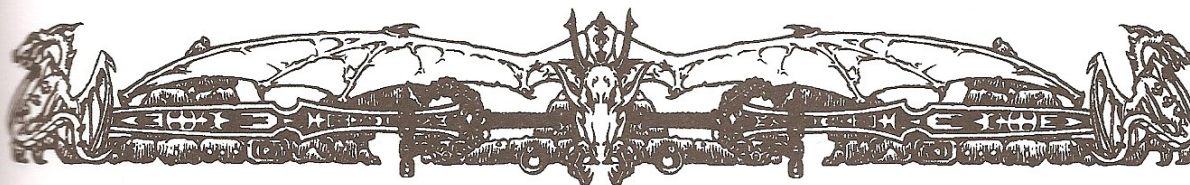
Si vos joueurs ont des personnages puissants, il se peut que vous trouviez le scénario trop facile pour eux. Aucun problème, voici une liste de dangers que vous pouvez rajouter :

- Le démon ayant une forme reptilienne et la caverne-temple se situant juste en-dessous du marais, il se peut qu'une communauté de serpents ait élu domicile dans le temple.

- Batista peut avoir un démon lié qu'il lâchera pour couvrir sa fuite s'il se sent menacé. Un Bal'Boost est idéal si votre groupe est expérimenté, sinon un plus petit démon de combat fera l'affaire.

La Vallée Hors du Temps





ment le plus rapidement possible. La caravane partira dans quelques semaines d'Aflitain et mon vieil ami le marchand Baris Alman, qui a réuni tous les éléments de cette expédition, répondra à toutes vos questions. Je vous en prie, ne tardez pas. Cette quête est des plus importante pour moi. Vous trouverez ci-joint une avance sur votre rétribution, afin de couvrir les frais de transport jusqu'à Aflitain. Vous toucherez six fois cette somme dès réception des informations.

Le Comte Anocyn Kerionva"

Welcome to Aflitain

Le voyage des PJs jusqu'à Aflitain se passe sans problème, sauf si le MJ désire rajouter un peu de piment, comme une tempête lors de l'approche des Dents du Serpent. Vos joueurs en profiteraient peut-être pour découvrir que nager en armure de plaque n'est pas si facile que ça...

Baris Alman

Baris Alman est un marchand influent dans tout le Continent Occidental. C'était autrefois un aventurier fougueux et il a parcouru les Jeunes Royaumes à la conquête de gloire. Il a bien changé depuis. Passé la cinquantaine, il a énormément grossi et souffre chroniquement de la goutte. Sa moralité a également changé, et sa prétendue amitié avec Anocyn lui sert surtout à faire fructifier ses acquis par des accords commerciaux. Baris, en bon marchand, pense avoir flairé dans cette expédition le moyen de mettre la main sur des trésors occultes qu'il pourrait revendre à bon prix sur les marchés de Gromoorva. C'est la raison pour laquelle il a placé un homme (ou plutôt une femme) dans la caravane qui accompagne les aventuriers pour s'assurer que si la présence d'un trésor quelconque était vérifiée, il lui revienne en totalité.

Il rencontrera les personnages dans une taverne bondée du port d'Aflitain dès leur arrivée dans la cité. Il sera mielleux, presque obséquieux et passablement lassant avec ses moult histoires d'aventures de jeunesse.

Voici une liste des informations qu'il est en mesure de fournir aux aventuriers :

- Les informations qu'Anocyn lui a fournies sur la localisation du temple sont plus que floues, l'expédition doit se rendre dans une région vallonnée et supposée inhabitée du Sud-Ouest de Shazar.

- Cet endroit jouxte les Marécages de la Brume.

- On ne sait pas si la communauté qui adorait la déité réside toujours sur les lieux.

- On peut s'attendre à des périls, c'est pourquoi il a fait appel à un officier de l'armée (en fait le fils chaudement recommandé d'un noble local) pour superviser la caravane.

Il partira ensuite, vaguement éméché après de longues heures de discussion dans la salle enfumée de la taverne, en disant aux joueurs que la caravane quittera Aflitain le lendemain matin par la porte sud. Toute la logistique est organisée, et les érudits sont là depuis deux semaines. Il aura répété maintes fois dans la soirée le nom d'une auberge sympathique, le Vert Galant, tenue par un de ses amis, non loin du port.

Les Membres de l'Expédition

Batista

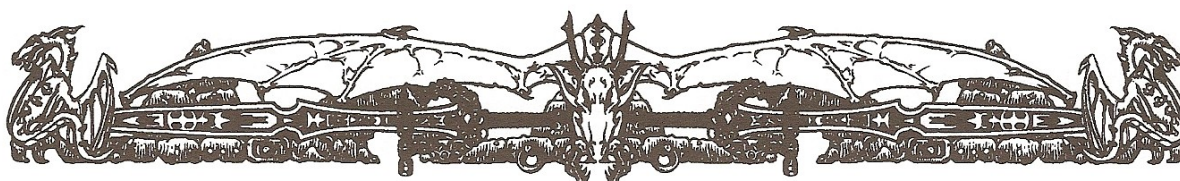
C'est un homme d'une quarantaine d'années ne mesurant pas plus d'1m70. Des rides profondes sillonnent son visage, et il semble bien plus vieux qu'il ne l'est en vérité. Sous ces apparences de vieillard sénile à la surdité prononcée se cache en fait un puissant sorcier.

Cela fait des années qu'il parcourt les Jeunes Royaumes à la recherche de savoirs impies, oubliés de tous. Quand il a entendu parlé de l'expédition d'Anocyn, il s'est empressé de s'y faire intégrer en jouant de ses influences à Cadsandria. Ses intentions sont nettement moins pures qu'elles ne paraissent. En effet, le but de Batista est avant tout de récupérer les informations sur le démon pour son propre compte. Il attendra d'avoir copié assez d'informations sur les murs du temple pour s'échapper avec l'aide de son fidèle ami Anyor.



La Vallée Hors du Temps





Batista, Sorcier et Erudit, 43 ans

FOR 12 CON 12 TAI 15 INT 17 POU 20
DEX 15 APP 11

Chaos 58 Balance 12 Loi 17

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : aucune

Armes : Bâton de combat 42%, 1D8+MD ; Dague 50%, 1D4 +2+MD

Sortilèges : Don de Grome (4), Etreinte de Grome (4), Minuit (1) et tous les sorts que le meneur jugera utile. Il a également un démon lié.

Compétences : Baratin 65%, Chercher 50%, Détourner les Conversations Gênantes 110%, Eloquence 70%, Esquive 80%, Haut-Idiome 29%, Jeunes-Royaumes 70%, Langue Commune 101%, Mabden 37%, Melnibonéen 78%, Million de Sphères 05%, Monde Naturel 92%, Opish 21%, Potions 98%, Sagacité 101%, Scribe 82%.

Anyor

La trentaine, Anyor n'en est pas à sa première exploration. Cet argimilite a suivi les aventures de son mentor et ami Batista depuis près de 10 ans, dans les parties les plus sauvages des Jeunes Royaumes. Son apparence est assez spéciale. Mesurant à peine plus d'1m60, son corps est musclé et très agile. Il a un long nez, des sourcils broussailleux et un sourire narquois dont il ne se défait pas. Il est constamment agité de tics nerveux, dont le plus agaçant est de se frotter les mains. En résumé, il a la tête parfaite d'un conspirateur félon.

Anyor, Explorateur, 32 ans

FOR 12 CON 14 TAI 11 INT 11 POU 12
DEX 15 APP 11

Chaos 26 Balance 11 Loi 06

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : Cuir Souple, 1D6-1 (heaume porté)

Armes : Arc de Chasse 75%, 1d6+1 ; Dague 96%, 1D4+2 ; Dague de Lancer 85%, 1D4

Compétences : Amorcer Piège 65%, Bagarre 105%, Chercher 70%, Déplacement Silencieux 70%, Ecouter 65%, Equitation 80%, Esquive 75%, Langue Commune 55%, Monde Naturel 35%, Orientation 90%, Pister 95%, Se Cacher 70%.

Malicia

Cette jeune femme est d'une beauté presque parfaite. Un visage d'ange entouré d'une longue chevelure blonde couronnant un corps sans défaut, ce qui ne semble pas être le cas de son esprit. En effet, si Malicia fait bien la cuisine et chante à merveille,



le, elle semble complètement idiote, ou pour le moins disons qu'éveillée n'est pas le premier adjectif qui lui conviendrait. Ce n'est bien sûr qu'une façade, car Malicia est une espionne infiltrée à la solde de Baris Alman. Sa mission est des plus simple : s'il apparaît que le temple recèle une quelconque richesse, elle doit se débarrasser de l'escorte, donc des personnages, et ramener le butin à son maître.

Malicia, Espionne et Cuisinière, 25 ans

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

Chaos 15 Balance 06 Loi 03

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Souple, 1D6-1 (sans le heaume)

Armes : Cestus* 102%, 1D3+2+1D3+MD ; Dague 102%, 1D4+2+MD ; Epée Large 92%, 1D8+1+MD ; Fouet 102%, 1D3-1 / enchevêtrement ; Nerf de Bœuf** 110%, 1D6+MD ; Lance 2M Lancée 65%, 1D6+1+1/2 MD ; Bouclier Rond 70%, R+1D3+MD

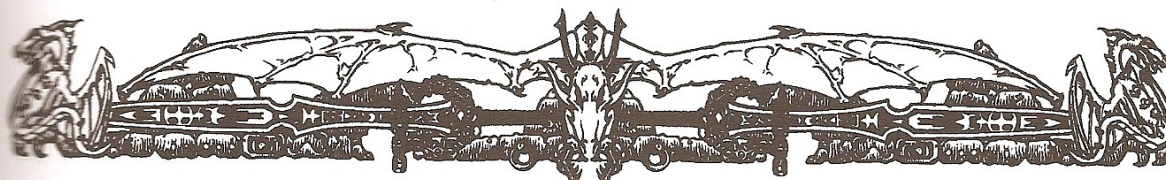
Sortilèges : Œil de Rat (1), Minuit (1), Sûreté de Cran Liret (1-4), Vitesse de Vezhan 1-3).

Compétences : Art (Chant) 56%, Art(Comédie) 75%, Artisanat (Cuisine) 72% ; Artisanat (Techniques de Séduction) 60% ; Bagarre 105%, Chercher 70%, Ecouter 75%, Esquive 98%, Langue Commune 80%, Lutte 90%, Sagacité 80%.

* Son fort pourcentage en Bagarre lui confère des bonus à la compétence "Cestus" comme indiqué dans le livre de base d'Elric (page 67).

La Vallée Hors du Temps





*** Le Nerf de Bœuf est une arme de fortune, la seule que Malicia porte sur elle quand elle joue son rôle d'idiote inoffensive. Elle possède 11 Points de Structure, ne permet pas de parade, et nécessite des pré-requis de Force et de Dextérité de 6/6.*

Bret de Lointuresk

Bret est l'essence même du chevalier. Ce shazarien a été élevé dans l'esprit de la noblesse chevaleresque de son pays. Il s'est entraîné dur, mais n'a jamais pris part à une vraie bataille, ce qu'il n'admettra jamais devant quiconque. Il rêve de briller comme son père et tous ses aïeux avant lui. Il est grand, blond, musclé, et très imbu de lui-même. Il se comporte comme un gentilhomme, et se prend pour un grand séducteur. Il dédaignera les aventuriers de classe sociale inférieure, sauf si l'un d'entre eux se trouve être une belle jeune femme. Il est le "chef" en titre de l'expédition, même si la sécurité revient aux personnages et qu'ils sont les agents d'Anocyn, ce dont Bret est bien conscient.

Bret, Militaire et Responsable logistique, 30 ans

FOR 13 CON 12 TAI 14 INT 12 POU 11
DEX 13 APP 15

Chaos 06 Balance 09 Loi 22

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Plaques des Jeunes Royaumes, 1D10+2 (heaume porté)

Armes : Epée Large 85%, 1D8+1+MD ; Grand Bouclier 70%, R+1D4+MD ; Lance de Cavalerie 95%, 1D8+1+MD

Compétences : Chercher 70%, Code d'Honneur de la Chevalerie 70%, Equitation 84%, Esquive 80%, Langue Commune 60%, Sagacité 60%, Tactiques Militaires 56%.

Les Autres Membres

La petite troupe comprend également un chariot pour quatre personnes, plus un pour Malicia et ses affaires de cuisine. Il y a neuf érudits qui sont sous la responsabilité de Batista. Il y a également quatre personnes chargées des travaux ingrats : charger et décharger les tentes et le matériel, entretenir les chariots et les réparer si besoin est. Ils sont également là pour prendre soin des chevaux, et c'est sans doute ce que les shazariens savent le mieux faire.

Un Erudit Type

Vêtu de robes de sage peu pratiques pour le voyage. Hygiène personnelle douteuse. Peu loquace sauf quand la conversation s'oriente sur son domaine de prédilection.

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 15 POU 15
DEX 12 APP 11

Chaos 13 Balance 08 Loi 05

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : aucune

Armes : Dague 45%, 1D4+2

Compétences : Baratin 45%, Haut-Idiome 12%, Langue Commune 75%, Jeunes Royaumes 50%, Médecine Rudimentaire 50%, Melnibonéen 50%, Monde Naturel 65%, Potions 60%, Scribe 60%.

Un Gaillard Type

Un journalier des champs reconverti en journalier des villes. Un esprit simple dans un corps sain.

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

Chaos 03 Balance 07 Loi 03

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Souple, 1D6-1 (sans le heaume)

Armes : Dague 45%, 1D4+2

Compétences : Chercher 45%, Ecouter 45%, Equitation 55%, Lancer 45%, Langue Commune 50%, Monde Naturel 55%.

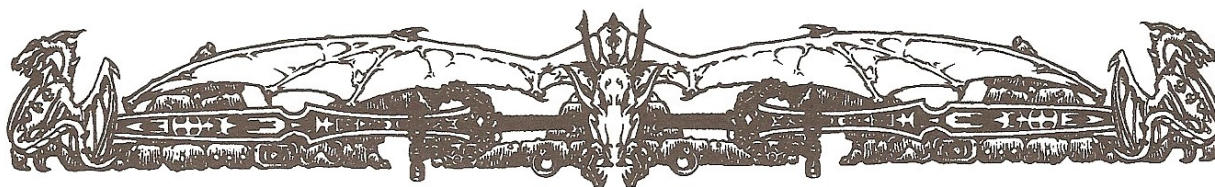
Le Voyage

Le lendemain matin de l'arrivée des personnages à Afflittain, la caravane partira dans la brume automnale. Baris sera là pour leur souhaiter bonne chance. S'ils l'observent (jet de Chercher réussi), ils pourront croiser un échange de regards avec Malicia. Attention, il ne faudrait pas que les aventuriers aient des soupçons envers elle à ce stade de l'aventure, car cela ruinerait l'effet de surprise de la scène finale. Si l'un d'entre eux réussit son jet de chercher, notez-le, et gardez l'information pour plus tard. Si les joueurs amassent assez d'indices, il se pourrait qu'ils évitent le piège que Malicia leur tendra pendant la bataille finale. Le voyage à travers les contrées paisibles du Shazar se passe sans encombre, à moins que le meneur décide de rajouter quelques événements pour souder le groupe, comme une attaque de brigands par exemple.

A mesure que le groupe avance vers l'ouest, les villages et autres relais de chevaux se font de plus en plus rares. Après une semaine de voyage, ils ne croiseront plus que des fermes isolées, aux habitants peu loquaces et suspicieux à l'encontre de cette caravane allant vers les contrées sauvages. Cette période est parfaite pour que les personnages apprennent à connaître les autres membres de l'expédition. Malicia l'utilisera de cette façon, en essayant peut-être de séduire un aventurier afin d'en apprendre plus sur le groupe, et s'en servir au moment opportun. Bret sera égal à lui-même, souhaitant que tout se passe dans l'ordre et la discipline. Il est même possible qu'il lance un défi à l'un de vos PJs un peu trop insolent. Batista s'enfermera dans son rôle de vieillard sénile, et semblera toujours très affairé dès

La Vallée Hors du Temps





qu'on lui posera des questions un peu trop précises sur l'objet de la quête, ou se mettra à s'extasier sur la rareté du spécimen de fouine shazarienne que l'on vient d'entendre glapir. Le reste du temps, il dispensera des cours de botanique ou autre sujet à ses disciples. Si les aventuriers décident d'assister à ses cours pendant tout le trajet, ils pourraient bien augmenter une compétence de connaissance, comme Potions ou Monde Naturel. Anyor sera très peu disponible, toujours en avant de quelques kilomètres afin de vérifier le chemin. Il reviendra systématiquement en se frottant les mains, et en assurant à tout le monde que tout est pour le mieux.

Le décor changera au fur et à mesure que la caravane s'enfoncera dans le pays. Les teintes pourpres et or de la végétation laissant la place à des forêts plus denses.

Au bout de trois semaines de voyage, l'expédition arrive en haut d'une colline. De là où ils sont, ils peuvent voir sur la ligne d'horizon une étendue enveloppée dans une brume épaisse. Alors qu'ils s'appêtent à descendre dans la vallée, ils tombent dans une embuscade.

1. L'Embuscade

Si les aventuriers sont sur leur garde, un meneur clément pourra leur donner droit à un jet de Chercher pour leur permettre d'agir au premier round de combat. Sinon, ils ne pourront rien faire d'autre qu'esquiver les attaques de la vingtaine d'humanoïdes qui semblent sortir de nulle part en hurlant et en brandissant des machettes et autres massues.

Cela fait plusieurs heures que ces membres du clan Arkil'hyu les observent et les suivent. Personne ne s'est aperçu

de leur présence à cause de leur excellent camouflage. En effet, ces êtres semblent être faits de pierre grisâtre. Ils se sont peints des traces vertes sur leurs visages et leurs vêtements, principalement des pagnes de cuir tanné, sont recouverts de mousse.

Lorsqu'ils passent à l'attaque, donnez l'impression aux aventuriers que la forêt avance vers eux en hurlant.

Batista restera dans son chariot, Malicia hurlera de peur (c'est une habitude chez elle) et rentrera dans le chariot qu'elle conduit celui qui contient la nourriture. Bret, d'abord effrayé, verra là une façon de prouver sa valeur au combat, et chargera avec sa lance le premier ennemi à sa portée. Anyor semble encore avoir disparu.

Il n'y a que peu de combattants dans l'expédition et même s'ils ne sont pas très dangereux, les autochtones sont en sur-nombre. Il y aura entre trois et cinq membres du clan Arkil'hyu par aventurier.

Au bout de quelques rounds de combat, alors que les personnages se sentent dépassés, une autre partie de la forêt se mettra à avancer en hurlant. Il s'agit du Clan Rerg'ahn'pow venu aider la caravane. Anyor réapparaîtra subitement dans la bataille. L'arrivée des nouveaux combattants suffira à dérouter les assaillants qui disparaîtront en se fondant dans la forêt comme s'ils n'avaient jamais existé.

Membres du Clan Arkil'hyu

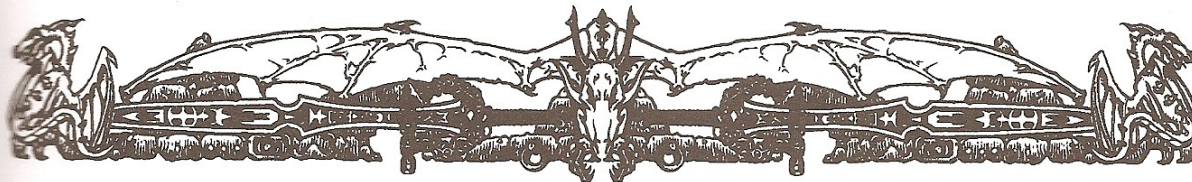
FOR 15 CON 16 TAI 11 POU 08 DEX 15

Points de vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

La Vallée Hors du Temps





Armure : Aucune

Armes : Massue Hérissée de Pointes 55%, 1D6+2+MD ; Petit Bouclier 55%, R+1D3+MD ; Lance 1M Lancée 65%, 1D6+1+1/2MD

Compétences : Amorcer Piège 50%, Bagarre 70%, Chercher 50%, Déplacement Silencieux 80%, Ecouter 40%, Esquive 68%, Langue Maternelle 50%, Lutte 45%, Monde Naturel 70%, Pister 85%, Se Cacher 75%.

La Vallée Hors du Temps

La caravane vient de rentrer dans la vallée recherchée. Le problème est que personne ne s'attendait à être pris en pleine guerre des clans.

Les Clans

La communauté vivant dans la vallée est divisée en deux clans principaux. Il y a bien quelques familles vivant dans des grottes isolées, mais elles bénéficient toutes de la protection de l'un ou l'autre des clans. La tribu qui a attaqué l'expédition se fait appeler le clan Arkil'hyu. Ce clan possède un avantage certain sur l'autre car leur village est installé sur le meilleur site de la vallée, c'est-à-dire à côté de la plus importante source d'eau potable. Les membres des deux communautés se font la guerre régulièrement, les Rerg'ahn'pow essayant en permanence de reprendre le contrôle de la source. Depuis quelques temps, grâce à l'amitié des fils des chefs, les clans tentent de se rapprocher et de discuter. L'arrivée du groupe sera vue comme un signe favorable, et une grande fête sera organisée dans le village Rerg'ahn'pow, à laquelle sont invités les chefs et les anciens du clan Arkil'hyu. Néanmoins, quelques individus du clan Rerg'ahn'pow ne voient pas la réconciliation d'un bon œil, et n'attendent que le moment opportun pour mettre le feu aux poudres, raviver la guerre, récupérer la source et réduire en esclavage les habitants du clan Arkil'hyu.

Histoire

Les Clans sont de lointains descendants du peuple vivant actuellement dans le pays du silence. Ils se sont coupés de cette branche il y a plus de deux mille ans. Ils n'ont jamais eu vraiment de contact avec la société évoluée de Shazar, mais il leur arrive de temps en temps de rencontrer des voyageurs, ou des fermiers souhaitant s'attribuer de nouvelles terres.

Apparence & Culture

Au fur et à mesure des générations et des croisements avec les esclaves shazariens, les caractères physiques de leur origine ont presque totalement disparu. L'arrivée du démon a transformé leur peau et lui a donné une couleur grisâtre rappelant le marbre. Sa texture est étrangement rugueuse. Les hommes n'ont aucune pilosité faciale, ni même de cheveux. Les femmes, elles,

La Barrière des Langues

Les habitants de cette région ne parlent pas le commun, car leur origine est différente des autres peuples des Royaumes. Il faudra donc trouver un moyen de communiquer. Il se peut que quelques-uns des PNJs présentés ici parlent un commun déformé, notamment les anciens de chaque clan, les chefs et leurs fils. Il serait intéressant d'introduire un interprète dans les discussions. Demandez des jets de langue maternelle de temps à autre.

ont des cheveux qu'elles portent souvent longs et tressés. Ces gens sont petits pour la plupart, les plus grands d'entre eux dépassant à peine 1m75. Leur vie quotidienne est difficile, et ils se nourrissent de quelques animaux vivant dans la forêt et les marais putrides. Les deux clans principaux vivent dans des villages similaires, à flanc de colline, avec de nombreux passages par l'intérieur de la colline. Ils n'ont pas de culte précis, mais la pierre joue toujours un grand rôle dans leur culture.

Après l'Effort...

La fête en l'honneur des membres de la caravane est à l'échelle de l'événement : grandiose. Un alcool visqueux mais très fort coule à flot, on joue de la musique et on danse, oubliant les querelles. Bret, Batista et nos héros sont invités à la table des chefs. Pendant ce temps, Malicia, qui a repéré un groupe de jeunes membres du Clan Rerg'ahn'pow particulièrement mécontents, se renseigne sur la présence éventuelle de richesses dans le temple. Elle ne va pas tarder à apprendre que le temple recèle un soit-disant trésor. Elle va donc décider de s'en emparer. Afin de réduire l'escorte de l'expédition (ce qui inclut les PJs) elle va imaginer un plan retors pour monter les deux clans l'un contre l'autre. Assassiner pendant la nuit Dry'ahn, le fils du chef Rerg'ahn'pow en faisant accuser Bhrow'hyu, le fils du chef Arkil'hyu. Pour ce faire, elle séduira Bhrow'hyu et lui subtilisera son arme.

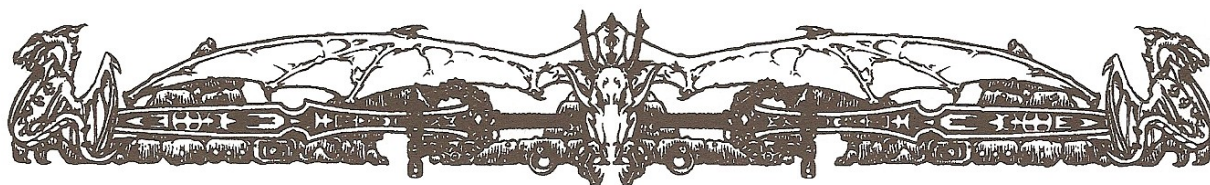
Batista s'entretient longuement avec des anciens du clan Arkil'hyu et du clan Rerg'ahn'pow, pour apprendre l'emplacement du temple. La soirée donnera aussi l'occasion aux PJs de discuter avec Bhrow'hyu, lui donnant un alibi pour le meurtre de Dry'ahn dans la nuit. Peut-être même qu'un des personnages pourrait remarquer le petit manège de Malicia, mais attention pour la suite du scénario.

Un Réveil Difficile

Le lendemain matin, alors que tout le monde se remet à peine des excès de la veille, un cri retentit dans le village et les aventuriers peuvent tous reconnaître la voix mélodieuse de Malicia. Quand ils arrivent sur la place du village, le spectacle ma-

La Vallée Hors du Temps





cabre risque de leur faire vite passer leur mal au crâne. Sur la table principale gît le corps de Dry'ahn. Sa tête a été tranchée et est posée dans une mare de sang à côté de son corps. La hache de bataille ensanglantée de Bhrow'hyu est plantée dans la table. Quand il découvre la scène, le chef Kher'ahn rentre dans une terrible fureur et jure de tuer tous les Arkil'hyu jusqu'au dernier.

Bhrow'hyu ayant passé la soirée avec les personnages, il est très probable que l'un d'eux essaiera de parler pour calmer le jeu. L'intrusion d'un étranger dans la discussion rendra le chef des Rerg'ahn'Pow encore plus furieux, et il accusera alors les membres de l'expédition d'avoir organisé le meurtre et bafoué leur hospitalité. Les hommes commenceront alors à sortir des armes et une bataille sanglante va commencer. Le problème est que le groupe se trouve au centre du village du clan Rerg'ahn'Pow. En quelques minutes, alors que plus de la moitié des membres de l'expédition se sont fait massacrer, Bhrow'hyu sonnera la retraite et aidera les survivants à s'enfuir vers le village du clan Arkil'hyu. Utilisez les caractéristiques des chasseurs de la première attaque, avec le même surnombre, mais en augmentant les compétences de combat de 10%.

En arrivant en sécurité à l'intérieur du village des Arkil'hyu, Bhrow'hyu remerciera les aventuriers de leur soutien, tentera d'expliquer à son père que cette histoire n'est qu'un complot ourdi par les Jeunes pour relancer la guerre. Il ne reste plus beaucoup de survivants de l'expédition. 6 des 9 érudits sont morts, Batista, Anyor, Malicia et Bret s'en sont sortis, ainsi que deux ou trois aides. En gage de reconnaissance, Bhrow'hyu propose au groupe de les conduire jusqu'au temple. Il n'y est jamais allé personnellement, se souvient qu'un ancien lui avait parlé d'une entrée dans l'une des grottes surplombant le village. Alors que les aventuriers partent en expédition dans les grottes, ils peuvent voir le village se préparer à la guerre. Bret, toujours excellent dans son rôle de chevalier, dispense des conseils sur les meilleurs endroits à protéger, et Malicia se découvre un intérêt tout particulier pour les tactiques militaires. Si les PJ's n'ont pas encore percé à jour sa trahison, son intérêt pour les plans de défense du village devrait leur mettre la puce à l'oreille.

L'Exploration des Souterrains

Le passage dans les grottes n'est pas facile, et porter une armure plus lourde qu'un cuir clouté n'est pas possible. De même, les individus trop grands (TAI > 15) subissent un malus de 20% à tous leurs jets de compétences d'agilité de combat. Après quelques dizaine de mètres dans les boyaux de roche, le groupe arrive à l'entrée d'une vaste caverne. Malicia ne peut s'empêcher de pousser un cri (encore !) en pénétrant dans la salle.

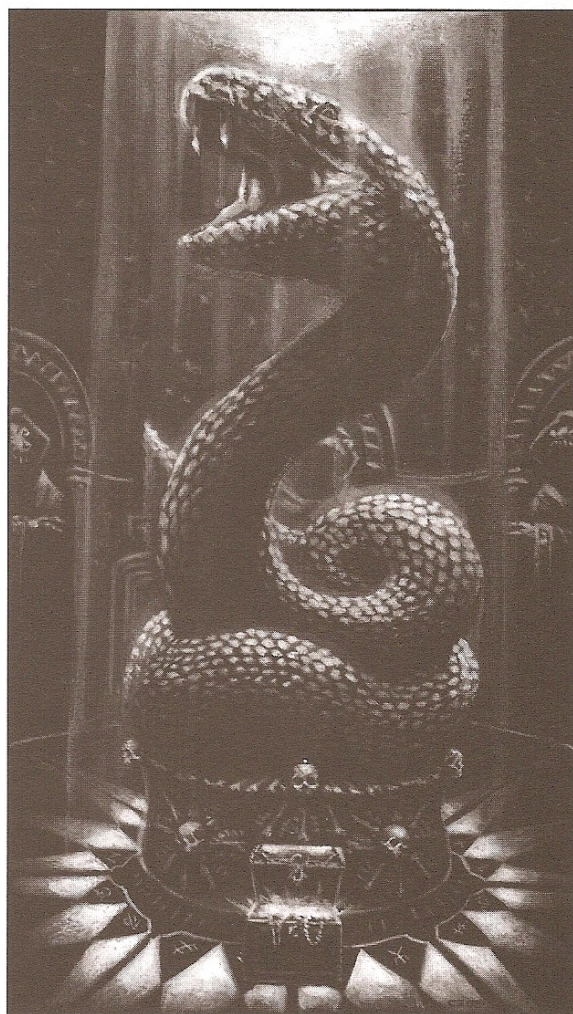
Le Temple-Caverne

Le temple s'avère être une cavité circulaire de 30 mètres de diamètre. En son centre est installé un autel de pierre surplombé d'une statue de 5 mètres de haut représentant un énorme serpent. Tous les murs de la caverne sont couverts de dessins et d'inscriptions occultes. L'autel se trouve au centre d'un octogone

ne gravé dans le sol de la caverne. A chacune des huit extrémités se trouve des statues de pierre représentant de grands humanoïdes. Ils portent des toges gravées de symboles étranges et des masques en formes de têtes d'animaux. Leur bras semblent écaillés. Bien que le temps ait abîmé les statues, on peut encore admirer la qualité des détails, on a même parfois l'impression qu'elles sont vivantes. Au pied de l'autel, un gros coffre de bois usé contient une petite fortune en pépites d'or, pierres semi-précieuses et bijoux primitifs.

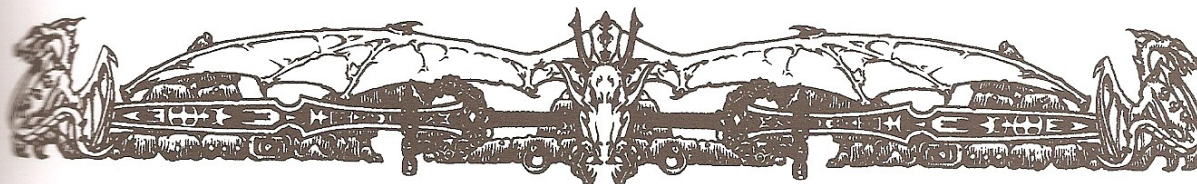
A peine les lieux investis, Batista et les trois érudits ayant survécu au massacre du matin se mettent au travail de copie des glyphes gravés sur les murs. Cela leur prendra au minimum deux jours, et bien plus pour avoir une traduction complète.

Les PJ's vont devoir s'organiser pour défendre le site d'une éventuelle attaque. En effet, tous les autochtones connaissent la localisation du temple et une expédition punitive est à craindre. Si le cœur lui en dit et si ses joueurs ont eu la partie trop facile jusqu'ici, le MJ peut orchestrer une petite guérilla bien vicieuse,



La Vallée Hors du Temps





L'Histoire du Temple

Lors de la guerre entre les Seigneurs Dharzis et les Melnibonéens, chaque camp essaya de trouver de nouveaux moyens magiques de faire pencher la balance en sa faveur. Un groupe de prêtres Dharzis vint se cacher dans les grottes proches des Marécages de la Brume, sachant que les Melnibonéens ne viendraient pas les chercher là.

Ils ont alors effectué des recherches et découvert l'existence d'un Démon Majeur puissant et unique nommé Ihlralathir. Ils ont transformé la grotte en laboratoire, leur but étant d'utiliser les pouvoirs de pétrification du démon pour créer une armée de créatures dont la peau serait aussi dure que la pierre. Ils ont gravé toutes les informations qu'ils ont pu trouver sur les murs de la salle, en particulier le point faible du démon, la localisation d'un lieu de passage particulièrement favorable vers son plan de résidence et un sortilège permettant d'y conduire. Un problème subsistait, ce lieu était situé sur l'Île aux Dragons. Après des mois de recherches, ils décidèrent finalement de convoquer le démon dans la grotte. Leurs connaissances du démon souffraient toutefois quel-

ques lacunes, notamment concernant sa personnalité. Ihlralathir était en effet particulièrement imbu de lui-même. Lorsqu'il apparut au milieu de l'octogone, ils lui commandèrent d'utiliser ses pouvoirs sur les primitifs vivant dans la région (les ancêtres des actuels habitants). Le démon se mit en colère, et pétrifia tous les prêtres Dharzis, que leurs protections ne sauvèrent aucunement. Croyant avoir affaire à un dieu, les primitifs se prosternèrent, ce qui amusa le Démon. Il se prit au jeu et resta quelques temps sur le Plan des Jeunes Royaumes, heureux d'être adulé. Il prit plusieurs femmes parmi les primitifs et c'est là l'origine de l'apparence des habitants de la vallée.

Finalement lassé par le jeu, il repartit sur son plan. La population locale continua à le vénérer pendant des générations, amassant un trésor considérable dans un coffre au pied de l'autel en espérant son retour. Il n'est jamais revenu et son culte est tombé dans l'oubli il y a un peu plus de 100 ans. Personne n'est entré dans le temple depuis ce temps-là.

dont nous lui laissons développer les détails. La bataille rangée n'aura pas lieu toutefois avant deux jours - les funérailles d'un fils de chef sont une affaire qui ne supporte pas d'attendre.

Le Final

A l'aube du troisième jour, alors que les aventuriers voient les guerriers du clan Rerg'ahn'pow se préparer à encercler l'entrée du temple, un érudit vient les chercher pour leur dire que la première partie du travail est finie et que Batista souhaite les voir. C'est bien sûr un piège, puisque Batista compte utiliser son sort de Don de Grome pour enfermer les personnages dans la caverne pendant qu'il fuit avec Anyor, les précieux renseignements bien à l'abri dans son livre. Il compte sur la trahison de Malicia pour compléter son plan d'action. Alors que les aventuriers se rendent au Temple-Caverne, Malicia disparaît et fait entrer une escouade de guerriers Rerg'ahn'pow par une porte dérobée. Elle les précède ensuite dans les souterrains, arrive dans la salle quelques instants avant eux, et profite de leur attaque pour poignarder dans le dos le PJ qu'elle juge le plus dangereux. Alors que le combat fait rage dans la salle, Batista lance son démon sur les trois autres érudits et fuit avec le livre. Une fois hors du temple, il lance Don de Grome afin de sceller l'entrée.

Course-poursuite

Une fois que les aventuriers se sont occupés de la petite réception de Malicia, il faudra qu'ils trouvent un moyen de sortir. L'utilisation de la magie est une solution, mais il y en a d'au-

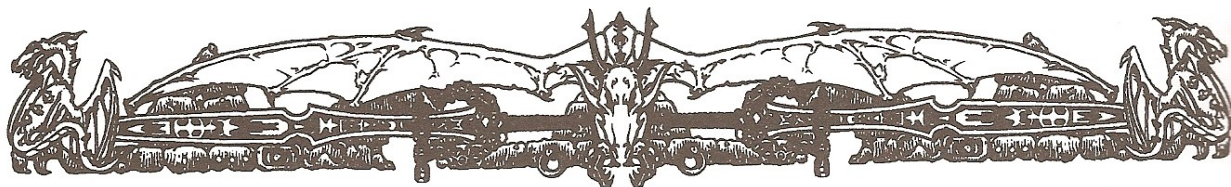
tres. En effet, il existe un puits, partant du plafond de la grotte et permettant, après avoir rampé dans plusieurs boyaux, de ressortir directement dans le marais. Quelques heures de marche dans les Marécages de la Brume devraient toutefois suffire à faire comprendre aux joueurs pourquoi ce territoire est réputé hostile. N'hésitez d'ailleurs pas à leur rendre la tâche plus difficile. Une fois sortis, les aventuriers souhaiteront sûrement retrouver Batista et Anyor. En revenant au village, ils s'aperçoivent que la bataille est finie, et malgré de lourdes pertes, le clan Arkil'hyu a gagné. Les tactiques militaires de Bret y sont pour quelque chose. En apprenant la trahison de Batista, Bhrow'hyu décide d'aider les personnages en les conduisant à travers bois. Ils pourront alors rattraper Batista, et nul doute qu'une petite explication va suivre. Batista est une personne intelligente, s'il est en position difficile, il se rendra en attendant le meilleur moment pour disparaître en utilisant la magie. Il laissera le livre aux aventuriers, décidant que ces informations ne sont pas si importantes après tout.

Conclusion

Les Aventuriers ont sûrement récupéré les informations dont Anocyn avait besoin, et s'en sont retourné vers Aflitain. S'ils ont découvert le lien entre Malicia et Baris, ils risquent de demander des comptes à celui-ci. Il niera tout en bloc, en prétendant que Malicia a inventé l'ensemble de cette histoire. Il sera difficile d'aller plus loin sans preuves. Celles-

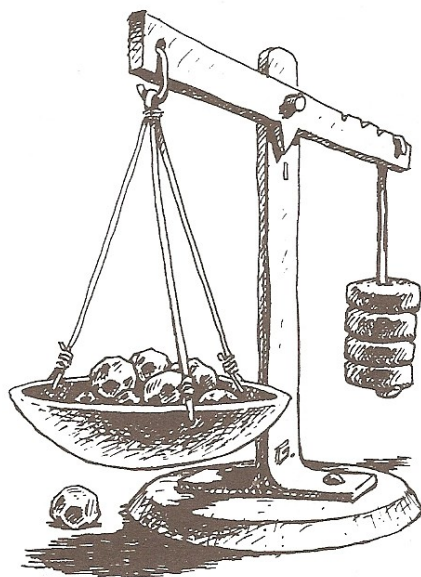
La Vallée Hors du Temps

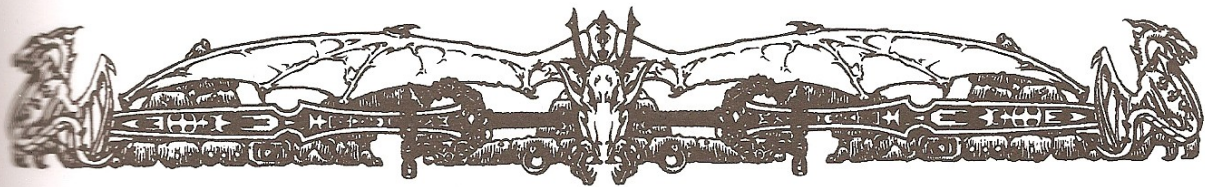




ci existent au domicile de Baris mais cela en vaut-il vraiment la peine ? De retour sur l'Ile des Cités Pourpres, Anocyn sera tellement heureux du résultat de l'affaire qu'il invitera les aventuriers à s'installer dans l'auberge de leur choix pour les semaines à venir. Il payera évidemment toute somme promise avec même un petit bonus de 10%. Il demande juste à ses em-

ployés de bien vouloir attendre quelques temps qu'il étudie ces précieux documents, car il se pourrait bien qu'il ait une autre mission à leur confier. Si le MJ le souhaite, il lui est tout à fait possible d'intégrer ici une ou deux courtes aventures qui n'entraîneront pas les personnages-joueurs dans un voyage les éloignant trop de l'île...





Le Sac d'Imrryr

par Olivier Saraja et Christophe Beguy

Remerciements à Guy Molinas et Alain Würsch



Rapide aperçu de la Situation

Les personnages vont être recontactés par le Comte Kerionva quelques semaines après leur retour afin de mener à bien la deuxième partie de leur quête. Les documents rapportés ont révélé que le démon qui a pétrifié son épouse est une ancienne divinité mineure dont le fief est sur un plan chaotique. Kerionva pense, bien que les informations soient contradictoires, que le meilleur moyen de libérer sa femme serait de proposer au démon un marché. Celui-ci ne peut accéder aux Jeunes Royaumes qu'à travers une relique de grande puissance qui est encore en la possession d'Amric, puisque c'est lui qui a lié le démon. Il s'agirait donc de retrouver cette relique et de l'offrir à Ihrilalathir s'il accepte de lever la malédiction. Cette relique doit se trouver dans le palais du Prince, situé dans le pire endroit des Jeunes Royaumes : Imrryr, la Cité qui Rêve.

Les joueurs devront donc s'y rendre, récupérer l'objet et quitter le plan au moyen d'une source magique située dans l'arrière-pays Melnibonéen.

Introduction

Mise au Point

Après quelques semaines, le comte Anocyn Kerionva invite les aventuriers à venir le retrouver chez lui le soir même. A leur arrivée, le comte les accueille avec un grand sourire et, après les formules d'usage, les informe qu'il a déchiffré les inscriptions récupérées dans le vieux temple. Il a ainsi découvert que le Démon serait en fait un puissant vassal des forces du chaos et qu'il fut même autrefois considéré comme une divinité mineure par dif-

férentes peuplades primitives des alentours du temple. Il aurait établi une puissante forteresse dans un plan chaotique, s'assurant ainsi une certaine tranquillité. Il semblerait également que ce démon soit lié par une puissante relique qui lui ouvre l'accès aux Jeunes Royaumes.

A ce stade, le Comte s'accorde une pause et fixe les aventuriers l'un après l'autre. Son regard est teinté d'espoir quand il s'adresse de nouveau à eux. Il souhaite les voir poursuivre la mission dont ils se sont acquittés. Le Comte coupe court aux questions que les personnages brûlent sans doute de poser et leur demande un peu de patience afin de leur expliquer son plan. Dans un premier temps, il sera nécessaire de retrouver la relique. Puis il faudra se rendre sur le plan du démon et lui proposer le marché suivant : en échange de la libération de la jeune femme, les personnages lui remettront l'artefact. Il sera ainsi libre de voyager sur le plan des Jeunes Royaumes. C'est en fait la seule solution envisageable car il n'existe probablement aucun humain capable de lier à nouveau le démon pour l'obliger à lever sa malédiction.

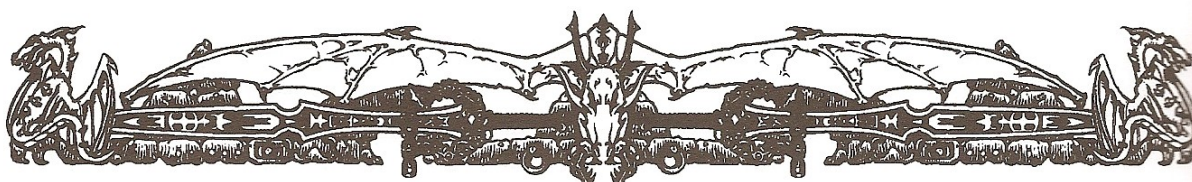
La relique ressemble à un crâne cornu gravé de l'étoile du chaos. Or, cet objet, il l'a vu chez Amric il y a plusieurs années. De plus, l'arrière-pays de Melniboné est traversé de routes magiques permettant aux Melnibonéens de visiter d'autres sphères du Multivers. Il sait également que sur l'île principale se trouve une source magique qui concentre les principes géomantiques. Cette source, associée à une formule magique trouvée dans l'ancien temple, permettrait aux joueurs de franchir les barrières du Million de Sphères afin de se rendre sur le plan du démon.

A nouveau, il s'interrompt, laissant aux PJ's le temps d'analyser toutes ces informations.

Pour ce qui est du sortilège de passage (très facile : INT x 5, consomme un point d'INT libre), Anocyn l'apprendra à n'importe quel personnage présentant des aptitudes à la magie. C'est-à-dire possédant un POU d'au moins 16.

Le Sac d'Imrryr





Pour ce qui est du problème principal, se rendre à Melniboné, le Comte demande aux joueurs de revenir le lendemain. Il connaît quelqu'un capable de les aider dans cette entreprise.

Smiorgan Tête-Chaue

Le jour suivant, lorsque les aventuriers se rendent chez leur employeur, ils le retrouvent en compagnie d'un homme de haute stature, la tête rasée et le visage buriné entouré d'une barbe bien taillée. Anocyn fait les présentations.

"Messieurs, je vous présente mon neveu, le Comte Smiorgan, dit Tête-Chaue." Celui-ci sert la main des personnages l'un après l'autre en les fixant bien dans les yeux. Une fois les présentations terminées, Anocyn explique que son neveu est venu lui demander un petit service il y a quelques temps. Après avoir obtenu des personnages la promesse qu'ils garderont le silence sur ce qui va leur être révélé, il se décide à entrer dans les détails. Smiorgan veut lever une flotte de guerre afin d'envahir Imrryr, la Cité qui Rêve. Les joueurs comprendront aisément le dessein d'Anocyn. Participer à l'assaut contre Imrryr est un bon moyen d'atteindre Melniboné. Anocyn présente donc les PJ's comme des hommes de valeur sur lesquels on peut compter. D'abord réticent, Smiorgan finit par leur expliquer son plan. Avec l'aide de différents souverains, il va rassembler une flotte de guerre et se lancer à la conquête d'Imrryr. Il sera soutenu dans cette entreprise par l'héritier légitime du Trône de Rubis. Ce dernier ne s'allie avec eux que pour voir sa magnifique cité rasée, et l'importance du butin explique le ralliement de nombreux peuples.

Smiorgan affiche un air grave. En effet, même si la chose paraît réalisable, il pense que cette attaque présente de gros risques, principalement à cause de l'omniprésence des espions melnibonéens. Aussi, afin que le secret soit gardé le plus longtemps possible, il doit rassembler la flotte dans un endroit discret jusqu'à la date fatidique. Pour ce faire, il demande l'aide des personnages. Anocyn s'étant déjà engagé pour eux, ils n'ont d'autres choix que d'accepter cette tâche.

Les aventuriers vont donc être envoyés au Tarkesh avec un groupe d'une douzaine de marin-guerriers de la maison de Smiorgan afin de sécuriser la zone où la flotte fera étape. Avant leur départ, Tête Chaue remet aux PJ's un ordre du roi Yaris du Tarkesh afin de leur assurer le concours du suzerain.

Antraz-Ner-Pallod

Antraz-Ner-Pallod est un village Tarkeshite commun, situé près d'un fjord (l'endroit qui accueille la flotte) et dont la partie sud est dominée par un petit castell appartenant à un vieux noble solitaire. On dénombre une vingtaine de maisons de pêcheurs et quelques échoppes. A leur arrivée, les personnages peuvent voir que les villageois, sans vivre dans l'opulence, ne sont pas pauvres et que certaines maisons sont même plutôt cossues.

La première action des aventuriers sera de se rendre auprès du vieux noble. Celui-ci est quelque peu acariâtre depuis la mort de son dernier fils emporté par la mer. Il faudra aux personnages un peu de patience et une bonne part de diplomatie bien amenée pour que le vieillard accepte de les aider et leur permettent d'accueillir dans son château les personnalités les plus éminentes de la flotte.

Ensuite, les personnages vont devoir établir un barrage autour du village. Laissez-les mettre au point l'organisation de ce "blocus". Bien évidemment, les habitants accepteront de mauvaise grâce le fait de se cloîtrer chez eux. Il faudra donc les convaincre et les surveiller sans les froisser.

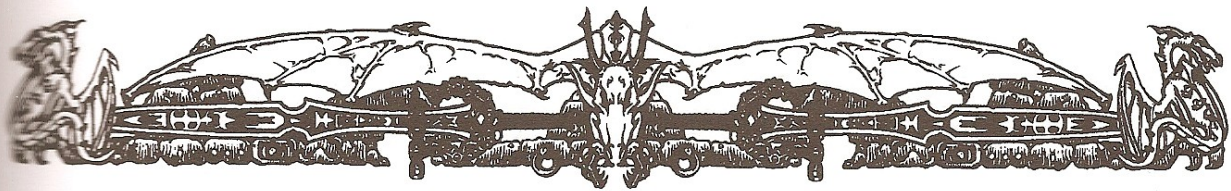
Le mieux serait de faire des rondes dissuasives et d'impliquer les villageois dans l'accueil des quelques 25 000 hommes qui vont débarquer. Pour s'assurer la collaboration de la population locale, les PJ's peuvent toujours jouer sur la fibre pécuniaire.

Plusieurs situations peuvent se présenter durant cette période d'attente. Vous pouvez choisir de toutes les mettre en scène ou seulement quelques-unes. La seule scène obligatoire est celle des pirates.

• Un couple de Tarkeshites arrive par la route principale venant du nord. Ils viennent présenter leur rejeton âgé de quelques mois à la famille de sa mère. Le couple est inoffensif mais l'incompréhension et la colère de se faire éconduire risquent de les pousser à poser des problèmes, comme aller se plaindre dans les villages alentour par exemple. Ce sera aux joueurs de trouver une solution pour les faire taire.

Le Sac d'Imrryr





- Un groupe de saltimbanques s'arrête tous les ans à cette même époque dans les environs et donne plusieurs représentations (théâtre, montreur d'animaux, cracheur de feu, etc.) Le bonheur des enfants du village ! Les PJ's auront-ils le cœur de les décevoir ?

- Un petit groupe de Tarkeshites du Nord a le malheur de mener un raid sur ce petit village sans défense. Cette bande d'une trentaine de brigands va se retrouver face à un groupe de héros endurcis. Inutile de préciser qu'ils vont être surpris... Les habitants donneront bien sûr un coup de main pour défendre leurs terres. Si les relations avec eux étaient tendues jusque-là, cette escarmouche est un bon moyen de s'attirer l'amitié des villageois - à condition que les personnages se comportent avec l'héroïsme que l'on est en droit d'attendre d'eux dans ce genre de situation.

Skondull Face de Crabe, Chef brigand

Cet homme particulièrement laid, aux yeux exorbités et aux dents pourries a assez de charisme (entendez "muscles") pour mener plus ou moins sa bande de minables coupe-jarrets sans trop craindre de se réveiller éborgné.

FOR 15 CON 17 TAI 12 INT 11 POU 12 DEX 13

Points de vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme : *Epée large* 55 % 1d8+1+MD

Brigands de Face de Crabe

Une bande de paysans dépossédés de leurs biens, de pirates privés de leur bateau, et de bandits privés de leur grand chemin prêts à tout pour manger. Sauf peut-être à se faire massacrer par un groupe de sorciers mercenaires hautement entraînés et armés jusqu'aux dents.

FOR 11 CON 14 TAI 11 INT 10 POU 11 DEX 10

Points de vie : 12

Armure : Cuir (1D6-1)

Arme : *Epée large* 40 % 1d8+1

Vous pouvez prendre les mêmes caractéristiques pour les villageois sans leur armure et avec diverses armes de fortune.

Marins-guerriers de la Maison Kerionva

Des tueurs de métier au cuir tanné par le vent salé de toutes les mers des Royaumes. Leurs trognes renfrognées les classe dans la catégorie "Peu bavard, mais sacrément hargneux".

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

Points de vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Armes : *Hache des mers* 75 % 2D6+2+MD, *Sabre d'Abordage* 65 % 1D6+2+MD

Compétences : Equilibre 70 %, Escalader Gréement 75 %, Voir 50 %, Nager 60 %

En fonction de la force de votre groupe, opposez de 5 à 10 Tarkeshites aux personnages. Une fois que les personnages seront plus acceptés par les villageois, ceux-ci verront moins d'inconvénient à fournir des compléments de nourriture, des locaux et des bras pour fabriquer des torches à la flotte.

- Le seul événement auquel vos joueurs ne peuvent échapper est la confrontation avec un groupe de pirates qui a élu domicile dans une baie à proximité du fjord. Ces derniers possèdent un espion dans le village. La venue des personnages n'est pas passée inaperçue et cela oblige les pirates à plus de prudence. C'est pourquoi ils sortent uniquement la nuit. Les PJ's se rendront compte (ou un des villageois le leur fera savoir) qu'un homme quitte quotidiennement le village à la tombée de la nuit pour se diriger avec sa barque vers le nord. S'ils le suivent, les aventuriers pourront tomber sur le repaire secret des pirates : un sanctuaire oublié depuis longtemps au fond d'une grotte.

Capitaine Yuriin Tregg, chef pirate

D'origine Vilmirienne, cet ancien militaire de carrière a subi une brutale réorientation pour cause de meurtre de supérieur direct. Sa reconversion dans le mercenariat a tourné court à la suite d'un malentendu fatal avec son employeur. Il s'est ensuite engagé sur le *Marteleur*, un petit navire pirate, et en devenu le second au bout d'un an. Il a finalement résolu son problème avec l'autorité en tuant son capitaine en duel. Rien de mieux qu'être son propre patron.

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

Points de vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armure : Cuir Maritime (1D6)

Arme : *Sabre d'Abordage* 75 % 1D6+2+MD

Compétences : Equilibre 55 %, Nager 75 %, Navigation 65 %, Baratin 55 %

Pirate sanguinaire

Rejetés de partout, ces hommes sont la lie de la société. Et encore, si les maquereaux pouvaient parler, ils leurs diraient d'aller s'installer ailleurs. Ils sont une trentaine à manœuvrer le brick.

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 10 POU 11 DEX 1

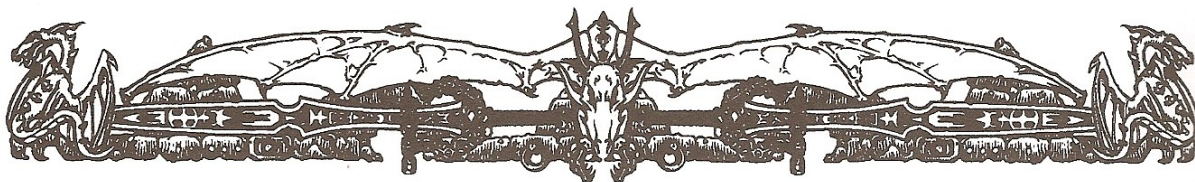
Points de vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir (1D6-1)

Le Sac d'Imrryr





Arme : Sabre d'abordage 55 % 1d6+2+MD

La rencontre avec les pirates peut se faire à n'importe quel moment. Le plus spectaculaire serait que les PJ's soient à bord du bateau quand le premier vaisseau de la flotte, une birème Lormyrienne, entre dans le fjord. Cela pourrait donner lieu à un joli combat naval et, si le MJ est d'humeur taquine, à un petit quiproquo.

Quoi qu'il en soit, il faudra à peu près une semaine pour que la totalité de la flotte atteigne le fjord. Les premiers vaisseaux battant pavillon royal sont accueillis avec une certaine effervescence. Toutes les nobles têtes séjourneront dans le vieux château et cela n'ira pas sans poser des problèmes logistiques avant que tous soient satisfaits.

Au fur et à mesure de l'arrivée de la flotte, la tension ira croissante jusqu'au soir où la rumeur parviendra jusqu'aux oreilles des héros. En effet, il semblerait qu'un grand albinos habillé comme un barbare du sud soit arrivé et que tous les rois se soient empressés de le rencontrer. Il s'agit bien entendu d'Elric. Les joueurs auront peu de chance de le rencontrer et encore moins de lui parler. Faites néanmoins sentir à nos héros toute l'aura qui se dégage de sa personne. Tout le monde n'a pas l'occasion de fréquenter un prince de sang melnibonéen.

Si les aventuriers sont de garde cette nuit-là, à vous de choisir, mais rien ne les y oblige compte tenu du nombre d'hommes au village. Ils pourront voir l'albinos se diriger vers la flotte en compagnie de comte Smiorgan. L'ordre est donné à tous les marins, sans exception, de quitter les navires. Quelques minutes plus tard, une brume extrêmement dense commence à envahir le fjord ainsi que le village. En peu de temps, il devient impossible de voir à plus d'un mètre de distance. Si les joueurs décident néanmoins de se rendre près des bateaux, ils se rendent compte que cette brume n'a rien de naturel. Ils pourront voir des formes étranges et inhumaines, que tout sorcier reconnaîtra comme étant des élémentaires hybrides de l'air et de l'eau, se glisser entre les coques. S'ils se montrent par trop curieux, les personnages pourront avoir à se défendre de ces élémentaires avides de sang, mais cela est vivement déconseillé. Les héros devraient garder leurs forces pour la suite.

Trois jours plus tard, la brume se dissipe brutalement sur un petit bateau qui se fraie un passage parmi les cinq cent navires présents qui noircissent l'horizon de leurs mâts puissants. A son bord, le Melnibonéen semble d'une humeur maussade et pour le moins hostile. Il ne répondra d'ailleurs à personne et encore moins aux interrogations des aventuriers. Une fois les préparatifs pour le voyage effectués, tout le monde embarque (n'oubliez pas d'emporter les torches car elles serviront plus tard dans le labyrinthe). En quelques heures, la plus grande flotte jamais constituée dans les Jeunes Royaumes prend la mer en direction de la Cité qui Rêve. C'est un spectacle extraordinaire que de voir des centaines de voiles rouges, jaunes, bleues masquer l'horizon avec, à leur tête, dans une armure de bronze, l'héritier du trône de Melniboné. Cette scène grandiose devrait insuffler aux PJ's une sensation d'invincibilité encore jamais connue. La chute n'en sera que plus dure quelques temps plus tard.

Le Sac d'Imrryr

Les Murailles

Au bout de trois jours de voyage apparaissent les murailles qui interdisent l'accès à la ville. Les navires se mettent alors en ordre de bataille : ceux qui transportent des catapultes se plaçant au centre de l'armada. L'agitation semble vive sur les remparts. Des soldats aux capes jaunes s'alignent le long des murs et à l'intérieur des tours. Les catapultes des Seigneurs des Mers commencent alors leur œuvre destructrice. Etant donné l'importance de la flotte, tous les navires ne pourront participer à ce combat. Il serait donc préférable que les personnages soient à bord d'un des navires de tête afin de profiter au maximum de ce qui va suivre.

Au sommet des murs, les soldats melnibonéens, outragés de voir des humains ainsi à leurs portes, font pleuvoir des nuées de flèches sur les vaisseaux. Chaque PJ désirant prendre part au combat devra faire un jet de chance classique (POU x 5) tous les 3 rounds ou se retrouver avec une flèche dans le corps (Arc en os : dégâts 2D6+1+1D3). Ceux qui préfèrent se mettre à l'abri en priant pour que la flotte passe les portes devront faire un jet tous les 5 rounds. Les boulets de la catapulte de Dyvim Tarkan, le Commandeur de la Muraille, prélèvent un lourd tribut sur les bateaux pirates, parmi lequel le navire de Dahrmitt de Jharkor.

Laissez les personnages accomplir quelques actions d'éclat comme, par exemple, tuer un servent de la catapulte, un officier ou un archer melnibonéen particulièrement efficace, voire être celui qui blesse Tarkan d'une flèche. Le combat fait rage pendant 3D6 rounds durant lesquels les deux camps subissent des pertes considérables. Alors que les deux premiers navires enfoncent la porte d'accès à Imrryr, les murailles ne sont plus qu'un champ de ruines. Les tours qui s'élevaient ont été écrasées sous les pierres des catapultes et les soldats en jaune dont les cadavres ne flottent pas dans l'eau rougie ou ne gisent pas désarticulés sur les ponts des vaisseaux pirates s'empilent sur la muraille.

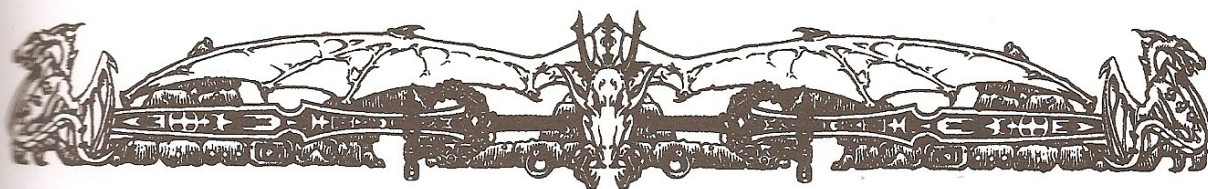
Les quelques survivants, pour la plupart étreignant leurs blessures, hurlent de rage en voyant pour la première fois un navire n'appartenant pas aux Princes-Dragons franchir le seuil de la Cité qui Rêve.

Le Labyrinthe

Une fois la porte franchie, le bateau du Comte Smiorgan, avec à son bord Elric, prend la tête de l'expédition. Immédiatement, un sentiment étrange saisit les marins alors qu'ils pénètrent le redoutable labyrinthe. Après quelques dizaines de mètres, cinq bouches noires s'offrent à la force maritime et, sans aucune hésitation, l'albinos indique le passage du milieu. Dans cet étroit chenal, l'atmosphère devient encore plus oppressante et un silence pesant enveloppe la foule des assaillants, seulement interrompu par le monotone bruit des rames. On allume les torches

Le Sac d'Imrryr





alors qu'une angoisse sourde s'empare des équipages. Les ombres projetées sur les parois semblent vivantes et prennent l'apparence de créatures fantastiques et monstrueuses. Cette impression est renforcée par des sons de voix, des râles et des murmures dans des langues oubliées depuis des siècles. Les PJ's, comme d'ailleurs tous leurs compagnons, sont plus ou moins envahis par la peur. Faites faire aux PJ's un jet sous INT x 5 pour résister. (Rien ne vous empêche de faire croire à un personnage qui aurait cédé à la peur que ces ombres sont en fait des démons gardiens qui vont l'entraîner vers les tréfonds des enfers.)

La flotte pénètre bientôt dans une caverne où de nouvelles ouvertures apparaissent. Là encore, Elric choisit la voie du milieu. Mais l'assurance de ce dernier n'empêche pas le doute de gagner les hommes. Et si l'albinos avait décidé de trahir aussi les Seigneurs des Mers ? Les pirates seraient alors condamnés à errer à jamais dans ces lieux cauchemardesques... Les murmures continuent, inquiétants, jusqu'à ce que la lumière du jour jaillisse enfin.

Le Port

À peine sortis du dédale millénaire, les bateaux sont accueillis par une volée de flèches provenant des collines qui bor-

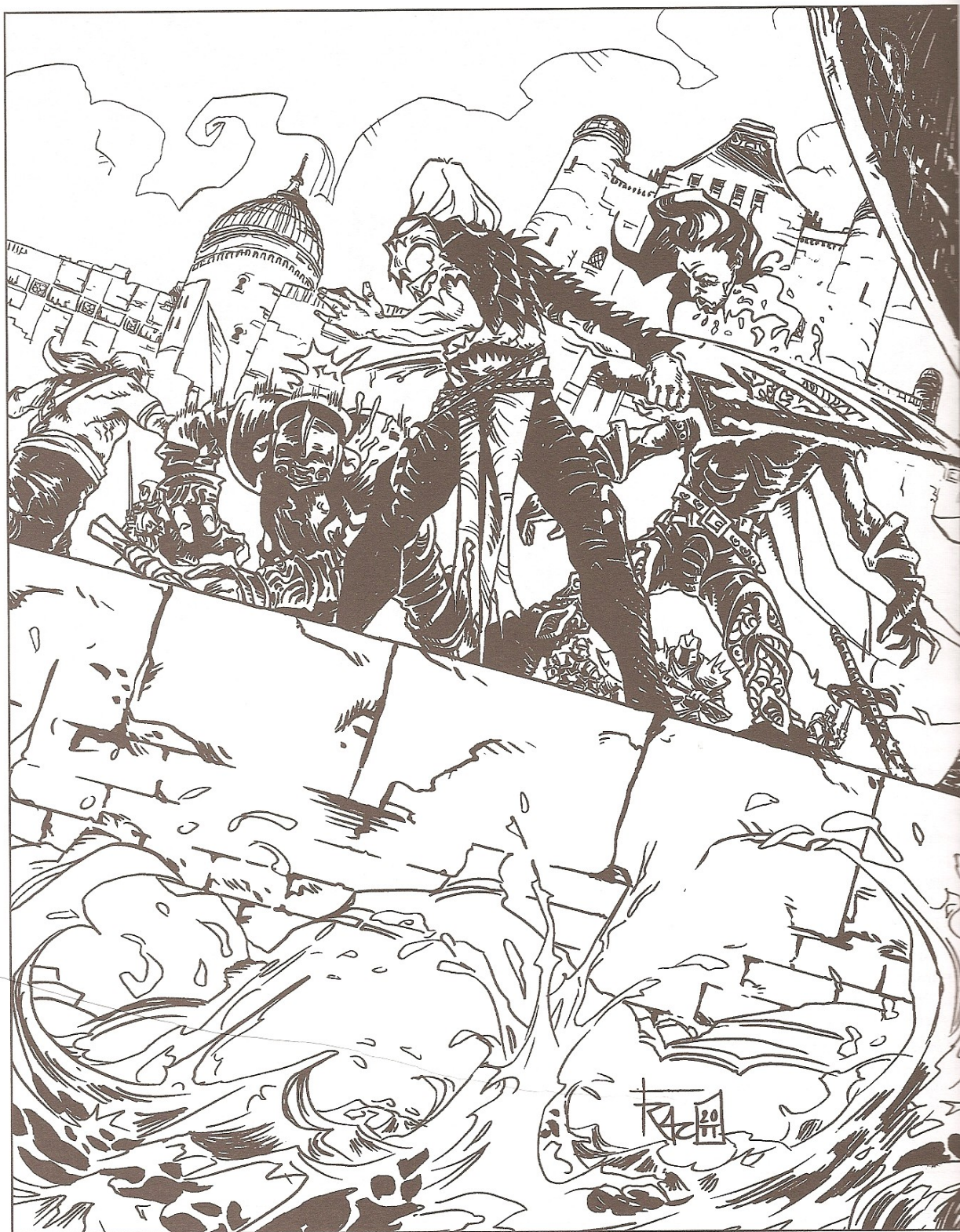
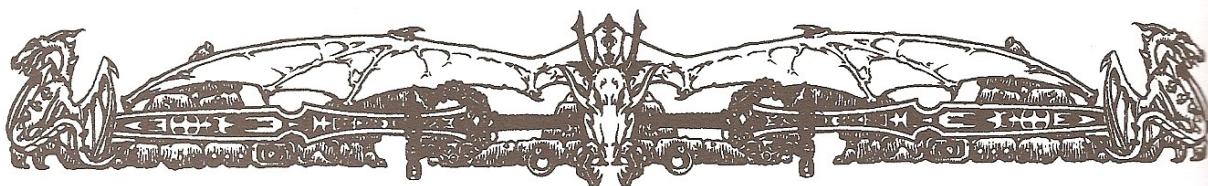
dent le canal : l'alerte a été donnée et la seule chance de salut consiste à se précipiter vers Imrryr. Une course en avant s'engage, alors que les pirates meurent encore par centaines sous les traits précis des Gardes Silencieux de Melniboné. Une fois hors de portée de la mort sifflante, le port et sa somptueuse cité apparaissent aux yeux de tous.

Les personnages, n'ayant probablement jamais mis les pieds à Melniboné sont, comme tous les autres marins, subjugués. La ville millénaire est d'une beauté extraordinaire : ses tours de cristal reflétant le soleil ont l'air de se perdre dans les cieux, les palais ressemblent davantage à des œuvres d'art qu'à de réelles habitations. La moindre bâtisse est d'une splendeur inégalée dans tous les Jeunes Royaumes. Et dominant toute cette richesse, le palais impérial, demeure des empereurs de Melniboné, s'impose par sa magnificence. Mais le temps de la contemplation ne dure pas. Massée sur le port, se trouve la totalité des forces terrestres melnibonéennes, lances et armures de plaques rutilantes sous le soleil. Même à cette distance, on peut lire dans les yeux de ces hommes l'indescriptible colère de voir leur cité tant aimée ainsi profanée. Dans un silence de mort, ils attendent les assaillants la rage au cœur.

Voici un rapide aperçu des types de troupes que vont pouvoir rencontrer les joueurs au cours de cet assaut ainsi que plus tard dans le scénario.

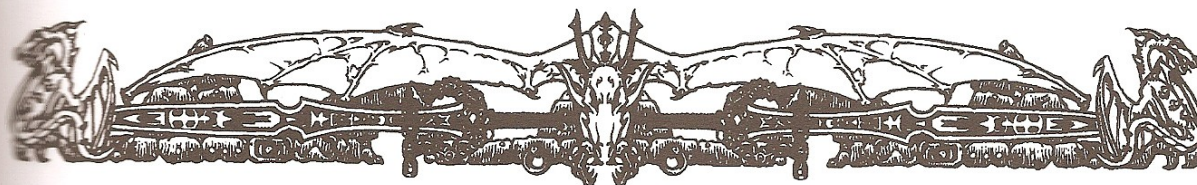
Le Sac d'Imrryr





Le Sac d'Imrryr





Garde Impériale

Ces soldats vêtus de capes et de kilts jaunes forment le gros de l'armée de Melniboné. Ce sont d'excellents combattants, malgré leur statut peu élevé dans la soldatesque d'Imrryr.

FOR 17 CON 17 TAI 14 INT 15 POU 19
DEX 11

Points de vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Demi plaque Melnibonéenne (1D8+3), heaume porté

Armes : Lance longue 80 % (1D10+1+1D4), Hache d'armes 75 % (1D8+2+1D4)

Sorts : Armure infernale(1-4), Confusion (1), Lien indestructible (5), Corne de Hionhurn (1-3), Tendon de Mabelrode (1-3), Vue de Démon (1).

Compétences : Chercher 55 %, Esquive 75 %, pister 50 %, Vue de Sorcière 30 %.

Garde des Aigles

Il s'agit de la police de la ville. Ces fiers guerriers portent des heaumes à plumets et de longues capes ornées de plumes.

FOR 12 CON 15 TAI 17 INT 15 POU 23
DEX 20

Points de vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Demi plaque Melnibonéenne (1D8+3), heaume porté

Armes : Lance longue 95 % (1D10+1+1D4), Epée large 70 % (1D8+1+1D4)

Sorts : Aile de Lassa (1-4), Armure infernale(1-4), Flamme infernale Acérée (1-4), Lien indestructible (3).

Compétences : Chercher 75 %, Esquive 85 %, pister 60 %, Vue de Sorcière 50 %.

Garde Silencieuse

Composée uniquement d'eunuques demi-sangs à qui on a coupé la langue, la Garde Silencieuse regroupe les meilleurs archers de l'île.

FOR 12 CON 17 TAI 13 INT 13 POU 16
DEX 20

Points de vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes : Arc en os Melnibonéen 90 % (2D6+1+1D2), Epée courte 55 % (1D6+1+1D4),

Sorts : Armure infernale (1-4), Flamme infernale Acérée (1), Vue de Démon (1)

Compétences : Chercher 55 %, Esquive 70 %, déplacement silencieux 80 %.

Ces troupes, qui constituent les éléments réguliers de l'armée melnibonéenne, sont d'une puissance phénoménale ; aussi est-il recommandé de les utiliser raisonnablement contre les PJs.

Dès qu'une vingtaine de vaisseaux se sont rassemblés dans le port, Elric commande l'assaut. Les aventuriers assistent au massacre de la première vague de combattants qui a à peine le temps d'atteindre le quai. En quelques secondes, les marins tombent sous un déluge de fer et de magie. Un peu plus loin, Elric a lui aussi débarqué et commence à tracer son chemin à travers les rangs ennemis, Strombringer chantant sa joie sauvage alors qu'elle se gorge des âmes des soldats d'Imrryr. Des héros astucieux profiteraient de la situation et suivraient l'albinos, car la résistance est moins forte de ce côté du port qui ne conduit qu'à des tours excentrées comme celle de D'a'rputna.

La violence de la bataille va grandissant et les vagues successives des pirates n'arrivent à prendre pied et à progresser qu'au prix de centaines de vies. Les combats qui font rage sur le port d'Imrryr sont les plus terribles qu'aient connus les Jeunes Royaumes et les deux camps subissent des pertes effroyables. A peine sur le quai, les joueurs vont devoir défendre leur vie contre des soldats melnibonéens bardés de fer et probablement aussi de sortilèges.

Dans tous les cas, que les personnages prennent le dessus ou non, ils seront dans l'obligation de faire des jets d'esquive au bout du troisième round de combat. En effet, la pression des envahisseurs les contraint à avancer au milieu des rangs adverses. Laissez-les quand même se battre, surtout s'ils sont de taille à tenir tête aux soldats.

La fureur des combats, les hurlements des mourants et les bousculades sans fin ne laissent pas présager aux aventuriers l'issue de la bataille. Pourtant, malgré une défense héroïque, les Melnibonéens reculent et finissent par succomber à la fin de ce qui semble une éternité de sang et de douleur. Les vainqueurs enjambent les corps démembrés des vaincus et ceux, dix fois plus nombreux, de leurs camarades et marchent vers la ville.

La Cité qui Rêve est alors livrée à la sauvagerie des pillards.

Le Sac

La horde déchaînée de pirates investit maisons et palais avec dans le cœur un ardent désir de vengeance pour des siècles de servitude et de frustration. Tout le monde se bouscule pour être le premier. Très vite, les premières flammes s'élèvent des toits. La plupart des esclaves se retournent contre leurs anciens maîtres et rejoignent les pirates. Les autres errent dans la ville sous l'influence des drogues des Imrryriens et ne voient pas la mort arriver sous la forme d'un poignard acéré. Les PJs pourront prendre une part active dans le pillage de la ville, la table pages 26-27 vous donnera un aperçu des objets et autres richesses dont ils pourront s'emparer.

Bien sûr, la ville n'est pas complètement déserte et des combats sporadiques peuvent encore avoir lieu. Les événements qui suivent peuvent se dérouler à n'importe quel moment lors du pillage. Leur aspect violent est là pour mettre en valeur la bruta-

Le Sac d'Imrryr



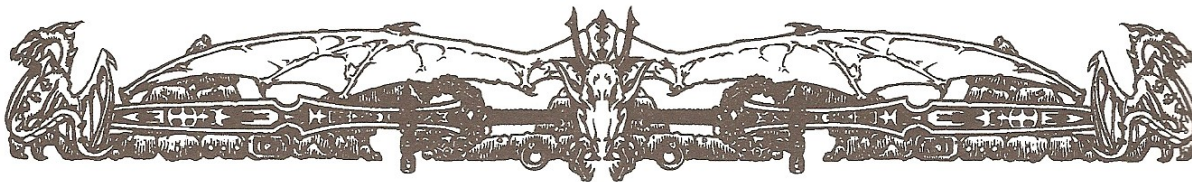


Table des Butins

Le Maître de Jeu effectuera un ou plusieurs jets sur cette table, à sa convenance, à l'aide d'un D100.

Certains objets peuvent aider à la description d'un lieu donné, ou une arme peut être employée en combat par un Melnibonéen, montrant ainsi aux personnages la manière dont elle doit être utilisée.

La table est divisée en quatre catégories : Magie, Potions, Art & Joyaux et Combat. En fonction de l'endroit visité, le MJ peut substituer son D100 en un jet de catégorie, en utilisant seulement 1D10.

Magie

01-02 Une Flûte d'Ivoire gravée de nombreux glyphes. Une Rune de Correction de 3 PM s'active chaque fois qu'une mélodie est jouée correctement. Un jet en Art [Flûte] est requis.

03-04 Des pages manuscrites vieilles d'au moins deux siècles. Elles décrivent une espèce démoniaque, le rituel magique d'invocation, ainsi que deux Vrais Noms de Démon. En Haut Idiome.

05-06 Bougies de Sorcier (1D8). Noires, couvertes de fines runes blanches. Une fois allumée, chacune d'elle aspire la lumière au lieu de la diffuser. Judicieusement employée, elle accorde un bonus de 15 % pour Se Cacher dans la pénombre.

07-08 Flacon de Parfum. Deux Sylphes sont liées dans ce délicat récipient taillé d'une pièce dans du diamant brut (Valeur 3 500 Bronzes). La rune de l'air est gravée sur l'une des multiples facettes.

09-10 Un Démon Cornu d'une quinzaine de centimètres est prisonnier d'une ravissante cage dorée. Il est prêt à négocier sa libération avec les personnages...

11-12 Répugnants et visqueux, des organes démoniaques reposent, fumants, dans une large coupe. D'un intérêt apparemment limité, peu de démons carnivores peuvent pourtant se vanter de résister à ce met de choix !

13-14 Le Grimoire Infini conserve toujours des pages vierges, même si l'épaisseur de sa tranche demeure inchangée. Il contient de nombreux sorts. Hélas, les pages deviennent blanches à la mort de son propriétaire...

15-16 Les ailes cristallines de cette Libellule d'Argent portent, pour qui regarde très attentivement, le Sort Convoquer Nnuurrr'c'c. Le Seigneur des Bêtes répondra favorablement 10 % du temps à l'être qui tient l'insecte dans le creux de sa main. La libellule ne meurt que si elle subit un dégât physique quelconque.

17-18 Masque de l'Oubli. En jade et sans aucun orifice, il fait perdre la mémoire à celui qui le porte. Le rythme est d'une heure oubliée par round

écoulé. Bien que n'étant pas sa vocation première, certains esclaves l'ont porté des jours en guise de punition.

19-25 Un grimoire rédigé en Haut Idiome contenant 1D6 sorts de votre choix ; n'importe quel objet magique ou ésotérique utile.

Potions

26-27 Répandue en un mouvement semi-circulaire, cette poudre dorée érige une barrière invisible infranchissable de front par les Démons, même liés. L'effet se dissipe en 1D8 rounds. Le flacon contient 1D3 doses.

28-29 La Rose Sanguine à tige noire est issue d'une culture magique. Piquée dans la chair, elle s'abreuve du sang du porteur. En échange d'un point de vie journalier, l'hôte voit son POU augmenté de 1.

30-31 Feuilles Bleues (1D3). Elles peuvent plonger le sorcier en état de transe. Le corps reste sans protection mais les facultés mentales et magiques du consommateur sont multipliées. Les Sorts sont lancés et agissent lors du même round ; les invocations deviennent plus rapides, dans une mesure laissée à l'appréciation du MJ en fonction de son scénario. L'effet se prolonge durant une heure et demie.

32-33 Lorsque le parfum de cette Fleur Jaune est inhalé, il agit comme un puissant aphrodisiaque pour trois heures. Opposez l'INT contre une Virulence de 3D6. En cas d'échec, l'appétit sexuel devient irrésistible...

34-35 Cheval d'un Maître-Esclave. Il ne s'agit point d'un élixir, mais d'un cheval de monte sur lequel l'usage intensif de drogues a eu pour effet d'augmenter définitivement le DEP de 2 points.

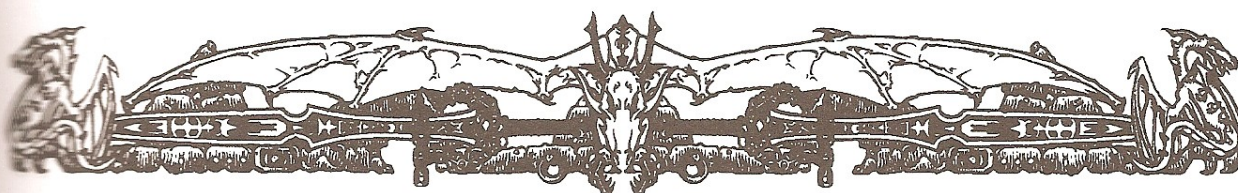
36-37 Une fois brûlées, les herbes contenues dans cette Blague à Tabac ont un effet relaxant et soporifique. Elles diminuent de moitié le temps de récupération des PM. 1D8 doses.

38-39 Enterrée dans un petit jardin, une Plante Mouvante agresse par surprise l'un des Personnages. Elle touche 60 % du temps, cause 1D6 points de dégâts et possède 20 Points de Vie. Sa morsure est empoisonnée : VIR 2D6+6. Le venin pourra être extrait (1D10 doses).

40-41 Un Herbier. En plus de répertorier une bonne partie des plantes poussant dans les prés de Melniboné, il indique la façon dont elles doivent être préparées. Sa lecture demande deux jours pleins et ajoute 1D10 % à la compétence Potions, sans qu'elle puisse excéder 81 %. En Bas Melnibonéen.

42-43 L'Huile de cette petite jarre possède des propriétés étonnantes. Versé sur une plaie, le liquide réduit immédiatement la blessure, redonnant 4 points de vie. Compatible avec Médecine Rudimentaire mais pas avec d'autres moyens de guérison magique. 2D3 utilisations.





44-50 Une plante, un poison ou des herbes de votre cru ou tirés du supplément Melniboné. Des connaissances en Potions pourront s'avérer précieuses pour identifier ou préparer les ingrédients.

Arts & Joyaux

51-52 Miroir-Prison. En argent ciselé. Il renvoie le visage d'une belle Melnibonéenne (APP 19), dont le reflet est prisonnier de la glace. Briser l'objet lève aussitôt la malédiction. Que se passe-t-il ensuite ? Au MJ de décider. 1 750 Bronzes.

53-54 Tableau Maudit. La peinture de cette toile est belle et bien vivante et se meut très lentement d'une vie propre. Cela peut être un portrait ou représenter un lieu insolite. Ne peut être revendu à un acheteur classique.

55-56 Vêtements Étranges. Conçue pour être portée par une femme plus grande que la moyenne, cette robe longue et dorée accroche la lumière et plie de manière improbable. L'APP est augmentée de 2 points. Il est possible d'effectuer de légères retouches pour ajuster la taille. 1D8 x 3 000 Bronzes.

57-58 Vous arrachez du doigt du Melnibonéen que vous venez d'assassiner un anneau de famille en or ciselé, transmis de père en fils depuis trente générations. Valeur 1 250 Bronzes.

59-60 En plus de son importante valeur marchande, ce rubis monté sur bague montre de manière magique chaque pièce de l'habitat du Melnibonéen sur qui elle a été prise. Un bon sorcier pourrait peut-être parvenir à l'harmoniser à sa propre demeure.

61-62 Les Perles montées sur ce collier semblent tenues par un lien aussi invisible qu'impalpable, de sorte qu'elles flottent littéralement dans l'air. Vous estimez au bas mot la valeur de l'objet à 30 000 Bronzes.

63-64 Quelques cartes maritimes d'origine melnibonéenne. Leur précision est véritablement remarquable. Le tout pourra très certainement être vendu au moins 6 000 Bronzes à tout marin fortuné de l'Île des Cités Pourpres.

65-66 Boîte à Énigme. En bois précieux, de belle facture et rivetée d'or. Il faut réussir un jet de DEX x1 pour l'ouvrir la première fois, en faisant glisser des parties affûtées. Chaque échec coûte 1D2 points de vie. Une fois ouverte, elle révèle de petites gemmes (3D6 x 1000 Bronzes).

67-68 Cette gemme, bien plus grosse qu'un poing humain, ornait jadis le front d'un Serpent de Mer qui croisait au large de Melniboné. D'une rareté extrême, cette pierre bleu clair vaut 5D6 x 1 000 Bronzes !

69-75 Une gemme, un bijou, un baguier, un ciste rempli de pièces melnibonéennes, ou encore tout autre objet d'une valeur de 1D100 x 100 Bronzes.

Combat

76-77 Dague de Brume. Une lame de brume épaisse et verdâtre tient sur un manche en jade. L'arme cause 1D4+3 points de dégâts à une cible vivante, en ignorant toutes protections non naturelles ou démoniaques. De part sa nature, la dague ne peut servir à la parade.

78-79 Larmes de Cristal (5). Lancée sur une cible vivante, chacune de ces billes de grêle la recouvre immédiatement d'une pellicule de givre, provoquant 1D6+2 points de dégâts. Seuls d'épais vêtements protègent de cette attaque.

80-81 La rune de l'air est inscrite sur la pointe de cette Flèche. Elle transforme tout tir raté en réussite normale, à l'exception des Maladresses. Tant que la flèche n'est pas retirée du corps de la cible, ses vêtements restent animés par un puissant courant d'air.

82-83 Un Cor taillé dans une corne torsadée. Il a conservé la faculté de Hurllement du Démon auquel la corne a été arrachée. Très utile pour effrayer ou déconcentrer ses ennemis en poussant des cris inhumains et particulièrement terrifiants.

84-85 Ce Heaume d'un Prince-Dragon dégage une aura magique perceptible par Vue de Sorcière. Il ne semble posséder aucune autre propriété. Laissez les personnages s'interroger sur son pouvoir mystique !

86-87 Épée Large de Corail. Entièrement rouge sang, elle ne possède que 16 Points de Structure mais est capable de régénérer chaque point perdu au rythme de un par jour. Outre les dégâts de base, elle déchire et irrite la peau, pénalisant toutes les compétences martiales de 5 % par blessure que sa victime a subie.

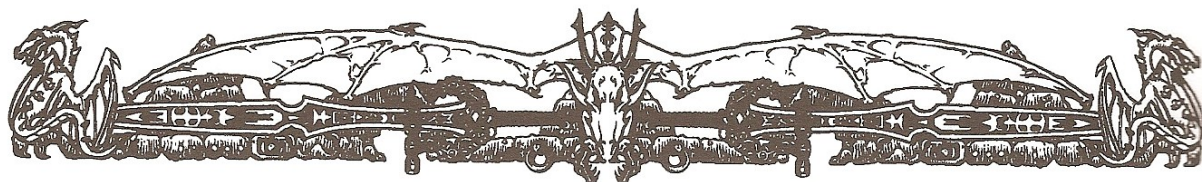
88-89 Armure du Poète. Il s'agit d'un grand recueil de poésies. En dépensant 1 PM, ses pages se détachent et s'envolent sur l'arme d'un assaillant pour la bloquer (peu importe que l'attaque soit réussie ou non). L'agresseur doit réussir un jet sous POU x4 ou perdre le bénéfice de son action. Le livre possède 3D6 pages/utilisations. Il faut écrire de nouveaux poèmes pour le recharger.

90-91 Bouclier de l'Améthyste. Grand, translucide mais aussi incroyablement plat, il ne perd jamais de Points de Structure face à des armes tranchantes ou perforantes qui glissent sur sa surface. Utilisez les caractéristiques d'un Bouclier Entier avec des dégâts d'1D6+MD.

92-93 Fourreau de Xiombarg. Lance automatiquement un Rasoir Infernal de 3 points lorsque l'arme est tirée du fourreau. Considérez un POU de 18. L'intensité du sort baisse de façon permanente à chaque fois que le sang n'a pas été versé au cours de la bataille.

94-00 Un objet normal ou magique utilisable en combat, un Démon lié de manière permanente dans une arme, une armure ou un bouclier (3D8+32 PM).





lité et l'inhumanité du sac d'Imrryr, pas pour faire plaisir aux amateurs de gore en mal d'hémoglobine. Évitez certains de ces passages si vous avez des joueurs (ou pire : des parents ou autres spectateurs) par trop impressionnables. Vous pourrez toujours raconter les scènes coupées plus tard quand les oreilles chastes auront quitté les lieux.

- Un groupe de pirates a découvert quelques Melnibonéens complètement drogués et incapables d'anticiper le funeste destin qui les attend. Les pillards s'amusent à les lancer tête la première contre les murs en pariant sur la tâche de sang que feront les cervelles éclatées.

- Un esclave fidèle se retrouve suspendu par les entrailles à un auvent. Ses cris d'effroi supplient les passants de lui accorder une mort rapide.

- Une sorcière démente lâche dans la rue une abomination qui se dirige droit sur les aventuriers :

Crapaud Géant du Chaos

Ce démon n'a de batracien que le nom. C'est une masse de chair noire et flasque qui exhale une odeur de charnier. Il servait de vide-ordures dans le palais d'argent où la sorcière vivait.

FOR 16 CON 18 TAI 16 INT 8 POU 9 DEX 16

Points de vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D8

Armure : peau 1D6 -1

Armes : Langue gluante 80 % 1D6 dû à la constriction ; Crachat 50 % 1D8 d'acide: VIR 15, attaque les armures

Compétences : Sauter 85 % (jusqu'à 6 m), Chercher 60 %.

- Un groupe d'enfants melnibonéens s'en prend à des pirates qui viennent de sortir d'une demeure. Ils lancent sur ces derniers une créature de feu qui consume tout le groupe dans un gigantesque brasier. Mais les jeunes n'ont pas le temps de renouveler leur exploit car un autre groupe de pirates les prend à revers et les massacre avec acharnement. Les pillards reprennent alors leur chemin, la folie couvant dans leur regard.

- Dans une cour intérieure immaculée, de jeunes melnibonéennes sont victimes de viol. Elles sont crucifiées à des portes d'albâtre mais toujours vivantes. Elles maudissent leur agresseurs avant d'être éventrées. Alors que leurs tortionnaires se félicitent de leur prouesse, un démon liquide naît de la flaque de sang à leur pieds. Cette créature cauchemardesque scande les mêmes malédictions que celles des jeunes femmes, d'une voix qui pourrait bien être les leurs mélangées, et tue les hommes jusqu'au dernier, éclaboussant les murs d'ivoire de sang écarlate.

- Un groupe de demi-sangs tombe nez à nez avec les aventuriers et se rue sur eux.

Groupe de demi-sangs ivres de vengeance

Ces soldats-esclaves décoratifs ne comprennent pas ce qui arrive à leur cité. La panique et le manque de drogues les rend

particulièrement dangereux. Leurs armes et armures constellées de pierres semi-précieuses sont plus des objets d'art que de véritables accessoires de mort. Si quelqu'un se donnait la peine de les emporter, elles pourraient rapporter 2d6 x 1000 Bronzes.

FOR 12 CON 13 TAI 15 INT 12 POU 16 DEX 14

Points de vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Demi plaque décorative (1D8-1) sans heaume

Arme : Epée large décorative 70 % (1D8+1+1D4) [Pas conçue pour la parade]

Sorts : Armure infernale (1-4), Flamme infernale Acérée (1-4), Souplesse de Xiombarg (1-3).

Compétences : Chercher 35 %, Esquive 55 %, Pister 60 %, Vue de Sorcière 15 %.

- Des pirates bredouilles s'en prennent aux héros pour leur disputer leur butin. L'avidité les a rendus fous et ils sont prêts à tuer leurs camarades pour quelques bijoux. Si les PJ's ne sont pas capables d'éviter le combat, utilisez les caractéristiques des marins-guerriers de la page 21.

- Les personnages sont pris dans une allée bordée de bâtiments en flammes. Plusieurs jets de DEX x3 seront nécessaires pour éviter les poutres en flammes et les pans de mur qui s'abattent sur eux (dégâts 1d8, l'armure ne protège que de moitié). Plus loin, en haut d'une tour, un serviteur melnibonéen observe les PJ's un sourire aux lèvres.

Le Sac va durer deux heures et rapporter un butin de taille.

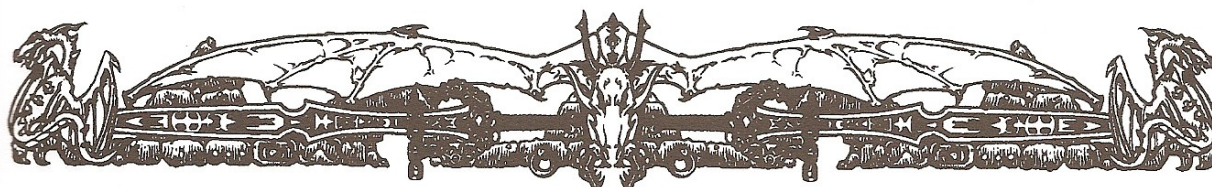
La Maison d'Amric

Une fois leur cupidité assouvie, les PJ's doivent se rendre le plus vite possible à la maison d'Amric. Il ne faudrait pas que la relique soit dérobée par un quelconque pirate ; leur mission serait alors un échec. Pendant qu'ils recherchent la demeure, profitez-en pour leur faire "visiter" une partie de la ville. Faites-leur apercevoir par exemple la Cathédrale du Chaos, vaste édifice octogonal doté d'une tour élançée à chaque angle ; mais aussi la Cour Élémentaire, où un lieu saint dédié à chacun des seigneurs élémentaires est installé ; la Tour Torsadée, en fait composée de deux tours : l'une de pierre bleue, l'autre de verre couleur rubis qui s'élèvent vers le ciel sans jamais se toucher. Bien d'autres merveilles embellissent la ville. N'hésitez pas à vous référer au supplément Melniboné pour compléter cette funeste visite touristique.

Grâce aux informations d'Anocyn, les personnages trouvent sans difficulté la maison du Prince Amric qui se situe à 300 mètres à l'est du Palais Impérial. Plutôt inhabituelle dans sa conception, la demeure a été partiellement taillée dans un énorme bloc de roche basaltique à l'aspect vitreux qui reflète et diffracte les sources de lumière, l'autre partie étant construite en

Le Sac d'Imrryr





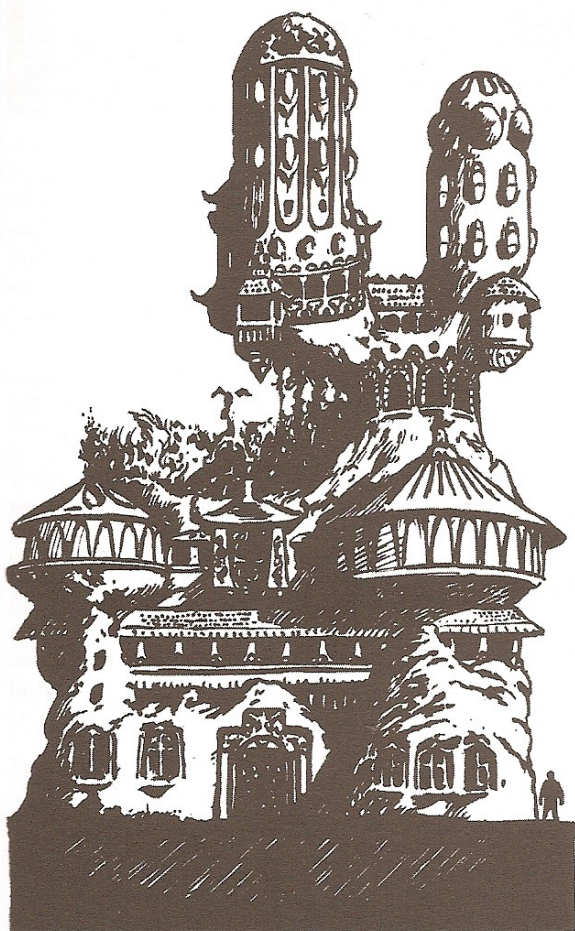
marbre blanc. Elle présente un délicat mélange entre un rocher noir agressif et des constructions blanches à l'aspect organique.

Le Rocher

L'entrée de la demeure mène à un grand hall partiellement éclairé par des ouvertures dans la paroi qui laissent passer la lumière du soleil. D'imposants escaliers taillés à même la roche mènent aux étages supérieurs.

A l'Est de ce hall central se trouvent des temples dédiés au panthéon chaotique de Melniboné. Un passage à l'Ouest mène à une salle d'entraînement, aux quartiers de la garde ainsi qu'à l'écurie et à l'armurerie. On peut ensuite accéder facilement aux quartiers des esclaves situés au sous-sol et aux pièces du centre.

Au centre du rocher, on a creusé un enchevêtrement de lieux et de couloirs. Ces parties réservées aux esclaves forment un réseau permettant d'accéder à toutes les pièces de la demeure par des portes dérobées. Une succession de halls comprenant salle de bal, salle à manger et salons forme un anneau tout autour du rocher.



Les étages supérieurs comportent les appartements des membres de la famille. Ils sont d'un luxe extrême, empruntant aux matériaux les plus nobles et les plus exotiques, avec une nette tendance au noir et blanc : fourrures d'ours géants au sol, mobilier d'ivoire et de nacre, globes de lumière en perles géantes, etc. Ils sont complétés par des bains, des salles de plaisirs remplies de drogues et d'esclaves languoureux.

Au sommet du rocher a été aménagé un jardin panoramique. Des poissons venus de plans éloignés agrémentent ses délicats bassins de marbre, des parterres de fleurs semi-intelligentes murmurent des poèmes à ceux qui s'approchent et des couches parfumées accueillent le promeneur fatigué.

La Tour

Emergeant sur le côté du rocher, une fine tour s'étire vers le ciel telle une jeune pousse. Les trois premiers étages constituent les appartements d'Amric. Les différentes salles semblent réparties sans logique aucune : des escaliers bien plus nombreux que nécessaire relient les pièces entre elles, des colonnes dorées soutiennent des balcons auxquels il est apparemment impossible d'accéder, des bassins enchantés décorent les murs en nombre. La roue d'or melnibonéenne est cachée dans une boîte en ivoire, que les aventuriers pourront trouver dans un petit salon s'ils ont beaucoup de chance - ou si un des occupants leur offre son aide.

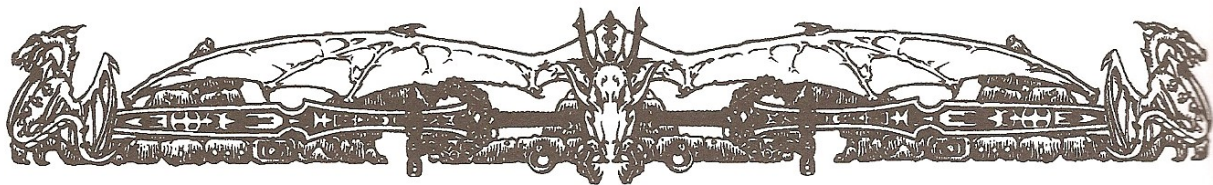
Le quatrième étage est une pièce vide avec pour seul point particulier une rune gravée sur un mur uniforme. Cette rune commande un gnome relié au mur. Mylrine, la fille d'Amric, est la seule personne présente pouvant ouvrir cette porte. Si les PJ détruisent la rune, le passage vers la tour de sorcellerie sera condamné. La seule solution serait de continuer l'ascension de la tour principale jusqu'à son sommet et de rejoindre l'autre tour à l'aide d'une corde et d'un grappin. Cette scène vertigineuse permettrait d'avoir une vision apocalyptique des dernières heures de la cité d'Imrryr, maintenant livrée aux flammes.

Les étages supérieurs de la tour sont abandonnés : deux étages d'appartements, un temple de Lassa et un observatoire. Un démon de protection nommé Xiktak en a fait son antre.

La seconde tour, plus petite, est agrippée à mi-hauteur de la principale, est le lieu de sorcellerie de la demeure. Elle est divisée en trois étages : le premier comprend une salle de torture, des cellules ainsi que les réserves pour le premier ; le second étage comprend la bibliothèque et le bureau du maître ; le dernier une salle d'invocation. Les aventuriers pourront trouver l'objet de lien du démon, un crâne momifié d'une créature simiesque cornue au front gravé du symbole du chaos, simplement posé sur une massive console dans la bibliothèque. Lorsque l'on s'avance, les yeux desséchés de l'artefact s'animent et suivent la personne qui s'approche, une vision particulièrement dérangeante. La relique, qui tient dans une main, est tiède au toucher et environnée d'une aura chaotique presque palpable. Il serait préférable de la mettre dans un sac afin de ne pas rester en contact trop longtemps avec une telle horreur.

Le Sac d'Imrryr





Xiktak

Ce démon a l'apparence d'un imposant lézard à la peau d'un gris de pierre. Il repose, tel un rocher, sur le sol d'une pièce abandonnée des étages supérieurs. Personne n'est venu le déranger ces derniers siècles et il y a fort à parier que le réveil sera difficile.

FOR 26 CON 27 TAI 16 INT 5 POU 18
DEX 14

Points de vie : 21

Modificateur aux Dégâts : +2D8

Facultés : Morsure 60%, 1D8+MD ; Coup de queue 40% + Paralysie ; Carapace 1D10.

Compétences : Plan d'origine 15%, Melnibonéen 11%.

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 42

Présence Melnibonéenne

Lorsque les aventuriers arriveront dans la demeure, le Prince-Dragon Amric sera absent. Il aura quitté précipitamment son repas pour endosser son armure de plaques au début de l'attaque de la cité, pour se rendre ensuite dans la caverne des Dragons. Les aventuriers croiseront un grand nombre d'esclaves durant leur exploration de la demeure. La plupart, drogués, ne remarqueront même pas leur présence et continueront leurs tâches quotidiennes.

Princesse Mylrine

C'est une jeune melnibonéenne d'une grande beauté. Elancée et féline, elle est habillée d'une légère tenue de soie quelque peu froissée mais néanmoins incrustée de gemmes. Ayant consommé des drogues hallucinogènes, elle confond ses rêves et la réalité. Perdue dans son délire, elle n'a à priori aucune raison de se méfier des aventuriers, même si elle ne les connaît pas. Les notions qu'elle a de l'histoire du monde sur les 400 dernières années sont un peu floues. Elle connaît toute la maison et sait parfaitement où sont les défenses magiques, comment les passer, et où son père range ses biens les plus précieux.

Collaborer avec elle ne sera toutefois pas évident car elle ne parle que le melnibonéen et elle a un comportement incohérent ; elle peut soudain s'arrêter pour observer et participer à un événement provenant de son imagination.

Princesse Myrline, 17 ans, Fille d'Amric

FOR 10 CON 12 TAI 15 INT 16 (20) POU 19
DEX 15 APP 19

Chaos 20 Balance 05 Loi 07

Points de vie : 14

Compétences : Art (danse) 80%, Art (chant) 86%, Esquive 55%, Jeunes Royaumes 2%, Melnibonéen 100%, Potion 72%, Sagacité 25%.



Battago

D'origine ilmiorienne, Battago n'est plus retourné dans les Jeunes Royaumes depuis plus de vingt ans. Sa vie se situe maintenant à Imrryr, où il est le maître d'arme de la demeure d'Amric. Le Prince-dragon a rencontré cet homme lors de l'un de ses voyages et, impressionné par les prouesses martiales de ce jeune esclave, il lui proposa de venir à Imrryr.

Malgré son statut d'esclave, Battago est aujourd'hui totalement satisfait de ses privilèges. Il connaît le Comte Anocyn Kersionva, mais cela reste pour lui un souvenir d'une autre vie.

Malgré son âge avancé, il reste en excellente forme physique et il peut s'avérer un adversaire hors du commun. Le sac de la cité lui pose un dilemme : doit-il défendre sa nouvelle vie et combattre ses compatriotes ? Il reste à proximité de la Princesse pour garantir sa sécurité.

Battago, 52 ans, Maître d'arme

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 16 POU 13
DEX 16 APP 13

Chaos 24 Balance 17 Loi 15

Points de vie : 14

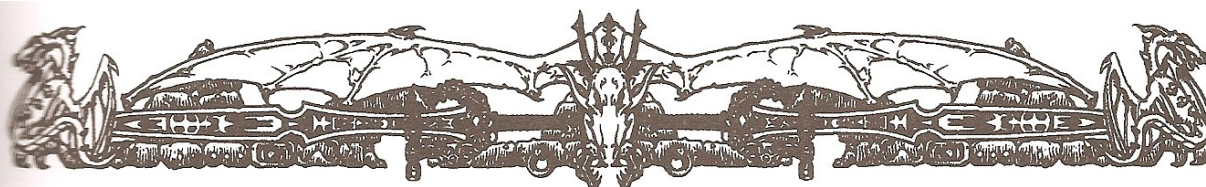
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée longue 135%, 2D8+MD ; Epée Large 124%, 1D8+3+MD ; Bouclier rond 90%, repousser+1D3+MD

Armures : 1d6+3, cuir annelé de très belle facture

Le Sac d'Imrryr





Compétences : Equitation 65%, Esquive 85%, Jeunes Royaumes 37%, Langage commun 60%, Médecine 45%, Melnibonéen 45%, Sagacité 25%

Dame Rhini'al

Mère du Prince-dragon Amric, cette vieille femme melnibonéenne de plus de 80 ans a pris place sur une chaise de la terrasse située au troisième étage du palais. Elle observe le pillage de la cité, une larme coulant le long de sa joue ridée. Faible et fatiguée, elle attend que son âme aille rejoindre son seigneur Lassa.

Gardes Sang-mêlés, 6 individus

Ces guerriers sang-mêlés font partie de la garde personnelle du Prince-dragon Amric. Portant de superbes demi-plaques melnibonéennes de couleur rouge et arborant le blason de leur seigneur, ils défendent le palais jusqu'à la mort. Le reste de la garde est partie au port défendre la cité n'en reviendra probablement pas.

FOR 13 CON 16 TAI 14 POU 16 DEX 15

Points de vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache d'Armes (MD) 75%, 1D8+2+MD ; Hache d'Armes (MG) 75%, 1D8+2+MD ; Epée courte 75%, 1D6+1+MD

Armure : 1D8+3, Demi-plaques melnibonéennes

Compétence : Esquive 70%.

Les Jharkoriens

L'équipage d'un navire jharkorien choisira la demeure d'Amric comme site de pillage.

Si les aventuriers ont débarqué rapidement en arrivant dans le port d'Imrryr et qu'ils se sont battus en première ligne aux côtés d'Elric, ils seront les premiers arrivés à la demeure. S'ils ont été un peu moins téméraires, ils arriveront en même temps qu'un groupe de guerriers jharkoriens. Une alliance est alors tout à fait possible entre les deux partis.

Dans le pire des cas, s'ils n'ont pris aucun risque et sont restés avec l'arrière garde du débarquement, les Jharkoriens auront éliminés les six défenseurs de la demeure d'Amric et seront en train de la piller. Dans une telle situation, ils verront les aventuriers comme des opportunistes et n'accepteront pas leur présence. La discrétion risque fort d'être leur seule solution pour explorer ces lieux.

Ilog Dorkem

Ayant laissé son second et une partie de son équipage garder son navire, il a pris la tête du reste de ses hommes pour participer à l'attaque terrestre de la cité. Il perdra progressivement son emprise sur son équipage au fur et à mesure que les dangers disparaîtront.

Ilog Dorkem, 38 ans, Capitaine de navire

FOR 17 CON 15 TAI 12 INT 13 POU 14
DEX 14 APP 13

Chaos 12 Balance 09 Loi 11

Points de vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache maritime 95%, 2D6+2+MD ; Bouclier rond 70%, repousser+1D3+MD

Armures : 1d6+1, cuir et anneau de couleur bleue

Compétences : Grimper 40%, Jeunes Royaumes 34%, Manœuvre 78%, Monde naturel 42%, Natation 84%, Navigation 63%, Sagacité 30%.

Marins-Pilleurs jharkoriens, 18 hommes

De robustes barbus en provenance de la Mer pâle. Ils arrosent leur victoires, de doses croissantes d'alcool, et le comportement de certains individus devient vite incontrôlable. Ils risquent, entres autres, de s'en prendre à la Princesse avec toute la douceur caractérisant certains humains.

FOR 16 CON 14 TAI 12 POU 10 DEX 13

Points de vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache maritime 70%, 2D6+2+MD ; Poignard 45%, 1D6+1+MD

Armures : 1d6-1, cuir souple

Compétences : Artisanat (cordage) 70%, Bagarre 50%, Grimper 55%, Natation 80%, Navigation 30%.

Les Chemins Mystiques

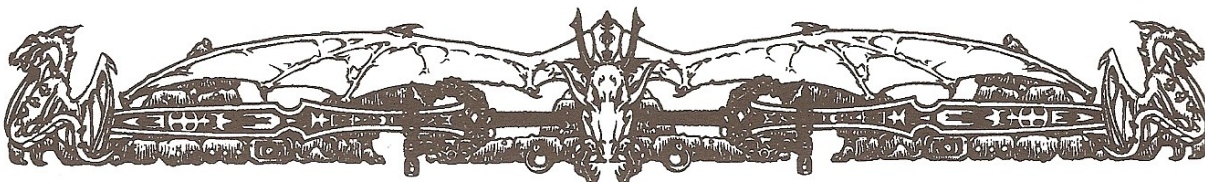
Que la Campagne est Belle !

Pendant que les héros sont occupés à fouiller la maison d'Amric, les pirates battent le rappel. Tout ce qui ne peut être emporté est brûlé et les derniers Imrryriens encore dans la ville sont exécutés sur le champ. Les personnages doivent maintenant suivre les indications d'Anocyn et sortir de la ville par le nord en direction de la plaine.

Passées les dernières maisons, le paysage qui s'étend sur plusieurs lieues est constitué de jardins, de champs et de prés offrant à la vue un parterre bigarré qui contraste amèrement avec les horreurs sans nom dont les personnages viennent d'être les témoins. Une telle beauté est presque écœurante à leurs yeux et c'est dans une ambiance irréelle qu'ils traversent les champs de blé, d'orge et de riz et les magnifiques vergers de pommiers, d'orangers et de citronniers. Plus au nord, sur les pentes des collines d'encerclement, on peut voir s'étaler de sublimes vignobles. Le tout dégage une envoûtante odeur aux effets plus ou moins narcotiques.

Le Sac d'Imrryr





La position dominante par rapport à la ville et au port permet aux héros d'être témoins du départ des assaillants. Vous pouvez émailler la progression des PJ à travers la plaine enchantresse de descriptions progressives du sort tragique qui attend les Seigneurs des Mers.

Alors que les bateaux des pirates s'éloignent du port, les grandes galères de guerre melnibonéennes apparaissent à la sortie de l'île, faisant passer les vaisseaux des Jeunes Royaumes pour des coquilles de noix. Un vent violent se lève au même instant, entraînant une partie de la flotte hors de portée des Melnibonéens. Les vaisseaux restants sont rapidement mis en pièces par les feux grégeois qui pleuvent depuis les galères et par l'abordage sans pitié qui suit.

Quelques minutes plus tard, après un jet réussi en chercher, les aventuriers peuvent voir des dizaines de créatures reptiliennes prendre leur envol de l'une des collines accolées à la ville. Elles fondent rapidement sur le reste de la flotte. Les personnages voudront sans doute se camoufler car quelques Princes-Dragons tournoient afin de trouver d'autres victimes pour assouvir leur désir de vengeance.

En fonction de la force de votre groupe et de la qualité des objets magiques récupérés, vous pouvez décider que l'un d'entre eux aperçoit nos héros.

Ne vous acharnez pas sur des loques humaines qui n'ont survécu que par miracle au sac. Par contre, si vos joueurs ont traversé la ville le sourire aux lèvres et les bras chargés de trésors, n'hésitez pas les faire transpirer un peu - que cette équipée à Imrryr leur fasse au moins quelques souvenirs mémorables.

Dhelik Islon, Prince-Dragon

Un vieux soldat fatigué, le seigneur Islon a normalement abandonné sa monture Taillacier aux bons soins de son fils Dhal. Malheureusement, celui-ci a voulu participer à la défense du port et n'est pas revenu.

Le vieil homme a donc accompagné les autres Princes et réveillé son vieux compagnon pour l'emmener dans une quête de revanche désespérée.

Ses cheveux blancs flottent sous son homme doré et c'est avec fierté qu'il déclame son nom et sa lignée avant de se jeter à corps perdu dans la bataille.

FOR 17 CON 15 TAI 14 INT 15 POU 26
DEX 17

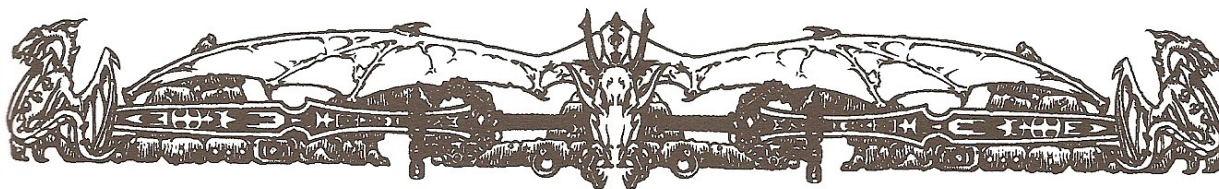
Points de vie 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Plaque Melnibonéenne (1D10+6) heaume porté

Le Sac d'Imrryr





Armes : *Epée Longue* 130 % (2D8+1D4), *Epée large* 120 % (1D8+1+1D4)

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Aile de Lassa (4), Armure infernale (1-4), Don de Grome (4), Flamme de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Ouïe de Démon (1), Minuit (1), Rasoïr infernal (1-4), Réfutation (1), Tendon de Mabelrode (1-3), Visage d'Arioch (1-3).

Compétences : Chant des dragons 95 %, Chercher 85 %, Equitation Dragon 150 %, Esquive 75 %, Orientation 80 %, Vue de Sorcière 60 %, *Epée Longue* 130% (2d8 + 1d4), *Epée Large* (1d8 + 1d4).

Taillacier le Dragon

FOR 64 CON 76 TAI 67 INT 15 POU 15
DEX 14

Points de vie : 72

Modificateur aux Dégâts : +3D8

Armure : Ecailles de Dragon (2D8+8)

Armes : *Morsure* 25 % dégât 7D8, *Coup de queue* 20 % (1D8+7D8)

Ce combat peut intervenir à n'importe quel moment de cette partie du scénario. A vous de la gérer au mieux.

Les Prés de la Lassitude

Une fois traversé la plaine d'Imrryr et atteint les collines, une passe étroite mène aux Prés de la Lassitude. C'est de là que

partent tous les chemins mystiques de Melniboné et que se crée la Configuration Géomantique, une sorte de rassemblement idéal de facteurs physiques et spirituels qui permet le passage vers des plans extérieurs. Dès l'instant où ils pénètrent ces lieux, les PJ's vont vivre des expériences diverses sur les plans éthérés. Leur corps physique restant à Melniboné, ils ne risquent rien. Ce qui n'enlève rien à la réalité de l'expérience, toutefois.

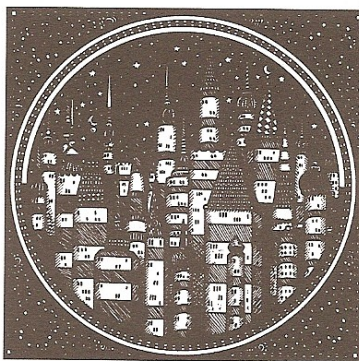
Les possibilités sont infinies (ou du moins au nombre d'un million). Voici quelques exemples :

- Passage dans le domaine d'un Seigneur des Plantes, où tout n'est qu'exotisme et beauté. Des êtres végétaux se rassemblent autour de ces curieux visiteurs de chair.

- Passage dans le plan des Seigneurs Gris où il n'y a rien si ce n'est l'occasion de méditer sur la vanité de l'apparence de la Loi et du Chaos, un bon moyen de gagner quelques points d'al légéance à la balance.

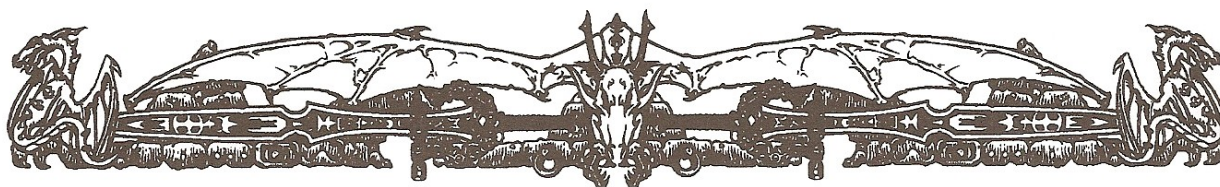
- Passage dans différents plans des Seigneurs Elémentaires où les aventuriers pourront avoir l'impression de voler, de se noyer, de brûler ou de s'étouffer. Ils ne risqueront rien, puisque leurs corps physique sont restés sur terre. Des élémentaires liés pourront en profiter pour se libérer en maudissant leur anciens propriétaires.

Après ces expériences pour le moins déroutantes et les éventuelles rencontres que le MJ voudra y placer, les héros arrivent enfin en vue du but de leur quête. La raison pour laquelle ils ont risqué leur vie dans cette bataille insensée: le passage vers le plan d'Ihrilalathir !



Le Sac d'Imrryr





Le Serpent et l'Épée

par Guillaume Chapuisat



Ca y est, Imrryr est pillée et les aventuriers en fuite, emportant avec eux l'objet de lien et la précieuse roue d'or. Après une traversée difficile de l'arrière-pays melnibonéen, les voilà arrivés au terme de leur parcours. La source découverte et le rituel accompli, ils franchissent les portes des plans pour partir à la poursuite d'Ihrilalathir.

Mais c'est une surprise de taille qui les attend de l'autre côté. En effet, pendant des siècles le Démon a régné seul sur son plan, en maître absolu. Mais depuis peu les choses ont changé, et Ihrilalathir a été débordé. Izerias, un puissant Champion d'Arkyn le Meticuleux, est arrivé un beau jour à la tête d'un puissant groupe de pèlerins, prêtres et serveurs de la Loi. Ensemble ils ont vaincu le Démon, ses défenses et ses serviteurs, le forçant à fuir son repaire. Depuis, tout est différent.

Le Chemin vers la Source

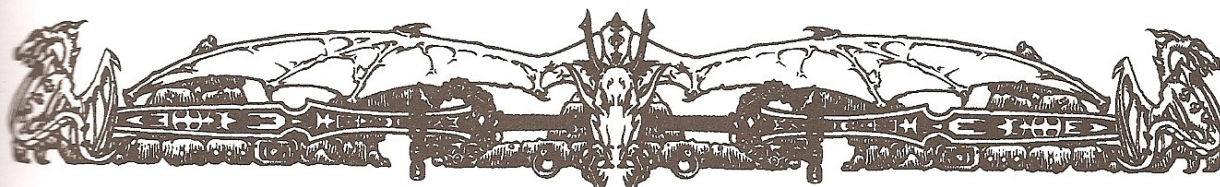
Au cœur d'une petite vallée entre deux collines se trouve un beau petit bâtiment de marbres colorés, rehaussé de sculptures et de hauts-reliefs étonnants, dont semble jaillir un petit ruisseau féérique. Des rosiers grimpent le long de l'édifice, et des pêcheurs sauvages poussent à proximité. De nombreux oiseaux de rivière vivent dans ce lieu, et de petits poissons multicolores nagent entre les nénuphars, dérangeant parfois quelques grenouilles dans les roseaux. Dans cet endroit, l'herbe est d'un beau vert foncé et arrive aux genoux, des buissons de fleurs sauvages telles que des aubépines en émergent parfois. Il y a ici de quoi oublier la fureur et le bruit de la guerre, les sanglots des marins confrontés à la vision de cauchemar d'une horde de démons surgissant des antiques demeures des Princes-Dragons, les flammes, les cris et les hurlements. De lourdes portes d'une pierre rose et cristalline ferment le bâtiment. Aucun mécanisme ne semble permettre de les actionner.

Laissez souffler les aventuriers, qu'ils aient ici le sentiment qu'ils sont à l'abri de tout danger. Viendra alors le temps de réfléchir à comment entrer, la Source semblant se trouver à l'intérieur. Après quelques temps de recherche et quelques essais infructueux, les portes s'ouvriront d'elles-mêmes, laissant le passage à une jeune melnibonéenne à la beauté insondable. Elle porte une simple broche d'améthyste dans ses longs cheveux blonds, et une tige diaphane aux reflets ambrés lui couvre le reste du corps, laissant bras et chevilles nus. La gauche est d'ailleurs décorée d'une jolie chaînette de platine. Ses yeux ont la couleur de la lavande, étrangement pâles. Il s'agit d'Acyriel, la Gardienne de la Source. Elle inspirera immédiatement un immense respect à toutes les personnes présentes. Pour ne pas oublier les raisons premières de sa visite et vouloir tout abandonner pour vivre avec elle pour l'éternité, il faudra réussir un jet de Pouvoir opposé à son Apparence. Tenter de l'attaquer provoquera immédiatement une réaction des autres personnes présentes, des amis de longue date pouvant se retourner les uns contre les autres. Pour résister au désir de protéger Acyriel envers et contre tout, il faudra de nouveau effectuer un test de Pouvoir opposé à son Apparence. Même la nature semblera s'en indigner et les oiseaux de la rivière viendront immédiatement défendre la Gardienne.

Elle est théoriquement sensée interdire le passage vers la Source à toute personne à l'âme noire ou ayant de mauvaises intentions. En effet, celle-ci renferme de grands pouvoirs, en plus d'être un lieu de passage vers d'autres plans, c'est notamment une source de Jouvence et de pouvoir importante. Elle risque dans un premier temps de s'opposer aux aventuriers et de leur interdire l'accès. Tenter de la vaincre physiquement n'est vraiment pas une bonne idée même si elle est réalisable. Un pareil meurtre fera immédiatement perdre 6 points de Balance à toute personne y ayant participé. De plus, 1D3 Sylphes, 1D3 Ondines et 1D3 Gnomes surgiront immédiatement pour punir les infidèles. Toutefois, mise au courant de la situation par une personne sensée, Acyriel se laissera attendrir par cette histoire de

Le Serpent et l'Épée





malédiction et d'amour contrarié et laissera alors l'accès à la Source.

L'intérieur du bâtiment est joliment décoré et les reflets de la lumière du soleil jouent de manière improbable sur les mosaïques du sol, bien qu'aucune fenêtre ne soit visible. Plusieurs pièces contiennent des fontaines, des statues ou des jardins. L'une d'elle renferme la chambre d'Acyriel et une autre proche du centre est entièrement gravée du sol au plafond. L'étude prolongée de cet endroit nécessite la connaissance du Haut-Idiome et 3D6 semaines de travail intensif et permet de gagner 2D10% en Million de Sphères. Cette étude permet également de connaître les secrets de la Fontaine et de savoir comment l'utiliser à des fins magiques. Enfin, une large pièce contient un grand rocher jaillissant du sol au sommet duquel s'écoule en cascade continue et vive une eau claire et cristalline qui vient d'abord remplir un délicat bassin de marbre blanc avant d'en déborder pour s'écouler dans plusieurs rigoles vers l'extérieur, où elles donnent naissance à la rivière. Dans le bassin nagent plusieurs petits poissons de cristal. Ils sont évidemment d'une grande valeur marchande mais ne peuvent subsister plus d'une journée en-dehors de cette eau incroyablement fraîche et revigorante. Parmi les nombreuses capacités magiques de cette eau, on peut au moins en citer deux : tout aventurier qui s'y désaltère suffisamment avant de dormir se réveille au terme de sa nuit de sommeil en ayant récupéré 1D3 Points de Vie et avec 3 Points de Magie supplémentaires (qui disparaîtront à la nuit tombée s'ils n'ont pas été utilisés). Ensuite, sa principale qualité est son action de jouvence. Si l'on ne boit de l'eau ne provenant que de cette source pendant plus d'une semaine d'affilée, on voit son organisme

rajeunir d'1D3 ans au terme d'une nouvelle semaine. Toutefois, même si l'on boit de l'eau de cette source toute l'année, le rajeunissement ne peut avoir lieu qu'une fois toutes les soixante lunes. En tout cas, c'est ici, devant cette fontaine, que doit avoir lieu le rituel qui permettra aux aventuriers de partir vers le plan d'Ithrilalathir, le Grand Serpent.

Acyriel ne laissera toutefois pas partir les aventuriers sans les avoir encouragés à se reposer, à manger et à se désaltérer. Elle fera également de son mieux pour soigner leurs blessures.ACYRIEL est une servante de la Balance, elle croit dans l'Amour véritable et est particulièrement sensible à tout ce qui touche les problèmes de cœur. Elle est toutefois très prude et porte le deuil d'un amour éternel dont elle ne souhaite pas salir la mémoire.

Acyriel, Gardienne de la Source, 651 ans

FOR 08 CON 17 TAI 14 INT 23 POU 29
DEX 17 APP 21

Chaos 71 Balance 234 Loi 38

Points de vie : 16

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : aucune

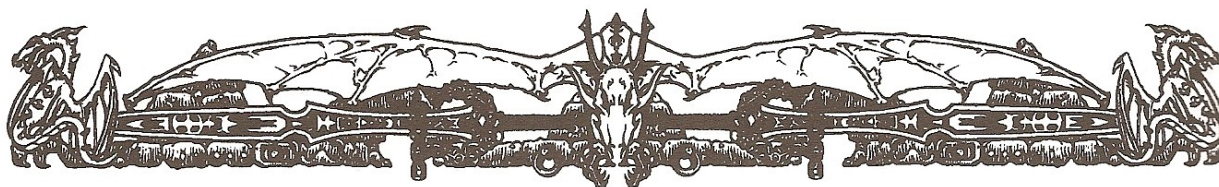
Arme : aucune

Sortilèges : Ailes de Lassa (4), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal (4), Générosité de Straasha (4), Proscrire Tumulte (10), Terre Absorbante (10).

Compétences : Baratin 135%, Chercher 90%, Ecouter 90%, Eloquence 171%, Esquive 146%, Haut-Idiome 88%, Langue

Le Serpent et l'Épée





Commune 101%, Médecine Rudimentaire 149%, Melnibonéen 136%, Million de Sphères 31%, Monde Naturel 191%, Potions 147%, Sagacité 129%, Vue de Sorcière 112%.

Note : N'oubliez pas qu'en cas d'agression physique directe, elle peut faire appel à son allégeance, gagnant ainsi 47 Points de Vie.

1. L'Enfer Pétrifié

Ihrilalathir possède plusieurs domaines d'influence dont les deux principaux sont la roche et les reptiles. Son plan, à son image, en offre en abondance. C'est une terre relativement vaste, de la taille de l'île des Cités Pourpres. Le ciel est sombre et terne, des nuages noirs et lourds cachent l'horizon. Il y fait une chaleur redoutable, et l'air est étouffant, chargé d'humidité. La terre est noire et fine, des roches déchiquetées jaillissent du sol par endroit, recouvertes de mousses et de lichens. Des arbres peu nombreux aux formes étranges semblent poser, çà et là, certains poussant sur les pierres mêmes, leurs racines noueuses serpentant jusqu'au sol. De nombreuses espèces de serpents, venimeuses pour certains, constricteurs pour d'autres, vivent là, du plus petit au plus grand (se référer à la page 220 du livre de base d'Elric). Les mares d'eau stagnante sont fréquentes, ainsi que les averses. L'ensemble présente un relief abrupt et vallonné. Au cœur de cet enfer, une immense roche se dresse à plusieurs centaines de mètres du sol, à son fait une imposante bâtisse, une forteresse supposée imprenable taillée à même la roche et dominant une petite vallée. Un grand fleuve sinueux s'écoule au pied du château et des habitations occupent le reste de la place. Un chemin où une charrette serait à l'étroit permet d'atteindre le sommet depuis le village. Des esclaves humains vivaient là, dans l'adoration constante du Démon et de ses autres créatures. C'est depuis là-haut qu'il dominait son petit monde, avant l'arrivée des serviteurs de la Loi.

Depuis qu'Izerias est arrivé, Ihrilalathir a été chassé de son château. Le Champion, ses prêtres et ses guerriers sont allés le défier chez lui, il a été vaincu et forcé de fuir. Ses autres serviteurs ont été pour la plupart détruits. Une partie des humains a été convertie au culte de la Loi, mais la majorité s'est enfuie. Ceux-ci appartiennent à une ethnie noire de peau, donc aisément reconnaissable dans la masse des adorateurs de la Loi, qui sont eux de peau blanche. Les fidèles d'Arkyn ont alors commencé à construire de nouvelles maisons, toutes semblables entre elles.

Au centre de la petite ville, un temple a été édifié, aux parois recouvertes de plaques de métal rivetées. Ils ont installé des champs irrigués, utilisant d'étranges machines de métal pour contrôler le fleuve. Conçues par les prêtres, elles nécessitent un entretien constant. Par un complexe système hydromécanique, elles se servent de l'énergie même du fleuve pour mieux le canaliser. La population de la petite communauté s'élève à près de 2000 personnes. Une quinzaine de prêtres est là pour assurer son encadrement, et une centaine de miliciens veille à sa sécurité. Un

petit groupe a été formé par Izerias spécialement pour lutter contre le Chaos, ce sont des adversaires particulièrement redoutables ayant prêté allégeance à Arkyn.

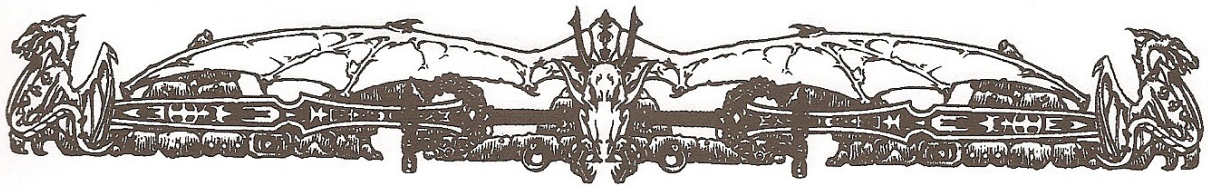
Un Accueil Inattendu

Lorsque les aventuriers arriveront à destination après le rituel, ils débarqueront donc peu avant la tombée de la nuit au cœur d'une forêt de roche et d'arbres nouveaux. La chaleur et l'humidité ambiante seront immédiatement étouffantes. Il n'est évidemment pas recommandé de porter une armure d'un encombrement supérieur à léger. Dans un environnement comme celui-ci, les risques d'être gêné par son armure sont doublés (cf. la règle optionnelle page 119 du livre de base). Mais qui serait assez fou pour tenter d'escalader une roche glissante par 40° avec une armure de plaques ? Il ne sera en tout cas pas possible de marcher plus de CON/3 heures d'affilée en portant une telle armure. De plus, les aventuriers seront peut-être encore blessés, malgré les soins éventuellement procurés par Acyriel. Toutes blessures sérieuses, c'est-à-dire supérieure à trois points de dégâts, risquent d'avoir du mal à cicatriser et le rythme de guérison naturel est ici réduit à 1D3-1 par semaine. Si les aventuriers possèdent un ou plusieurs élémentaires ou démons majeurs liés, leur puissance ne sera ni augmentée, ni diminuée, et ils ne pourront pas tenter de briser le lien. Toutefois, les capacités des démons mineurs ayant un coût strictement supérieur à 5 Points de Magie ne fonctionneront pas. On peut faire un usage limité de la sorcellerie, mais aucun sort (excepté ceux de la Loi) demandant une dépense supérieure à 4 Points de Magie ne pourra être lancé, la lutte entre Izerias et Ihrilalathir ayant vraiment chamboulé l'équilibre des Forces dans la région. En ce qui concerne la magie et les démons, laissez donc les joueurs faire eux-même cette constatation, ne vous empressez pas de le leur dire. Le porteur de l'objet de lien saura intuitivement vers où se diriger, même s'il ressent un étrange sentiment de malaise. Après quelques heures, la nuit sera là et la pluie avec. Les aventuriers pourront trouver refuge dans une sorte de petite caverne naturelle, ou bien continuer à marcher, sachant que la nuit est particulièrement sombre. Faire un feu ne sera pas chose aisée, mais néanmoins réalisable - avec beaucoup d'énergie. Evidemment, sa chaleur ainsi que celle des personnages attirera inmanquablement un certain nombre d'indésirables, moustiques et serpents.

L'un des aventuriers pourrait se réveiller avec un imposant serpent lové sur son ventre - effet déstabilisant garanti. Un jet réussit en Monde Naturel permettra de déterminer que cette espèce n'est pas venimeuse et ne présente aucun danger pour l'homme. Faites de plus effectuer un test de CONx4 à tout le monde. Un échec signifie la perte d'1 point de vie, et un malus de -10% sur tous les jets pour toute la journée. Vous êtes-vous déjà réveillé avec plus de 150 piqures de moustique sur le corps ? Je ne vous le conseille pas. Heureusement, ils ne sont pas porteurs du paludisme. Il est tout de même recommandé aux aventuriers de penser à secouer leur bottes avant de les enfiler, c'est un environnement hostile.

Le Serpent et l'Epée





Nouveaux Miracles de la Loi

Nouveaux Sorts de la Loi

Force de l'Unique (9) : Ce sort est en réalité un rituel qui demande la présence d'un certain nombre d'autres personnes libres et consentantes. Elles doivent se trouver à moins de 9 mètres du lanceur lorsqu'il jette son sort. Toutes les personnes impliquées, dont le nombre ne peut excéder neuf, dépensent alors 5 Points de Magie. Le jeteur du sort gagne alors un bonus de 2 Points de Vie par personne impliquée dans le rituel en plus de lui. Il n'aura pas à le retrancher de son total de Points de Vie à la fin du sortilège si son total actuel est inférieur à 9 Points de Vie. Il gagne en outre un bonus de 2% dans toutes les compétences d'armes (de Contact ou de Jet) par personne impliquée dans le

rituel en plus de lui, ainsi que dans ses compétences de Bagarre, de Bouclier, d'Esquive, de Lancer et de Lutte, et ce jusqu'à expiration du rituel.

Sacrifice d'Excellence (1-4) : Ce sort permet au lanceur de puiser en lui l'énergie nécessaire à la lutte contre les forces de l'Entropie. Au moment où il lance le sort, il dépense un nombre de Points de Vie équivalent au nombre de Points de Magie investi. Chaque point dépensé lui confère alors un bonus de +5% dans toutes ses compétences de Combat (cf. Force de l'Unique) pour toute la durée du sort.

Nouvelle Arme de la Loi

	Base	Dégâts	Portée	Att./Round	Struct.	Empale	Pare	FOR/DEX
Arbalète	25	2D4+2	60	1 par 2 rounds	8	oui	non	11/07

L'arbalète est une arme à l'efficacité redoutable conçue par les prêtres d'Arkyn. Elle nécessite l'emploi des deux mains et nécessite un temps de rechargement assez long. Elle est particulièrement efficace contre les armures de métal, réduisant leur efficacité de 2 (avec un minimum de 0).

En milieu de journée, nos héros arriveront enfin en vue de la forteresse, perdue sur son rocher. Quelques heures de marche supplémentaires permettront alors d'atteindre la vallée. S'ils ne sont pas discrets, les aventuriers seront rapidement repérés, et le premier contact avec les troupes d'Izerias sera rapide. Un groupe d'hommes en armes (deux par joueur), conduit par deux gardes d'élite du Champion, viendra intercepter et interroger les personnages. Ils portent des armures de cuir de qualité et des basins métalliques, ils sont bien armés et un certain nombre pointent une arme étrange dans la direction des aventuriers : une arbalète, invention des prêtres de la Loi. Tous portent une flèche unique et écarlate sur leur pourpoint. Ils seront évidemment hostiles à tout usage de sorcellerie ou démonstration d'agressivité. Démons ou élémentaires seront attaqués à vue. Même s'ils ne savent pas ce que c'est, la vue de quelque chose d'aussi fondamentalement chaotique que l'objet de lien les rendra également immédiatement hostiles. Ils sont particulièrement fanatiques et très suspicieux. Inversement, des symboles de la Loi ou des signes d'adoration des Seigneurs Blancs les détendront. La première difficulté, et elle est de taille, c'est qu'ils ne parlent pas la langue commune des Jeunes Royaumes. Libres mais sous une garde attentive ou ligotés et malmenés - en fonction du déroulement de la première entrevue - le groupe sera conduit jusqu'à la petite ville, au Temple de la Loi.

Les PJ's peuvent également tenter de s'y introduire de nuit. Ils découvriront alors que l'endroit est particulièrement surveillé et patrouillé. Le chemin menant au château est également gardé. Escalader la roche jusqu'à son sommet n'est également pas une option, il faudrait des heures pour y arriver, et sans matériel la chose est quasiment impossible.

A moins d'être vraiment des champions de la discrétion, les personnages risquent d'être assez vite repérés. Si l'alarme est donnée, les lumières de presque toutes les maisons s'allumeront, ce sera bientôt près d'une trentaine de gardes qui leur tombera dessus. Ils risquent d'être assez vite mis hors de combat et seront alors emmenés au Temple, comme prévu dans le premier cas.

Miliciens d'Izerias, Gardiens de la Communauté

FOR 14 CON 17 TAI 14 POU 14 DEX 15

Points de vie : 16

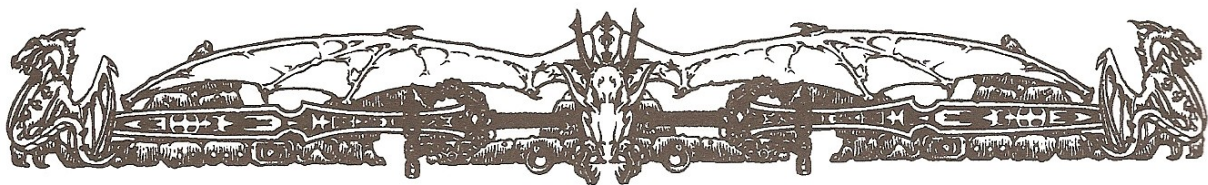
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Souple de Qualité, 1D6 (heaume porté)

Armes : Masse Légère 75%, 1D6+2+MD ; Bouclier Entier 70%, R+1D4+MD ; Dague(x3) 60%, 1D4+2+MD ou Arbalète(x3) 60%, 2D4+2

Le Serpent et l'Epée





Compétences : Chercher 70%, Ecouter 50%, Esquive 45%, Langue Maternelle 60%, Lutte 45%, Sagacité 25%, Sauter 50%.

Gardes d'Elite d'Izerias, Fers de Lance de la Loi

FOR 15 CON 16 TAI 15 INT 13 POU 16
DEX 15 APP 12

Chaos 03 Balance 06 Loi 35

Points de vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir et Anneaux de Qualité, 1D6+2 (heaume porté)

Armes : *Epée Large Bénie* 105%, 9+MD ; *Bouclier Entier* 100%, R+1D4+MD ; *Dague* 80%, 1D4+2+MD ; *Arbalètes* 80%, 2D4+2

Sortilèges : Champ de la Loi (4), Force de l'Unique (9), Sacrifice d'Excellence (1-4).

Compétences : Chercher 80%, Ecouter 60%, Eloquence 55%, Equitation 60%, Esquive 65%, Langue Maternelle 70%, Lutte 65%, Sagacité 45%, Sauter 70%.

***Note :** Ces guerriers fanatiques, qui ne sont pas plus d'une dizaine dans le camp d'Izerias, sont des adversaires redoutables. Il ne faut pas oublier leur score d'allégeance, à laquelle ils peuvent faire appel pendant un combat particulièrement difficile. Ils n'hésitent pas à utiliser leurs sortilèges. De plus, leurs épées bénies par le Champion ne se brisent jamais.*

L'Entrevue avec Doreth

Le Temple d'Arkyn est un édifice assez imposant de forme cylindrique, d'une soixantaine de mètres de diamètre pour une dizaine de mètres de hauteur. Il a été construit en pierre, mais sa charpente est métallique et ses murs extérieurs sont recouverts de plaques de fer habilement rivetées les unes aux autres. Certaines d'entre elles peuvent être soulevées pour aérer le bâtiment. Une grande flèche de la Loi en cuivre est fixée au-dessus de l'entrée principale. Il comprend un étage et un sous-sol. La grande salle du rez-de-chaussée est utilisée pour les cérémonies religieuses tenues régulièrement.

Les personnages pourront remarquer d'étranges appareils fixés sur le plafond, des espèces de rotors prolongés de longs pals. Il s'agit de ventilateurs qui sont utilisés pendant les heures de grande chaleur. Ils sont contrôlés par un système d'horlogerie très complexe caché dans les colonnes, mais disposent d'une autonomie limitée. Il est donc nécessaire de les remonter à l'aide d'une très grosse clef presque tous les quarts d'heure. Là encore, leur entretien est régulier et minutieux. L'administration de la ville est concentrée dans ce bâtiment et un couloir souterrain relie les sous-sols à la caserne. C'est ici que sont conservées la plupart des réserves de métal de la communauté.

Doreth est un vieil administrateur de la Loi, un prêtre d'Arkyn sage et respecté. Etant donné son statut de doyen du petit

groupe d'ecclésiastiques entourant le Champion, celui-ci l'a désigné pour diriger la communauté en son absence. Izerias s'est en effet retiré dans le Palais et passe le plus clair de son temps en prière et en privation, attendant le prochain signe d'Arkyn. Quelques-uns des prêtres travaillent à l'entretien des machines d'irrigation, les autres passent le plus clair de leur temps en étude et en travail de recherche dans leur bibliothèque et le laboratoire qu'ils ont installé au Château.

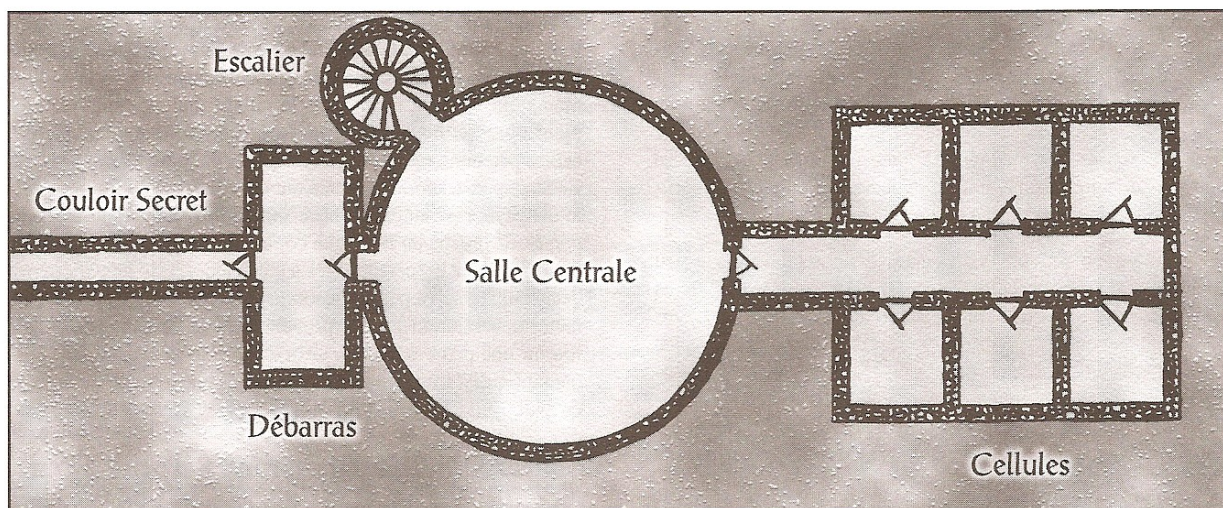
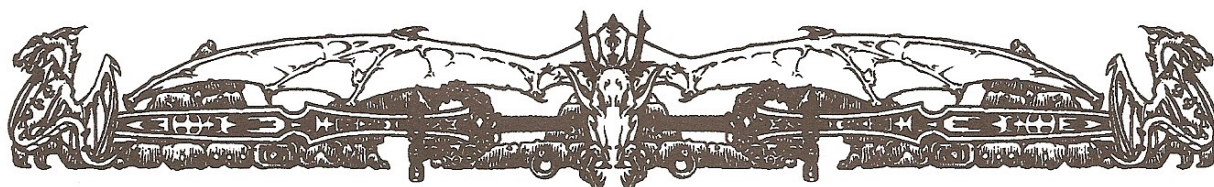
Doreth est fier d'avoir été choisi par Izerias pour ce poste, toutefois il s'y ennue beaucoup et préférerait retourner à ses travaux de mécanique et laisser tout le travail de gestion aux militaires. Son large bureau se trouve au premier étage, attenant à sa modeste chambre. Il doit s'y trouver toute la journée. La chaleur y est importante, ce qui le fait beaucoup souffrir. Le mobilier, fonctionnel et de qualité sans être luxueux, est composé de nombreux meubles et armoires. Sur le bureau principal, un cône de matière étrange se consume très lentement dans une assiette d'étain. Son odeur un peu camphrée a comme principale vertu de tenir éloignés les moustiques.

Pour occuper ses moments de temps libre, le vieux prêtre d'Arkyn se livre à son occupation favorite, presque obsessionnelle : il conçoit des circuits de dominos toujours plus longs et plus complexes où la position de chaque pièce est méticuleusement calculée afin que tout s'enchaîne en une seule réaction lorsque le moment est venu de faire basculer en avant la première pièce. Si les personnages sont amenés devant lui pendant la journée, c'est sans doute au milieu de cette occupation qu'ils risquent de le trouver. Il intimera alors de la main l'ordre impératif de faire silence afin qu'il puisse poser le domino qu'il a en main avant de relever la tête vers les nouveaux venus. Il ne faut toutefois pas se fier à son apparente bonhomie, il est redoutablement intelligent et comme les autres particulièrement fanatisé par la présence toute proche du Champion.

Après quelques tâtonnements, il finira par trouver une langue dans laquelle il peut à peu près communiquer avec les aventuriers : sorte de forme bâtarde du commun mais la conversation ne pourra être qu'assez simple. Il s'agit de la langue des natifs de ce plan, dont il connaît quelques rudiments, mais cela renforcera sa méfiance à l'égard des aventuriers. Il est prêt à écouter leur histoire. Il ne sait malheureusement rien sur Ihrilathir, le Démon pour lui a soit été banni, soit détruit il y a déjà plusieurs années. Il aura évidemment le plus grand dégoût pour l'objet de lien si celui-ci lui est montré. Il le confisquera alors et le fera mettre sous clef dans un coffre situé dans son bureau, fermé par une Rune de Juste Accès (cf. les "Versets Impies", page 17). Il n'a aucune idée de comment lever la malédiction. Il serait curieux de savoir comment les personnages se sont débrouillés pour arriver jusqu'ici et comment ils comptent repartir, et a évidemment une haine farouche pour tout ce qui est magie où s'en approche. Selon le tour que prendra la conversation, et les circonstances dans lesquelles elle a eu lieu, il va placer les personnages soit en résidence surveillée, soit en prison, en attendant d'en discuter avec les autres prêtres et avec Izerias lorsque il sortira de sa méditation. Ce qui peut évidemment durer très longtemps.

Le Serpent et l'Epée





Doreth

Administrateur de la colonie et prêtre d'Arkyn, 61 ans

FOR 07 CON 13 TAI 10 INT 17 POU 19
DEX 15 APP 13

Chaos 09 Balance 13 Loi 71

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : aucune

Arme : aucune

Sortilèges : Dédain de la Loi (1), Morale (4), Restreindre Démon (3), Rune de la Loi (3 + 1 POU), Rune de Juste Accès (4), Rune de Protection (1 ou +), Volonté de Fer (3).

Compétences : Artisanat (Dominos) 132%, Artisanat (Mécanique) 103%, Baratin 65%, Eloquence 81%, Evaluer 75%, Langue des Esclaves du Démon 35%, Langue Maternelle 90%, Marchander 78%, Médecine Rudimentaire 99%, Million de Sphères 06%, Monde Naturel 111%, Réparer/Concevoir 126%, Sagacité 77%, Scribe 102%.

Le Choix

Libres mais surveillés, les aventuriers seront sûrement plongés dans la perplexité. La maison qui a été mise à leur disposition est assez petite, comprenant un étage, trois chambres et une salle commune. S'ils sont justes "invités", ils pourront se promener un peu dans la petite ville, sous la garde d'un ou deux hommes, aller observer de plus près les machines du fleuve, ou même assister à un office religieux dans le Temple de la Loi. Cela leur donnera ainsi l'occasion de voir fonctionner ces merveilles que sont les ventilateurs. Ils ne peuvent toutefois pas espérer monter vers le château, qui leur est interdit. Il leur est aussi interdit de sortir la nuit.

S'ils sont en prison, ils sont évidemment bien moins libres de leurs mouvements. La caserne est un petit fortin de bois et de pierre assez grand pour abriter une centaine d'hommes. On y trouve un réfectoire, des cuisines et entrepôts, des dortoirs, une armurerie, une salle d'escrime et quelques bureaux.

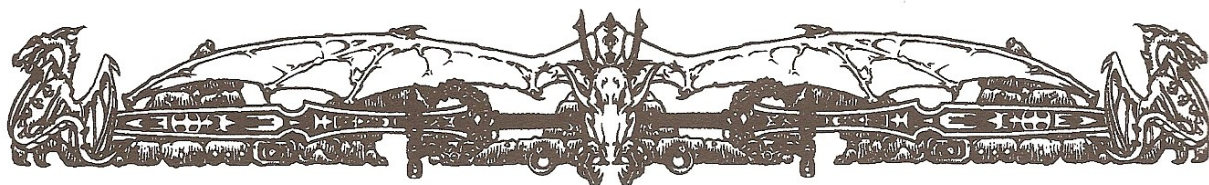
Malgré la proximité du temple, une petite chapelle y a été aménagée en plus pour permettre aux hommes de prier pendant leur court temps de repos. Les sous-sols ne sont pas immenses. D'une pièce ronde, dans laquelle se trouve un petit escalier menant vers le haut, part un petit couloir vers les six cellules. Les cellules sont fermées par des barreaux portant une solide serrure particulièrement complexe (-15% à toute tentative de la Crocheter). Une autre porte dans la première salle donne accès à un petit réduit où seront entreposées toutes les affaires confisquées aux personnages. Tout ce qui est d'origine clairement chaotique subira le même sort que l'objet de lien et sera donc envoyé au temple. Dans cette petite pièce, on trouve également une porte d'acier ouverte qui permet d'accéder aux sous-sols du temple après une marche d'un bon quart d'heure. Le couloir est sombre et humide, à cause des infiltrations d'eau.

Au beau milieu se trouve une protection placée là par Izerias lui-même et qui risque de poser problème aux alliés du Chaos : une Membrane de la Loi (cf. livre de base d'Elric, page 140). Elle empêche le passage de la garnison vers le temple pour tous les adversaires de la Loi et a une résistance magique de 26 (le Pouvoir du Champion). S'ils sont dans les geôles de la Loi, il ne faut pas oublier que c'est ici une prison qui sort de l'ordinaire.

Tous les prisonniers, hormis ceux ayant un lien trop visible avec le Chaos, seront traités décemment, recevant toujours à la même heure la même portion de nourriture et d'eau, identique pour chacun. Les gardiens sont évidemment incorruptibles et ne se laisseront pas attendrir ou apitoyer. Ils ne seront en revanche ni grossiers, ni brutaux, ni méprisants, car ce n'est pas dans leurs attributions. Il n'y a pas d'autres prisonniers et il n'y a jamais aucun garde dans la salle centrale, sauf lors des patrouilles toutes les trois heures.

Le Serpent et l'Épée





Quelle que soit leur situation, les aventuriers peuvent maintenant réfléchir à l'avenir. Le démon est mort ? Et bien sans doute la malédiction a-t-elle été levée, et peut-être le temps ne passe-t-il pas à la même vitesse ici que dans les Jeunes Royaumes ? Mais alors, quand vont-ils rentrer chez eux ? Et à quelle époque ? S'ils décident tout simplement de jeter l'éponge, c'est l'heure pour eux de faire une navrante et délicate constatation : le sortilège de retour ne marche pas.

En effet, il n'aura pas échappé à l'attention du Maître de Jeu attentif que le rituel nécessite la dépense d'au moins quatre Points de Magie par personne, pour un minimum de 16 points dépensés, ce qui est nettement trop demander étant donné la présence toute proche du Champion de la Loi. C'est là qu'ils vont pouvoir commencer à vraiment désespérer. L'évasion semble possible - qu'ils soient surveillés ou en prison - mais pour aller où ? Ils peuvent également demander à revoir Doreth, qui accordera l'audience, mais pour lui dire quoi ? Il est évidemment totalement incapable de les renvoyer chez eux. Peut-être pourrait-il en parler à Izerias, mais pas avant que celui-ci ne sorte de sa méditation. S'ils sont des fidèles de la Loi, les aventuriers peuvent décider de jouer le jeu et d'attendre de voir le Champion. Pour sa description et celle du Palais, il faut alors se reporter pages 44-45. Izerias sait que le Démon n'est pas mort, et qu'à priori la malédiction n'est pas levée. Il pourrait peut-être les renvoyer dans les Jeunes Royaumes avec un minimum d'effort, mais il n'est pas forcément disposé à le faire. Aux personnages affiliés à sa Force ou tendant vers elle, il proposera plutôt de rester ici aux côtés de ses fidèles. Il tolérera les autres s'ils se plient à ses règles. Des personnages particulièrement sensibles à l'attrait de la Loi pourraient éventuellement se laisser tenter par une pareille offre, après tout, venant d'un Champion, cela n'est pas si courant. Mais certains voudront peut-être d'abord trouver le moyen de lever la malédiction. Izerias est plongé dans la perplexité, il sait que sa victoire ne saurait être complète tant qu'Ihrilalathir ne sera pas détruit, et il ne connaît pas encore avec certitude le moyen de le tuer. Il sait qu'en occupant le Château, il prive le démon d'une grande partie de son pouvoir, mais il n'est pas encore mort pour autant.

Si les personnages-joueurs acceptent son offre, il leur proposera d'envoyer une partie de ses hommes avec eux pour aller chercher le démon, qu'il est sur le point de localiser. Poursuivez alors la lecture de ce scénario jusqu'à la partie intitulée "*La revanche d'Izerias*".

Toutefois, il est également possible que les aventuriers préfèrent essayer de se débrouiller autrement, surtout s'ils sont soupçonnés de pratique de sorcellerie et de commerce avec les démons. Vous pouvez les laisser préparer leur coup ; ils peuvent peut-être même réussir. Ils risquent aussi de vouloir aller récupérer leurs biens et l'objet de lien dans le débarras ou au temple, ce qui n'est pas le plus compliqué. Avant, après ou pendant leur évasion, dans la ville ou dans ses environs, ils seront alors contactés par Shara. Il s'agit d'une jeune femme à la peau noire native de ce plan, ancienne esclave d'Ihrilalathir et officiellement reconvertie au culte de la Loi. En réalité, elle appartient au petit groupe d'esclaves qui sont restés fidèles au Démon. Aussi cu-

rieux que cela puisse paraître (mais vous le savez déjà) Ihrilalathir a en effet toujours apprécié que des humains l'adorent comme un dieu, flattant ainsi son égoïsme. Les esclaves humains qui vivaient avant dans le village étaient donc relativement libres et bien traités, ne subissant nulle autre règle que celles, peu nombreuses, imposées par le culte du Grand Serpent. Beaucoup sont morts, d'autres ont été convertis de force au culte d'Arkyn, et d'autres enfin se sont enfuis. Ils parlent une langue assez proche de la langue commune des Jeunes Royaumes. Shara va aider les personnages à s'échapper. Elle ne parlera pas beaucoup, et ne va pas les accompagner, mais elle leur dira connaître une solution à leurs problèmes. Elle va notamment leur fournir une petite barque pour descendre le fleuve, en leur promettant qu'ils trouveront des réponses à une journée de voyage en aval.

Shara, Adoratrice du Grand Serpent, 27 ans

FOR 11 CON 17 TAI 09 INT 14 POU 13
DEX 15 APP 15

Chaos 31 Balance 08 Loi 02

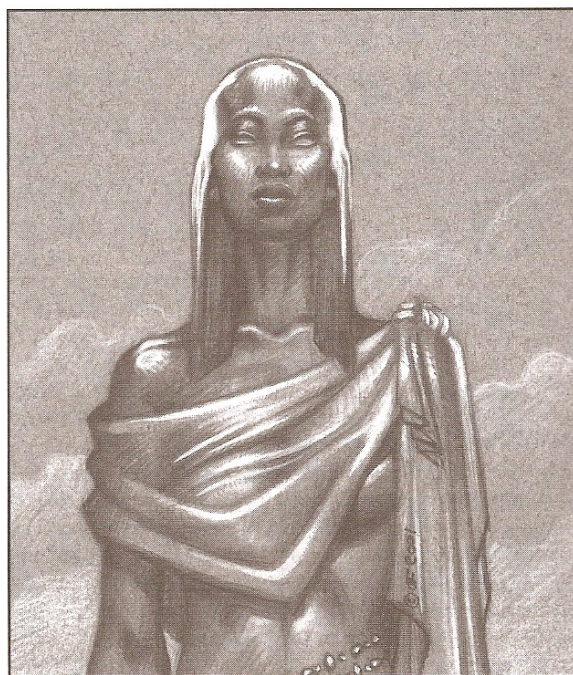
Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : aucune

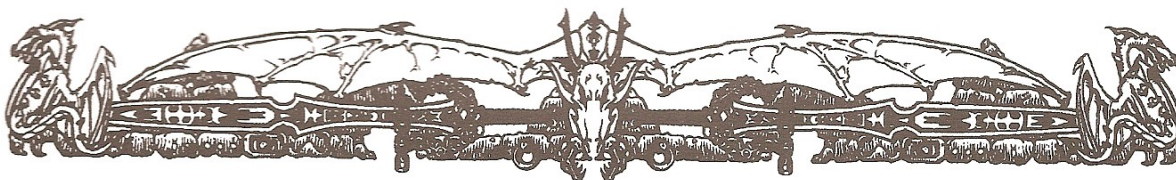
Arme : Javelot 85%, 1D6

Compétences : Amorcer Piège 50%, Bagarre 80%, Chercher 60%, Déplacement Silencieux 90%, Ecouter 65%, Esquive 80%, Grimper 65%, Langue Maternelle 70%, Lutte 45%, Monde Naturel 70%, Orientation 80%, Pister 65%, Se Cacher 65%, Sentir/Goûter 50%.



Le Serpent et l'Épée





Le Long du Fleuve

La barque contient un peu d'eau et de nourriture. La navigation n'est pas bien difficile, le fleuve étant assez calme. Parfois, des roches aux formes abruptes déchirant l'eau tels des rasoirs, mais les éviter ne demande pas beaucoup d'astuce. Le voyage garde toutefois un aspect inquiétant, car le fleuve est assez large, parfois plus d'une cinquantaine de mètres, mais il demeure encaissé entre des pentes abruptes. La végétation, sur les rives du fleuve ou même jaillissant de l'eau, est rare mais toujours surprenante. Certains serpents "géants" vivent dans ces eaux, pouvant atteindre neuf mètres. Ils ne sont toutefois pas assez agressifs pour s'en prendre à une embarcation, se contentant de nager quelques temps à proximité, mais une telle rencontre pourrait sérieusement inquiéter les aventuriers. S'il leur prenait l'idée saugrenue d'ouvrir les hostilités, utilisez le profil du Python (livre de base d'Elric, page 220) en ajoutant 15 à la Force, 15 à la Taille, 10 à la Constitution et avec une armure d'1D4. Evidemment, le premier réflexe du serpent serait de s'enrouler autour de la barque pour la briser ou la renverser, ce qui mettrait les personnages dans une bien fâcheuse posture.

Mais le vrai problème les attend plus tard. Vers la fin de la journée, les rives se feront plus proches et plus encaissées, la végétation plus abondante et le fleuve plus violent, avant de se transformer en véritables rapides. Faire surnager l'embarcation deviendra alors de plus en plus difficile. La réussite d'un ou plusieurs jets de Chance ou de Navigation pourra s'avérer nécessaire. S'ils sont chanceux, vos aventuriers pourront peut-être réussir à gagner la rive avant d'atteindre le clou du spectacle : une chute d'eau de près d'une bonne quinzaine de mètres. Cela nécessitera deux jets successifs de Navigation à -30% ou deux jets de Natation avec un malus de 15%. Une telle chute, si elle a lieu, devrait théoriquement infliger 5D6 de dégâts. Le fait que la réception se fasse dans l'eau agitée d'une chute ramène ces dégâts à 2D6. La réussite d'un jet de natation peut encore les diviser par deux pour un total de 1D6. Dans tous les cas, un jet de CONx3 est nécessaire à l'arrivée pour ne pas tomber dans les pommes sous le choc. Gare à ceux qui s'évanouiront, ils pourraient bien commencer à se noyer s'ils échouent à un jet de Chance et ne reçoivent pas l'aide de leurs camarades. Si le jet de chance est réussi, ils seront rejetés sur la rive. Les personnages ayant gagné la rive au sommet pourront effectuer des jets de grimper pour atteindre le pied de la cascade. Le chemin n'est pas trop difficile bien qu'un peu glissant.

En bas, le fleuve reprend doucement son cours après une sorte de petit lac. La végétation est maintenant nettement plus présente, et l'on voit de nombreux arbres toujours aussi nouveaux un peu partout. Le temps que tout le monde se remette de ses émotions, la nuit sera sans doute venue. Ils sont libres, mais la situation est-elle vraiment meilleure ?

Perdus dans un milieu hostile, peut-être blessés, une partie de leur matériel sans doute endommagée, le futur semble un tant soit peu compromis.



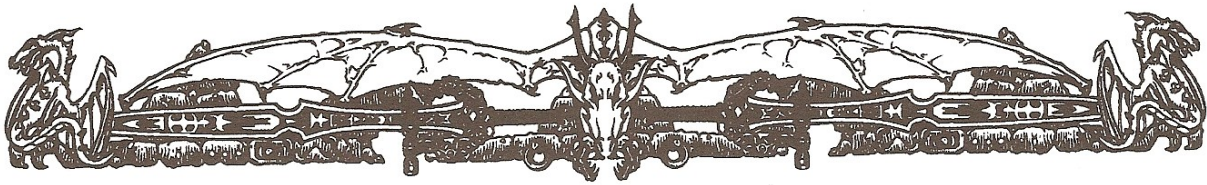
Les Enfants du Grand Serpent

Pendant la nuit, les personnages attentifs ou ayant pensé à surveiller le campement se verront réveillés par l'arrivée d'une quinzaine de personnes. Il est déconseillé de les combattre, étant donné qu'ils sont amicaux. Ils sont pour la plupart vêtus de tuniques de lins frustes d'une teinte indigo. Ils portent des tatouages à divers endroits du corps dans des teintes bleutées plus ou moins vives, obtenus à partir des nombreux colorants naturels que l'on peut trouver dans la région. Les hommes comme les femmes portent les cheveux longs, bien que leur pilosité soit très réduite sur le reste du corps. Ils sont grands et assez effilés. Ils portent quelques bijoux de pierres polies et semi-précieuses. La plupart sont armés de très longs arcs et de piques. Pour autant, ils n'ont pas l'air inamicaux. Ils parlent une langue ayant un lointain rapport avec le commun des Jeunes Royaumes, en tout cas suffisamment proche pour qu'une compréhension relative soit possible. On leur expliquera que le Grand Serpent souhaite les voir, le Seigneur tout puissant qui commande à ces terres et au-delà du ciel.

Ils seront alors emmenés à travers la forêt aux formes toujours aussi étranges jusqu'à une sorte de très grande clairière où est établi un camp, non loin d'un point d'eau. Des maisons sont posées sur les rochers entre les branches des arbres biscornus. Deux bonnes centaines de personnes vivent ici, et même s'il y a

Le Serpent et l'Epée





quelques enfants, il ne semble pas y avoir de personnes âgées. Les habitudes vestimentaires sont les mêmes que pour le groupe d'éclaireurs, unisexe, allant du simple pagne à la tunique un peu plus élaboré, toujours dans des teintes bleues ou violettes, la poitrine souvent découverte et tatouée. Il ne semble toujours pas y avoir d'hostilité chez ces gens, plutôt une certaine crainte, une certaine révérence. Des feux sont allumés de loin en loin et un grand nombre de serpents semblent tranquillement installés près du feu ou des habitations, sans provoquer la moindre réaction des habitants. Au centre de ce village se trouve un rocher plus grand que les autres dans lequel semble avoir été creusée une grotte dont l'entrée est cachée par un rideau. Sur le sommet de cette roche, un grand arbre noueux a poussé, ses racines entourant la roche. De nombreux serpents y grouillent et plusieurs "animaux" étranges sont couchés à ses pieds. Il s'agit de gros chiens à l'aspect rocailleux et décharné avec de longs crocs acérés, des yeux rouges et luisants et des ailes de chauve-souris noires et décharnées. Ce sont les derniers esclaves démons du puissant Ihrilalathir, dont le nombre est réduit à six (y compris les deux qui sont à l'intérieur de la grotte auprès de leur maître).

Cette race démoniaque s'appelle Abri'Arh et pourrait être invoquée par un personnage sorcier de retour sur les Jeunes Royaumes. Leur escorte invite les personnages à entrer dans la grotte, où les attend Ihrilalathir.

Entrevue avec le Démon

Dans un espace assez confiné, assis sur une sorte de trône, entouré de nombreux serpents, deux chiens démons couchés à ses pieds, se trouve Ihrilalathir le Grand Serpent. Pour recevoir les personnages il a décidé d'adopter son apparence melnibonéenne. Il se présente donc à eux comme un grand humanoïde de plus de deux mètres, à la grande beauté, portant un simple pagne de lin et des tatouages comme ses fidèles, les yeux en amandes et les oreilles légèrement effilées. Il a de longs cheveux noirs de jais et des yeux aussi sombres que la nuit où luisent une lueur maléfique révélant une grande intelligence. Ses ongles et ses lèvres sont noires. Il arbore une grande cicatrice à la poitrine, au niveau du cœur. Il accueillera les aventuriers avec toute l'amabilité dont un Démon majeur persuadé de sa supériorité est capable mais sans négliger quelques précautions. Son intelligence est colossale et il sait qu'il doit être prudent.

Rappelez-vous pendant la conversation qu'il s'agit d'un être immortel, immoral et d'une très grande mégalomanie. Il ne connaît ni pitié ni compassion, mais est prêt à tout pour obtenir ce qu'il veut. Membre de la cour d'Arioch des 7 Ténèbres, il connaît bien la malice et la corruption. Et ce qu'il veut, bien sûr, c'est récupérer le contrôle de son plan.

Il va écouter la raison de la visite des aventuriers. Il se souvient parfaitement de ses passages sur les Jeunes Royaumes et de la jeune Ashemra qu'il a pétrifié à la demande du maître d'une certaine famille de l'Ile aux Dragons. Si les personnages ont tou-

jours avec eux l'objet de lien, le regard d'Ihrilalathir se fait plus suspicieux : il n'avait pas prévu ça mais cela ne change pas sa stratégie. Dans tous les cas, il leur dit que seul lui peut lever la malédiction pesant sur la jeune femme, et qu'il le ferait sans doute avec plaisir mais... il y a un problème. Le pouvoir de la Loi a définitivement affaibli ses pouvoirs, et il ne peut pas annuler cette malédiction tant qu'il ne sera pas de nouveau en possession de sa forteresse.

C'est évidemment un mensonge éhonté, il pourrait annuler cette malédiction et celle qui pèse sur Anocyn d'un simple effort de volonté, mais il préfère essayer de forcer les aventuriers à l'aider à lutter contre Izerias. Son problème principal est que ni lui, ni ses démons, ni même ses serviteurs humains ne peuvent lutter contre le Champion et contre sa garde personnelle. Il a besoin d'aide extérieure pour détruire ce danger.

Si le propriétaire de l'objet de lien souhaite ordonner à Ihrilalathir de lever sa malédiction, celui-ci sera forcé d'obéir, même s'il le fera à contre-cœur. Mais il restera alors un problème. Seul sa propre volonté ou l'aura qui émane de son Cœur de Cristal peuvent générer suffisamment d'énergie chaotique pour permettre personnages de retourner sur les Jeunes Royaumes. Si le démon est contraint de briser la malédiction, il leur dira que seul lui peut les renvoyer sur leur monde d'origine, et qu'il ne le fera que s'ils acceptent de le débarrasser du Champion.

Quelque soit la tournure de la conversation - épreuve de force ou échanges d'amabilités - le Démon demandera le même prix. Il veut la mort d'Izerias.

Les aventuriers peuvent évidemment tenter de détruire le démon alors qu'ils sont seuls avec lui... C'est toujours une solution, mais il convient tout de même de noter qu'il faudrait alors se battre immédiatement après avec 6 chiens démons, quelques milliers de serpents, et près de 200 personnes hurlant leur colère et leur haine...

De plus, Ihrilalathir ne mettrait pas plus de quelques heures pour se reformer dans sa caverne. Il est en effet quasiment immortel, et ne peut-être tué qu'à la condition unique que son cœur de cristal soit préalablement détruit.

Abri'Arh, race démoniaque mineure

FOR 14 (3D8)	CON 23 (5D8)	TAI 09 (2D8)
INT 09 (2D8)	POU 13 (3D8)	DEX 18 (4D8)

Dep : Course 2D8, 12 max. ; Vol (cf. Facultés)

Points de Vie Moyens : 16

Modificateur aux Dégâts Moyens : aucun

Facultés : Ailes, vole à 80 Km/h. Carapace, 1D8. Morsure 80%, 1D10+1D6.

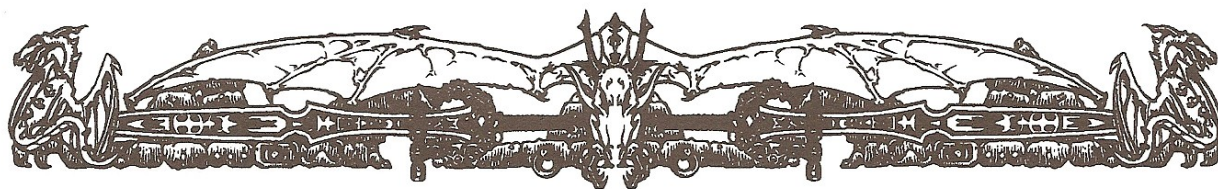
Compétences : Chercher 40%, Langue du Convocateur INT x2%, Plan d'Origine 15%.

Besoin : être toujours accompagné d'au moins un autre représentant de la même race

Points de Magie Nécessaire à sa Convocation : 47

Le Serpent et l'Epée





La Révolte des Esclaves

Ainsi, le peuple du Grand Serpent mené par les aventuriers va se révolter contre Izerias et ses gardes, fidèles serviteurs de la Loi. Ihrilalathir sortira de sa caverne avec eux et donnera des consignes à ses serviteurs. Dans une semaine, ils marcheront ensemble vers sa forteresse, tandis que sur place ses derniers fidèles le rejoindront.

Pendant ce temps, les personnages auront tout loisir de passer quelques temps en compagnie de cette étrange communauté. Leurs règles sont simples, voire inexistantes. Il y a égalité entre les hommes et les femmes et les enfants sont élevés par tout le monde. Il est interdit de tuer son prochain, car seul le Grand Serpent est maître de la vie. Il n'y a aucune notion de propriété, car tous appartiennent au Grand Serpent. Les aventuriers devront être prudents pour expliquer que leurs affaires sont à eux et réservées à leur usage exclusif. Il n'y a donc pas de maisons pré-définies et ils pourront dormir là où ils trouvent de la place ou là où on leur en fera. Si certains personnages sont en couple, ce concept sera lui aussi nouveau pour les habitants. Il n'y a pas non plus de règles ni de tabous dans la vie sentimentale et amoureuse. Il y a beaucoup d'artistes et d'artisans, qui travaillent les vêtements, les teintures, les tatouages, les armes ou les vêtements, c'est un peuple assez créatif et imaginatif. Un autre élément perturbant de la vie de tous les jours est la présence omniprésente des serpents qui sont bien plus nombreux que les hommes mais ici totalement inoffensifs puisque soumis à la volonté d'Ihrilalathir. Il peut toutefois être assez perturbant de devoir partager sa chambre avec une quinzaine de serpents venimeux même si on sait qu'on ne risque rien.

Mis à part les quelques petits problèmes et malentendus pouvant découler du choc des cultures, la population sera amicale et chaleureuse, étant donné la qualité d'invités divins des aventuriers. De plus, les esclaves d'Ihrilalathir traversent actuellement une étrange période d'euphorie car certes la Loi les a banni de leur village, mais désormais leur dieu vit à leurs côtés. Parmi les personnalités de cette communauté, on peut citer Syl-la, la meilleure chasseuse du village ; Okar, un des plus vieux habitants du village (il a presque 35 ans) ; Timor le guérisseur, spécialisé dans les onguents et baumes, notamment pour éloigner les moustiques ; ou Cypo, une jeune charmeuse de serpents peu farouche qui en a toujours un ou deux autour du cou...

Mais deux nuits avant le jour prévu pour le départ, les aventuriers risquent d'être dérangés ou réveillés en pleine nuit par des cris et de l'agitation.

La Revanche d'Izerias

Les personnages ont deux possibilités pour participer à ces événements. Dans le camps de la Loi, ou dans celui du Démon. Dans les deux cas, une troupe armée

commandée par huit Gardes d'Elites d'Izerias et composée de près de quatre-vingt miliciens de la Loi fera irruption dans le campement et commencera à y mettre le feu. Ils portent tous des gants de mailles et des bottes de fer pour se protéger des serpents, et les prêtres leur ont préparé un sérum anti-venin très puissant capable de venir à bout de presque n'importe quel venin de serpent, on ne sait jamais. Leur arrivée a été annoncée par des jets de torches enflammées et des tirs d'arbalètes. Le village est pris de court, on ne s'attendait vraiment pas à une attaque ici, aussi loin de la forteresse. Si les joueurs ont rencontré le Champion et accepté sa proposition, ils seront dans le camps des assaillants, sinon ils seront dans le camps des défenseurs.

Le combat sera d'abord à l'avantage des forces de la Loi, et il y aura de nombreux morts dans le camps des "esclaves" avant qu'Ihrilalathir ne jaillisse de sa caverne sous sa forme la plus destructrice, celle d'un gigantesque serpent à l'allure d'un cobra, portant sur son front des gemmes incrustées et une corne immense semblant faite de platine, ses écailles ayant les reflets du saphir. Un œil observateur pourrait peut-être déceler le trait fin, rouge et brillant qu'il porte à la poitrine au niveau du cœur. Une fois celui-ci passé à l'attaque avec ses chiens démons et ses serpents, le combat sera de nouveau équilibré. Protégés par leurs Champs de la Loi, les serviteurs du Champion tenteront d'abattre le Démon.

Le résultat de ce combat variera en fonction du camp choisi par les joueurs. S'ils sont du côté de la Loi, la victoire risque d'être remportée par ce camp, Ihrilalathir étant une nouvelle fois repoussé voir temporairement détruit, et ses serviteurs qui ne se sont pas enfuis dans la jungle tués ou prisonniers. Mais ce n'est que partie remise, les aventuriers ne peuvent toujours pas quitter ce plan et la malédiction n'est toujours pas levée. Ils peuvent toutefois contraindre Ihrilalathir à lever la malédiction s'ils portent avec eux l'objet de lien, mais il faudrait que les gardes d'Izerias leur en laissent le temps. S'ils sont dans le camp des esclaves du Grand Serpent, les forces de la Loi risquent fort d'être repoussées - si toutefois les aventuriers s'organisent assez vite et luttent contre les puissants alliés d'Arkyn dirigeant les opérations. Ceux-ci constituent toutefois des adversaires vraiment redoutables et la bataille risque d'être difficile. Un PJ pourrait être fait prisonnier.

Quelque soit le résultat, les forces de la Loi finiront par se retirer. Si les aventuriers sont dans le camp d'Ihrilalathir, celui-ci ne modifiera pas ses plans. Dès le lendemain, il ordonne de marcher sur la Forteresse pour aller chercher sa revanche. Il soignera lui-même les blessés grâce à ses facultés, non pas par bonté d'âme, bien sûr, mais pour avoir le plus de soldats possibles.

Esclaves du Grand-Serpent

FOR 12 CON 15 TAI 16 POU 13 DEX 14

Points de vie : 16

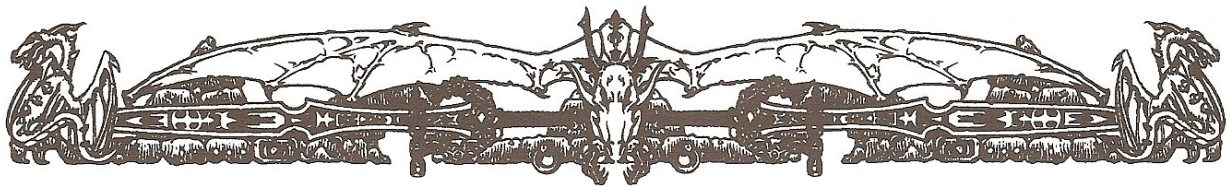
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : aucune

Armes : Pique Effilée* 65%, 1D10+MD ; Arc Serpent** 70%, 1d8+2+1/2MD

Le Serpent et l'Épée





Compétences : Amorcer Piège 30%, Bagarre 60%, Chercher 40%, Déplacement Silencieux 70%, Ecouter 45%, Esquive 60%, Grimper 45%, Langue Maternelle 50%, Monde Naturel 50%, Orientation 60%, Pister 45%, Se Cacher 45%, Sentir/Goûter 30%.

Notes :

* La pique effilée ne peut être utilisée pour parer et ne dispose que de 12 Points de Structure. Elle est de taille longue, empale et se manie à deux mains. Elle nécessite une Force minimum de 11 et une Dextérité de 9.

** L'Arc Serpent est un équivalent de l'Arc du Désert des Jeunes Royaumes.

La Lutte pour la Forteresse

Si les personnages reviennent victorieux à la ville avec les soldats de la Loi, ils seront d'ici peu appelés à rencontrer de nouveau Izerias, mais cette fois-ci dans la Forteresse. S'ils arrivent avec le Démon et ses fidèles, ceux-ci sèmeront le désordre dans la ville tandis qu'Ihrilalathir gagnera avec eux le chemin qui mène vers sa demeure.

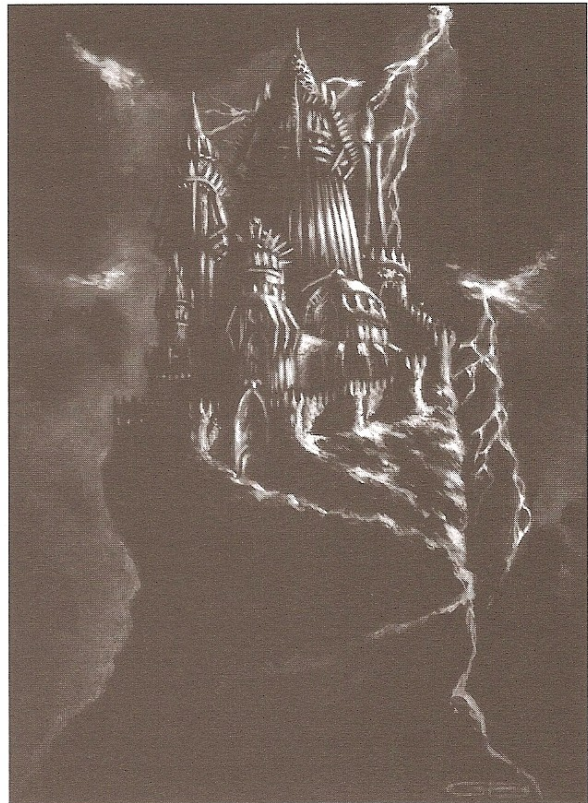
Celle-ci est donc une imposante forteresse qui semble directement taillée dans la roche dominant la vallée. Elle pourrait aisément contenir une large garnison et dispose de nombreuses pièces dont la plupart sont vides. Un grand nombre d'entre elles étaient inoccupées, peuplées uniquement de serpent et des serviteurs démons d'Ihrilalathir. Certaines sont maintenant aménagées pour accueillir les prêtres érudits de la Loi et d'autres constituent les appartements d'Izerias. La salle du trône est la plus grande de toutes. C'était principalement là qu'Ihrilalathir résidait avant d'en être chassé : une immense salle aux nombreuses colonnes et à la voûte élevée, au fond de laquelle une volée de marches de pierre mène à un imposant trône taillé dans la roche. Entre les colonnes, on trouve également de nombreuses statues de grande finesse, victimes pétrifiées par la colère du Grand Serpent. Enfin, au-dessus du trône, enchâssée dans le mur, une gemme gigantesque aux milliers de facettes et aux reflets rosâtres semble être la seule décoration de ce sinistre palais. Il s'agit du cœur de cristal d'Ihrilalathir. Loin de lui, il voit lentement son énergie s'effiloche.

Dans les salles occupées par le clergé d'Arkyn, on peut trouver le fleuron de leur recherches actuelles, un gigantesque et terrifiant Golem Mécanique. Si vous souhaitez rajouter de la difficulté à vos aventuriers et s'ils sont du côté du démon, il y a de grandes chances pour que ce Golem participe à la dernière bataille. S'ils ne sont pas assez nombreux ou du côté de la Loi, considérez plutôt que cette création n'est pas encore terminée ou opérationnelle.

Golem Mécanique

FOR 33 TAI 25 INT 06 POU 18 DEX 13

Points de Structure : 50



Modificateur aux Dégâts : +3D6

Armure : 12

Arme : Poings de Fer (x2) 125%, 1d10+MD

Compétences : Obéir aux ordres des prêtres 99%.

Note : Il ne sait ni parer ni esquiver.

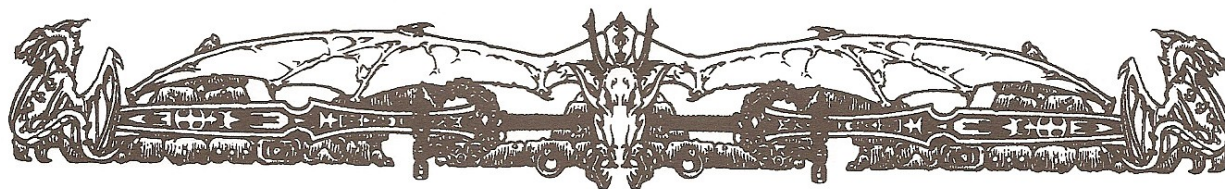
Le Dernier face-à-face

Les aventuriers peuvent se retrouver dans cette salle pour rencontrer Izerias. S'ils ont été victorieux et qu'ils refusent de rester ici à ses côtés, il leur promettra de faire quelque chose pour leur permettre de regagner leur monde. Peu de temps après, Ihrilalathir passera à l'assaut avec ce qu'il lui reste de fidèles. Il a décidé de regagner sa salle du trône et de récupérer son cœur avant de s'en aller rejoindre Arioch son Maître dans un des Enfers d'en Haut. Cette opération lui demandera six rounds complets où il sera protégé par tout ce qui lui reste de soutien et de chiens démons avant de disparaître dans un nuage de souffre. Izerias aura alors définitivement gagné.

S'ils sont du côté du Démon, les aventuriers investiront la Forteresse de nuit. Ihrilalathir envisagera alors l'opportunité de récupérer son cœur mais il a d'autres projets, ils comptent sur les personnages pour tuer Izerias, le Champion d'Arkyn, ce qui

Le Serpent et l'Epée





lui permettra par la suite de reprendre la souveraineté sur son plan. Comme dit plus haut, dans ce cas-là le Golem Mécanique pourrait venir en aide au Champion s'il se trouvait en difficulté face à un groupe d'aventuriers puissant ou expérimenté.

Dans tous les cas, si le cœur venait à être détruit, Ihrilalathir perdrait immédiatement sa faculté d'Indestructibilité Limitée, son Pacte de Protection et sa Régénération. Le cœur dispose de 5 Points d'armure naturelle et de 26 Points de Structure.

Si Ihrilalathir lui-même venait à être véritablement vaincu (donc si son cœur était détruit) il en résulterait une telle vague d'énergie chaotique que les aventuriers seraient immédiatement renvoyés vers les Jeunes Royaumes. L'objet de lien serait également détruit et, suite la mort du démon, toutes les malédictions qu'il a lancées sont également annulées.

Si c'est Izerias qui est vaincu, les aventuriers pourraient alors demander à Ihrilalathir de les renvoyer sur les Jeunes Royaumes. Cela ne lui dit rien, mais il sera obligé de le faire si la demande est expressément faite par le possesseur de l'objet de lien. Il est bien sûr inutile d'attendre toute forme de remerciement ou de gratitude de la part d'un Démon Majeur.

La fin de ce scénario est en réalité assez ouverte, et il y a sans doute des situations qui n'ont pas été prévues. Si vos aventuriers sortent des sentiers battus ou choisissent une solution différente, vous n'aurez plus qu'à essayer d'improviser à partir de tout ce que vous savez. Dans tous les cas, bonne chance à eux. Quel que soit leur camp, le combat ne sera pas facile.

Izerias, le Champion

Izerias est originaire d'un plan où la Loi est largement dominante, mais en butte avec quelques rebelles encore adorateurs du Chaos. Il a grandi dans l'adoration des Seigneurs Blancs puis est devenu prêtre du Seigneur de la Loi Naturelle. Ses recherches l'ont amené à se tourner vers la mécanique et la lutte contre les serviteurs du Chaos. Il est peu à peu devenu ce qu'il est aujourd'hui, un Champion de la Loi, vivante représentation de son Seigneur. Il est évidemment un serviteur fanatique des Seigneurs de la Loi mais accorde plus d'importance au dialogue et à la réflexion que le ferait un fidèle de Donblas. Il n'a toutefois pas plus de pitié que lui envers les serviteurs du Chaos et leur anéantissement reste l'un de ses principaux buts.

Il est immense et imposant, mesurant plus de deux mètres. Il a le crâne rasé. Des sourcils blancs et broussailleux égayent son visage austère et massif, où brillent deux grands yeux bleu acier. Il porte en général une simple toge.

Izerias, Champion de la Loi, 53 ans

FOR 17 CON 26 TAI 18 INT 21 POU 26
DEX 12 APP 15

Chaos 11 Balance 26 Loi 333

Points de Vie : 22

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armure : aucune

Armes : Grand Marteau 242%, 1D10+3+MD ; Arbalète de Poing* 117%, 2D3+1

Sortilèges : Champ de la Loi (4), Dédain de la Loi (1), Force de l'Unique (9), Membrane de la Loi (3), Morale (4), Reflet de la Loi (9), Restreindre Démon (3), Sacrifice d'Excellence (1-4), Volonté de Fer (3).

Compétences : Artisanat (Mécanique) 306%, Baratin 135%, Eloquence 161%, Esquive 106%, Evaluer 145%, Langue des Esclaves du Démon 65%, Langue Maternelle 105%, Marchander 158%, Médecine Rudimentaire 199%, Million de Sphères 19%, Monde Naturel 211%, Réparer/Concevoir 232%, Sagacité 147%, Scribe 201%.

Notes :

* L'arbalète de poing est une version plus légère de l'arbalète. Elle ne nécessite qu'une seule main pour être maniée, mais les deux pour être rechargée. Toutes les informations sont les mêmes que pour l'arbalète mis à part les dégâts, inférieurs, et la capacité de perce-armure qui est de 1 et non plus de 2.

Ihrilalathir, le Grand Serpent

Ihrilalathir est un vassal d'Arioch des 7 Ténèbres. Son existence est connue et avérée par les melnibonéens depuis quasiment aussi longtemps que leur premier pas dans la pratique de la sorcellerie. Il a passé il y a des millénaires un pacte le liant avec une branche cadette de la famille impériale dont Amric s'est finalement retrouvé être le dépositaire. Sa puissance lui a valu le pouvoir de régner sur un plan où il a imposé sa marque, mais tout cela a été remis en cause par l'arrivée d'Izerias. Il possède deux formes principales décrites plus haut. Une qu'il utilise en général pour ses affaires nécessitant un minimum de sociabilité, et l'autre comme forme de combat et de terreur.

Ihrilalathir, démon majeur unique

FOR 36 CON 41 TAI 42 (21) INT 21 POU 28
DEX 26

Dep : 10

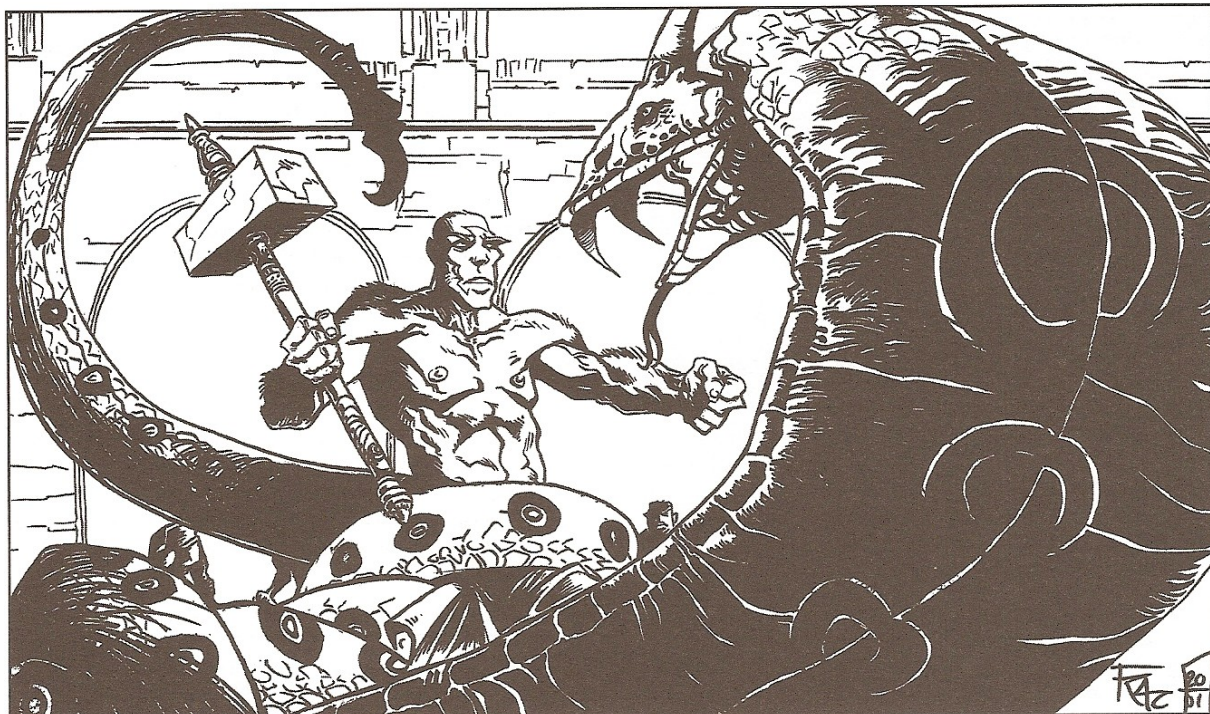
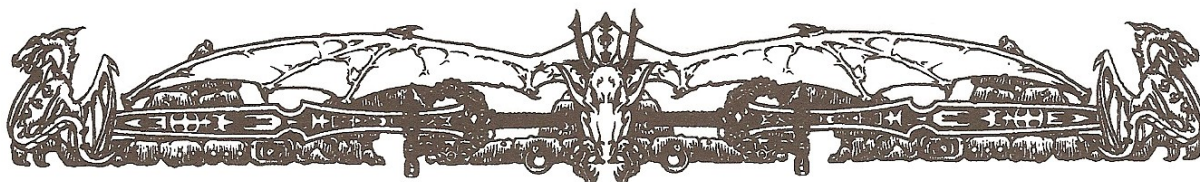
Points de Vie : 42 (31)

Modificateur aux Dégâts Moyens : +4D8 (+3D8)

Facultés : Absorption de Projectiles 60%, stoppe les missiles. Caméléon, automatique, le démon se mêle au décor situé en arrière-plan. Carapace, écailles 2D10. Changement de Forme Majeur, lui permet d'adopter une forme humanoïde réduite. Crache-venin 120%, portée de 10 mètres, virulence de 2D10+1D4. Encorner 80%, 1D8+2, +MD si le démon charge. Indestructibilité Limitée, ne peut être détruit tant que son cœur n'est pas détruit. Morsure 60%, 1D10+1D2. Pacte de Garde, insensible à toutes les haches avec l'accord d'Arioch. Paralyse, jet de CON/CON, la cible ne peut bouger tant qu'elle ne réussit pas un jet de D100 inférieur ou égal à CONx1%. Pétrification, jet de POU/POU, peut pétrifier et donc rendre inutilisable toute ou partie de la cible pour la durée qu'il souhaite. Points de Suture, soigne 6

Le Serpent et l'Épée





Points de Vie, laisse des cicatrices. Régénération, regagne 1 Point de Vie par round. Vue de l'Âme, portée de 112 mètres, détecte les auras magiques, compare le POU de la cible au sien.

Compétences : Chercher 60%, Déplacement Silencieux 90%, Esquive 110%, Langue du Convocateur INTx2%, Plan d'Origine 15%.

Besoin : inconnu

Points de Magie Nécessaire à sa Convocation : 162

Retour sur les Jeunes Royaumes

Ayant aidé l'un ou l'autre camp, les aventuriers se retrouveront dans les Jeunes Royaumes, à un endroit de votre choix. Le plus simple serait de les renvoyer sur

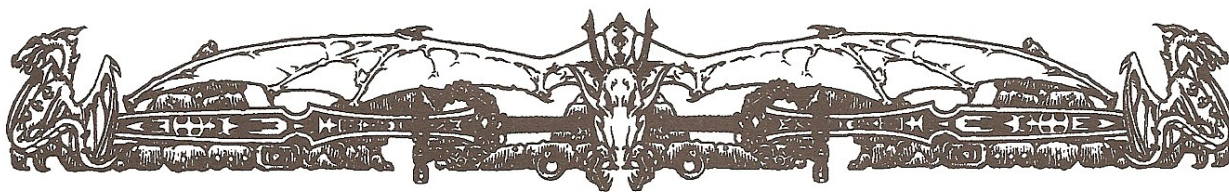
l'Île des Cités Pourpres, et le plus vicieux serait Imrryr. Entre ces deux solutions, vous avez toute une palette de choix qui dépendent de votre campagne.

Le retour vers l'Île des Cités Pourpres où les attend leur employeur et sa jeune femme retrouvée sera aussi calme ou mouvementé qu'il vous plaira.

Allégeance

Par les actes qu'ils ont accomplis durant ce scénario, les joueurs ont sans doute fait pencher la Balance dans l'un ou l'autre sens. Le Meneur de Jeu ne devrait pas hésiter à récompenser de nombreux points de Loi ou de Chaos, les aventuriers ayant été particulièrement impliqués dans la lutte entre Izerias et Ihrilathir.





Epilogue

par Guillaume Chapuisat



Le Déclin des Jeunes Royaumes

C'est terminé. Les Princes-Dragons se sont vengés, et il ne reste plus rien de la flotte des Jeunes Royaumes. Imrryr la Belle n'est plus qu'une ruine fumante, les melnibonéens un peuple moribond et sans patrie. Smiorgan Tête-Chauve et bien d'autres rois et seigneurs sont morts. Un seul bateau a échappé au carnage, la galère amirale tarkeshite, menée par Elric lui-même après la mort du jeune roi de cette fière nation. Des milliers d'hommes ont péri pour assouvir la vengeance de l'Albinos, des centaines de navires sont allés par le fond, et il n'y a désormais plus une nation qui puisse lutter contre la montée en puissance de l'Ile de Pan Tang. Peu de temps après l'annonce de la destruction d'Imrryr et de ses assaillants, celle-ci rompra définitivement tous les ponts avec les autres nations des Jeunes-Royaumes, sacrifiant tous les ambassadeurs à Chardros le Faucheur à l'exception de ceux du Dharijor, du Pikarayd et de l'Argimiliar. Déjà le Théocrate se frotte les mains et prépare ses plans de conquête. Ironie du sort, alors que les nations unies de la Loi croyait se débarrasser une fois pour toute de la menace de l'Empire de Lumière, elles ont subi la plus effroyable des défaites, offrant ainsi sur un plateau à Jagreen Lern les têtes de tous ses grands ennemis, et livrant le monde au Chaos. Le Destin est en marche.

La Tristesse d'Anocyn

Lorsque les PJs regagneront l'Ile des Cités Pourpres, ils pourront alors découvrir une Ile en deuil et une nation en pleurs. Tout le monde est vêtu de rouge, la couleur

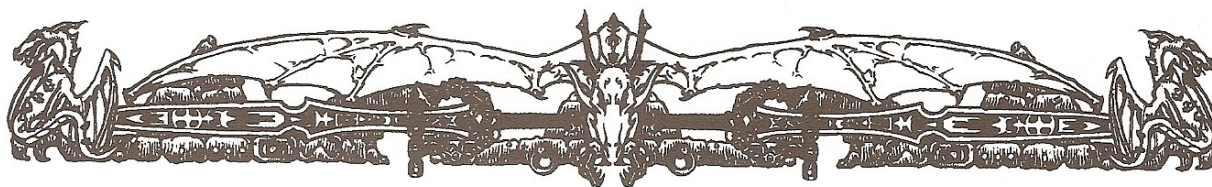
de Mirath. Leur employeur lui-même est plongé dans les affres du tourment. Il retrouve petit à petit l'usage de son bras, anémié et fragile, et sa chère et tendre épouse a été libérée de sa malédiction. S'ils veulent la rencontrer, Anocyn les conduira jusqu'à sa chambre, où elle repose prise par la fièvre, pâle et malade, d'une maigreur presque effrayante. Elle est toujours enceinte, sur le point d'accoucher et cela n'arrange en rien son état. Anocyn l'observe d'un œil vide, désabusé. Il a lutté 20 ans pour la ramener à la vie, et aujourd'hui il sait qu'il y a peu d'espoir pour elle.

Quelques jours après, Ashemra accouchera d'un demi-sang melnibonéen et s'éteindra des suites d'une grave hémorragie. Anocyn au comble de la douleur mettra lui-même fin à la vie du petit bâtard. Il a définitivement perdu tout espoir et tout goût pour la vie, et celle-ci ne sera plus désormais pour lui qu'une longue attente de la mort. Il donnera évidemment tout ce qu'il avait pu promettre et plus encore aux personnages qui l'ont si bien servi, il n'a de toute façon plus le goût de discuter ou de marchander.

Les obsèques d'Ashemra ont lieu quelques jours plus tard. Une poignée de proches, dont les personnages, sont réunis au cimetière de Kariss. Des passants se sont attroupés autour de l'imposant bûcher funéraire sur lequel repose le frêle corps de la jeune fille. Anocyn, tout de pourpre vêtu, boutera lui-même le feu et regardera lentement se consumer ses rêves, son amour et ses années perdues. Alors que les flammes lècheront paresseusement le corps d'Ashemra, morte sans même avoir vraiment vécu, le vieil homme fatigué jettera dans le feu la roue d'or melnibonéenne ramenée par les aventuriers, cause de tous ces tourments, pour honorer la mémoire de la femme qu'il a tant aimée et dont il a si peu profité. Alors que les gens partent les uns après les autres, il ne reste bientôt plus qu'Anocyn et les personnages qui regardent partir cette princesse en fumée. Dans le silence de la nuit tombante, alors que le vent ramène l'air frais du large, une explosion de lumière brise ce moment de solennité. Dans une gerbe de soufre et de couleur, un immense démon immatériel surgit face au Comte Anocyn. Celui-ci ne fait même pas mine de

Epilogue





lever une arme pour se défendre, observant placidement le démon qui le fixe. Avant que les aventuriers ne se jettent sur lui, il commence à parler. Il est venu délivrer un message d'Amric de Melniboné à son vieil ami Anocyn Kerionva.

“Anocyn, toi et ta race maudite l'avez emporté sur la puissance et la splendeur de l'ancien Empire de Lumière. Nous avons payé le prix de notre arrogance et de notre aveuglement. Comme toi, aujourd'hui, ma vie n'a plus de sens. Il me reste une raison de sourire toutefois, car l'avenir m'est apparu dans les bru-

mes de mon chagrin. Là où notre règne se perpétua dix mille années glorieuses, le vôtre ne sera pas plus durable que le battement de l'aile d'un papillon. Pauvre de nous, et pauvre de vous.”

Ainsi se terminera le rôle de vos aventuriers dans ces tragiques événements qui préparent l'avènement d'un nouveau monde. Bientôt, Pan Tang lancera ses flottes et Kariss sera la première ville à être rasée et pillée par les serviteurs de Chardros avant leur invasion du Continent Occidental. Mais ceci est une autre histoire...



Epilogue





Le Sac d'Imrryr

«Alors, Elric, quand allons-nous piller Imrryr ?»

Comte Smiorgan Tête -Chauve des Cités Pourpres

Une amitié contre-nature détruite pour une nuit de plaisir. Un Prince exilé ivre de vengeance. Des nations entières prêtes à faire payer leurs anciens maîtres. La fin des Jeunes Royaumes est en marche.

Le Sac d'Imrryr est un recueil de scénarios qui mêlera les aventuriers à l'évènement qui scellera le destin du monde. N'importe quel groupe y trouvera un défi à sa mesure.

La visite de **La Vallée Hors du Temps**, en compagnie d'une expédition archéologique à la frontière des Marécages de la Brume, pourrait sembler une tâche bien routinière. Elle fera néanmoins découvrir aux personnages des secrets depuis longtemps oubliés - même par les anciens Melnibonéens.

La poursuite de leur mission les entraînera dans le flot de l'histoire et ils n'auront pas d'autre choix que de participer au **Sac d'Imrryr**. Quelles sont leurs chances de survivre à l'assaut de la plus vieille ville du monde ?

Le Serpent et l'Epée verra la conclusion de cette quête épique. Les héros se rendront dans un Plan du Chaos pour implorer un Seigneur Démon de rendre son amour perdu à un vieil homme. Mais celui-ci est-il encore en mesure d'accorder un tel souhait ?



ISBN : 2-914536-00-3

Vous devez posséder un exemplaire des règles d'Elric pour exploiter pleinement le contenu de ce supplément.



Prix : 99 F / 15,09 Euros