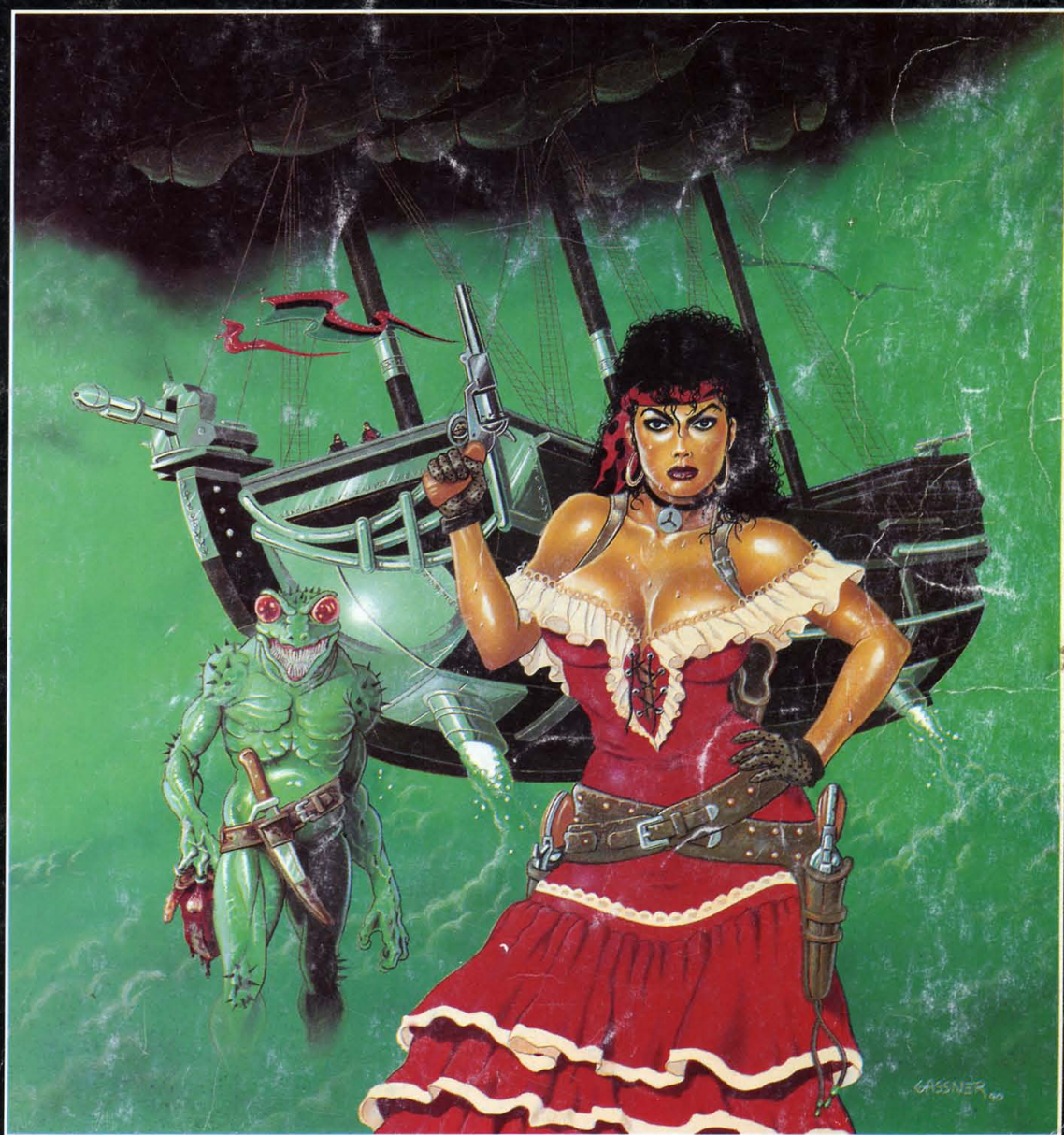


Le Pirate des Mondes

Une campagne dans le Multivers pour Stormbringer et Hawkmoon

HERBER - BEHRENDT - GRATE - SZYMANSKI - WHITAKER



Stormbringer

Hawkmoon

LE PIRATE DES MONDES

Auteurs

Keith Herber
Fred Behrendt
Lane Grate
Michael Szymanski
Lawrence Whitaker

Illustrations intérieures

Alain Gassner

Cartes

Carol Triplett-Smith

Traduction

Philippe Dohr
Thierry Bouilly

Maquette et Montage

Studio Perspectives

Couverture

Alain Gassner

Production

Philippe Dohr
Eric Simon



*Rogue Mistress, copyright © 1991 par Chaosium Inc.
Edité en français par Oriflam SARL, titre et marque déposés : 132 rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz
avec l'accord de Chaosium sous le titre : Le Pirate des Mondes
Tous droits réservés
Ce supplément a été conçu pour être utilisé avec les jeux Hawkmoon ou Stormbringer.
Hawkmoon est une marque déposée, titre commercialisé par Chaosium Inc.
Hawkmoon 1986, Chaosium Inc. tous droits réservés.
1988 édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.
Stormbringer 1981, Chaosium Inc., tous droits réservés.
1987 édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.
Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher
Traitement des disquettes en photocomposition : Ateigram
Imprimerie : IGD Nancy*

Sommaire

Introduction 5

L'Histoire 5

Synopsis de la Campagne 6

Le Multivers 6

Chapitre Premier

Oeil de Braise, Coeur de Glace 9

Le Plan de Styxx 9

Le Commencement 9

La Cour Brisée 11

Chapitre Second

Le Prisonnier 14

Le Plan d'Ildaron 14

Arrivée sur Ildaron 15

En Route pour le Village 16

Le Voyage vers Syféra 17

La Taverne du Léopard Noir 19

Le Palais de Média 20

Dans les Quartiers Royaux 22

S'Enfuir de Syféra 30

Chapitre Troisième

Le Pirate des Mondes 31

L'Equipe 33

Le Pirate des Mondes 35

Chapitre Quatrième

Des Fantômes dans les Machines 38

Le Plan de Klaadii 38

Le Voyage vers Klaadii 38

Les Spires 42

Le Pont Inférieur 44

Le Générateur Central 46

Chapitre Cinquième

Les Mailles du Chaos 48

Le Plan d'Albyon 48

Naviguer pour Albyon 49

Londshire 50

Les Larmes du Dragon 52

Renseignements Pouvant Etre Collectés dans le Bar . . 53

A la Recherche de l'Etranger 55

Le Voyage vers Whitedover 57

L'Arrivée à Whitedover 58

La Traversée du Détroit 61

Gollia 63

Les Ruines de la Loi 63

En Conclusion 70

Chapitre Sixième

La Mer des Murmures 71

M'oor Talen 71

Les Naufragés 72

Un Autre Voyage 74

La Flotte du Chaos 76

Du Chaos dans la Mer 78

Le Voyage vers le Nord 79

Sous la Mer des Murmures 81

Le Temple de Pyaray 85

Chapitre Septième

La Chute du Soleil 91

Le Plan de Uerth 91

Armures 92

L'Arrivée 93

Dans les Montagnes 95

Ralcon 4 98

Un Plan d'Attaque 101

Monter l'Attaque 102

Chapitre Huitième

Les Deux Qui Sont Un 108

Le Plan de Pollidémi 108

Aides de Jeu 113



Introduction

Cette campagne est en partie inspirée des romans sur *le Champion Eternel* de Michael Moorcock. Si le maître de jeu ne connaît pas les aventures d'Erekošë (*le Champion Eternel*, *les Guerriers d'Argent* et *le Dragon dans l'Épée*), il devra tenter de se les procurer et les lire.

Plusieurs personnages non joueurs sont indispensables au déroulement de l'action. A moins que le maître de jeu ne soit prêt à opérer de grandes modifications à la campagne, ceux-ci devront absolument rester en vie tant qu'ils n'auront pas accompli la tâche qui leur est dévolue dans l'aventure.

Pollidémia, la sorcière, est un personnage beaucoup plus puissant que les aventuriers. Elle doit garder le contrôle absolu de la situation durant le premier chapitre pour réapparaître lors de la confrontation finale. Maria de Tres Pistolas, tout comme le Ténatir, devront également être présents. Justin Carrock, le Champion Eternel, devra vivre suffisamment longtemps pour remplir son rôle dans le monde de Uerth.

Personnages Joueurs

Le maître de jeu devra prendre en considération la puissance et l'expérience de ses joueurs. Si, après la lecture de la campagne, il estime que certaines rencontres sont trop puissantes ou faibles pour le groupe, il devra effectuer les ajustements nécessaires. Maintenez constamment un équilibre dans la partie afin que vos joueurs en tirent un maximum de plaisir et de stress.

Le maître de jeu est libre de concevoir ou de rajouter certains objets magiques qui lui paraissent appropriés. De nombreuses occasions peuvent permettre aux aventuriers de découvrir des caches contenant des objets enchantés destinés à les renforcer ou à affronter dans de meilleures conditions une situation ultérieure. N'ayez pas peur d'apporter vos modifications afin d'adapter la campagne à vos besoins.

Si les aventuriers se retrouvent bloqués en route, de nombreux personnages non joueurs sont prévus afin de les aider durant la campagne et parfois même bien au delà.

Déroulement

Certains membres d'équipage du Pirate des Mondes peuvent accompagner les personnages durant une aventure ou deux. Ils leur apporteront alors des renseignements, des armes supplémentaires et parfois périront pour sauver un aventurier. Les romans de Moorcock sont remplis de tels compagnons, utilisez-les dans le même esprit. Le maître de jeu est bien sûr totalement libre de décider si oui ou non un individu donné se joindra au groupe.

Bien souvent les personnages risquent de se retrouver le dos au mur, le maître de jeu ne devra surtout pas oublier qu'ils peuvent être soudainement secourus. Dans deux des chapitres, le Pirate des Mondes pourra surgir et arracher les aventuriers à une triste fin. Justin Carrock, le Champion Eternel, est tout à fait capable d'accomplir de temps à autre un acte héroïque.

De plus, le mystérieux compagnon de Carrock, Andrew Grant, possède un démon familier dont la totalité des pouvoirs est inconnue. Utilisez-les comme bon vous semblera.

Enfin, n'oubliez pas que certaines des situations de l'aventure ne sont pas résolues dans le texte. Maria va-t-elle faire amende honorable devant son père, Justin Carrock ? Quelle sera sa réaction lorsqu'elle apprendra que Pollidémia est sa soeur ? Quelle faction rejoindra Justin Carrock sur Uerth ? Maria survivra-t-elle à toute l'aventure ? Et le Pirate des Mondes ? Sera-t-il possible aux aventuriers de l'utiliser dans de futures aventures ? Ces questions trouveront leur réponse au fil du déroulement des événements et suivant les scénarios que vous projeterez pour vos joueurs après celui-ci.

L'Histoire

Le Pirate des Mondes est un vaisseau à voile dont l'origine est mystérieuse. Il allie les vieilles techniques de construction navale et une technologie ultra-moderne. Propulsé par des moteurs atomiques, il est capable de voler. Correctement dirigé, il peut glisser au travers des dimensions, voyageant dans les différents plans du multivers.

Découvert il y a deux cents ans par le sorcier Draa'k Ferenz, il avait été abandonné sur un plan lointain et désert. Le Ténatir, une étrange créature, était resté à son bord. S'il est difficile de communiquer avec lui, il est d'un naturel coopératif et c'est lui qui dirige le navire entre les plans d'existence. Avec l'aide du Ténatir, Ferenz répara le vaisseau et en prit la tête. Puis, grâce au Ténatir, le navire à présent baptisé le Pirate des Mondes quitta son univers désolé et terrifiant.

Ferenz dirigea le vaisseau pendant plus de deux cents ans. Au fil du temps, il se créa un équipage composé de créatures de tout le multivers et se lança dans la carrière de pirate et de corsaire. L'armement dont dispose aujourd'hui le navire fut installé par Ferenz. Il comprend quatre canons à poudre noire d'Albyon, un gigantesque laser fixé à l'avant et un canon à acide, volé sur quelque monde technologique lointain et installé à l'arrière.

Il y a quelques années, Ferenz, alors corsaire au service de la reine d'Albyon, visita les lointaines îles orientales de Grekia. Il s'agit d'un des seuls endroits du monde loyal d'Albyon où les arts de la sorcellerie sont pratiqués avec une grande maîtrise. Il y rencontra une jeune femme nommée Pollidémia, une apprentie sorcière qui, à l'âge de 15 ans, avait fui une mère par trop inattentive. Ferenz, fasciné par la jeune femme, vécut avec elle pendant plusieurs mois, profitant du climat chaud des îles et apprenant à Pollidémia la quasi totalité de ce qu'il savait sur la sorcellerie. C'est Ferenz qui apprit à Pollidémia ses premiers enchantements majeurs et cette dernière adorait son mentor mais aussi amant.

Après quelques temps, Ferenz lui annonça son intention de retourner dans le royaume d'Albyon et d'y remettre sa démission à la reine. Pollidémia promit d'attendre son retour. Il lui assura son prompt retour une fois restitués sa lettre de marque et le vaisseau que lui avait confié la reine.

Ferenz ne revint jamais dans les îles de Grekia. Après son audience avec la reine, il dut mouiller dans le port espagnol de Re Hidalgo afin d'effectuer quelques réparations. C'est là qu'il rencontra la sensuelle et envoûtante Maria de Tres Pistolas, une hors-la-loi es-

panique. Pollidémia fut bien vite oubliée et Ferenz, en compagnie de son nouvel amour, s'embarqua pour une longue et renommée carrière de pirate interplanétaire. A bord du Pirate des Mondes, d'un univers à un autre, il pillait des vaisseaux marchands, des navires royaux et autres proies lucratives.

Abandonnée, Pollidémia fomenta sa vengeance. Elle lança un enchantement terrifiant qui lui permit d'invoquer le Seigneur du Chaos Gashoram, le Maître des Ténèbres. Ce dernier promit à Pollidémia de l'aider à assouvir sa vengeance mais exigea en retour le Ténatir, l'étrange entité qui servait de navigateur aux pirates.

Une attaque conduite par Gath, le démon de Pollidémia, surprit finalement le Pirate des Mondes au large des côtes de Golliam. Le navire fut investi, Ferenz vaincu et Dog, capitaine des guerriers, entraîna Maria dans les soutes où elle devait être exécutée. C'est alors qu'au mépris des ordres de Gath, Dog chercha d'abord à abuser de ses charmes. Maria put alors s'emparer d'une dague et, avant que Dog n'ait eu le temps de réaliser ce qui lui arrivait, il fut poignardé et son oeil gauche crevé.

Au cours du combat qui s'ensuivit, Gath tua Ferenz mais Maria put regagner le contrôle du navire. A la douleur générale, le corps du vaillant et fougueux Ferenz fut éjecté alors que le Pirate des Mondes s'élançait entre les plans, disparaissant pour toujours dans les brouillards de l'éther.

Maria continua ses actes de piraterie, dirigeant aussi bien que Ferenz l'équipage qui lui resta loyal. Ils passèrent dès lors la plupart de leur temps sur le monde de Ildaron et y perpétuèrent leurs dépravations à l'aide du Pirate des Mondes.

Pollidémia continua ses complots. Elle s'attira toute la gratitude de la reine Média d'Ildaron, lorsqu'elle l'informa que les pirates se cachaient sur l'un des lacs flottants de ce monde. Le vaisseau fut pris d'assaut et le Ténatir enlevé, mais Maria parvint à s'échapper après avoir tué cinq des attaquants à l'aide des mains nues.

Sans le Ténatir pour le guider, le Pirate des Mondes resta prisonnier sur Ildaron. Depuis il est activement recherché afin d'être détruit. Maria, suspectant les menées de Pollidémia, a juré de secourir le Ténatir avant de se lancer à la recherche de la sorcière pour la tuer.

Jusqu'à présent la reine Média a refusé de livrer le Ténatir à Pollidémia, dans l'espoir que la créature lui permettra d'étendre son pouvoir. L'impatience de Pollidémia n'a cessé de croître et elle recherche actuellement une bande de mercenaires susceptible de mener un raid contre le château de la reine Média afin d'y enlever le Ténatir.

C'est là qu'interviennent les aventuriers.

Synopsis de la Campagne

Pollidémia recherche une bande de mercenaires afin d'enlever le Ténatir à la reine Média. A cette fin, son démon Astralgix recrute les personnages joueurs au cours d'une classique scène dans une auberge. Le maître de jeu peut également préparer sa propre ouverture afin de raccrocher l'aventure à sa propre campagne. Quoi qu'il en soit, Astralgix utilise l'une de ses nombreuses sphères afin d'entraîner les aventuriers au travers des dimensions, jusqu'au plan de Pollidémia.

Alors qu'ils seront en route pour ce plan, les personnages seront attaqués par des démons, une épreuve montée par Pollidémia afin de s'assurer que les candidats sont qualifiés. Ils rencontreront alors Pollidémia, visiblement complètement démentie, qui exigera leur totale obéissance et qui, pour éviter tout problème, leur implantera dans la poitrine des coeurs démons vivants. Ces organes chaotiques et froids ont d'ailleurs la désagréable tendance à provoquer chez leur hôte des changements imprévisibles et brutaux. S'ils ne sont pas retirés, ils finiront même par tuer les aventuriers. Néanmoins, Pollidémia s'engage à remédier à ce petit problème et de rendre les personnages à la normale dès qu'ils lui auront ramené le Ténatir. Astralgix se charge alors d'expédier les aventuriers sur Ildaron.

Dans le second chapitre, les personnages doivent entrer dans la forteresse de la reine Média afin d'y retrouver et délivrer le Ténatir. Cette partie nécessite un sens du déguisement certain, de la ruse et

du culot. Avec un peu de chance, les aventuriers et le Ténatir finiront peut être par s'enfuir du pays de Média, mais ce sera alors pour tomber entre les griffes de Maria de Tres Pistolas et de son équipage assoiffé de sang.

Au cours du troisième chapitre, Maria et les personnages s'échangent des informations et commencent à se faire confiance. Elle leur dira que Pollidémia n'a probablement pas l'intention de tenir ses promesses et qu'ils finiront sans doute par mourir. Afin de résoudre leur dilemme, les aventuriers devront trouver et apprendre à se servir d'une arme appelée le Couteau Planaire. Un homme, demeurant sur le monde d'Albyon, connaît cette légende et pourrait sans doute vouloir les aider. Maria voudra bien les y emmener à bord du Pirate des Mondes mais une pièce doit être changée sur le navire. Celle-ci serait disponible sur une épave dans un plan voisin.

Dans le quatrième chapitre, les personnages explorent la gigantesque épave. Ils y rencontrent des êtres-énergie vampires en provenance de la Fin du Temps. Les détruire, sauver les quelques membres d'équipage survivants et retrouver la pièce risque d'être difficile.

Au cinquième chapitre, nous retrouvons les aventuriers sur le monde d'Albyon, une Europe quasi similaire à la nôtre vers la fin du 16ème siècle. C'est là qu'ils rechercheront un mystérieux individu nommé Justin Carrock qui, comme le hasard fait bien les choses, est lui aussi sur la piste du Couteau Planaire. Justin Carrock est en fait le Champion Eternel de ce monde. Les aventuriers rattraperont Carrock au centre du Chaos. Un désastre s'ensuivra et les personnages seront projetés au travers du multivers jusqu'à un plan connu sous le nom de Mer des Murmures.

Le sixième chapitre décrit ce voyage dans ce plan chaotique où les personnages devront trouver et détruire le Fléau de Strassha, un objet qui domine ce monde. Ils rencontreront un individu bizarre nommé Andrew Grant, une manifestation du Compagnon Eternel. Il agira comme un guide et un conseiller pour Justin Carrock et le reste du groupe. La destruction du Fléau de Strassha met fin à la domination du Chaos sur ce plan et provoque le retour d'un Seigneur Élémentaire reconnaissant. Néanmoins, dans cette tâche, Carrock et les aventuriers s'attireront l'inimitié de Pyaray.

Au cours du septième chapitre, les personnages essaient de contrôler les pouvoirs chaotiques du Couteau Planaire. Ils ont besoin d'un petit objet que Justin Carrock appelle le module de contrôle. Celui-ci se trouverait sur Uerth, un monde d'un très haut niveau technologique, quasiment sans magie et souffrant d'un terrible hiver nucléaire provoqué par la Dernière Guerre. C'est là que vivent quelques milliers d'humains persécutés par des mutants velus et adaptés à ce monde glacial. Carrock accomplit sa destinée en rejoignant un camp ou l'autre dans un combat qui laissera à une seule des deux espèces le monde en héritage. Les personnages seront également appelés à faire ce choix.

Dans le huitième chapitre, les aventuriers retournent sur le terrifiant plan de Styxxx afin d'y affronter et détruire les statues démons dont les coeurs battent dans leur poitrine. Ceci fait, ils pourront prendre leur revanche sur Pollidémia, et peut être même sur son Seigneur du Chaos.

Le Multivers

Les myriades de mondes du multivers sont le fruit des deux forces antagonistes de la Loi et du Chaos. L'ordre et la régularité caractérisent la Loi qui se transforme parfois en stérilité et ennui. Le Chaos représente la créativité, la diffusion et la variété. S'il n'est pas contrôlé, il conduit à des changements futiles et à la stagnation. La plupart des mondes du multivers oscillent entre ces deux extrêmes.

Les mondes influencés par la Loi ont tendance à devenir des sociétés organisées et technologiques. Les machines et la science sont utilisées avec une grande efficacité alors que la magie et la religion n'y ont que peu de part. La majorité des mondes chaotiques engendrent des sociétés non technologiques où la magie a une grande place, voire est même commune. Les dieux et les monstres errent librement sur ces mondes. Les Jeunes Royaumes d'Elric sont un exemple d'un monde en presque parfait équilibre entre ces deux forces.

La Magie au travers des Mondes

La capacité à employer la magie change rapidement lorsque l'on voyage entre les plans. Dans les parutions précédentes, ces différences ont été représentées par un système simple à employer et universel. Le Pirate des Mondes adopte un ensemble de principes de base qui décident de l'emploi de la magie sur différents plans. Les concepts de Loi et Chaos ne sont pas changés.

Plans où le Chaos Domine : les sorts d'invocations sont généralement plus faciles sur les plans chaotiques. Cela se manifeste par une dépense de POU moindre et une durée d'invocation plus courte.

Les démons invoqués sur des plans chaotiques seront plus difficiles à lier. Généralement, le sorcier ne pourra demander au démon que l'accomplissement d'une seule requête. Les démons antérieurement liés et gardés enfermés dans leurs objets de lien n'occasionneront pas de problème. Toutefois, les démons se manifestant sous une forme physique pourront tenter de briser leur lien et de quitter le sorcier. La faculté que possède un démon à briser son lien dépend du montant de Chaos présent sur le plan.

Les élémentaires sont eux aussi plus simples à invoquer mais ils ne sont pas affectés par la présence plus importante de Chaos. Ils ne seront pas plus difficiles à lier que dans les Jeunes Royaumes. Les élémentaires déjà liés peuvent se manifester sans que l'on ait à craindre une rébellion.

Sur les mondes les plus chaotiques, il y a une chance que l'élémentaire soit dissout par les effets rampants du Chaos.

Les Seigneurs Élémentaires peuvent généralement être appelés de la façon habituelle. Néanmoins, ils sont souvent bannis des plans les plus chaotiques. Les Seigneurs Bêtes répondent normalement mais ne peuvent être conjurés que sur des mondes contenant des espèces similaires à celle du Seigneur. Les plans les plus chaotiques ne possèdent aucune "espèce" réelle. Les Seigneurs du Chaos sont habituellement simples à invoquer dans les mondes chaotiques. À l'inverse, les Seigneurs de la Loi sont plus difficiles à contacter.

Plans où la Loi Domine : là où les forces de la Loi sont plus fortes que celles du Chaos, la magie devient difficile. Le temps d'invocation se rallonge, les dépenses en points de POU sont importantes et les chances de réussite diminuent. Les cultures de ces mondes considèrent souvent l'usage de la magie avec une grande méfiance.

Les démons, si le sorcier parvient à les invoquer, peuvent être liés normalement. Ils fonctionneront normalement et se manifesteront sans que l'on ait à craindre de rupture du lien. Les plans extrêmement loyaux sont dangereux, si ce n'est toxique pour les démons. Un démon qui se manifeste sur un tel plan meurt rapidement et dans de terribles douleurs. Les démons conservés dans leur objet de lien sont généralement immunisés contre ces effets.

S'il parvient à en invoquer, un sorcier peut lier normalement un élémentaire. Ils conservent leurs capacités sur les plans loyaux mais, à l'instar des démons, rencontrent de sérieux problèmes si la Loi est trop présente. Dans ce cas, les élémentaires sont emportés par la stabilité inhérente du plan et intégrés au système local. Ils disparaissent alors devant les yeux du sorcier.

Les Seigneurs Élémentaires sont beaucoup plus difficiles à invoquer dans ces mondes. C'est même complètement impossible sur certains d'entre eux. Les Seigneurs Bêtes sont plus faciles à contacter, surtout si leur type d'animaux est bien représenté. Les Seigneurs de la Loi peuvent être directement contactés sur certains plans mais ils ne manifestent jamais sous aucune forme dans les mondes les plus loyaux. Les Seigneurs du Chaos, sauf circonstances exceptionnelles, ne se manifestent jamais sur les plans loyaux.

Objets Technologiques

Transportant une aura de Loi, ces objets peuvent être transportés dans différents plans pour être utilisés dans n'importe quel environnement même le plus chaotique. Toutefois, les forces du Chaos peuvent subtilement les pervertir jusqu'à ce qu'ils tombent en panne et ne puissent plus être utilisés.

À cette fin, un ou plusieurs facteurs techniques représentant sa complexité peuvent être assignés à chaque objet. Le plan chaotique

possède lui un pourcentage simulant la force relative du Chaos. Multipliez le pourcentage par le nombre de facteurs techniques de l'objet puis lancez 1D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au chiffre déterminé, l'objet s'arrête.

La plupart des objets technologiques fonctionneront les premières 12-24 heures. Ce délai écoulé, un jet doit être effectué toutes les 24 heures pour voir si l'effet pernicieux du Chaos les a rendus inutilisables. Du fait des transformations subtiles apportées par le Chaos, ces objets sont impossibles à réparer et doivent être remplacés.

Les indications suivantes de facteurs techniques (FT) sont cumulatives : un revolver est moins complexe qu'un missile nucléaire.

- ❑ Le facteur technique de base comprend toutes les mécaniques de précision. Ce genre d'objet ne peut espérer vivre longtemps dans les mondes chaotiques. Toute machine ou objet qui possède ce facteur (comme un pistolet à barillet) reçoit un facteur technique.
- ❑ Les réactions chimiques ne sont pas uniformes dans les univers chaotiques, ou même sur des plans comme les Jeunes Royaumes. Les pistolets à poudre ou tout objet impliquant des composants réactifs ou chimiques débouchant sur la libération d'une énergie explosive ou autre reçoivent deux facteurs techniques.
- ❑ Les composants électriques ou les isolants grillent créant des courts circuits ou des circuits ouverts, les fusibles sautent pour rien. Ajoutez un facteur technique à tout objet fonctionnant sur des principes électriques simples.
La situation s'aggrave avec l'électronique. Les tubes à vide et les composants se détériorent à vue d'œil. Rajoutez 2 FT.
Pour tout objet contenant des puces ou un ordinateur, rajoutez 3 FT.

Exemple : un canon laser lourd est une mécanique de précision (+1). Elle contient un appareillage électrique (+1) et des composants électroniques (+2) ; soit au total 4 FT. Si on l'équipe d'un système de guidage, le total passera à +7. Les Jeunes Royaumes ont un taux de Chaos de 10 %. De ce fait, le canon laser aura 40 % de chances de tomber en panne toutes les 24 heures si on l'y emmène (70 % avec le système de guidage). Un simple fusil n'a que 10 % de chances de tomber en panne, mais la poudre utilisée pour les balles rajoute 20 % de chances supplémentaires de détérioration. Les taux de Chaos peuvent bien sûr être plus élevés, pour atteindre 100 % sur les plans les plus chaotiques.

Autres Commentaires

Des facteurs additionnels pour différentes technologies peuvent être décidés par le maître de jeu. Il ne faut jamais oublier que plus un objet est complexe, plus il repose sur des principes scientifiques stables. De ce fait, il a de plus en plus de chances de tomber en panne dans un univers chaotique.

Les objets très grands, comme le Pirate des Mondes, ont une aura de Loi si importante qu'il souffre moins des effets pervers du Chaos. Des années peuvent s'écouler avant que des pannes apparaissent. Les cités volantes de Vadagh étaient si gigantesques qu'elles n'ont sans doute jamais souffert de ces effets.

C'est pour toutes ces raisons qu'il est impossible de lier un démon dans un objet technologique. Ces deux forces antagonistes s'annulent, ne laissant qu'un objet inutile et un démon très frustré.

Armes à Feu dans le Pirate des Mondes

De nombreux mondes contenus dans le Million de Sphères ont développé la technique des armes à feu. Cela va du simple mousquet aux armes énergétiques en passant par la mitrailleuse, le lance flamme, etc... Certaines armes sont suffisamment petites pour être ca-

chées dans le creux d'une main, d'autres ne peuvent être déplacées que sur des véhicules. Toutes occasionnent des dégâts critiques.

Les personnages peuvent avoir l'occasion de développer des compétences dans ce type d'armes. Si les règles spécifient qu'une semaine doit s'écouler avant toute tentative visant à augmenter une compétence, il apparaît comme plus réaliste d'autoriser des jets plus fréquents pour les armes à feu. L'utilisation réussie d'une arme à feu au milieu d'une bataille importante peut permettre à un personnage d'augmenter sa compétence, avant de participer à une nouvelle bataille deux ou trois jours plus tard. Soyez flexible sur ce point.

Dans le monde de Stormbringer, trois principes de base distinguent les armes à feu et les arbalètes des autres armes de jet ; le nombre de tirs par round, la portée de base et le perce-armure.

Tirs par round : généralement abrégé par tir/round, ce chiffre indique combien de fois l'on peut tirer dans un round de combat, en considérant que l'arme est chargée et prête pour un feu immédiat. Dans le cas d'armes automatiques, ce chiffre peut être de 20 ou plus ou pour les armes à coup simple les plus primitives de 1/6 (1 tous les 6 rounds).

Portée de Base : il s'agit de la distance à laquelle on peut faire mouche avec précision. Pour toute portée supérieure à cette distance mais inférieure à deux fois la portée de base, divisez la compétence du tireur par deux. A une portée supérieure à trois fois la portée de base, la compétence est divisée par quatre etc...

A bout portant, la compétence du tireur est multipliée par deux. On appelle bout portant toute distance inférieure au tiers de la DEX du personnage en mètres.

Perce-Armure : généralement abrégée PA. C'est la faculté que possède une arme à feu à traverser le métal ou tout autre type d'armure, y compris démoniaque. Chaque arme possède un nombre reflétant sa puissance de pénétration. Ce nombre indique la quantité de points d'armure que l'arme ignore lorsqu'elle touche un adversaire. Une arme dotée d'un PA de 8 ignore les 8 premiers points d'armure que la balle ou le carreau rencontrent. Un personnage portant une plaques complète de 1D10+2 de protection, lancera normalement le dé mais retirera au résultat 8 points. Il peut donc espérer une protection comprise entre 0 et 4.

Le terme perce-armure ne s'applique qu'aux protections portées par des humains ou autres. Il ne concerne pas les armures naturelles comme la fourrure, la graisse, les écailles ou le cuir.

Armes à Feu en Combat

Au combat, un personnage peut très rapidement utiliser une arme chargée et prête. Doublez la DEX du personnage pour déterminer le moment où il frappera. Si l'arme est chargée mais n'est pas prête (un pistolet dans un holster), le personnage tire à sa DEX normale. Une

arme prête faisant feu deux fois dans le round, peut tirer au double de la DEX du personnage puis une seconde fois à sa DEX normale. Si l'arme n'est pas prête, le second coup partira à la fin du round.

Les spécificités concernant les armes comme le temps de rechargement, les perce-armures, etc... sont traitées au cas par cas.

Apprendre à Utiliser une Arme à Feu

La plupart des aventuriers des Jeunes Royaumes ne connaissent pas les armes à feu. Ils peuvent désirer les maîtriser. Pour des raisons de simplicité, divisez les armes à feu en trois catégories : les armes de poing, les armes d'épaules (dont les arbalètes) et l'artillerie. Les règles suivantes supposent que le personnage a quelqu'un qui lui montre les principes de base dans l'utilisation de l'arme.

Armes de Poing : si le personnage possède déjà une compétence au Pistolet, il peut utiliser n'importe quel nouveau type de pistolet à son niveau de compétence moins 20 %. Une compétence dans une autre catégorie d'armes à feu peut être utilisée mais avec un malus de 30 %. Un personnage qui possède une compétence à l'arc peut débiter avec une arme de poing à la moitié de sa compétence. Toutefois, le pourcentage ne peut excéder 30 %. Dans tous les autres cas, le personnage utilisera son bonus à l'attaque comme valeur de départ.

Armes d'Epaule : ce type comprend tous les fusils, mousquets, arbalètes et autres armes possédant un fût important et nécessitant un appui sur l'épaule. Si le personnage possède déjà cette compétence, il peut utiliser n'importe quel type d'armes d'épaule à son niveau de compétence moins 20 %. Une compétence en Armes de Poing ou Artillerie peut être utilisée mais avec un malus de 30 %. Un personnage qui possède une compétence à l'arc peut débiter avec une arme d'épaule à la moitié de sa compétence. Toutefois, le pourcentage ne peut excéder 35 %. A nouveau, le bonus à l'attaque du personnage est utilisé dans tous les autres cas.

Artillerie : ce type comprend toutes les armes trop importantes pour être transportées par une seule personne. Elles sont généralement montées sur un véhicule. Comme compétence de départ, le personnage utilise sa compétence en Armes de Poing ou d'Epaule avec un malus de 30 %. S'il possède une compétence à l'arc, il peut débiter avec un pourcentage égal au quart de sa compétence, sans excéder 30 %. Le bonus à l'attaque du personnage est utilisé en dernier ressort.

Changement aux Règles de la Seconde Edition

☐ Coups Critiques

Si un coup critique occasionne toujours les doubles dégâts, il n'ignore plus les effets de l'armure. Lorsqu'un coup critique est obtenu, doublez les dommages en déduisant la protection de l'armure comme d'habitude



Oeil de Braise, Coeur de Glace

Dans ce chapitre d'ouverture, les personnages se retrouvent envoyés sur le plan chaotique de Styxxx. Celui-ci est dirigé par Gashoram, le Seigneur du Chaos de l'Obscurité et seuls la sorcière, Pollidémia, ses deux démons Astralgx et Gath, et ses amants morts vivants occasionnels y demeurent. Pollidémia demande une "faveur" au groupe. D'ailleurs pour s'assurer de son aimable coopération, la sorcière plante dans la poitrine de chacun des membres, les coeurs froids et maléfiques de Kynn K'tal, une ancienne et oubliée race de démons dont Gashoram veut faire ses serviteurs. Les personnages n'ont d'autres choix dans ce scénario que d'écouter et faire ce qu'on leur demande.

Le Plan de Styxxx

Ce monde est complètement dominé par le Chaos et ressemble à une masse liquide et visqueuse en perpétuelle mutation. Au milieu de ce délire de créativité larvée, il n'existe qu'un seul pan de réalité. La seule chose qui n'est pas sujette au changement sans fin est une petite île habitée par la sorcière folle, Pollidémia.

Sorcellerie

Sur le monde de Styxxx, les forces de la magie sont extrêmement puissantes et imprévisibles. L'invocation de démons et d'élémentaires y est plus simple qu'à l'usuel. Divisez le temps et le POU nécessaires par 5 (arrondissez au chiffre supérieur). Les compétences en invocation restent inchangées. Les élémentaires invoqués peuvent être liés ; par contre ceci est complètement impossible pour les démons. En fait, sur un jet réussi sous son POUx5, le démon invoqué est capable d'ignorer les effets de confinement du symbole du Chaos et le triangle protecteur de la Loi. En ce cas, le démon est libre d'étripier le sorcier impertinent qui a osé l'invoquer. Les démons liés qui se manifestent sous une forme physique sont automatiquement libérés de leur lien et peuvent attaquer ou s'enfuir. Les élémentaires peuvent se manifester et être contrôlés mais il y a 50 % de chances que les forces du Chaos dissolvent l'être élémentaire. Ce jet est effectué au moment de la manifestation et toutes les 5 minutes suivantes, et ce tant que l'élémentaire se trouve en dehors de son objet de lien.

Gashoram a banni les Seigneurs Élémentaires de ce plan ; les Seigneurs des Bêtes ne sont pas représentés et il est donc impossible de les appeler sur ce monde. Les Seigneurs de la Loi sont incapables de pénétrer dans ce plan.

La nature hautement chaotique de ce monde permet le lancement de sortilèges immédiats, un art que Pollidémia a appris auprès de son seigneur et maître, Gashoram. Les personnages seront incapables d'utiliser cette faculté. Par contre, Pollidémia n'hésite pas à y avoir recours afin de garder ses visiteurs sous son contrôle.

Objets Technologiques

Les objets technologiques apportés sur Styxxx souffrent des effets nuisibles du Chaos et ce plan possède un taux de Chaos de 70 %. Fort heureusement, les personnages n'y passeront que très peu de temps et ce n'est pas un facteur dont il faut tenir compte dans ce premier chapitre.

Le Commencement

Les aventuriers se trouvent à Vilmir, dans la cité du Vieil Holmar. Comme d'habitude, ils n'ont aucun sou vaillant en poche. Des rumeurs en ville veulent qu'un manufacturier en armes ait besoin de plusieurs gardes du corps pour escorter une livraison particulière quelque part à l'ouest du Vieil Holmar. Le boulot paraît simple et la paie supérieure à tout ce qu'on leur a proposé jusqu'à présent. Après une brève entrevue avec un agent travaillant pour ce mystérieux vendeur d'armes, rendez vous est pris le soir à l'auberge de l'Epée Brisée, sur la route nord vers la sortie de la cité. Une fois sur place, ils devront s'entretenir avec un petit homme du nom d'Astralgx.

A cette heure, la taverne grouille de clients : des conducteurs de bétail au pantalon jaune poussiéreux et sentant la sueur, des artisans locaux en tablier de cuir et un assortiment de prostitués bon marché. Deux musiciens jouent sur leur instrument à cordes un rythme lancinant qui berce la danse d'une jeune fille à moitié nue. Quelques fins connaisseurs lancent à ses pieds des pièces de cuivre.

Si l'on demande au tenancier du bar après un nommé Astralgx, on s'attirera un regard vide de la part de ce demi-bovin. Il secouera la tête et déclarera ne rien savoir.

"Je ne peux même pas dire avoir entendu parler de cet homme," répondra-t-il "mais prenez une chaise vide si vous pouvez en trouver une. Il se montrera tôt ou tard." Le brave homme ne crache jamais sur la clientèle.

Laissez les aventuriers perdre un peu de temps dans la taverne. Leur impatience montera peu à peu alors qu'ils jetteront un regard anxieux à chaque nouveau client qui rentrera. La jeune danseuse pourra, si vous le souhaitez, leur interpréter quelques morceaux de choix contre un petit pourboire. Quant au tavernier, il essaiera de vendre aux personnages autant de vin et d'ale que possible.

Au moment où les aventuriers commenceront à perdre tout espoir de rencontrer le mystérieux Astralgx, la porte de devant s'ouvrira. La petite silhouette d'un homme de tout au plus 1 mètre 30 se présentera sur le perron. L'étranger est drapé dans une vieille robe brune et un capuchon dissimule son visage. Tout au plus, on peut deviner un long nez crochu flanqué de deux yeux en vrille.

Après avoir rapidement inspecté la salle du regard, visiblement à la recherche de quelqu'un, son regard chassieux s'attardera sur les personnages et un fin sourire illuminera son visage.

Il se dirigera alors rapidement vers les aventuriers, s'arrêtant juste devant leur table.

"Vous êtes ceux qui cherchent un emploi auprès de mon maître ?" commencera-t-il. Un nouveau sourire indéfinissable fera apparaître ses dents pointues.

En admettant que les aventuriers répondent oui et demandent plus d'explications, Astralgx leur dira que son maître a besoin d'eux afin qu'ils lui rendent un service qui lui tient très à coeur. La garde d'un chargement d'armes ne serait qu'une ruse destinée à provoquer des rumeurs. Si le service est correctement accompli, Astralgx promet aux aventuriers qu'ils seront plus largement rémunérés.

Il ne divulguera pas la nature de ce travail. Si les joueurs sont suffisamment alléchés (et surtout affamés), ils voudront sans doute accepter ce travail. Astralgx révélera que son maître désire personnellement s'entretenir avec eux avant de leur apporter les détails exacts de leur mission.

Quoiqu'il en soit que les personnages acceptent ou non l'offre, Astralgx tirera du dessous de sa robe, une sphère de verre emplies d'un gaz jaune et la lancera sur le sol. Etant donné que le démon pos-

sède une DEX de 23, aucun personnage ne pourra intervenir pour l'arrêter.

La sphère se brisera en un million d'éclats et les personnages se retrouveront pris au milieu d'un épais nuage de fumée jaune s'élevant du sol pour les englober. Ils entendront des cris et des appels en provenance des autres coins de la taverne. Toutefois, ils ne pourront rien distinguer, leur vision sera complètement obscurcie par les nuages de vapeurs relâchés par la sphère. Alors qu'ils tenteront de s'emparer de leurs armes, ils sentiront le sol se tordre et se dérober sous leur pas pour finalement s'arracher. Dans un vacarme épouvantable, au milieu de bruits stridents, ils seront catapultés au travers du toit de l'auberge. Faites effectuer des jets en Equilibre, tous les aventuriers projetés au sol endureront 1D2 points de dégâts sans absorption. Les hurlements et cris provenant de la taverne disparaîtront alors que les personnages seront balayés comme des fétus de paille au milieu d'un maelström glacé et noir. Astralgys aura complètement disparu. Si les personnages essaient de se déplacer, ils sentiront tout autour d'eux la présence d'un hémisphère invisible et impénétrable. Ce dernier recouvre complètement la portion de plancher que les aventuriers chevauchent. Par delà les murs brumeux du globe, on peut distinguer des ombres se mouvoir. Des membres et des visages se pressent contre les parois essayant de pénétrer dans la sphère. C'est alors qu'une horde de démons affamés de chair humaine parviendra à franchir la barrière invisible.

Chaque personnage présent dans la sphère sera attaqué par un démon. Le maître de jeu peut les attribuer au hasard ou choisir le démon que l'aventurier affrontera. Alors que la bataille fera rage, les personnages sentiront qu'ils parcourent de vastes distances. Derrière l'hémisphère protecteur, des écharpes de brumes ténébreuses s'agiteront, occasionnellement traversées par de fugitifs éclairs lumineux.

Démon Un

Il a la forme d'un énorme serpent doté de bras humanoïdes et d'un visage d'homme.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	14	11	11	15	2

Points de Vie : 15 Armure : 5 points de peau épaisse

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	65 %	55 %	1D6+1
Morsure	45 %	-	1D4+venin de VIR 4
Queue	50 %	-	1D6 Etranglement*

*La queue reste entourée autour du torse de la victime jusqu'à ce qu'elle soit retirée lors d'une lutte FOR contre FOR.

Démon Deux

Cette créature ressemble à un singe mais recouvert d'une peau écaillée brillante.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	18	9	10	17	4

Points de Vie : 22 Armure : 2 points de peau et de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Poing	60 %	45 %	1D8+1
Morsure	75 %	-	1D4+1

Ce démon attaque avec ces deux poings à chaque round. Si les deux attaques portent, le démon s'est emparé de son adversaire et peut tenter de le mordre.

Démon Trois

C'est un globe de protoplasme gluant et verdâtre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	10	14	5	7	6	1

Points de Vie : 12 Armure : 1 point de peau élastique

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Pseudopode	55 %	-	1D6+1D4 d'acides digestifs

Ce démon attaque avec 1D3 pseudopodes à chaque round. Les sucs digestifs ignorent toute armure. De plus, si la créature est endommagée par une arme de taille ou de pointe, elle crache un jet de sucs digestifs dans la direction de l'attaquant. Ce suc a 30 % de chances de toucher pour 2D6 points de dégâts en ignorant toutes les armures.

Démon Quatre

Cette créature humanoïde ressemble à un démon classique. Complètement noire, elle possède une paire de cornes et une longue queue barbelée fouettant l'air.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	15	15	11	12	19	9

Points de Vie : 18 Armure : 4 points de peau caoutchouteuse

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	65 %	35 %	1D4+1
Cornes	80 %	-	2D6
Queue	80 %	-	1D6+venin paralysant de VIR 14

Morsure 95 % - 1D6+1

A chaque round, lancez 1D6. Sur un résultat pair, la créature peut attaquer deux fois avec ses griffes. Sur un résultat impair, elle effectuera une seule attaque avec sa queue. Si les attaques par griffes portent, le démon s'empare de son adversaire et peut l'encorner. Si la queue touche et passe l'armure du personnage, ce dernier devra opposer sa CON à la VIR du venin. En cas d'échec, il est paralysé 1D3 rounds. Une fois sa proie paralysée, le démon peut effectuer une attaque par morsure à chaque round, réduisant la gorge et le visage de sa victime à l'état de pulpe sanglante.

Démon Cinq

Ce monstre humanoïde ne mesure qu'1,5 mètre mais est extrêmement endurant. Il ne possède qu'une seule corne sur sa tête et un grand oeil central. Des parties de son corps sont recouvertes de piquants de 10 centimètres.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	20	12	7	6	14	4

Points de Vie : 20 Armure : 2 points de peau épaisse

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	70 %	35 %	1D8+1
Corne	65 %	-	1D10
Ecrasement	90 %	-	3D6

Ce démon attaque deux fois par round avec ses griffes. Si les deux coups portent, il peut encorner sa victime ou l'écraser, transperçant le corps du personnage de douzaines de piquants acérés.

Démon Six

Ce démon a la forme d'une petite créature ronde recouverte de piquants orange de porc-épic. Ses traits sont indiscernables à l'exception d'une large bouche remplie de dents aiguës comme des rasoirs.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	12	6	4	5	16	1

Points de Vie : 9 Armure : 6 points de piquants

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bond	75 %	-	Empoignade
Morsure	85 %	-	2D6+2

Ce démon attaque en sautant à la gorge de sa victime. Si le bond est réussi, le démon saute sur le personnage, s'y accroche et prépare son attaque par morsure. Celle-ci intervient aux rounds suivant le saut réussi. Avant d'être mordu, le personnage peut tenter de déloger la créature en réussissant un jet de FOR contre FOR. En ce cas, le démon retombe au sol. En cas d'échec, le démon peut mordre.

Démon Sept

Il ressemble à un grand oiseau de proie sans ailes. Ce démon est muni de griffes tranchantes et d'un formidable bec.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	20	22	5	9	15	5

Points de Vie : 30 Armure : aucune

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	55 %	15 %	2D6
Bec	75 %	-	3D6

A chaque round, le démon attaque soit avec une griffe, soit avec son bec.

Démon Huit

Ce monstre possède une silhouette vaguement humanoïde mais noyée dans les flammes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	14	10	15	16	2

Points de Vie : 18 Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Jet de flammes	65 %	20 %	4D6+spécial

Si la créature touche, elle effectue 4D6 points de dégâts sans absorption. Un personnage portant une armure de fer endurera 1D6 points de dégâts supplémentaires. Les armures en bois ont 25 % de chances de s'enflammer, infligeant 1D6 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce qu'elles soient retirées ou éteintes.

La Cour Brisée

A la mort du dernier démon, l'hémisphère des personnages s'écroulera brutalement et s'immobilisera. Chaque aventurier devra réussir un jet d'Équilibre pour éviter d'être brutalement projeté au sol et endurer 1D2 points de dégâts sans absorption. Le brouillard jaune disparaîtra et les personnages se retrouveront dans une vaste cour circulaire. Le sol en est pavé de grandes dalles jaunes brisées ou fendues. La cour donne sur un ciel noir et est entourée de huit (ou le nombre de personnages) statues à tête de chacal. Ces dernières mesurent 10 mètres de haut et d'un style assez bizarre. Une tour élancée, reliée à la cour par un étroit promenoir, est visible dans le lointain.

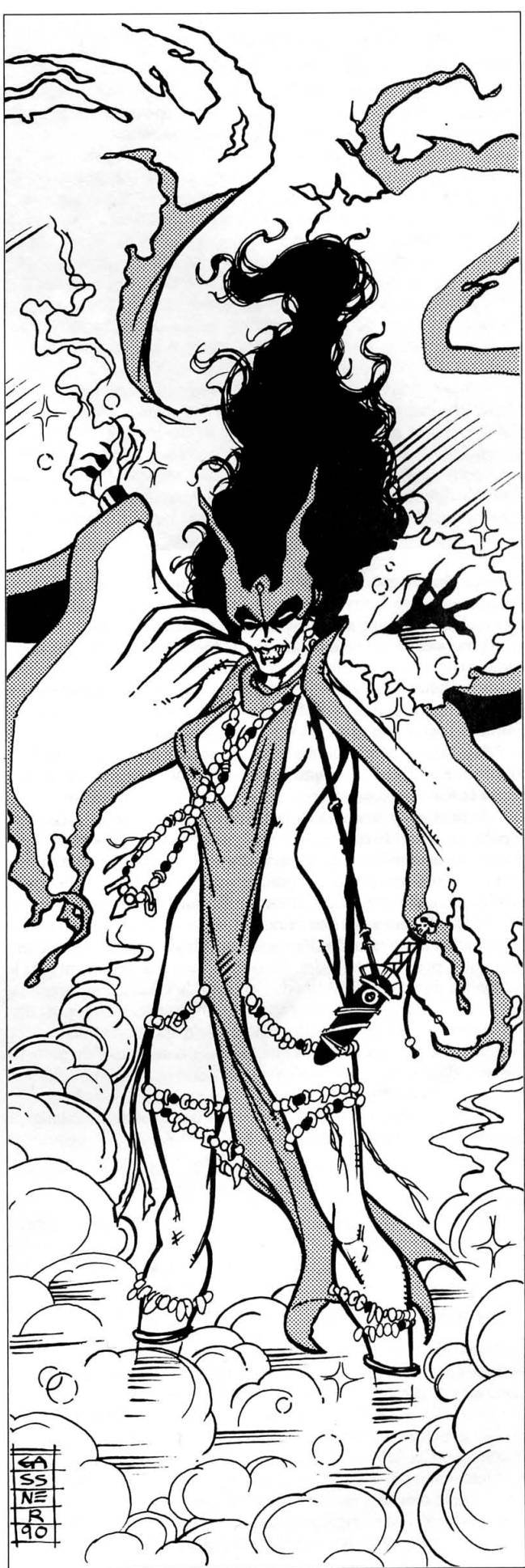
Une vaste mer en furie entoure ces deux îlots de terre ferme. Le monde de Styxx bouillonne, change de couleur, donne naissance à d'inimaginables formes de végétation qui grandissent, mutent et meurent sous les yeux éberlués des aventuriers. Le ciel obscur est envahi de nuages monstrueux où l'on voit étinceler d'étranges éclairs d'un vert ou d'un jaune écoeurants. Même l'air que respirent les personnages semble en tumulte constant. La température et l'humidité varient sans cesse, passant du chaud et lourd au froid sec en quelques instants.

Les restes brisés du sol de la taverne sont éparpillés alentours alors que la table, d'une façon presque incongrue, est restée sur ses pieds, un verre plein y reposant encore. Au milieu des débris, on peut apercevoir le bras gauche et une partie du torse d'un éleveur vilmirien. Ces restes sanglants ont visiblement été coupés net par l'étrange champ de force qui a entouré les personnages. L'un des pieds menus de la danseuse, proprement tranché au niveau de la cheville, repose non loin de là.

À l'extrémité de la cour, 30 mètres plus loin, les personnages peuvent apercevoir quatre figures. Une femme vêtue de pourpre et de bleu est assise sur un large trône blanc. À sa droite siège un homme grand et fin, habillé d'une robe à capuchon noire alors qu'à ses pieds on peut voir une silhouette indéfinissable. Le quatrième membre du groupe, plus petit que tous les autres, se dirige en bondissant vers les aventuriers. Alors que la figure se rapproche, les personnages reconnaissent un homme de 1 mètre 30, habillé d'une tenue de bouffon bleue et blanche, des clochettes sonnantes gaïement à chacun de ses pas. Il s'agit d'Astralgyx, leur soit-disant employeur. Il s'arrêtera sur une pirouette, à quelques pas des personnages.

"Bienvenue à la Cour Brisée, voyageurs !" dira-t-il joyeusement. "Il s'agit de la demeure de ma maîtresse", ajoutera-t-il en s'inclinant, les clochettes de son bonnet pointu caressant les pierres, "la grande et puissante Pollidémia". Il désignera la figure assise. "Ma maîtresse désire s'entretenir avec vous. Venez avec moi. La reine Pollidémia attend." Le petit homme retournera alors en gambadant vers le trône, ses clochettes tintant follement.

Il n'y a pas grand chose à faire hormis suivre Astralgyx. Alors que les personnages s'approcheront, ils verront que la femme assise est à demi masquée et porte une fine robe de soie transparente et une cape. Le trône est en ivoire, taillé d'une seule pièce, ses gravures enchâssées d'or. La femme attend patiemment les personnages, une de ses jambes reposant mollement sur un accoudoir du trône. Astralgyx, le bouffon, prendra place à ses côtés, regardant anxieusement le groupe. La grande figure encapuchonnée restera immobile à la droite de Pollidémia, son visage dissimulé par les plis de sa coiffe. Un per-



Reine Pollidémia, servante de Gashoram

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	10	29	32	15	16
Points de Vie : 14 Armure : aucune mais possède de nombreux pactes de sauvegarde.						
Armes	Attaque		Parade		Dégâts	
Dague Démon	105 %		65 %		1D4+2+8D6	
Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 75 %, Connaissance des Plantes 85 %, Connaissance des Poisons 78 %.						
Compétence en Invocation : 117 %						
Notes : Pollidémia a appris de nombreux sorts qu'elle peut utiliser contre des personnages récalcitrants. Leur usage est à la discrétion du maître de jeu mais Pollidémia possède toujours suffisamment de pouvoir pour contrôler les personnages. A la fin de l'aventure, elle ne pourra plus faire appel au pouvoir de Gashoram et sera alors plus vulnérable.						
Pollidémia choisit de neutraliser ses adversaires plutôt que de les tuer. En effet, elle a besoin d'eux pour remplir la mission qu'elle veut leur confier. Elle est capable de paralyser les personnages, de créer un champ de force invisible autour d'elle ou de se téléporter instantanément dans un lieu tranquille. De plus, en bénéficiant de la faveur de Gashoram, elle possède de nombreux pactes de sauvegarde contre pratiquement toutes les armes.						

sonnage réussissant un jet en Sentir percevra une odeur d'oeuf pourri flottant autour de la mystérieuse figure.

La chose allongée au pied du trône est un cadavre vieux de plusieurs jours et de sexe masculin. Il est légèrement gonflé et la chair revêt une transparence malade. Lorsque les aventuriers seront prêts du trône, Pollidémia caressera amoureusement la tête du cadavre. Celui-ci, au plus grand dégoût des personnages, ouvrira les yeux et les tournera emplis d'admiration vers sa maîtresse.

"Bienvenu", dira Pollidémia en saluant ses visiteurs "Astralgyx m'informe que mon offre vous intéresse". Son attitude à cet instant sera à la fois langoureuse mais aussi terriblement menaçante. "J'en suis enchantée," poursuivra-t-elle tout en souriant. "Vous avez semblé capable de neutraliser quelques uns de mes petits chéris et je pense que vous conviendrez pour le service que j'ai à vous demander."

Les aventuriers peuvent répondre comme bon leur plaira. Pollidémia écoutera patiemment. S'ils font montre d'une certaine hostilité, elle n'hésitera pas à leur faire une démonstration de ses terribles pouvoirs. Astralgyx et le démon encapuchonné, Gath, se tiennent également prêts à la défendre. Souvenez vous que Pollidémia est le réceptacle direct des pouvoirs du Seigneur du Chaos, Gashoram. Le maître de jeu est libre d'utiliser tous les moyens nécessaires pour dissuader les personnages d'entreprendre une quelconque folie.

Elle balayera les arguments et actes des aventuriers d'un geste de la main. "J'ai besoin d'un service et le destin vous a choisis". Elle sera inébranlable.

Levant ses bras au ciel, elle entonnera un chant dans un langage qui s'il paraît familier, restera incompréhensible.

"Quixoram dubois, Allentat sicorum, Bealtant d chansom, Quortorat nominous..."

De gigantesques auras magiques entoureront alors les statues. Lentement leurs yeux s'ouvriront pour révéler des orbites noires étincelantes. Ces yeux vivants capteront le regard des personnages, les clouant sur place. Tout mouvement est désormais impossible.

"Kaloram detat, Kynn K'tal, Quixoram dubetaït, Kynn K'tal..."

Tout personnage réussissant un jet en Connaissance de la Musique se souviendra à demi d'une ancienne légende à propos d'une puissante race de démons connus sous le nom de Kynn K'tal. On dit qu'ils ont servi le Seigneur du Chaos, Gashoram, Maître des Ténèbres.

Des points de lumière se formeront au niveau de la poitrine de chaque statue. Ces lumières tourbillonnantes s'intensifieront pour former lentement l'image de coeurs vivants, d'une couleur bleu nuit et emplis d'un mal ancien. Ils se mettront à battre lentement au milieu des airs avant de se diriger en pulsant vers les personnages sans défense. Ces grotesques organes vivants passeront leur armure et leur

chair, pénétreront dans leur poitrine pour s'y insérer tels d'hideux crapauds glacés. Les aventuriers tués lors de la bataille contre les démons recevront aussi un de ces coeurs.

La douleur ressentie par les aventuriers sera horrible. Ces coeurs démons vont peu à peu les déchirer de l'intérieur, modifiant tout leur système circulatoire pour finalement vider leur coeur humain de son sang. Chacun d'entre eux endurera 1D2 points de dégâts et tout personnage qui manquera un jet sous la CONx1 tombera à genoux en pleurant de douleur. Un personnage tombant à 0 point de vie ne mourra pas mais s'évanouira. Sous l'effet des coeurs démons, les aventuriers tués recommenceront à bouger et à vivre.

Astralgyx, démon bouffon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	7	13	11	23	5
Points de Vie : 12 Armure : 2 points de peau						
Armes	Attaque	Parade	Dégâts			
Griffes (2)	35 %	10 %	1D2			
Morsure	55 %	-	1D3			
Compétences : Equilibre 98 %, Grimper 76 %, Eviter 95 %, Se Cacher 75 %, Jongler 95 %, Sauter 95 %, Mouvement Silencieux 85 %, Passe Passe 89 %, Culbuter 95 %						
Facultés : deux fois par jour, Astralgyx peut quasiment instantanément se téléporter dans le lieu qu'il désire. Il s'enfuira toujours plutôt que combattre.						
Possessions : Astralgyx semble posséder une provision illimitée de globes jaunes contenant des démons capables de transporter des passagers au travers des plans.						

Les personnages sentiront un froid intense les envahir et un moment d'indicible terreur lorsqu'ils sentiront leur propre coeur s'arrêter de battre alors que le coeur démon prendra sa place.

Pollidémia partira dans un rire hystérique.

"Quel effet cela vous procure-t-il de posséder le coeur d'un être surnaturel ? Sont-ils à votre goût ?"

Pollidémia se rassiera alors et retrouvera son calme. "Moi seule peut retirer ces coeurs sans vous tuer. Revenez vers moi après avoir accompli votre mission et les coeurs démons seront enlevés."

"Astralgyx prendra soin de vous d'ici là. Il vous escortera sur le monde d'Ildaron. Là, une femme vicieuse retient prisonnier un être innocent, le Ténatir. Je veux que vous me rameniez cette chère créature. Astralgyx vous enverra là où vous devez vous rendre et vous montrera

Gath, démon gardien

Gath est grand et presque squelettique. Son visage est humain mais ses yeux sont énormes, pourpres et sans cils. Ses deux mains griffues sont généralement cachées dans ses robes noires, ce qui lui permet parfois de passer pour un humain. Il dégage une odeur d'oeuf pourri.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	21	20	17	16	17	3
Points de Vie : 29 Armure : aucune						
Armes	Attaque	Parade	Dégâts			
Griffes (2)	79 %	67 %	1D6			
Souffle de flamme	90 %	-	3D8			
Sang acide	55 %	-	2D10			

Gath attaque avec ses deux griffes à chaque round. Si les deux attaques portent, l'adversaire est immobilisé. Il devra se libérer en réussissant un jet de FOR contre FOR, sinon il sera sujet à l'attaque par flamme du démon.

Tout arme qui coupe ou transperce la peau de Gath provoque le jaillissement d'un acide violent. Si l'attaquant est touché, il endure 2D10 points de dégâts sans aucune protection. L'acide s'infiltre en effet entre les jointures de l'armure. Il n'attaque pas cette dernière mais le maître de jeu peut décider qu'il dissout les attaches maintenant les pièces ensembles.

Compétences : Embuscade 95 %, Se Cacher 95 %, Ecouter 85 %, Mouvement Silencieux 95 %, Sentir 95 %, Chercher 90 %, Voir 85 %, Pister 95 %

Le Cadavre Vivant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	13	1	1	4	1

Points de Vie : 13 Armure : aucune

Bonus aux Dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Poing	65 %	25 %	1D6

Le serviteur mort vivant de Pollidémia est difficile à tuer. Le réduire à 0 point de vie ne sert à rien. Le corps doit être démembré pour être abattu.

ce que vous avez à faire. Retirez vous à présent et n'échouez pas. Si vous ne revenez pas, les coeurs de Kynn K'tal dévoreront vos âmes."

Les personnages peuvent protester mais Astralgix tirera une de ses sphères de fumée jaune et la lancera sur le sol. Les aventuriers seront à nouveau entourés par les brumes et se sentiront emportés. Cette fois, Astralgix les accompagne. Alors que le plan s'évanouit, les personnages verront, s'élevant derrière la tour de Pollidémia, une gigantesque forme noire et ailée, emplie d'un indicible mal.

Effets du Coeur Démon

Les personnages ont des coeurs démons vivants implantés en eux. Il s'agit des coeurs de Kynn K'tal, une ancienne race de puissants démons à présent emprisonnés dans le plan de Styxx. Ces coeurs, après avoir séjourné un certain temps dans la poitrine d'un être vivant, peuvent être transplantés sur les statues et ramener les Kynn K'tal à la vie. Comme les personnages finiront par l'apprendre, il n'y a aucun moyen de transplanter ces coeurs sans causer la mort de leur hôte. Ils accompagneront les personnages pour le reste de l'aventure.

Lorsqu'il se trouve en colère, l'aventurier peut être partiellement contrôlé par son coeur démon. Généralement, ce type de situation surgit lors d'une blessure au combat. Dès lors, le coeur commence à battre de plus en plus fortement et un froid glacial s'étend dans les veines du personnage. Sa force et sa puissance sont temporairement augmentées et l'aventurier reçoit temporairement des points de vie supplémentaires. Une fois la bataille achevée, le coeur se calme et son hôte revient à la normale. Toutefois, il souffrira alors d'un changement chaotique apporté par l'attaque cardiaque.

Lorsqu'une attaque cardiaque frappe le personnage, son POU est temporairement augmenté de 1D6+5 points. Sa force augmente éga-

lement et le personnage inflige double dégâts à chaque fois qu'il touchera. L'aventurier reçoit de plus des points de vie supplémentaires pour un montant égal à son niveau normal. Ces nouveaux points de vie doivent être retirés avant que le personnage ne reçoive réellement des blessures à ses points de vie normaux.

Les personnages ne connaîtront pas cet effet avant que l'un d'eux ne soit blessé au combat. Même s'ils pourront par la suite tenter de le contrôler, le personnage endurera à sa première expérience les pleines conséquences d'une attaque cardiaque. Celle-ci passée, les aventuriers auront la possibilité de résister. Lorsqu'ils seront blessés et sentiront venir l'attaque cardiaque, ils pourront l'empêcher en emportant une lutte de POU contre les dégâts infligés. Ils ne sont pas obligés de s'opposer à l'attaque. S'ils le désirent, ils peuvent laisser leur coeur les contrôler et leur donner force et puissance.

Une fois la bataille achevée, le coeur se calme et le personnage revient à la normale. Il est alors sujet à un changement chaotique apporté par le pouvoir du coeur démon. Lancez 1D20 et consultez la table ci contre. Les maîtres de jeu sont encouragés à développer leur propres traits chaotiques. Ils pourront alors se passer de la table et distribuer les traits aux personnages comme ils l'entendent. Au fur et à mesure, les traits chaotiques vont empirer et contribueront à la dramatisation de l'aventure. Remarquez bien que si la conclusion est heureuse, ces traits pourront être supprimés.

Les traits peuvent se manifester très rapidement ou plus lentement, comme le maître de jeu le souhaite. La première fois qu'un aventurier sera affecté, cela peut être très lentement. Un jour, il s'éveillera pour découvrir qu'un de ses bras s'est transformé en tentacule ou une autre monstruosité.

Dans certaines circonstances, un personnage peut vouloir provoquer volontairement une attaque cardiaque. Il réussira sur un jet inférieur à POUx5. Il bénéficiera alors des avantages et des inconvénients habituels. Les sorciers peuvent par exemple provoquer une attaque cardiaque afin de gagner du POU et invoquer et lier des démons plus puissants.

Si le personnage perd un membre, le coeur démon en régénère un nouveau en 1D6 jours. Celui-ci ne sera pas nécessairement humain. Le corps d'un personnage tué alors qu'il porte un coeur démon est automatiquement renvoyé sur Styxx 1D6 rounds après le décès. Là, le coeur retourne à la statue de Kynn K'tal et le cadavre est régénéré par Pollidémia pour lui servir de nouveau compagnon. Si les personnages découvrent le sinistre destin qui attend leurs compagnons morts, ils peuvent les sauver en arrachant rapidement le coeur démon. Celui-ci retournera alors sur son plan mais laissera le corps derrière lui, permettant au personnage tué de jouir d'une mort normale.

Effets Secondaires des Attaques des Coeurs Démons

1D20	Effet		
1	La peau pousse sur un oeil causant une cécité partielle. Réduire de 30 % les compétences de Perception basées sur la vue.	13	Apparition d'un troisième oeil au milieu du front. Perte de 3 points de CHA, gain de 20 % dans toutes les compétences de Perception basées sur la vue, gain de 2 points de POU.
2	Pied bot et perte de 3 points de DEX.	14	Le personnage possède un groin de porc. Moins 6 au CHA.
3	Visage hideux, doit resté dissimulé en public. CHA réduit à 2.	15	Apparition de défenses de sanglier à la mâchoire inférieure. Moins 5 au CHA et le personnage gagne une attaque par Morsure à 4D10 % et occasionnant 1D6 de dégâts.
4	Mains palmées. Toutes les compétences de manipulation basées sur les mains sont réduites de moitié.	16	Apparition d'un petit tentacule dans un endroit mal venu. Perte de 1 à 10 points de CHA.
5	La peau commence à s'épaissir, le personnage se recouvre d'écailles. Moins 10 au CHA et 2 points d'armure naturelle.	17	La peau du personnage devient verte et brillante. Perte de 3 points de CHA.
6	A la fin du combat, le personnage se retourne contre l'un de ses compagnons et tente de le tuer. A chaque round après le premier, le personnage peut retrouver son contrôle en réussissant un jet sous POUx3.	18	Le personnage est affligé d'une maladie chronique avec apparition de bubons purulents, tremblements, fièvre. Moins 8 au CHA et moins 4 à la DEX.
7	Domages au cerveau. Perte de 1D4+1 points de INT.	19	Un bras fusionne avec le reste du corps, le rendant inutile. De nombreuses réductions apparaîtront notamment dans les compétences en Attaque et Parade, certaines fonctions basées sur la DEX, des compétences évidentes comme Passe Passe et beaucoup d'autres. Le maître de jeu devra sans cesse prendre des décisions concernant les possibilités réduites du personnage.
8	Apparition d'une langue fourchue. Diviser toutes les compétences en Langues et en Communication par 2 et réduire le CHA de 5.	20	Le personnage commence à perdre du poids, réduisant sa TAI à la moitié de la normale. Il prend l'aspect d'un véritable squelette humain, réduisant son CHA de moitié.
9	Le personnage obtient un Pouvoir Démoniaque tiré au hasard (ou au choix du maître de jeu).		
10	Les bras s'allongent, se recouvrent de poils et prennent une apparence simiesque. Gain de 4 points de FOR et perte de 4 points de CHA.		
11	La tête grossit jusqu'à un volume anormal. Moins 3 au CHA et gain de 4 points de INT.		
12	Odeur corporelle écoeurante. Perte de 6 points de CHA.		

Le Prisonnier

Sur les ordres de Pollidémia, le groupe est transporté sur le plan d'Ildaron, en compagnie de son serviteur démon Astralgx. Se matérialisant sur l'île flottante de Laukland, les personnages devront trouver un moyen de se rendre sur l'île tout proche de Syféra. Là, ils devront trouver et libérer le prisonnier connu sous le nom de Ténatir. Celui-ci est actuellement détenu par la terrible reine Média, dirigeante d'une société matriarcale particulièrement cruelle. Dans un premier temps, Média avait capturé le Ténatir pour le remettre à Pollidémia mais elle a finalement refusé de lui donner son captif. Média a pris cette décision sur les conseils de sa sorcière, Salrenna, et de son maître démon, G'theke. Elle projette actuellement d'utiliser le Ténatir à ses propres fins.

Plutôt que de déposer les personnages sur l'île de Syféra comme on le lui a ordonné, Astralgx les emmène sur l'île voisine de Laukland. Astralgx s'est déjà rendu sur Syféra dans le passé et y a presque laissé la vie. Il est convaincu que l'île est remplie de démonophobes. En dépit de sa peur de Pollidémia, il a donc choisi de déposer les aventuriers sur Laukland plutôt que de risquer les dangers de Syféra.

Vue la distance qui les sépare du but, les personnages devront trouver un déguisement et un moyen pour se rendre sur Syféra. Là, ils devront pénétrer dans le palais royal et accomplir leur mission. Astralgx leur fournira des cartes, des informations et quelques objets magiques utiles.

Le Plan d'Ildaron

Le monde d'Ildaron est composé d'un nombre incalculable d'îles, en général de 60 à 120 kilomètres de long, suspendues dans l'espace et tournant lentement autour d'une sphère centrale lumineuse et terne. Dans le passé, Ildaron ne formait qu'une seule planète mais cela fait déjà des éons qu'il existe sous cette forme fragmentée. Chaque île flottante a développé sa propre société et culture. On raconte qu'Ildaron a été mis en pièces par les visées adverses de la Loi et du Chaos. Il est vrai que les îles sont toujours liées à ses forces par de monstrueuses chaînes hyperphysiques. De gigantesques attaches en or émergent de la sphère centrale de la Loi et ancrent chacune des îles au globe d'or. Des chaînes noires formées de ténèbres solidifiées jailissent du vide environnant et, fixées au fond des îles, tentent de les attirer dans l'obscurité du Chaos. La croyance veut que les pensées et les penchants des peuples habitant chaque île influent sur la force des chaînes. Les sociétés les plus loyales tournent très près de la sphère d'or. Les îles des peuples chaotiques se trouvent à l'extérieur, aux confins de cet étrange système solaire.

Chaque île possède son propre champ gravitationnel, le résultat d'un élément bizarre trouvé uniquement dans ce plan. Elles ont également chacune un haut et un bas. La face tournée vers la Sphère de la Loi est riche en vie, couverte de végétation et généralement habitée par une culture humaine. L'autre face, tournée vers le vide, n'est qu'un champ de pierres nu, sans vie ni lumière. La majorité des îles importantes, dont Laukland et Syféra font parties, sont regroupées dans des systèmes multiples dans lesquels deux ou plusieurs corps majeurs tournent autour d'un centre commun. Des océans et lacs flottants existent également, traçant leur propre trajectoire autour de la sphère dorée et contenant une étrange vie aquatique.

La lumière du jour sur Ildaron n'est pas fournie par la lueur terne du globe central. Elle est apportée par la radiation d'énergie de particules hautement chargées et résidant dans la vaste atmosphère entourant et contenant Ildaron. La décharge radioactive de ces particules dure approximativement douze heures, fournissant les effets d'une lumière normale. Les particules se rechargent les douze

heures suivantes et les îles environnantes sont alors plongées dans les ténèbres. Invisible le jour, la sphère d'or de la Loi apparaît suspendue comme une grande lune durant la nuit. Des milliers d'amas d'îles lointaines et soumises à leur propre rythme diurne et nocturne indépendamment du cycle de Laukland-Syféra, étincellent dans l'azur comme autant d'étoiles.

La plupart des îles d'Ildaron sont habitables. Elles possèdent des climats tempérés et doux, des sols arables. Le commerce entre les îles est effectué à l'aide de ballons propulsés et voyageant dans l'atmosphère du plan. Du point de vue culturel, la quasi totalité des îles se ressemblent. Les sociétés féodales sont la norme et les méthodes de guerre ne sont pas très différentes de celles utilisées sur les Jeunes Royaumes. Le cheval reste le moyen de déplacement le plus usité, toutefois on ne répugne pas à recourir aux autruches ou aux grands lézards k'modo. Les systèmes politiques sont par contre extrêmement variés. Certaines îles, comme Laukland, ont adopté des régimes démocratiques permettant l'expression de l'individu. D'autres, comme la voisine Syféra, sont dominées par des tyrans cruels et impitoyables n'ayant aucune considération pour les droits et le bien être des peuples qu'ils dirigent.

L'usage de la magie et de la sorcellerie dans les nombreux mondes d'Ildaron varie avec le contexte politique en place. Les sociétés démocratiques ont tendance à le fuir, mettant l'accent sur l'effort individuel. Même si la pratique de la magie n'y est pas illégale, les nombreuses restrictions entourant les gains obtenus par la sorcellerie sont tellement nombreuses qu'elles découragent son usage. Sur Syféra, par contre, on raconte que la reine fait souvent appel aux plus noirs sortilèges. Sa conseillère, Salrenna, est connue comme une sorcière de la pire espèce. Néanmoins, toutes deux proclament que leurs expériences humaines relèvent de la science et non de la magie. Cela n'empêche pas les sceptiques, sur la base des travaux des astronomes de Laukland, de faire remarquer que l'île de Syféra a descendu le long de ses chaînes. Elle s'est éloignée de la sphère lumineuse de la Loi pour descendre vers les gouffres noirs du Chaos. Cette période de chute rapide coïncide avec le règne de la reine Média.

En dépit de leurs nombreuses différences, il n'y a jamais eu de conflit entre les armées de ces deux îles voisines. Ceci est principalement dû au dirigeant inefficace actuellement en place sur le trône de Laukland, le roi Rexis III. Plein de bonté mais sénile, Rexis III ne perçoit pas la menace que fait peser sur son île la reine Média. Il ne croit pas que les disparitions inexplicables des dernières années parmi les citoyens de Laukland soient dues à des raids secrets d'esclavagistes, conduits sous l'ordre de la reine folle de Syféra. Quoi qu'il en soit, c'est ce que le peuple colporte.

Un groupe inquiet de citoyens influents, convaincus de la culpabilité de Média, a rassemblé secrètement des preuves concernant sa participation aux disparitions. Si ce genre d'enquête non officielle est illégale sur le monde hautement policé de Laukland (comme dans la plupart des sociétés loyales), des membres de ce groupe ont vu certains des kidnappeurs en action. Une fois qu'ils penseront avoir rassemblé suffisamment de preuves contre la reine, ils les présenteront au roi en espérant que celui-ci se chargera de la punir de ses activités illégales.

Langages

La langue la plus employée sur Ildaron est une Langue Commune, dont les sonorités sont familières aux oreilles des Jeunes Royaumes. Un personnage possédant une compétence Lire/Ecrire ou Parler le Commun à 65 % ou plus pourra s'exprimer automatiquement. Les personnages aux compétences inférieures devront effectuer des jets dès qu'ils tenteront de dire quelque chose d'important, que ce soit par écrit ou par oral.

Sorcellerie et Religion

Si la magie est aussi simple à accomplir sur Ildaron que dans les Jeunes Royaumes, sa pratique et les genres autorisés par les lois varient fortement d'une île à une autre. Sur Laukland par exemple la pratique de la magie est légalement autorisée. Néanmoins, conjurer quelque chose pour l'amener à l'existence est strictement interdit. De ce fait, les démons et élémentaires sont illégaux, tout comme n'importe quelle chose se manifestant sous une forme physique. Ce type de crimes est puni de lourdes amendes, parfois par le bannissement. Les rites propitiatoires aux déités élémentaires, pratiqués surtout par les paysans, sont officiellement condamnés mais ne sont pas expressément interdits.

Les Temples Blancs de la Loi Pure représentent la religion officielle de Laukland. Ces structures, généralement des basiliques de marbre, sont construites là où les chaînes d'or de la Loi sont attachées à l'île. Dans ces temples, ceux qui suivent correctement les préceptes de la Loi peuvent être soignés de blessures graves et généralement être complètement guéris. Toutefois, les prêtres et prêtresses qui gardent ces lieux saints doivent être convaincus de la valeur de celui qui va bénéficier de leurs connaissances.

Sur Syféra toute proche, si toutes les formes de sorcellerie sont complètement interdites et passibles de mort, il est de notoriété publique que les favoris de la reine ont le droit de se plonger dans les pratiques les plus noires. D'autres sorciers, particulièrement ceux qui représentent une menace pour le trône, sont poursuivis et châtiés sans pitié. Bon nombre d'entre eux ont été exécutés en place publique, d'autres ont enduré des traitements spéciaux dans les cachots de Média. Tout comme sur Laukland, la paysannerie pratique l'adoration des élémentaires mais le culte est généralement tenu en secret. Média ne porte habituellement que peu d'attention à ce que les paysans font, mais de temps à autre elle lance de vastes campagnes pour débusquer et persécuter les chefs de ces religions primitives.

On trouve des temples du Chaos sur Syféra. Il s'agit de chambres creusées profondément dans la roche et installées là où les chaînes noires et froides prennent racine dans l'île. Ces temples sombres et effrayants guérissent et restaurent les personnages qui ont prêté allégeance au Chaos.

Armes

La guerre est la guerre. Si quelques différences existent dans les armes, leur but reste le même. Comme la plupart des mondes, Ildaron a développé quelques objets de combat qui ne sont pas forcément familiers aux aventuriers venus d'autres mondes. L'épée longue damasquinée est l'arme favorite sur Ildaron. Cette épée occasionne 1D10+1 points de dégâts et, du fait de sa flexibilité, a deux fois moins de chances de se briser qu'une épée large normale. En termes de règles, dès qu'un jet indique que l'épée doit se briser, il y a 50 % de chances que l'arme reste intacte.

De même, la rapière arme courte, légère et d'estoc s'il en est, tire avantage de la métallurgie avancée d'Ildaron. Elle occasionne 1D6+1 points de dégâts et, comme l'épée longue, casse deux fois moins souvent que les armes forgées sur les Jeunes Royaumes. Un débutant à ces armes, mais possédant une compétence à l'épée, commence avec une Attaque et Parade égales à la moitié de sa meilleure compétence dans une arme du même type. Le secret de l'acier utilisé pour forger ces armes est inconnu des Jeunes Royaumes et ne peut y être reproduit.

L'arbalète, une autre arme courante dans Ildaron, est traitée comme une arme à feu. Elle cause 2D6+2 points de dégâts et possède une portée de base de 80 mètres. De plus, du fait de ses capacités de perce-armure, elle ignore les 5 premiers points d'armure. L'arme doit être armée et chargée pendant un round. De fait, elle ne tire qu'un round sur deux. Ces armes peuvent être ramenées sur les Jeunes Royaumes et probablement reproduites par un excellent artisan.

Le nerf de boeuf est l'arme favorite des esclavagistes. Cette arme ne cause que 1D4 points de dégâts mais, utilisée avec les compétences Se Cacher, Mouvement Silencieux ou Embuscade, elle peut plonger sa victime dans l'inconscience. Une personne surprise et touchée par un nerf de boeuf doit réussir un jet sous CONx2 ou tomber inconsciente pendant 2D4 rounds.

Armure

On peut trouver plusieurs types d'armures sur Ildaron. Elle comprennent : Cuir Souple (1D4-1), Armure d'Anneaux (1D8), Armure d'Ecailles (1D10) et Cotte de Maille (1D10+1). Toutes ces armures peuvent être dupliquées dans les Jeunes Royaumes.

Notes d'Astralgyx

- **Le Palais** - la structure centrale de la cité. Elle est entourée de remparts externes. Ses huit coins sont flanqués de huit tours contenant quatre gardes chacune, six autres sont en faction aux portes d'entrée au pied de deux tours. De plus, six gardes patrouillent sans cesse les remparts. La cour intérieure contient la salle d'audience, les silos à grain, les quartiers des gardes, le terrain d'exercice, l'écurie et la forge. Le corps est au centre de la cour.
- **Corps Royal** - on y trouve quatre corps-de-garde contenant chacun quatre gardes. Deux portes au pied de tours sont gardées par six gardes et des patrouilles de quatre gardes circulent sur les remparts. Dans le coin nord-est, un petit paysage contenant un lac forme la section du jardin. On y trouve également un belvédère et un puits inutilisé. Le quartier des gardes contenant douze gardes et les quartiers royaux (deux gardes à l'entrée) se situent au centre des remparts. Des patrouilles à pieds d'approximativement six gardes surveillent la zone à heure irrégulière.

Les gardes sont tous des combattants féroces et complètement dévoués à Média. De basse extraction, ils seraient considérés comme des criminels dans cette société. Cruels et impitoyables, ils traitent les civils comme des esclaves, les hommes comme des animaux. Ils n'ont aucun honneur au combat et ont recours à toutes les bassesses pour l'emporter. Le pire de tous est Yara, le sergent de la garde de Média, cantonnée dans le niveau des cachots des quartiers royaux.

Média est paranoïaque et a sans doute aménagé un moyen de s'enfuir au cas où le palais serait envahi. Il existe un tunnel quittant le belvédère et se rendant dans une cave du Léopard Noir (deux gardes) mais on n'en a pas localisé la route dans les quartiers royaux.

Les prisonniers sont détenus dans des cachots au niveau inférieur des quartiers royaux. C'est là que Média et Salenna conduisent d'abominables expériences. On raconte que l'aile est des cachots a été évacuée pour y aménager la cellule d'un seul prisonnier d'une importance particulière pour Média. L'identité de ce prisonnier est inconnue.

Les expériences sont conduites dans l'aile ouest. D'hideuses mutations sont le fruit de ces pratiques. Les plus réussies sont gardées en vie enfermées dans des cellules de sécurité de cette aile.

Une rumeur veut que quelque chose d'autre occupe le laboratoire. Quelque chose de plus horrible et monstrueux que les mutations, quelque chose liée à la disparition de certains des ennemis les plus puissants de Média.

Arrivée sur Ildaron

C'est le crépuscule sur Laukland, le ciel radieux s'assombrit peu à peu. Le groupe se trouve à côté d'un grand bois, près d'une route poussiéreuse. A un kilomètre de distance, en contrebas de la route, on peut apercevoir les lumières d'un petit village. Astralgyx, drapé dans sa robe noire, paraît étrangement calme.

"Regardez" murmure-t-il brutalement, en sortant une feuille de papier à moitié déchirée. Il jette un regard au dessus de son épaule et poursuit. "Voici le plan du palais royal de Média. Il est incomplet mais c'est le meilleur que j'ai pu trouver. Vous devrez vous introduire dans le palais de cette femme, trouver le Ténatir et me le ramener."

Sur l'une des faces du papier se trouve dessiner hâtivement le plan du palais et de son intérieur ; sur l'autre face on peut voir quelques notes manuscrites.

Astralgyx veut faire croire aux personnages que c'est lui qui a mené la mission d'espionnage sur Syféra et a dessiné la carte. En réalité, ce petit menteur ne s'est jamais aventuré auprès du palais royal après y avoir été envoyé par Pollidémia. Rôdant dans les environs, mais trop effrayé pour rentrer dans la forteresse, Astralgyx a eu finalement la chance de tuer un messager qui transportait les précieuses informations recherchées. Malheureusement, Astralgyx, avant d'avoir achevé la moitié de son repas tout frais, a été découvert. Identifié comme un démon, il fut poursuivi par monts et par vaux pendant plusieurs heures avant de retrouver ses facultés magiques. Une retraite rapide vers le plan de Pollidémia fut alors aisée. Toutefois, Astralgyx se souvient de cette mauvaise expérience où il faillit perdre la vie et il craint les démonophobes qu'il pense habiter ce plan.

"Voici Syféra, là haut" dira-t-il en pointant le doigt au dessus de l'horizon.

En levant la tête, les personnages verront un bout du ciel rempli d'innombrables petites lueurs scintillantes. Un personnage réussissant un jet en Voir distinguera, découpée sur le ciel noir, la masse de terre appelée Syféra. Les lueurs scintillantes sont les cités et les villes. Astralgyx poursuivra "C'est à approximativement 250 kilomètres. C'est vraiment trop bête mais l'alignement du Million de Sphères ne nous permet pas de nous téléporter plus près que ce pays voisin. J'ai déjà du faire la même chose la dernière fois que je suis venu." Astralgyx débite mensonges sur mensonges entre ses dents effilées même si les personnages n'ont que peu de chance de le remarquer.

Les aventuriers peuvent exprimer leur déconvenue. Astralgyx leur expliquera le rôle des ballons dans le monde d'Ildaron et comment ils voyagent dans le ciel entre les différentes îles. Si on lui demande comment il s'est rendu sur Syféra, le menteur commencera par hésiter, butera sur ses mots et dira finalement "avoir acheté un billet" et comment avoir atteint l'autre île. Il déclarera être rentré de la même façon, puis s'être téléporté du monde où il se trouve. Il ajoutera qu'il existe des lignes régulières entre les deux îles et que chacun peut se rendre où bon lui plaît. D'ailleurs, on peut prendre un ballon à partir du village en contrebas. Astralgyx continuera sur son mensonge, le trouvant de plus en plus amusant.

Le démon s'excusera pour les inconvénients procurés et leur tendra un objet sphérique et lourd enveloppé dans du papier. "Regardez ! Un cadeau de Pollidémia pour vous aider dans votre tâche." dira-t-il en tendant la sphère aux personnages.

En débaltant l'objet, les aventuriers trouveront une sphère de verre noir. Il y a une note attachée et portant l'inscription "Pour vos ennemis !"

Les personnages demanderont sûrement comment s'en servir mais Astralgyx ne le sait pas et ne pourra pas leur dire.

"Ma maîtresse travaille via des voies étranges et mystérieuses" gloussera-t-il.

Même si les personnages n'ont probablement aucun moyen de le savoir sans utiliser la sphère, le globe contient un gigantesque élémentaire du feu. Lorsque la sphère est brisée, l'élémentaire est relâché. Avant d'être libéré, il est contraint d'accomplir un souhait pour son utilisateur. L'élémentaire du feu est capable de brûler et de détruire de 12 à 15 adversaires ou peut être utilisé pour réduire en cendres un vaisseau ou un bâtiment.

En susurrant, Astralgyx conclura. "Je vous attendrai ici dans le bois, jusqu'à votre retour avec le captif. Mais ne vous en faites pas, j'ai moyen de garder l'oeil sur vous et toute velléité d'indépendance sera rapportée à Pollidémia." Un sourire carnassier se dessinera sur son visage à ces paroles. Si les personnages n'ont plus rien à lui dire, il disparaîtra dans les bois obscurs. Astralgyx est sûr que les personnages échoueront et qu'ils seront au mieux tués, au pire incarcérés. Une fois les aventuriers écartés, Astralgyx est certain que sa désobéissance ne sera jamais découverte par Pollidémia, même s'il devra toujours souffrir de sa colère suite à son échec de ramener le Ténatir.

En Route pour le Village

En chemin pour le village, le groupe aura une meilleure vue du ciel et verra la grande Sphère de la Loi se couchant dans une douce lumière. Les lueurs de Syféra toute proche sont aisément visibles tout comme celles d'une autre île, Quasit, à l'opposé. A plusieurs milliers de kilomètres de là, l'amas d'îles le plus proche est dans sa phase diurne et apparaît comme une lune irrégulière et voilée.

Les grandes chaînes de la Loi sont également visibles. Élégantes, elles s'élancent au travers du ciel nocturne, s'élevant de Laukland et des îles voisines pour disparaître, tels de grands fils d'or, dans la lumière de l'orbe-lune vers laquelle toutes se dirigent. De nombreuses chaînes sont connectées à chaque île. Elles fusionnent au fur et à mesure que l'on s'élève pour ne devenir qu'un seul lien gigantesque d'un demi kilomètre de diamètre. Chaque île est reliée à la Sphère d'Or par l'un de ces liens.

Les liens du Chaos sont plus difficilement visibles et un jet réussi sous Voir est nécessaire pour les distinguer. Ils semblent faits de ténèbres sumaturelles, plus obscures que la nuit alentour et émergent du dessous des deux îles voisines. Là aussi, les nombreux fils se réunissent en un seul lien qui disparaît dans le vide.

Une Heureuse Rencontre

A mi chemin du village, les personnages entendront des cris et des bruits de combat provenant de derrière une colline basse située sur leur gauche. En se repérant au son, les aventuriers découvriront une petite clairière où un homme aux cheveux roux fait face, l'épée à la main, à six individus encapuchonnés et revêtus de capes vertes (les six esclavagistes sont des femmes mais il est improbable que les personnages s'en aperçoivent immédiatement). Même si l'inconnu semble très bien résister, ses ennemis l'encerclent et il est certain qu'il sera incapable de leur faire front bien longtemps.

A l'orée de la clairière, on peut voir un groupe de cinq hommes et femmes, également roux et se désintéressant visiblement du combat qui se déroule devant eux. Ils demeurent à distance respectueuse, n'effectuant aucun mouvement pour venir en assistance à l'homme ou à ses six agresseurs. Derrière eux, à peine visible dans le noir, un ballon est ancré. Ses poches à gaz sont presque vides et teintes en bleu sombre. Il est donc parfaitement camouflé par la nuit et un jet réussi en Voir est nécessaire pour distinguer ce vaisseau.

L'étranger attaqué est Valmir Horne, il est né à Laukland et est un citoyen respecté dans les environs. Horne fait partie de la faction politique accusant la reine Média de Syféra d'enlever et de réduire en esclavage des habitants de Laukland. En compagnie d'autres espions, il a mené une enquête secrète sur les disparitions frappant son île. En fait, le soir où arrivent les aventuriers, il a suivi un des esclavagistes jusqu'à son lieu de rendez-vous et est tombé accidentellement dans une embuscade. Le groupe inactif est composé de disparus de Laukland rendus dociles au moyen d'une drogue et incapables de réaliser ce qui se passe. Juste derrière le bosquet d'arbres tout proche, le ballon ancré au bord de l'île de Laukland et presque invisible contre le ciel nocturne, est en fait le dirigeable des esclavagistes.

Valmir Horne, espion de Laukland

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	15	16	14	16	16
Points de Vie : 17 Armure : Ecailles (1D10)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Epée longue	88 %	1D10+1	72 %			
Dague	78 %	1D4+2	71 %			
Ecu	73 %	1D4	69 %			

Compétences : Embuscade 35 %, Grimper 45 %, Eviter 45 %, Premiers Soins 55 %, Mouvement Silencieux 50 %, Navigation 50 %, Eloquence 75 %, Persuader 70 %, Piloter un Ballon 84 %, Chercher 40 %, Voir 55 %, Culbuter 45 %, Parler/Ecrire Commun Ildaron 90/99 %.

Esclavagistes

Esclavagiste	1	2	3	4	5	6
FOR	14	16	10	12	14	12
CON	16	17	11	14	15	14
TAI	14	16	10	13	14	13
INT	12	10	14	16	13	14
POU	11	11	10	15	13	15
DEX	15	12	16	16	14	16
PdV	18	20	11	15	17	15
BD	+1D6/1D4	+1D6/1D4	Aucun	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4

Armure : Aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	65 %	1D10+1	63 %
Dague	55 %	1D4+2	53 %
Nerf de Boeuf	80 %	1D4+Assommer	-

Compétences : Embuscade 45 %, Eviter 40 %, Se Cacher 50 %, Mouvement Silencieux 40 %, Culbuter 35 %.

Bien évidemment, les personnages vont intervenir. Le seul moyen de se rendre sur l'île de Syféra dans ce scénario est d'utiliser le ballon des esclavagistes. Si les aventuriers passent leur chemin, le maître de jeu devra arranger une nouvelle opportunité. Valmir Horne est une source d'informations précieuses. Si les esclavagistes le découpent en rondelles, ne le laissez pas mourir. Arrangez vous pour prolonger son agonie afin qu'il communique aux personnages ces renseignements nécessaires à la poursuite de l'aventure.

Si les aventuriers interviennent, les esclavagistes se jetteront immédiatement sur eux, ne leur laissant d'autre choix que se battre aux côtés de Horne. Si les personnages ne font que regarder, Horne tuera ou blessera gravement quatre des esclavagistes avant d'être lui-même abattu. Il agonisera un temps durant et communiquera aux aventuriers ses informations si ces derniers se décident enfin à agir.

Battre des esclavagistes sans armure ne devrait pas poser de problème insurmontable aux aventuriers. Horne les remerciera pour leur aide tout en se présentant.

"Des esclavagistes" dira-t-il en regardant les corps de ses agresseurs. "Je pense qu'ils proviennent de Syféra à en juger par leur appareil." Horne montrera alors le dirigeable bleu nuit ancré derrière les arbres. Il restera prudent, craignant que les aventuriers ne soient peut-être des officiels gouvernementaux déguisés. Sa surveillance nocturne des esclavagistes suspects est illégale et passible d'emprisonnement immédiat. "Je sortais pour ma promenade du soir lorsque je suis tombé accidentellement sur ce nid de mécréants. Je vous remercie de m'avoir secouru."

Ce sera aux aventuriers de questionner Horne sur les esclavagistes. S'ils sont un tant soit peu honnête sur leur but et le motif de leur présence, Horne réalisera qu'ils représentent des alliés potentiels dans sa lutte contre la reine Média. Il leur révélera que lui et d'autres suspectent la reine d'être à l'origine des enlèvements sur Laukland et de pratiquer d'horribles expériences humaines. Si on lui demande comment obtenir un passage pour Syféra, Horne réprimera à peine un frisson.

"La reine n'autorise personne à se rendre sur son île ou à la quitter sans son accord personnel. Seuls les marchands possèdent des passes leur autorisant à se déplacer librement, et encore ! Leurs vaisseaux sont systématiquement inspectés et la peine encourue pour transport illégal est la mort."

Il devient alors évident que le seul moyen de se rendre en sécurité sur Syféra est d'utiliser le ballon des esclavagistes. Si les aventuriers ne s'en aperçoivent pas, Horne le leur fera remarquer. Ils peuvent également ne pas s'être rendus compte que tous les esclavagistes sont des femmes. Horne leur apprendra alors ce qu'il sait sur la société violente et matriarcale de Syféra. Un déguisement habile est donc nécessaire et l'emploi des robes et capuchons des esclavagistes morts s'impose de lui-même. Horne pense que ces derniers opèrent sous le commandement direct de Média. Comme peu d'habitants de Syféra auraient l'idée saugrenue de discuter avec des serviteurs personnels de Média, ce déguisement devrait leur permettre de se déplacer assez facilement. Horne leur suggérera de ramener directement le ballon à son hangar dans les faubourgs de la capitale, Amath. C'est d'ailleurs à Amath que se trouve le palais de Média.

Si les personnages montrent à Horne la carte remise par Astralgylx, celui-ci lèvera un sourcil soupçonneux.

"Comment êtes-vous entré en possession de ceci ?" demandera-t-il.

Horne reconnaît en fait l'écriture de la carte. Elle a été faite par un de ses amis, un espion qui a disparu en mission secrète sur Syféra (tué par Astralgylx). Il aura à nouveau une bonne raison de suspecter les personnages, cette fois pour double jeu et la disparition d'un de ses compatriotes. Il ne dira rien mais continuera à garder l'oeil sur les aventuriers, surveillant de près tous leurs actes.

Le dirigeable est similaire en apparence à un vaisseau maritime. Deux gros ballons sphériques et remplis de gaz ininflammable sont installés à la place des voiles. Ces ballons exercent une force suffisante pour soulever le vaisseau, même lourdement chargé. Si les dirigeables de Syféra sont semblables à ceux trouvés dans tout Ildaron, celui des esclavagistes est particulier. En effet, habituellement, ces dirigeables sont propulsés à l'aide d'hélices rappelant de gigantesques éventails et actionnés à la force du poignet. Celui des esclavagistes a été équipé par Salrenna d'un élémentaire de l'air qui génère suffisamment de vent pour propulser le ballon à la vitesse d'un cheval au petit galop. Grâce à leur camouflage et leur propulsion silencieuse, les ballons des esclavagistes peuvent approcher de Laukland à la nuit tombée. Ils sont ancrés dans des lieux retirés et les infâmes peuvent alors mener leurs ignobles opérations sans crainte d'être découverts.

Horne comprend le principe de fonctionnement du dirigeable et est un pilote capable, mais il peut avoir été mortellement blessé par les esclavagistes. En ce cas, il vivra suffisamment longtemps pour indiquer son plan aux aventuriers et les informer de ce qu'il sait à propos de la reine. Les personnages qui ne connaissent rien à l'aéronautique devront réussir un jeu sous INTx1 pour comprendre le fonctionnement du dirigeable. Les personnages en possédant des notions comprendront aisément les principes de base. Ceux-ci assimilés, il devient facile de piloter le dirigeable jusqu'à sa destination. Si aucun des personnages ne réussit son jet et que Horne est mort, l'un des esclavagistes "mort" reviendra à la conscience dans un gémissement. Les personnages ne devraient avoir aucune difficulté à le convaincre de piloter le dirigeable sur Syféra.

Les capes, tuniques, capuches et pantalons verts des esclavagistes sont conçus pour procurer un camouflage adéquat sur le monde forestier de Laukland. Les bottes gris foncé montent jusqu'au genou. Les esclavagistes n'ont pas grand chose sur eux mais conservent une petite bourse contenant différentes pièces d'Ildaron pour une valeur de 100 PA. De plus, les esclavagistes trois, cinq et six transportent une fiole de décoction de docilité. Si Valmir Horne est présent, il l'identifiera et expliquera son usage. Autrement, les aventuriers peuvent tenter l'expérience.

La Décoction de Docilité

Cette potion est fabriquée à partir des feuilles d'un arbre ne poussant que sur l'île de Syféra. Si une petite quantité est ingérée oralement, elle inhibe les instincts de survie de l'individu et le plonge dans un état proche du zombi. La victime est capable de répondre à des questions simples et n'oppose aucune résistance aux ordres qu'on lui donne, dès lors qu'ils restent simples. L'effet de la décoction se prolonge pendant 1D6+1 heures.

Le Voyage vers Syféra

Le voyage vers Syféra dure 10-12 heures. Une fois éloigné de Laukland, le groupe aura une meilleure vue de cette île typique d'Ildaron. Ce morceau de terre et de roc semble avoir été arraché à une planète normale et suspendu dans le vide. De petits îlots entourent et tourment autour de cette masse, maintenus en orbite par les forces gravitationnelles. La scène entière rappelle les débris d'un cataclysme effroyable.

Les filaments de la Loi gagnent peu à peu en luminosité, passant d'un vague éclat à une brillance dorée et aveuglante. De même, les liens du Chaos passent d'un gris sombre à une noirceur terrible et glacée que l'on ne peut regarder sans frissonner de terreur.

Lors de leur voyage entre les îles de Laukland et de Syféra, les aventuriers passeront près d'un lac flottant. Cette chose étrange ressemble à une bulle d'eau ondoyante, peuplée de nombreuses variétés de plantes et d'animaux. Sa couleur est d'un bleu-vert translucide. Il flotte dans le système de Laukland-Syféra depuis quelque temps et est souvent utilisé par les esclavagistes pour cacher leur approche.

Toute personne tombant du bateau dans le vide est en danger de mort. L'inertie éloigne d'au moins de 10 mètres l'infortuné du vaisseau, le laissant suspendu et sans recours. Dans les minutes qui suivent, un filament émerge de la Sphère d'Or et se dirige vers lui. De même, un lien obscur glisse du vide. Une fois que ces chaînes de la Loi et du Chaos ont atteint l'individu, elles l'entourent et commentent à l'écarteler spirituellement. Les personnes alignées sur la Loi sont finalement emportées vers le haut et englouties dans la lumière dorée. Les personnes alignées sur le Chaos sont attirées dans les ténèbres. Dans tous les cas, les chances de survie sont nulles. Les individus alignés sur la Balance sont ceux qui souffrent le plus, littéralement mis en pièces par les forces conflictuelles de la Loi et du Chaos.

S'approcher de trop près des chaînes existantes est risqué et doit être évité. La puissance contenue dans leurs maillons semi solides est si forte que tout mortel entrant en contact serait instantanément pulvérisé. Ceci est également valable pour les chaînes qui auraient saisi un personnage flottant dans le vide. Tenter de secourir un ami empiésonné par les filaments s'avère complètement impossible et mortel.

Les îles d'Ildaron sont en mouvement perpétuel, même si cela est difficilement discernable à l'oeil. La bande équatoriale tourne en suivant les aiguilles d'une montre autour du coeur du système général, là où se trouve la Sphère d'Or de la Loi. Les îles conservent toujours la même distance de l'une à l'autre. Néanmoins, l'eau et à fortiori la vapeur, ont tendance à se déplacer plus rapidement que les terres. De ce fait, les îles sont parfois submergées sous les nuages. De même, de temps à autre, elles peuvent entrer en contact avec un lac ou mer flottant avec les conséquences cataclysmales que l'on imagine.

L'Ile de Syféra

Syféra est caractérisée par sa société matriarcale stricte. Les hommes n'y ont aucun droit à la propriété, n'ont pas la parole au gouvernement et bénéficient de peu de droits individuels. Ceci n'est pas tant dû à un consensus dans l'opinion publique qu'à la nature cruelle et impitoyable du dirigeant, la reine Média, et de ses suivantes.

Les troupes les plus loyales de la reine sont formées de la garde royale féminine de Syféra. Elle est composée de guerrières arrogantes et méprisables et se comporte comme une véritable bande de coupe jarrets. Ces gardes accostent abusivement les citoyens dans la rue pour les contrôler ou plus souvent pour leur soustraire sur l'instant une taxe improvisée. Cette taxe a été baptisée taxe de contrôle, ce qui résume très bien son esprit. Ces gardes constituent la force de "maintien de la paix" de Média. Ils ont tous juré une indéfectible allégeance à Média et au Chaos. C'est un contingent de cette garde d'élite qui a donné l'assaut au Pirate des Mondes et enlevé le Ténatir.

La Garde Royale porte des armures de cuivre sur des tuniques et bas rouges. Des bottes incrustées de motifs en cuivre et des casques ouvragés ne laissant apparaître que les yeux et la bouche complètent cette tenue. Enfin, chaque garde porte une paire de gants en cuir souple et finement rehaussée de motifs en cuivre. Si un garde réussit à donner un coup de poing avec ces gants, la décoration en cuivre forme en fait une griffe aiguisée infligeant 1D4+2 points de dégâts. Un jet réussi en Voir permettra à un aventurier de remarquer ces gants particuliers et de réaliser leur danger potentiel en combat.

Si à un moment ou un autre les personnages sont découverts sur Syféra, la Garde Royale les capturera. Ils seront entraînés dans les cachots sous les quartiers royaux et jetés dans une cellule de l'aile ouest. Ils y rejoindront les mutants créés par Média et Salrenna. Si les personnages ne parviennent pas à s'échapper de leur geôle, ils finiront comme sujets d'expérience de Salrenna et transformés en hideux mutants. Eventuellement Astralgx réunissant tout son courage pourra se montrer pour les aider à s'enfuir. En cas d'échec, Maria et les membres d'équipage du Pirate des Mondes surgiront afin de tenter de libérer leur navigateur, le Ténatir.

Les aventuriers s'apercevront rapidement que Syféra, sous la direction de Média, n'est pas un royaume heureux. Un ressentiment voilé perce dans les propos de la population et des malédictions sont murmurées une fois la Garde Royale hors d'écoute. Si Média et sa sorcière royale étaient évincées, nul doute que Syféra évoluerait vers une démocratie similaire à celle de Laukland.

Le Hangar à Amath

Un terrain d'atterrissage pour dirigeables, utilisé par les esclavagistes, se trouve dans la capitale Amath auprès des rives du lac Raynar. Il est situé à quelques distances de la cité, une précaution en cas d'accident. Du fait de l'éloignement de la ville, ce qui respire ici ne se sait pas avant plusieurs heures.

Al'extrémité du terrain, on peut voir une large structure carrée servant à la fois de hangar à dirigeable et de quartiers pour six gardes. Une fois le dirigeable à terre, ces derniers veillent à ce qu'il soit bien ancré sur le terrain ou conduit dans le hangar.

Les gardes connaissent leur travail et accomplissent leur devoir sans parler aux membres d'équipage ; ces esclavagistes sont bien en deçà de la considération de la Garde Royale. La ruse des aventuriers a donc toutes les chances de réussir.

Néanmoins, Ylis, le capitaine de la garde du hangar, est une femme suspicieuse et à l'oeil perçant. Lorsque les pseudo-esclavagistes sortiront du dirigeable, Ylis effectuera un jet en Voir. En cas de réussite, elle remarquera quelque chose de bizarre chez les personnages. Par exemple, les hommes ne marchent pas de la même façon que les femmes. Ceci aiguïsera les soupçons de Ylis et elle parlera au groupe.

Ylis, officier du jour						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	15	12	12	13	16
Points de vie : 19 Armure : cotte d'anneau (1D8)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Epée longue	68 %	1D10+1	63 %			
Dague	65 %	1D4+2	60 %			
Gantelets	60 %	1D4+2	55 %			
Compétences : Eviter 50 %, Se Cacher 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 45 %, Voir 50 %.						

Si le porte parole des personnages est une femme, un jet réussi en Persuader permettra au groupe de quitter le hangar sans affrontement. Si le jet échoue ou que le groupe ne contient aucune femme, Ylis donnera l'alarme et un combat sanglant éclatera.

Garde Typique						
Garde	1	2	3	4	5	6
FOR	14	13	15	13	14	16
CON	13	16	14	13	14	14
TAI	12	12	13	14	13	13
INT	13	14	13	12	11	14
POU	12	13	13	13	14	12
DEX	14	14	13	12	12	11
CHA	13	14	15	15	12	16
PdV	13	16	15	15	15	15
BD	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4

Armure : cotte d'anneaux (1D8)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	58 %	1D10+1	53 %
Lance	55 %	1D10+1	50 %
Ecu	45 %	1D4	55 %
Arbalète	68 %	2D6+2	63 %
Gantelets	55 %	1D4+2	53 %

Compétences: Embuscade 40 %, Eviter 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 40 %, Voir 45 %.

Notes : Chaque garde possède 1D100 PA dans la monnaie de Syféra dans sa bourse, ainsi que des jetons en métal portant une chope d'ale sur une face et un grand lézard noir sur l'autre. Ces derniers permettent de prendre gratuitement une chope d'ale à la taverne du Léopard Noir. Ces jetons sont frappés par le gouvernement et ne sont accessibles qu'à la garde de Syféra. La taverne les acceptera. Néanmoins si un garde hors service voit des civils les présenter, il donnera l'alarme. Les esclavagistes ne sont pas considérés comme des membres de la Garde Royale et ne sont pas autorisés à porter ces jetons.

La Taverne du Léopard Noir

Il s'agit d'une taverne typique possédant un large espace sur le devant, où sont installées les tables, et un bar contre le mur du fond. La cuisine est située dans une pièce attenante au bâtiment. La taverne est remplie de gardes et d'esclavagistes, parfois accompagnés d'hommes. De toute évidence, ces derniers sont traités comme des animaux familiers, et encore. Malgré la foule, il y a encore trois tables de livres. L'une se trouve près du foyer, la seconde près du bar et la dernière au centre de la pièce.

Le Léopard Noir rassemble une clientèle essentiellement féminine. Les quelques hommes sont toujours en compagnie de femmes. Les hommes non escortés sont brutalement expulsés.

La nuit de la visite des aventuriers, un nombre égal de gardes, d'esclavagistes et de civils est présent. L'atmosphère est détendue et conviviale. Personne ne remarquera les personnages ; somme toute, il ne s'agit que d'un groupe d'esclavagistes encapuchonnés cherchant un peu de repos et de détente. Il y a 40 % de chances que les aventuriers soient invités par un inconnu à s'asseoir à sa table, afin de boire ensemble une chope d'ale et échanger les derniers potins. Le maître de jeu est libre de faire évoluer cette situation comme il l'entend. Néanmoins, il devra garder à l'esprit qu'il ne s'agit pas d'une rencontre majeure mais plutôt d'un événement banal destiné à faire monter la tension des joueurs.

Le Cellier

Une volée de solides escaliers en bois descend vers une grande pièce souterraine. De nombreuses étagères y sont emplies de provisions. De grands tonneaux d'ale sont alignés contre un mur, reposant sur leur énorme chevalet de bois. Une double rangée d'étagères à vin touchant presque le plafond occupe le centre de la pièce. Deux membres de la Garde Royale, absorbés par leur jeu de cartes, sont assis à une petite table dans un coin. Une bougie, plantée dans un bouteille à vin vide, procure la seule lumière. Ces gardes sont chargés de veiller sur l'entrée du tunnel secret conduisant au quartier royal.

L'entrée secrète du tunnel peut être découverte derrière un faux tonneau d'ale. Seuls Média et la Garde Royale la connaissent. Ce tunnel est le plus souvent utilisé pour faire entrer et sortir les esclavagistes de la forteresse sans être vus par la population ou attirer les soupçons. Les esclavagistes ont toujours les yeux bandés et sont escortés par des membres de la Garde. Suite à un arrangement avec le propriétaire, il y a toujours deux gardes en service dans la cave afin de surveiller l'entrée. C'est l'une des tâches les plus ennuyeuses à Amath et la sécurité est on ne peut plus mal assurée.

GARDE 1

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PdV	BD
16	17	16	10	11	12	21	+1D6/1D4

GARDE 2

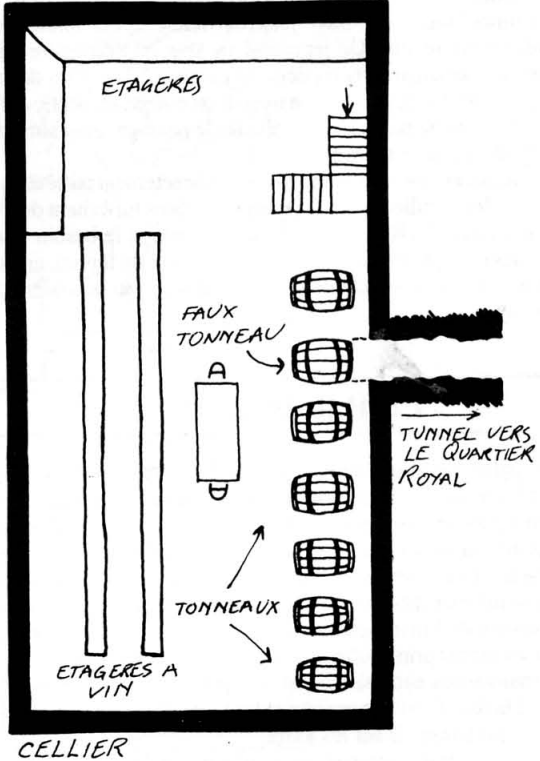
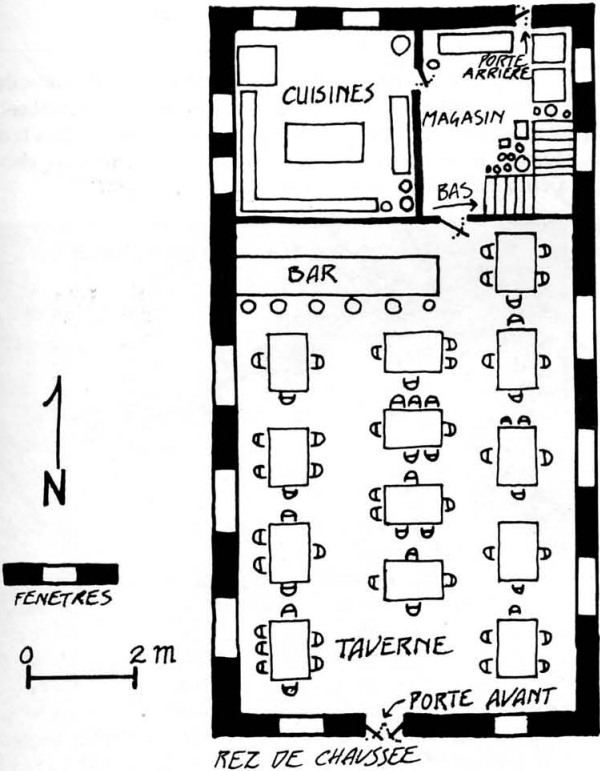
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	PdV	BD
12	14	13	16	15	13	15	+1D6/1D4

Armure : Anneaux (1D8)

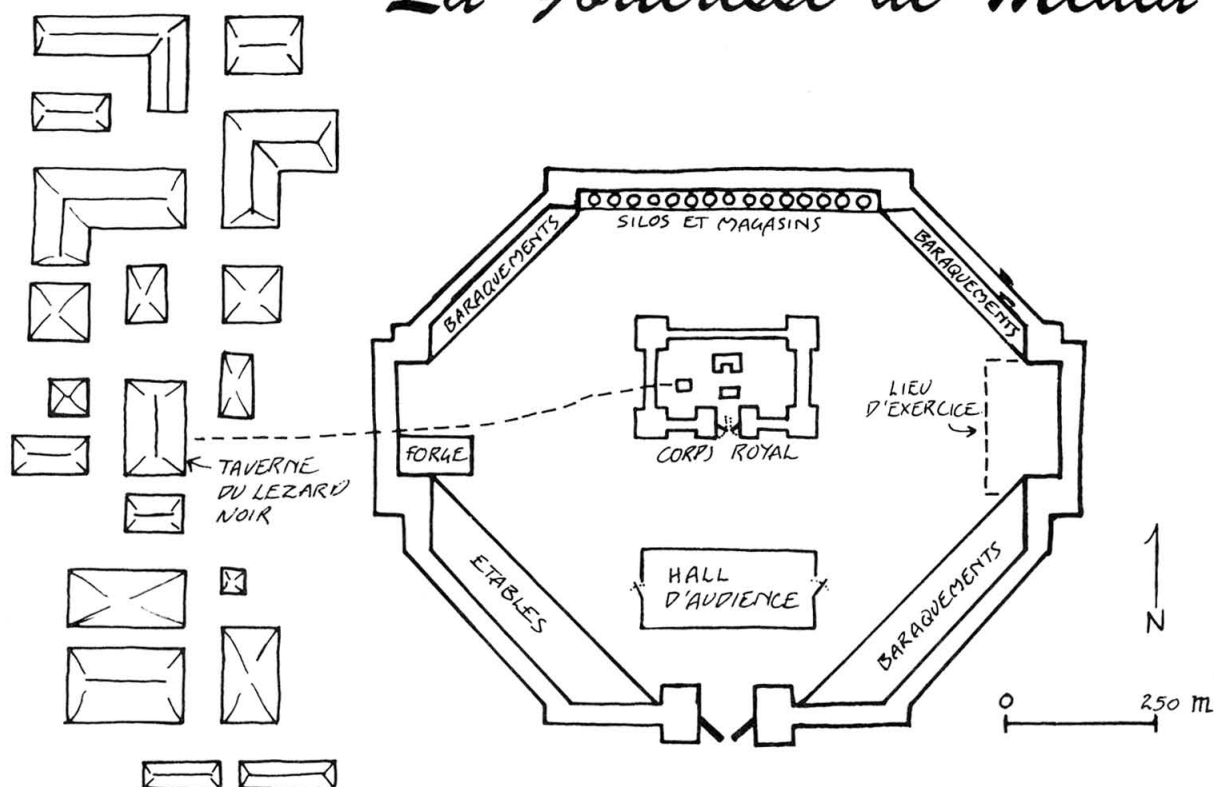
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	59 %	1D10+1	55 %
Dague	50 %	1D4+2	52 %
Gantelets	59 %	1D4+2	55 %

Compétences : Embuscade 45 %, Eviter 40 %, Se Cacher 50 %, Mouvement Silencieux 40 %, Culbuter 35 %.

La Taverne du Léopard Noir



La Forteresse de Média



La garde change toutes les huit heures et les aventuriers arriveront au début d'un cycle. Après avoir neutralisé les gardes, ils auront plusieurs heures devant eux avant que leur entrée illégale ne soit découverte. Le personnel du Léopard Noir ne remarquera rien durant ce temps. S'il découvre la disparition des gardes, ce dernier pensera qu'ils sont partis en patrouille ou sortis afin de tuer le temps.

Le tunnel secret se trouve juste derrière l'un des tonneaux d'ale alignés contre le mur. Un jet réussi en Voir est nécessaire pour découvrir le mécanisme secret déguisé en noeud dans l'un des chevaux. Lorsque l'on appuie sur ce noeud, on entend un déclic et l'avant entier du tonneau bascule pour révéler le passage. Plus simplement, on peut défoncer le tonneau.

Le tunnel en lui-même est grossier et directement taillé dans le sol. A intervalles réguliers, d'épais renforts en bois lui évitent de s'effondrer. Il s'étend droit devant dans les ténèbres et le besoin d'une lumière devient vite évident. A l'autre extrémité du tunnel, un puits où se trouve scellée une échelle permet d'accéder au belvédère dans le corps royal.

Le Palais de Média

Le palais royal de Média n'a rien d'une splendeur. Il ressemble plutôt à une sinistre forteresse construite durant des temps de conflits terribles. D'une forme vaguement octogonale, ses murs épais ne sont brisés que par des tours de garde localisées à chaque angle autour du périmètre. Les innombrables meurtrières perçant les murs des tours et les nombreux mécanismes de guerre rangés le long des bâtiments témoignent de l'insécurité de la position du tyran de Syféra.

Deux portes principales sont situées entre les tours jumelles. Elles sont maintenues entrebâillées afin de permettre l'entrée que d'un visiteur à la fois. Il est impossible de les franchir sans être remarqué par les gardes stationnés sur les tours.

Dans les murs internes, on peut trouver les baraquements des

gardes, les écuries, un lieu d'exercice, une forge et autres caractéristiques d'un château féodal. Au centre de la cour, on peut voir une imposante structure qui ne peut être que le hall d'audience de Média. Il n'est pas gardé et de toute évidence ne se trouve pas en usage. Derrière lui s'élèvent les murs du corps royal.

Gardes

Six gardes se trouvent à chaque porte d'entrée et quatre dans chacune des huit tours. Six gardes supplémentaires patrouillent le long des remparts. De plus, 1D10+3 gardes sont présents dans la cour, vaquant à leurs occupations journalières, soignant leurs chevaux ou s'entraînant dans la cour d'exercice.

Gardes des Tours ou en Patrouille

Garde	1	2	3	4	5	6
FOR	13	14	13	15	15	16
CON	12	14	13	12	13	16
TAI	17	12	15	14	14	13
INT	13	13	13	14	13	12
POU	12	14	14	15	11	10
DEX	13	14	13	13	13	12
CHA	14	13	13	13	15	16
PdV	17	14	16	14	15	17
BD	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4

Armure : Anneaux (1D8)

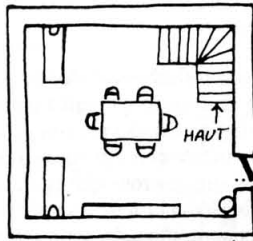
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	58 %	1D10+1	53 %
Lance	55 %	1D10+1	50 %
Ecu	45 %	1D4	55 %
Arbalète	68 %	2D6+2	63 %
Gantelets	55 %	1D4+2	53 %

Compétences : Embuscade 40 %, Eviter 45 %, Se Cacher 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 40 %, Voir 55 %.

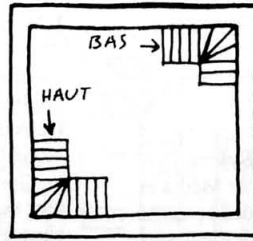
Le Corps Royal

TOUR DE GARDE TYPIQUE (4 GARDES)

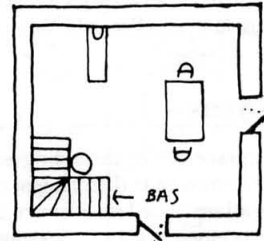
0 7m



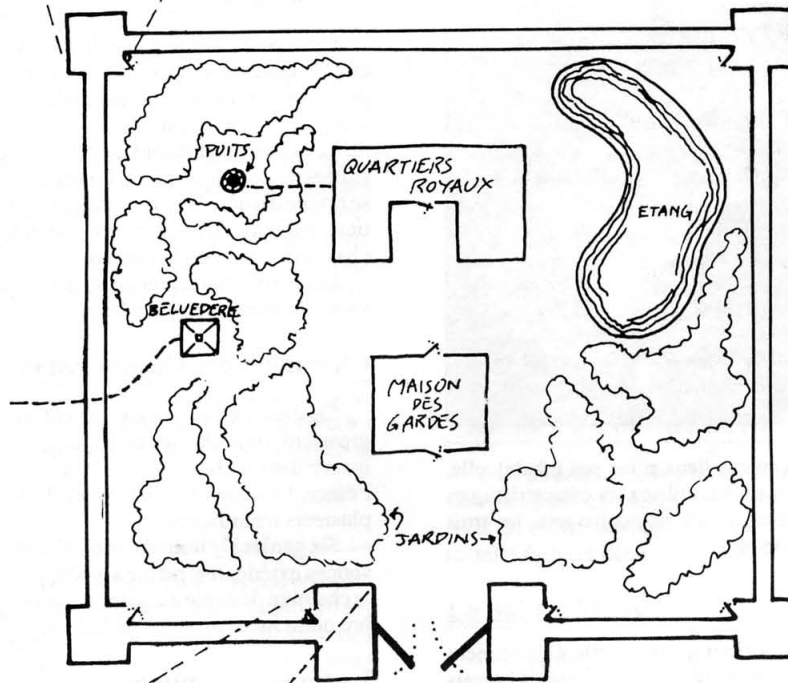
REZ DE CHAUSSEE



1^{er} ETAGE



2^e ETAGE

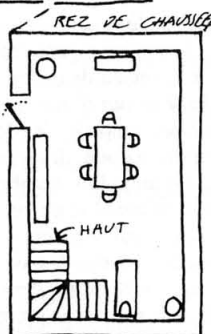


1
N

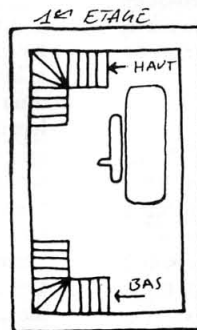
0 60 m

TOUR DE GARDE TYPIQUE
AUX PORTES

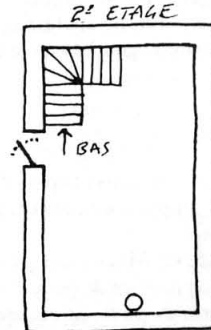
(6 GARDES)



REZ DE CHAUSSEE



1^{er} ETAGE



2^e ETAGE

0 7m

Le Hall d'Audience

Média ne voit pas l'utilité de se servir du hall et par conséquent cette salle richement décorée est désertée et n'est pas gardée. Un trône en or se trouve sur une plate-forme surélevée contre le mur nord. Il est gravé d'une main griffue à huit doigts représentant l'allégeance de Média au Chaos. Rien d'intéressant ne peut y être découvert.

Le Corps Royal

Il s'agit d'un fort dans le fort. Les quartiers royaux ne peuvent être atteints que par d'énormes portes donnant sur le splendide parc entourant le palais. Scrupuleusement entretenu, ces jardins contiennent des allées boisées, des bouquets d'arbustes odorants, un petit étang. Occasionnellement quelques gardes patrouillent distraitemment le long des sentiers ombragés ou sur les murs de l'enceinte. D'autres flemmardent devant le bâtiment rectangulaire leur servant de baraquement, juste derrière la porte. Par delà, on peut voir s'élever les quartiers royaux.

Les Quartiers Royaux

Cet endroit est la retraite privée de la dirigeante de Syféra. Personne ne peut y entrer hormis ceux directement invités par Média et il est exclu d'y parler affaires. Le baraquement des gardes contient de la place pour douze personnes. Ces gardes sont généralement tous présents. Six autres gardes traînent dans les jardins. Néanmoins, ces patrouilles n'ont pas de trajet défini. Il y a 20 % de chances que les aventuriers rencontrent un de ces gardes alors qu'ils essaient de pénétrer dans les quartiers de la reine.

Garde Typique						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	15	12	12	13	14
Poins de Vie : 18 Armure : Anneaux (1D8)						
Bonus aux dégâts : +1D6/1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée longue	58 %		1D10+1		53 %	
Lance	55 %		1D10+1		50 %	
Ecu	45 %		1D4		55 %	
Arbalète	68 %		2D6+2		63 %	
Gantelets	55 %		1D4+2		53 %	
 Compétences : Embuscade 40 %, Eviter 45 %, Se Cacher 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 40 %, Voir 55 %.						

La présence d'esclavagistes en ces lieux n'est pas inhabituelle. Toutefois si un combat devait avoir lieu, utilisez les caractéristiques d'un Garde Typique. Effectuez un jet de rencontre tous les trois rounds. Un seul garde sera rencontré.

Le Belvédère

Cette structure ouverte ne contient qu'une table élégamment gravée et quatre chaises ornées. Rien n'y retient l'intérêt hormis son utilité pour une retraite paisible. Néanmoins, un jet réussi en Voir révélera la présence d'une trappe secrète dans le plancher. Celle-ci donne sur le tunnel conduisant à la cave de la taverne du Léopard Noir.

Le Puits

Ce vieux semble ne pas avoir été utilisé depuis des années. Il n'y a ni poulie, ni seau. Les murs du puits sont encore solides même si le mortier commence à s'effriter.

Il s'agit de la sortie secrète de Média. Un jet réussi en Voir à -15 % attirera l'attention sur la présence de barreaux d'échelle neufs et solides incrustés dans la paroi du puits. Ils ont été peints pour camoufler leur existence.

Dans les Quartiers Royaux

Le Rez de Chaussée

Les quartiers de la reine Média sont richement agencés et font montre d'un goût certain pour le luxe et la décadence. Toutefois, dès que l'on y pénétrera, une ambiance lourde et pesante se fera ressentir. Les fenêtres sont toutes fermées et à barreaux.

La carte utilisée par les personnages n'est pas complètement exacte et ils devront s'adapter à la situation. Ce point entraînera sans doute quelques surprises alors que le groupe explorera les lieux. Tous les passages secrets indiqués sur la carte peuvent être découverts automatiquement. Dans les autres cas, un jet réussi en Voir devra être effectué pour chaque trois mètres de mur explorés. Cette recherche nécessite un round par mètre.

L'Entrée

Deux bassins réfléchissants longe une allée pavée conduisant à la double porte de bronze gardant l'entrée des quartiers de la reine. Deux gardes se tiennent devant cette porte. Ils portent l'uniforme habituel avec un manteau rouge royal rehaussé de noir.

Ces gardes supposent que ces "esclavagistes" sont venus faire leur rapport à Média et leur demanderont s'ils ont fait "une bonne chasse". S'ils sont attaqués, ils crieront pour attirer l'attention de leurs confrères situés dans les Quartiers de Gardes Est et Ouest. Ces derniers ouvriront promptement le feu sur les intrus à l'aide de leur arbalète.

Le Portique

Cette petite chambre pavée de marbre contient de lourdes portes en chêne dans les murs nord, est et ouest. A l'opposé de l'entrée, on peut voir un escalier descendant dans les ténèbres. Un garde se trouve aux portes ouest et est.

Les gardes interdiront même aux esclavagistes l'accès aux pièces situées au delà de ce point. La seule pièce où les visiteurs sont admis se trouve derrière la porte nord. Il s'agit d'une salle commune. Le portique est correctement insonorisé et tout ce qui s'y passe à peu de chance d'être entendu ailleurs.

Les deux couloirs reliant le portique aux chambres des gardes ne sont importants que pour les passages secrets qui s'y trouvent.

Chambres des Gardes Est et Ouest

Chacune de ces grandes pièces mal ventilées contient une table grossière, trois chaises et des lits de camp. Une vaste cheminée se trouve dans un mur et un escalier dans un coin permet de monter à l'étage. Les murs face au sud et donnant sur la cour sont percés de plusieurs meurtrières.

Six gardes s'y trouvent et ils n'apprécieront pas l'intrusion de personnes extérieures, même s'il s'agit d'esclavagistes. L'escalier dans la chambre de garde est mène au salon de Salrenna. Celui de la chambre ouest mène au salon de Média.

La Salle Commune

Cette pièce d'un luxe ostentatoire s'étend sur toute la longueur du palais. Deux cheminées gigantesques se trouvent dans les murs est et ouest. Sur le manteau de celles-ci on peut voir gravé le symbole d'un serpent lové autour d'une épée (un jet réussi sous INTx5 révélera qu'il s'agit des armoiries de Média). Trois grands chandeliers en cristal pendent du plafond, illuminant les murs recouverts de riches tapisseries et tentures. Les nombreuses étagères sont remplies de fines sculptures en métal et en verre et le sol est recouvert de tapis épais d'un rouge royal. Au centre de la pièce, une grande table en chêne est couverte de cartes de navigation, plans et autres documents. Des escaliers en pierre situés dans des niches aux extrémités de la pièce permettent de monter au premier. C'est ici que Média reçoit les hôtes qui ont prouvé au tyran leur loyauté inconditionnelle.

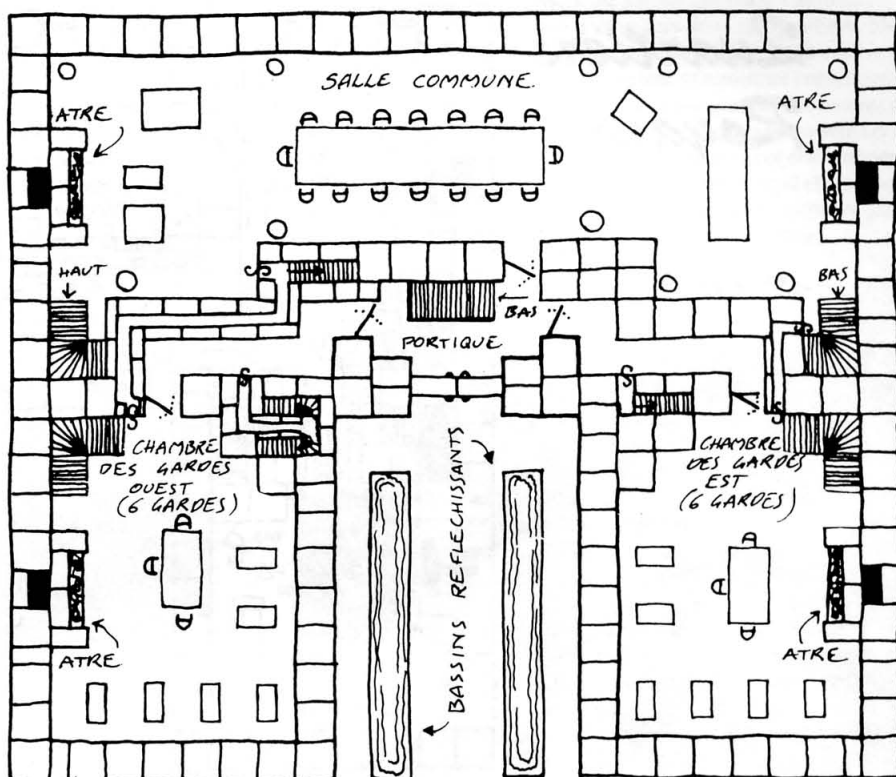
Les Quartiers Royaux

REZ DE CHAUSSEE



— S — = PASSAGE SECRET

0 6 m



Les cartes et plans décrivent le système Laukland-Syféra et représentent chaque portion de terrain connu. Sous le nom de plusieurs cités on peut voir le symbole du serpent lové autour d'une épée. Un nouveau jet réussi sous INTx5, permettra aux personnages de reconnaître les armoiries de Média. L'emplacement du symbole sur les cartes indique la présence des espions de Média dans les terres de ses ennemis.

Le Premier Etage

Le premier étage ressemble au rez de chaussée, hormis que les fenêtres sont plus grandes et sans barreaux. Le goût de Média pour le luxe et l'extravagance reste inchangé.

Etude de Média

Cette chambre ne semble servir d'excuse qu'à une nouvelle débâche de luxe décadent. Des divans somptueux sont éparpillés dans la pièce et les quelques portions de murs qui ne sont pas couvertes de tapisseries sont envahies par des étagères emplies de livres. Ceux-ci sont apparemment très anciens et consultés souvent.

La plupart d'entre eux traitent de la sorcellerie et du multivers. Certains décrivent les dieux de la Loi et du Chaos. Dans l'un de ses volumes, on peut noter une référence au Ténatir. Le légende veut que cette entité voyage dans l'infini du multivers, fait partie des Deux Qui Sont Un mais reste dans l'ignorance de sa propre destinée.

On trouve également une impressionnante bibliothèque d'ouvrages licencieux. Leur contenu a de quoi faire monter le rouge de la confusion aux joues des aventuriers les plus endurcis.

Salon de Média

De magnifiques objets d'art remplissent cette pièce, une sensation d'écrasement y règne. L'air de la chambre est parfumé mais étouffant. Sur une table de coin en marbre, on peut voir un assortiment de carafes en cris-

tal et plusieurs gobelets d'or et d'argent serti de pierres précieuses.

C'est ici que Média prend du bon temps en compagnie de ses invités les plus intimes. L'une des carafes contient un vin fin mélangé à un puissant aphrodisiaque. Celui-ci est détectable mais nécessite un jet réussi en Goûter à -20 %. Un jet en Voir réussi à -10 % permettra de remarquer une curieuse petite marque gravée dans le cristal d'une autre carafe. Cette marque indique que la carafe contient un poison d'une VIR de 15. Si le jet de CON est manqué, la victime reste paralysée 1D10+3 rounds.

Chambre à Coucher de Média

L'air de cette chambre fraîche et luxueuse sent la menthe. Ce parfum provient de l'encens qui s'élève en tourbillons de plusieurs brûleurs en cuivre ouvragé. Le lit se trouve au centre de la pièce. Son matelas épais et doux est recouvert de draps de la soie la plus fine.

La Salle à Manger

Cette pièce est baignée par une lumière chaude provenant de plusieurs sphères attachées aux murs. Des fresques représentant des scènes de l'extérieur couvrent les murs. Celles-ci, associées à de nombreuses plantes en pot, créent l'illusion que les repas se déroulent à l'extérieur.

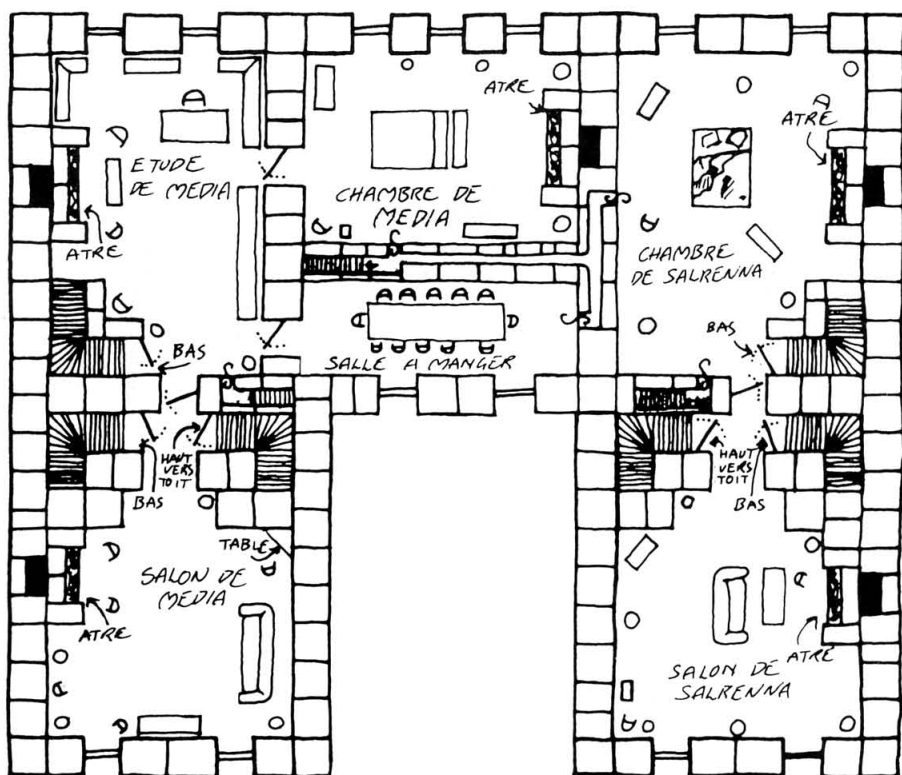
La chambre à coucher et la salle à manger n'ont rien de bien intéressant hormis la présence de portes secrètes. Média n'est pas avertie de l'entrée cachée dans la salle à manger. Par contre, Salrenna la connaît et s'en sert souvent pour espionner Média et consulter secrètement sa collection de livres d'arcane.

Chambre à Coucher de Salrenna

D'un aspect austère, cette pièce est néanmoins confortable. Des objets étranges construits dans des matériaux inconnus, sont éparpillés un peu partout sans ordre apparent. Il ne semble pas que l'occupant de cette pièce y passe beaucoup de temps.

Les Quartiers Royaux

1^{er} ETAGE



En fait si cette chambre semble bien innocente, de nombreuses armes enchantées de Salrenna y sont dissimulées sous les aspects les plus anodins. Un jet réussi en Chercher est nécessaire pour découvrir chacun d'entre eux.

- ❑ **Une sphère en argent** dont la surface est percée de multiples trous. Elle contient un démon de brouillard. Lorsque la sphère est brisée, toute personne se trouvant dans un rayon de 3 mètres doit effectuer un jet de CON contre la VIR de 12. En cas d'échec, elle absorbe les vapeurs nocives et tombe inconsciente. Même en cas de réussite, toutes les compétences d'Attaque, de Parade, d'Agilité, de Manipulation et de Discrétion sont divisées par deux. Il y a trois sphères dans la chambre. Un jet en Chercher est nécessaire pour chacune d'entre elles.
- ❑ **Un bâton d'argent** couvert de gravures complexes et contenant un démon. Ce démon peut envoyer un éclair occasionnant 2D6 points de dégâts à la personne vers laquelle le bâton est pointé. Dans le même temps, l'utilisateur endure 1 point de dégât. Si ce dernier est tué alors qu'il tient le bâton, le démon est libre de retourner dans son plan.
- ❑ **Un pendentif en argent** représentant un éclair. Il contient un démon agissant comme une armure. Celui-ci absorbe 8 points de dommages physiques lorsqu'il est porté. Néanmoins, si les dégâts infligés en une seule fois sont supérieurs au double de la protection apportée (16 ou plus), le démon est tué et le collier devient une simple pièce de bijouterie. Cette protection s'ajoute à toutes les armures que peut porter le personnage. Les aventuriers ne peuvent déterminer l'usage du collier avant de le porter au combat. A ce moment, l'apport de protection supplémentaire devient vite évident.
- ❑ **Le grimoire de Salrenna** contenant les sorts nécessaires pour créer les objets ci-dessus ainsi que les instructions nécessaires à l'invocation d'un Élémentaire des Tempêtes et de tous les

démons de nature électrique rencontrés dans ce scénario. On peut également y découvrir les sorts d'invocation de deux formes de démons de brouillard. L'un d'entre eux produit un gaz débilitant et l'autre relâche un gaz empoisonné. Il n'y a aucune description de leur faculté à prendre une forme sphérique.

Note : ces deux derniers démons font partie de la prison du Ténatif. Pour des raisons de sécurité, Salrenna ne s'est pas étendue sur ces descriptions.

Salon de Salrenna

Cette pièce a l'aspect d'un boudoir ou d'une salle de lecture. De nombreux livres sont alignés contre les murs, leurs titres soulignés d'argent. Tous traitent de magie. Le tome le plus impressionnant est simplement intitulé, Interdit. Les tentures et le mobilier sont dans des tons bleu froid et les quelques décorations en argent étincelant. Sur le manteau de la cheminée, on peut voir une sphère de cristal de douze centimètres reposant sur un trépid d'argent. Cette sphère est remplie d'un brouillard étrange et en mouvement constant.

- ❑ **Le livre Interdit** est une ruse conçue pour piéger les indésirables et les imprudents. Sa couverture est en argent pur et il ne contient aucune page. Le vide ainsi aménagé contient un démon qui a été lié au livre. Toute autre personne que Salrenna ouvrant ce livre endure une décharge électrique occasionnant 2D10 points de dégâts. Le démon restera alors dormant pendant trois rounds pour se recharger à pleine puissance.
- ❑ **La sphère de cristal** contient un puissant élémentaire de l'air, un Élémentaire des Tempêtes. Si la sphère est brisée, l'élémentaire libéré s'élancera vers le ciel pour former un nuage noir et menaçant de 100 mètres d'envergure. Ce nuage étincellera de multiples éclairs rouges. L'Élémentaire des Tempêtes obéira à celui qui l'a libéré et accomplira un service

avant de retourner sur son plan.

Il peut créer des vents de la puissance d'un ouragan et faire jaillir de sa masse des tentacules agissant comme des tornades destructrices. Celles-ci infligeront des dommages monstrueux à tout ce qu'elles toucheront. Les éclairs causent 3D6 points de dégâts à tout ce qui se trouve dans un rayon de 10 mètres autour de l'impact. Une armure ne procure aucune protection contre cette attaque.

Même s'il paraît sans substance, l'Elémentaire des Tempêtes est une créature matériel et peut être combattu de la même façon. Bien sûr, les épées des aventuriers agiront comme de véritables paratonnerres, augmentant de 10 % leurs chances d'être touchés par un éclair.

L'Elémentaire des Tempêtes est une créature au potentiel destructeur très important destinée à apporter la désolation sur une vaste zone. Un aventurier réussissant un jet sous INTx5 réalisera ce point et reconnaîtra son intérêt dans un combat contre une grande armée.

Elémentaire des Tempêtes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
17	18	35	14	14	13
Points de vie : 41 Armure : aucune					
Armes	Attaque	Dégâts	Parade		
Eclair	45 %	4D6	-		
Tentacule	40 %	1D10	35 %		
tornado		ou spécial*			

* une attaque critique signifie que la victime a été aspirée par le tentacule dans le corps de l'élémentaire. Une fois à l'intérieur du nuage, le personnage doit réussir un jet sous CONx5 à chaque round ou endurer 1 point de dégâts par asphyxie.

- ❑ **La Reine Média**
dirigeant dépravé de Syféra

La Reine Média

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	14	15	15	16	18
Points de Vie : 19 Armure : anneaux partielle (1D6)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque	Dégâts			Parade	
Epée longue	68 %	1D10+1			65 %	
Dague	58 %	1D4+2			55 %	
Arbalète	55 %	2D6+2			52 %	
Gantelets	66 %	1D4+2			63 %	
Compétences : Embuscade 60 %, Dissimuler 50 %, Eviter 65 %, Se Cacher 60 %, Mouvement Silencieux 55 %, Navigation 50 %, Persuader 60 %, Chercher 55 %, Voir 50 %, Culbuter 60 %						
Langues : Commun Ildaron 90/95 %						

Cette beauté élancée aux cheveux de couleur corbeau est complètement mauvaise. Média se vautre dans la cruauté et se repaît de la souffrance d'autrui. La débauche et les plaisirs que procure le pouvoir sont ses lots quotidiens et elle détruira quiconque essaiera de l'en priver.

Média projette actuellement une campagne de conquête contre Laukland dans le but de dominer le système entier Syféra-Laukland. Elle possède actuellement des espions dans la plupart des villes importantes du système. A son ordre, ceux-ci commettront des sabotages détruisant gouvernements, économies et industries.

Se méfiant de Pollidémia, Média retient le Ténatir dans son cachot. Sur les conseils de sa sorcière Salrenna et du démon G'theke, elle essaie de trouver un moyen qui lui permettra d'utiliser la créature à ses fins, à savoir devenir le dictateur suprême du système Laukland-Syféra.

Média ne quitte jamais son amulette du Chaos en or. Cet objet magique lui confère le pouvoir de créer les Echares, des zombis démons qui servent aveuglément le porteur de l'amulette (voir le Laboratoire). L'amulette pend autour de son cou au bout d'une fine chaîne d'or absolument incassable. Si le métal semble normal, il paraît tou-

tefois un peu trop brillant et légèrement poisseux au toucher. L'amulette représente un visage aux traits défigurés par la souffrance et le désespoir. Deux rubis lui servent d'yeux. Lorsque Média invoque l'amulette, ces yeux étincellent, lançant d'aveuglants éclats de lumière rouge. Les Echares n'obéissent qu'à celui qui porte l'amulette.

Si elle détecte la présence d'étrangers dans ses quartiers, Média utilisera son réseau de passages secrets pour atteindre le cachot et le laboratoire. Si les circonstances devaient se retourner complètement contre elle, elle utilisera les Echares comme gardes, libérera les mutants de leurs cellules et quittera les lieux par les chemins déjà décrits.

Une fois en sécurité, Média rassemblera ses forces et commencera à créer davantage d'Echares, utilisant tous ceux sur qui elle peut mettre la main. Média est un tyran égocentrique qui n'admettra jamais la défaite et n'oubliera jamais ceux qui ont osé la défier.

- ❑ **Salrenna**
sorcière maudite

Salrenna

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	13	17	16	17	17
Points de Vie : 17 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Epingles à cheveux	45 %	1D2	-			
Etoiles lancées*	65 %	1D2	-			
Ongles	40 %	1	-			

*Celles-ci sont traitées comme des armes de jet et ont une portée de 15 mètres.

Compétences : Dissimuler 50 %, Eviter 55 %, Evaluer Trésor 50 %, Se Cacher 55 %, Ecouter 60 %, Mémoriser 55 %, Mouvement Silencieux 55 %, Persuader 60 %, Voir 55 %, Passe-Passe 50 %, Poser Piège 45 %, Goûter 50 %.

Langues : Commun Ildaron 95/99 %.

Compétence en Invocation : 97 %.

Invocations : connaît de nombreuses invocations d'élémentaires et de démons. Elle préfère les entités qui reflètent le pouvoir des tempêtes, c'est à dire des créatures se rapportant au vent, aux éclairs etc...

Salrenna est une femme élancée à la beauté frappante. Ses longs cheveux blonds sont si clairs qu'ils renvoient des reflets argentés. Elle est aussi mauvaise que Média. Sa mentalité est froide, calculatrice et complètement dépourvue d'émotions humaines hormis un appétit immodéré pour le pouvoir. Les captifs qu'on lui amène ne sont pour elle que des sujets d'expérimentation et elle sacrifiera sans sourciller n'importe qui ou n'importe quoi sur l'autel de sa connaissance de la magie.

Cette sorcière éprouve une fascination pour les tempêtes et les éclairs, des phénomènes rares sur le plan d'Ildaron. La majorité de ses connaissances dans les arcanes concernent l'appel et le contrôle de démons dont la nature est similaire à l'objet de sa fascination.

Pour l'heure Salrenna laisse les choses en l'état, à savoir Média sur le trône et sa volonté d'étendre son influence. Toutefois, la sorcière projette de renverser un beau jour la reine et de s'emparer du pouvoir.

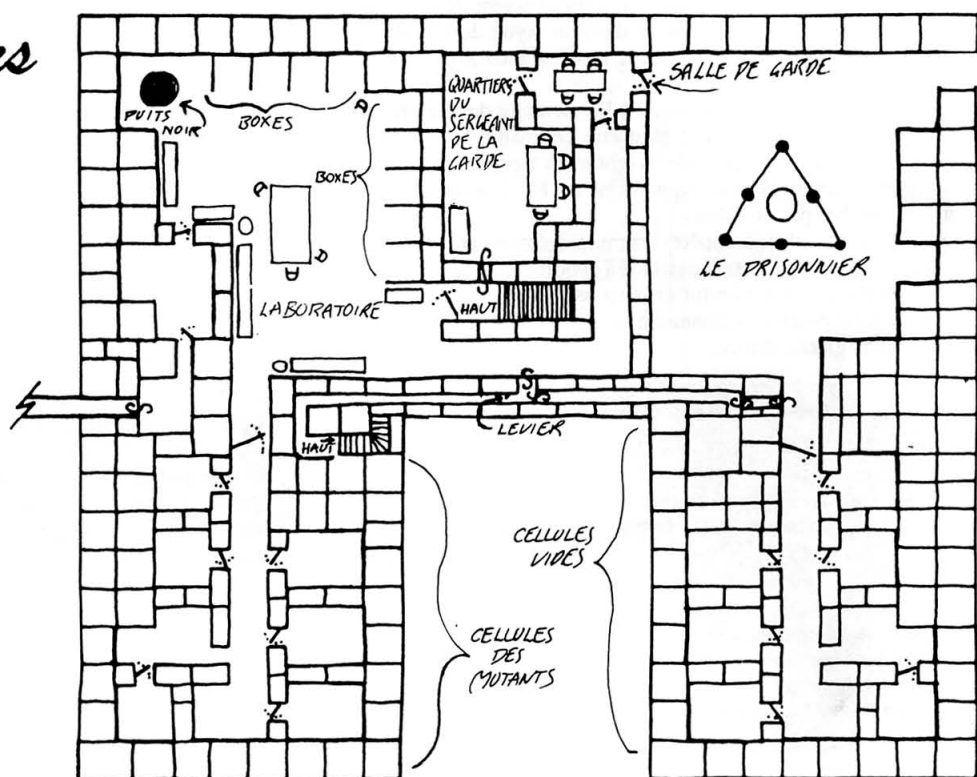
Si elle est capturée par les aventuriers, Salrenna déclarera être une prisonnière et que Média l'a obligée à entreprendre d'hideuses expériences de mutations. Elle ira même jusqu'à montrer la technique pour inverser le processus, aidant le groupe à rendre à quelques mutants une apparence humaine. Néanmoins, elle cherchera toujours à doubler les aventuriers, attendant simplement que les circonstances lui offrent une chance raisonnable de réussite.

Dans les Cachots

Les cachots sous le palais sont obscurs et humides. Ils ne sont que faiblement éclairés par des lampes à huile fixées à des appliques de fer dans les murs. Il n'y a aucune fenêtre à ce niveau.

Les Quartiers Royaux

LES CACHOTS



L'Entrée

Le couloir éclairé par des torches s'étend d'est en ouest avec une branche vers le nord de 25 mètres et s'achevant sur une porte en chêne équipée d'un judas. Le couloir ne présente rien de particulier hormis les appliques de fer irrégulièrement espacées et contenant les torches. Un jet réussi en Ecouter à la porte nord permettra de détecter le son de plusieurs voix provenant de l'autre côté.

Un garde se tient dans le couloir, dissimulé dans une niche. Il tentera de dresser une embuscade aux intrus, alertant en même temps ses soeurs dans la salle de garde. Un jet réussi en Voir révélera sa présence aux personnages. Si le Garde 1 est rapidement éliminé, ceux présents dans la salle resteront dans l'ignorance de la présence des aventuriers.

Les Gardes

Garde	1	2	3	4	5
FOR	14	13	15	12	12
CON	15	12	12	12	13
TAI	15	15	16	13	11
INT	12	13	12	12	14
POU	12	13	13	12	14
DEX	13	18	15	14	13
PdV	18	15	16	13	13
BD	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	+1D6/1D4	aucun

Armure : anneaux (1D8)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epee longue	58 %	1D10+1	53 %
Lance	55 %	1D10+1	50 %
Ecu	45 %	1D4	55 %
Arbalète	68 %	2D6+2	63 %
Gantelets	55 %	1D4+2	53 %

Compétences : Embuscade 40 %, Eviter 45 %, Se Cacher 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 40 %, Voir 55 %.

Salle de Garde

Le judas dans la porte est légèrement ouvert et à travers lui on peut apercevoir quatre gardes jouant aux cartes autour d'une table grossière. Cette pièce ne contient rien d'autre hormis un râtelier d'armes et des portes dans les murs est et ouest.

S'ils sont avertis de la présence des aventuriers, les gardes se jetteront à l'attaque.

Par contre si tout est calme, ils pourront être pris par surprise. Remarquez qu'une quelconque agitation dans cette salle attirera l'attention de Yara, le sergent des gardes, dont les quartiers sont derrière la porte ouest.

Quartiers du Sergent des Gardes

Cette vaste chambre est encombrée d'un armement hideux et d'aspect meurtrier. Certaines pièces portent des traces de sang de victimes passées. Une niche dans le mur est contient une paille grossière alors que les autres murs sont décorés de tapisseries guerrières. La pièce exhale le doux parfum de la tanière d'un ours. Elle ne contient rien d'importance, hormis un passage secret dans le mur sud. Celui-ci s'ouvre sur une cage d'escalier menant au portique.

□ **Yara**
sergent de la garde

Yara est une brute grossière qui ne vit que pour le combat et le plaisir d'infliger la douleur. Son arme favorite est un fouet, un don fabriqué par Salrenna à la demande de Média. Ce fouet est une arme enchantée à laquelle a été lié un démon.

Celui-ci rajoute 1D6 points de dégâts de choc électrique aux dommages normaux de 1D4 du fouet.

Un coup critique contre Yara coupe aussi son fouet en deux. Le démon est immédiatement relâché dans un éclair. L'attaquant endurera 1D8 points de dégâts et Yara 1D10. Elle restera étourdie 2 rounds. Le démon retournera immédiatement sur son plan.

Yara

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

Points de vie : 22 Armure : plaques (1D10+2)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grand marteau	75 %	1D10+2	74 %
Hachette	65 %	1D6+1	54 %
Dague	85 %	1D4+2	75 %
Poing	80 %	1D3	59 %
Fouet	75 %	1D4	-

+étourdissement*

*Alors que les dommages normaux du fouet ne passeront sans doute pas l'armure des aventuriers, les 1D6 de dégâts par choc électrique affecteront tout individu portant du métal. En ce cas, le personnage devra effectuer un jet sous CONx3 ou rester étourdi pendant un round, incapable de bouger ou de réagir. Yara peut demander au démon Zap lié dans le fouet de tirer un éclair sur une victime choisie. La compétence au fouet est alors de 45 % et la portée de 10 mètres.

Compétences : Embuscade 55 %, Dissimuler 50 %, Eviter 35 %, Se Cacher 55 %, Sauter 40 %, Ecouter 30 %, Mouvement Silencieux 30 %, Chercher 35 %, Poser Piège 50 %, Faire Nœud 45 %, Culbuter 45 %.

Langues : Commun Ildaron 20/40 %

Démons : le fouet démon : CON 11 POU 10

La Prison du Ténatir

Cette pièce ne contient aucun mobilier hormis trois encensoirs en argent pendant du plafond et trois braseros du même métal installés sur de hauts trépiers. Ces objets sont disposés selon un double motif triangulaire, autour d'une sphère suspendue d'un diamètre de deux mètres et tournant lentement. A l'intérieur de cette sphère bleutée et brillante, on peut vaguement distinguer une forme humanoïde, partiellement dissimulée par des vapeurs tourbillonnantes. Les encensoirs étincellent d'une lueur bleuâtre et pâle filtrant au travers de fines grilles ouvragées décorant ces objets. L'air semble chargé de tension.

Si elle n'a pas déjà été rencontrée, il y a 50 % de chances que Salrenna soit présente, absorbée dans son étude du Ténatir.

Si un personnage réussit un jet en Ecouter, il entendra un faible mais distinct craquement provenant de l'intérieur des encensoirs. L'arrangement des encensoirs et des braseros est la première ligne de défense de Salrenna contre toute personne qui tenterait de libérer le Ténatir. Si quelqu'un s'avance entre un encensoir et un brasero, un éclair bleuté se créera entre eux infligeant 1D8 points de dégâts. L'éclair ignore toute armure et la malheureuse victime sera rejeter en arrière par cette barrière défensive. Seule Salrenna peut la traverser, cette défense étant accordée sur son créateur.

Les lourds braseros peuvent être déplacés par une personne d'une FOR de 15 ou plus. Tant que le personnage trouvera un moyen de se déplacer entre eux sans se placer dans la ligne de feu, le piège ne fonctionnera pas. Néanmoins, ces grands objets ne sont pas faciles à manier et à moins de réussir un jet sous DEXx5, le brasero se renversera relâchant le démon lié par Salrenna.

Les Kergs

Ces démons sont connus sous le nom de Kergs et proviennent du même plan que celui lié au fouet de Yara. Les Kergs sont plus grands, plus puissants, capables d'assumer une forme tangible. Ils ressemblent à de gigantesques pieuvres translucides qui brillent d'une lueur bleu électrique. Leurs tentacules semblent être faits de lumière bleue et ils flottent dans les airs comme s'ils nageaient sous l'eau. Lorsqu'ils sont libérés, ils remplissent l'air d'une odeur âcre d'ozone.

Les kergs proviennent d'un plan qui a engendré des êtres de pure énergie. Lorsqu'ils ne sont pas liés, ils assument la forme de sphères brillantes et sont souvent confondus avec de la foudre en boule. Lorsqu'ils attaquent, ils prennent la forme de pieuvres afin de mieux frap-

per leur adversaire de leurs tentacules. Ils se déplacent sans aucun moyen de propulsion apparent, utilisant les champs d'énergie fluctuants pour se diriger dans la direction voulue.

Du fait de leur nature électrique, les Kergs ont une caractéristique appelée Charge qui est égale à leurs points de vie. La Charge représente la quantité d'énergie dont dispose un Kerg pour infliger des dommages à un adversaire. Lorsque les dégâts de 2D6 sont infligés après une attaque réussie, ils sont déduits de la Charge du Kerg et de ses points de vie. Si la Charge d'un Kerg est réduite à 0, il meurt. Si les dommages infligés sont supérieurs à la Charge du Kerg, la victime endure des dégâts égaux à la Charge restante. Si un aventurier utilise une arme en fer contre un Kerg, il endurera 2D6 points de dégâts dus au choc électrique. Ceux-ci seront retirés à la charge du Kerg. Les armes non métalliques ou en bois peuvent être utilisées sans risque mais seules les armes vertueuses ou démoniaques sont capables d'infliger des dommages.

Les Kergs

Caractéristiques		Moyenne	Un	Deux	Trois
CON	4D8	18	20	17	23
TAI	3D8	13-14	14	16	15
INT	4D8	18	17	22	18
POU	4D8	18	18	24	16
DEX	3D8	13-14	14	16	13
PdV	(POUx3)	54	54	72	48

/Charge

Armure : aucune mais ne peut être blessé que par des armes magiques. De plus, le Kerg peut régénérer 3 points de vie par round.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule	35 %	2D6	-
Eblouissement	Auto.	Spécial, VIR 2D6	-

A chaque round, un Kerg peut attaquer avec 1D8 tentacules, tirant une boule d'électricité avec une portée de 10 mètres. Les dommages électriques ignorent toutes les armures en métal.

Le Kerg peut tenter d'éblouir ses adversaires grâce à un éclair de lumière, capable d'aveugler un personnage pour une courte période. On peut éviter de regarder l'éclair en réussissant un jet sous POUx3. En cas d'échec, le personnage devra opposer sa CON à la VIR de l'éclair. En cas d'échec, il est aveuglé pour un nombre de rounds égal à la VIR de l'éclair. Les attaques par armes de jet deviennent alors impossibles et toutes les attaques et parades en mêlée sont divisées par quatre.

Si le piège a été déclenché, toute personne qui verra la boule d'énergie et réussira un jet sous INTx5 réalisera que les braseros peuvent servir de masse. Si un Kerg peut être amené à toucher l'un d'entre eux, son énergie sera rapidement dissipée et le démon tué. Tout personnage touchant le brasero au moment où le Kerg se décharge endurera des dommages égaux à la pleine décharge.

Les Kergs sont immunisés aux effets des gaz contenus dans les sphères entourant le Ténatir (voir ci-dessous).

La Sphère

La sphère tourbillonnante contenant le Ténatir est en fait la combinaison de deux démons mineurs, l'un dans l'autre. Les deux démons ont la forme de membranes sphériques transparentes. Chaque démon est capable de produire un gaz différent.

Le démon intérieur, Ehdomo, produit un gaz qui reste à la base de l'oxygène, mais contient une vapeur induisant une complète désorientation chez toute personne la respirant. C'est ainsi que le Ténatir est maintenu en vie mais dans un tel état de confusion qu'il ne peut s'échapper.

Le démon extérieur, Chakdahr, entoure Ehdomo en laissant un espace d'à peu près trente centimètres entre les deux membranes. Cet espace est rempli d'un gaz empoisonné qui, s'il est relâché, remplira rapidement toute la pièce. En perçant la membrane, on détruit le démon et relâche le gaz. Toute personne exposée à ces vapeurs nocives devra réussir un jet de CON contre la VIR de 15 du gaz ou perdre

1D10 points de vie. En, cas de réussite, la perte n'est que de 2 points. Le gaz conservera sa virulence pendant trois rounds après quoi il se dissipera et deviendra inoffensif.

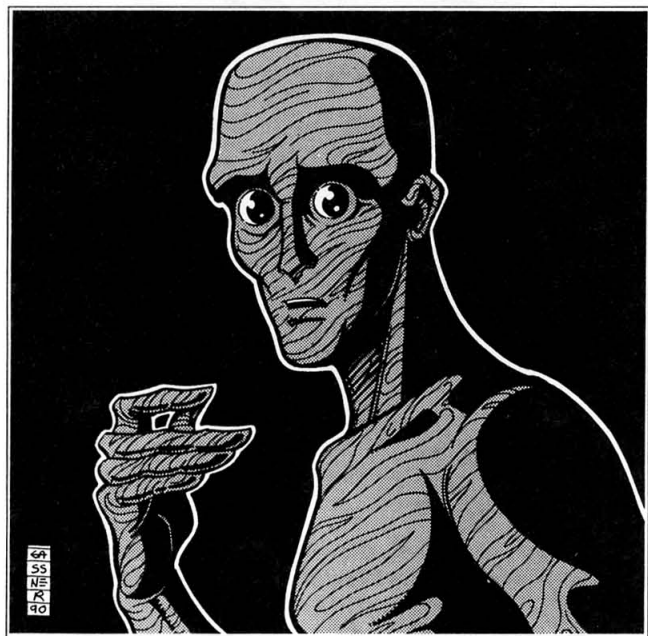
De même, si Ehdomo est transpercé, le gaz désorientant remplira la pièce et un nouveau de CON contre une VIR de 15 devra être effectué. En cas d'échec, le personnage restera hébété pendant 1D10 rounds. Pendant ce temps, l'aventurier sera incapable de manier une arme, errera sans but, se heurtant aux murs et suivra généralement le chemin offrant le moins de résistance.

Les membranes démons sont extrêmement fragiles, elles ont la solidité d'une bulle de savon. Il suffit de les toucher du bout du doigt pour les crever.

Lorsque Ehdomo sera détruit, le Ténatir tombera au sol et s'y étalera de tout son long. Il ne sera pas blessé mais complètement inutile tant que les effets du gaz ne se seront pas dissipés.

Le Ténatir

Le Ténatir est un être très grand atteignant une taille de plus de deux mètres. Sa peau est étrange d'un noir satiné et couverte de ce qui semble être des tatouages. Néanmoins ces derniers changent sans cesse pour former de nouveaux motifs. Il porte une expression d'ahuri sur son visage et l'éclat enfantin de ses yeux noirs solides donne le sentiment d'une complète innocence.



Si quelqu'un observe pendant un temps les dessins couvrant le Ténatir, la tête commencera à lui tourner et un jet sous la CONx5 devra être réussi sous peine de sombrer dans l'inconscience. Si on touche sa peau, on ressentira une légère décharge électrique mais sans endurer de dégâts.

Le Ténatir est une créature à la curiosité insatiable. Il s'arrêtera à chaque occasion pour examiner un nouvel objet ou fouiller dans tous les coins et recoins. On devra sans cesse le tirer et le pousser pour l'arracher à ses observations, ce qui ne fera que compliquer son sauvetage.

Le Ténatir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	28	19	32	26	9	18

Points de Vie : 35 Armure : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Compétences : Equilibre 99 %, Grimper 88 %, Eviter 80 %, Ecouter 98 %, Se Cacher 92 %, Cartographie 106 %, Mémoriser 117 %, Mouvement Silencieux 99 %, Connaissance de la Musique 111 %, Navigation 112 %, Persuader 78 %, Sentir 101 %, Chercher 34 %, Voir 97 %, Chanter 98 %, Goûter 88 %.

Le Ténatir est un dieu embryonnaire, la moitié d'un tout. Le Seigneur du Chaos, Gashoram, constitue la seconde moitié et est le frère du Ténatir. Alors que Gashoram a passé l'éternité à satisfaire sa soif de pouvoir et à provoquer la douleur et le désespoir, le Ténatir a erré dans le Multivers, étudiant et expérimentant sans souci apparent de l'avenir. Le Ténatir est incapable de communiquer avec les personnages. Il s'exprime dans une langue musicale et douce qui ne peut être comprise que par ceux qui ont déjà passé quelques temps en sa compagnie. Le Ténatir est plein de douceur et ressemble à un enfant. Il évite tout ce qui ressemble à de la colère, de l'hostilité ou de la frustration. C'est le navigateur interplanétaire du Pirate des Mondes. Lui seul est capable de guider le bateau dans le multivers. Si la méthode utilisée par le Ténatir n'est pas bien connue, on sait qu'il doit d'abord matérialiser mentalement une image du plan sur lequel il désire se rendre. Le Ténatir apprend l'existence de nouveaux plans en lisant l'esprit des autres. Pour cela, il lui suffit de poser ses mains sur la tête du personnage et d'explorer sa mémoire à la recherche d'images du nouveau monde. Ce processus nécessite moins d'une minute.

Les Cellules Vides

Chacune de ces cellules crasseuses et puantes montre des signes d'occupation récente. A en juger par le désordre et l'atmosphère lugubre, il est d'ailleurs préférable que les occupants ne soient plus dans les environs. Ces cellules ont été vidées en prévision de l'incarcération du Ténatir. Les mutants qui ne furent pas considérés comme suffisamment intéressants ont simplement été mis à mort. Les autres ont été transférés dans des cellules de l'aile ouest.

Le Laboratoire

Il s'agit d'une grande chambre de forme irrégulière. Le mur ouest est occupé par des étagères remplies de tout un nécessaire à magie. Il comprend des alambics et des fioles pleines de liquides ou de poudres étranges. Au centre du laboratoire, on peut voir une table ou une sorte de grand banc et une dalle de pierre noire luisante striée d'argent. Quatre pieds en argent ressemblant aux racines tordues d'un ancien arbre la soutiennent. Juste au dessus de la table, on peut voir un cristal bleu-vert translucide d'une longueur de trois mètres. Irradiant du corps central du cristal, on peut remarquer neuf flèches de différentes tailles. La pointe de la flèche centrale est dirigée vers la table et pulse d'une lueur verdâtre déplaisante. A côté de la table, une autre dalle de pierre taillée en hauteur regroupe un ensemble de cristaux multicolores, chacun luisant de sa propre et mystérieuse lumière intérieure.

Dans une série de neuf boxes alignés le long des murs est et ouest, les corps de cinq femmes et quatre hommes sont alignés debout. Ils sont momifiés et vêtus d'atours de la noblesse d'Ildaron. Leurs yeux et leur bouche sont cousus à l'aide de boyaux et leurs mains sont crispées sur les pommeaux d'étranges épées noires couvertes de runes inquiétantes.

Dans la petite niche du coin nord-ouest, un puits noir est aménagé dans le sol. Il est entouré de runes en argent gravées dans la pierre. La plus courante de ces runes représente le symbole à huit flèches du Chaos.

La plupart des liquides et poudres sont très dangereux. Par exemple, on peut citer trois fioles contenant un épais liquide argenté. Elles sont entourées de bandelettes et rangées dans une petite boîte en bois couverte de symboles qui ne sont visiblement pas originaires d'Ildaron. Ces fioles contiennent une décoction hautement volatile. Lorsqu'elles sont lancées, elles provoquent une terrible explosion. La zone couverte mesure 15 mètres de rayon et les dégâts endurés sont de 2D10+5 pour toutes les personnes présentes. Une autre étagère contient un petit coffre qui peut être ouvert sur un jet réussi en Crocheter. On trouve à l'intérieur 12 flacons d'un liquide épais et verdâtre. Sur un jet réussi en Voir, on peut reconnaître la décoction de docilité des esclavagistes (si les personnages l'ont déjà vue).

La table et le cristal suspendu au dessus d'elle est une construction magique de Salrenna. Elle a été conçue pour transformer les esclaves capturés en hideux mutants. Un sorcier examinant cet horrible objet découvrira rapidement que le processus peut être inversé avec un peu de temps et la coopération des mutants à traiter.

Un personnage qui examinera les étranges figures alignées dans les boxes découvrira qu'il s'agit d'êtres humains empaillés et rangés comme de macabres trophées. Il s'agit des Echares créés par Média grâce à l'amulette que lui a donnée son démon mentor G'theke. Média utilise l'amulette pour vider ses victimes de leur chair, os et âme, ne laissant qu'une coquille de peau. A l'intérieur de cette dernière, on place l'essence ardente d'une créature mineure du Chaos appelée Echare. Ces momies constituent donc la galerie des ennemis vaincus de Média qui fonctionnent à présent comme gardiens du laboratoire, si les dernières défenses du palais de Média devaient être vaincues.

Si un personnage examine les runes des mystérieuses épées, il devra effectuer un jet en Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen. En cas de réussite, il découvrira le moyen de détruire les Echares. Seules les épées portées par ces démons sont capables d'absorber leur terrible essence et de les tuer.

Echare

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

Points de Vie : 17 Armure : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	61 %	+1D10+1	59 %
Tentacule	45 %	2D6	-

Compétences : Embuscade 50 %, Eviter 50 %, Sauter 45 %, Culbuter 45 %.

S'ils apparaissent dans un premier temps comme des trophées inanimés, les Echares viennent à la vie 1D6 rounds après l'intrusion des personnages dans le laboratoire. Ils attaqueront avec une fureur inouïe et une jubilation impitoyable. L'hideux bruit aigu qu'ils produisent est à la fois énervant et effrayant.

La peau humaine contenant les démons peut être facilement tranchée mais cela ne fera que relâcher l'essence des démons. Jaillissant de la plaie, d'horribles tentacules de feu frapperont leur victime occasionnant 2D6 points de dégâts.

Un tentacule apparaîtra par plaie. Ils ne peuvent être endommagés par aucune arme hormis les épées portées par les Echares. Le lien des Echares veut qu'ils soient libérés et puissent retourner sur leur plan une fois leur victime tuée. La peau, tel un sac vide, s'affale alors sur le sol avec l'épée noire maniée par le démon. Cette dernière se dissout en une espèce de brume noire et poisseuse une fois le dernier Echare détruit.

Si elles n'ont pas encore été rencontrées, il y a 45 % de chances que Média et/ou Salrenna soient présentes dans le laboratoire (lancez un dé pour chacune). Si Média est là, elle sera en train de couvrir d'un regard vicieux ses Echares. Si seule Salrenna est présente, elle sera en train d'effectuer quelques petits ajustements à son appareil de mutation. Si les deux femmes sont là, elles seront en train de conduire une de leurs abominables expériences.

Si Média est présente, les Echares défendront sa retraite jusque dans la pièce adjacente où se trouve le passage secret qui lui permettra de s'enfuir. Dans tous les autres cas, ils attaqueront quand bon leur semblera, prenant leur temps pour surprendre le groupe. Effectuez un jet d'Embuscade pour chaque Echare. Si l'un d'eux échoue, les personnages sont avertis de l'attaque.

Le puits noir est le lieu de contact de Média avec son maître démon, G'theke. C'est là qu'elle reçoit ses instructions. En examinant de près le contenu du puits, on s'apercevra qu'il a une texture semi-liquide et d'un froid surnaturel. Le puits ne semble pas avoir de fond. Il s'agit en fait du sommet d'une petite chaîne du Chaos aboutissant dans le laboratoire où Média s'abandonne aux désirs de G'theke. Afin de communiquer avec sa servante, G'theke assume une forme humanoïde créée à partir du fluide visqueux.

G'theke n'apparaît à Média que pour lui communiquer ses instructions ou les informations dont elle a besoin. Le démon n'attaquera pas les intrus et ne lèvera pas le plus petit doigt pour se porter au secours de Média en cas de besoin.

Si les aventuriers entrent secrètement dans le laboratoire, le grand démon cornu surgira du puits noir pour informer les intrus qu'ils sont



à présent catalogués comme "ennemi du plus grand des démons, G'theke" et qu'ils paieront un jour leurs agissements.

Si l'on touche les symboles autour du puits noir, on ressentira un léger picotement. Si l'on touche le liquide lui-même, on perdra 1D3 points de POU définitivement, le démon suçant l'âme du personnage.

Deux briques sont cachées près de la porte secrète du magasin et du mur sud des cachots. Chacune d'entre elles permet l'ouverture des portes des cellules ainsi que de celle permettant l'accès à l'aile ouest. La porte qui donne sur l'escalier montant au rez de chaussée est simultanément close. Ainsi, Média peut relâcher ses mutants dans les cachots afin que ces derniers se chargent des intrus qui, à moins de connaître un passage secret, seront pris au piège.

La porte secrète du magasin près du laboratoire s'ouvre sur une petite salle qui contient de la nourriture, des vêtements et autres produits nécessaires à un tyran en fuite. On peut aussi y trouver 10 000 GO en monnaie d'Ildaron. Une autre porte secrète s'ouvre sur un tunnel menant au vieux puits dans le jardin. Des barreaux de métal permettent alors de grimper à la surface.

Dans le plancher du belvédère tout proche, une trappe secrète permet d'accéder au tunnel conduisant à la Taverne du Léopard Noir. C'est là que Média, déguisée, tentera d'aménager sa fuite (voir la Taverne du Léopard Noir pour plus de détails).

Les Mutants

Mutant Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	14	12	10	14	2

Points de Vie : 16 Armure : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe	58 %	3D6	53 %
Morsure	55 %	2D6	-

Compétences : Eviter 40 %, Se Cacher 40 %, Sauter 50 %, Mouvement Silencieux 50 %.

Ces horribles produits des expériences inhumaines de Salrenna sont gardés dans l'aile ouest des cachots. Chacun d'entre eux est composé d'un monstrueux amalgame entre des parties humaines et animales, certains d'entre eux ont même des caractéristiques reptiliennes ou insectoïdes.

Si les mutants agissent d'une manière qui paraît insensée, il conserve leur intelligence humaine et leur faculté de raisonnement. Ils savent ce qui leur a été fait et ils sont dévorés de haine à l'égard de ceux qui sont responsables de leur misérable condition.

Si les aventuriers parviennent à les convaincre qu'ils ne sont pas originaires de Syféra et que le processus qui les a engendrés peut être inversé, alors les mutants s'allieront au groupe.

S'Enfuir de Syféra

Une fois le palais derrière eux, les personnages devront rejoindre le hangar à dirigeable, voler un de ces engins et l'utiliser pour quitter l'île. Ils pourront alors avoir leur rendez-vous avec Astralgys et espéreront sûrement souffler un peu. Mais c'est à ce moment qu'ils se verront assaillir par l'infâme Pirate des Mondes.

Si les personnages sont sur le point d'être arrêtés avant d'avoir pu quitter Syféra, le vaisseau se montrera un peu plus tôt, sauvant les aventuriers et le Ténatir. Pour plus d'informations sur le Pirate des Mondes, reportez vous au chapitre suivant.



Le Pirate des Mondes

Le Pirate des Mondes est un étrange vaisseau aux origines mystérieuses. Actuellement commandé par l'infâme Maria de Tres Pistolas, le Pirate des Mondes a été ces dernières années la plaie des navires marchands. Se déplaçant d'un plan à l'autre, Maria s'est toujours arrangée pour échapper à ses poursuivants, que ce soit sur Ildaron ou le monde d'Albyon, alternant ces raids entre les deux univers. Il y a six mois, alors que le vaisseau était ancré dans une cache soit disant sûre, le Pirate des Mondes a été attaqué par un contingent de gardes de Syféra. Le Ténatir fut kidnappé et l'équipement de navigation interplanétaire endommagé. Dès lors, sans l'aide de son navigateur, le vaisseau est resté prisonnier de ce plan. Maria, comme la plupart de son équipage, a sa tête mise à prix. Sans le Ténatir pour s'échapper, le vaisseau est confiné dans ce plan et ses chances d'être découvert augmentent de jour en jour. Maria a passé un bon bout de temps à découvrir où se trouvait retenu le Ténatir. Seule la chance a permis aux personnages de le libérer (probablement) avant que Maria ne lance son attaque sur la citadelle.

Ce chapitre suppose que les aventuriers ont réussi à trouver et à secourir le Ténatir et qu'ils se sont enfuis de Syféra. Il est possible que les personnages soient en danger d'être pris avant d'avoir pu quitter l'île. En ce cas, le Pirate des Mondes apparaîtra un peu plus tôt, sauvant le Ténatir et les aventuriers. Il est possible que les joueurs aient complètement échoué dans leur mission et se retrouvent enfermés dans les cachots. Si la situation apparaît sans espoir, ils seront alors libérés par Maria lorsque celle-ci lancera son attaque surprise. Les personnages pourront alors essayer de passer un accord avec elle pour s'enfuir sur le vaisseau.

Un Etrange Vaisseau

A distance, le vaisseau semble normal même s'il apparaît très ancien. Observé de près, il semble être bâti suivant des principes et avec des matériaux totalement inconnus de cette terre. Quatre réacteurs atomiques pivotants émergent de dessous la coque. Ce sont eux qui propulsent et dirigent le navire. Son principal armement est formé de quatre canons à poudre du monde d'Albyon, montés par paire à bâbord et tribord. Un canon à acide est monté en poupe et un canon à laser lourd à la proue. Sous les ponts, à côté du mystérieux générateur, on peut trouver un appareil dénommé Configurateur d'Entropie. Cette machine, si elle est correctement utilisée, permet de voyager dans les différents plans d'existence. Le Ténatir est le seul à savoir s'en servir. Sans elle, le vaisseau est incapable de se déplacer dans les multivers.

Le bois du navire est sombre, presque noir. Il est résistant à l'acide, au feu et quasiment insensible aux coups d'épées, haches, dents etc... Les parapets et encadrements de portes sont couverts de gravures représentant des démons, des dragons et autres animaux. Les voiles sont faites d'une matière inconnue glissante.

Hormis peut-être le Ténatir, personne ne connaît l'origine du vaisseau. La légende veut qu'il voyage de plans en plans depuis l'aube des temps. Son dernier capitaine, Draa'k Ferenz, l'a probablement dirigé pendant plus de deux siècles avant d'être tué par Gath. Certains membres d'équipage sont d'ailleurs à bord depuis au moins aussi longtemps.

Cette rencontre doit être jouée avec tact. Le but de l'aventure réside dans le fait que les aventuriers rejoignent Maria. Elle en connaît long sur la sorcière Pollidémiä et possède de bonnes raisons de vouloir s'en venger. Si les joueurs apprennent à Maria leur triste condition et lui révèle l'existence des coeurs démons qui battent dans leur poitrine, elle leur offrira son aide. Elle connaît vaguement la légende de Kynn K'tal et sait que le Couteau Planétaire est la seule arme susceptible de détruire ces créatures.

L'Attaque du Pirate des Mondes

En supposant que les personnages ont réussi à quitter l'île, il sera temps pour eux de se vanter d'avoir réussi une mission particulièrement difficile. C'est alors qu'ils apercevront un étrange navire apparaître dans le ciel et descendre vers eux. Ce vaisseau ne possède aucun ballon. Par contre, ses voiles sont déployées et des flammes bleues jaillissent de quatre protubérances métalliques étranges fixées à sa coque. Ce navire se déplace plus rapidement que n'importe quel dirigeable.

"Le Pirate des Mondes" dira Horne (ou tout autre natif accompagnant les personnages). Le Ténatir, en voyant le vaisseau, poussera un grand cri et commencera à babiller joyeusement en dansant sur le pont.

Si des habitants de Laukland et Syféra sont à bord, ils diront au groupe qu'ils sont sur le point d'être attaqués par le fameux vaisseau pirate, le Pirate des Mondes. Le bateau et son terrible capitaine, Maria de Tres Pistolas, est la terreur des marchands d'Ildaron. Une récompense a été promise pour la tête de Maria mais nul n'a été capable d'accomplir cet exploit.

Bien souvent, les pirates disparaissent pendant des mois pour resurgir brutalement dans une partie du système d'Ildaron, attaquant voracement les vaisseaux marchands désarmés. Si les aventuriers ne le savent pas encore, on leur apprendra que l'otage qu'ils ont libéré est un membre d'équipage du Pirate des Mondes capturé il y plusieurs mois durant un raid organisé par la reine Média. Toutefois, si les personnages sont seuls, ils n'apprendront rien. Ils ne pourront que regarder l'étrange vaisseau se mettre en position à 150 mètres à tribord. Une femme aux cheveux noirs, toute vêtue de rouge, se présentera sur le gaillard avant et portera un pavillon à ses lèvres.

"Ohé du bateau ! Arrêtez vous et préparez vous à l'abordage !"

Le groupe aura dix secondes pour répondre. S'ils se taisent, les aventuriers verront un sabord du Pirate des Mondes se soulever et laisser apparaître la gueule noire d'un cylindre de métal. La femme en rouge abaissera alors son bras levé. Les personnages entendront un bang et verront un nuage de fumée apparaître à l'extrémité du cylindre.

L'instant d'après, un boulet de canon écrasera château avant du dirigeable des personnages, le faisant voler en éclat en arrachant tous les gréements. Un personnage non joueur pourra même être grièvement blessé, voir tué.

"Arrêtez vous !" criera à nouveau la femme alors qu'un second sabord se souleva pour révéler un autre cylindre noir.

Si les personnages ne ralentissent pas, Maria continuera à pilonner leur vaisseau jusqu'à ce qu'il soit réduit à l'état de ruines pour errer inerte et sans contrôle dans l'atmosphère. Rappelez alors aux joueurs que leur bateau devient du même coup une proie idéale pour les chaînes de la Loi et du Chaos. Les canonnières sont des experts et découperont morceau par morceau le dirigeable des joueurs. Ils prendront garde à ne pas blesser leur navigateur, le Ténatir.

A un moment où à un autre, les joueurs seront arrêtés et le Pirate des Mondes se rangera à côté de leur dirigeable. Des grappins lancés avec adresse permettront d'accoler les deux navires. L'équipage du Pirate des Mondes se préparera alors à l'abordage du dirigeable. Il est composé d'individus dont l'aspect et la tenue sont plus étranges les uns que les autres. La femme en rouge a l'air de donner les ordres. Elle ne porte aucune épée mais est armée de trois objets bizarres glissés dans des fourreaux en cuir (des revolvers nickelés). Auprès de la femme, on peut voir une créature de plus de deux mètres. Il s'agit visiblement de son premier officier. Sa peau est verte, ses yeux gros et rouges et sa bouche semblable à celle d'une grenouille et remplie de dents tranchantes. A la taille de cette chose hideuse, on peut voir accrocher une autre arme de poing. Elle est similaire aux pistolets de

Maria mais la conception et le style en sont différents (un petit pistolet à rayon). Un énorme couteau de combat est accroché à l'avant de la ceinture de la créature.

Si les aventuriers n'effectuent aucun mouvement hostile, une planche sera jetée entre les deux navires et Maria, accompagnée de sa créature verte et de plusieurs membres de son équipage, montera à bord du dirigeable. Si un personnage effectue un geste menaçant avec une arme, la créature verte dégainera son pistolet et tirera adroitement un rayon de lumière bleue dans la main de l'aventurier. Celui-ci devra lâcher son arme et endurera 1D3 points de dégâts. Maria est également capable de tels exploits avec ses revolvers.

Si Valmir Horne est à bord, il peut y avoir des problèmes. Sa personnalité loyale à Laukland en fait un ennemi juré de Maria et il pourrait s'avérer moins coopératif que les personnages. Il peut très bien se jeter armé sur un des pirates. Maria l'abattra alors instantanément d'une balle entre les deux yeux. De même, leur affrontement peut être simplement verbal, Horne jurant qu'un jour Maria comparaitra devant la justice et paiera ses méfaits au bout d'une corde, la pirate se contentant de rire aux éclats. Krathak, la créature verte, gardera alors un oeil sur Horne.

Dans tous les cas, Maria et son équipage n'ont nullement l'intention de détrousser les personnages. Ils ne s'intéressent qu'au Ténatir. Si les personnages semblent en bonne condition et suffisamment puissants pour s'avérer de redoutables adversaires, les pirates éviteront de se battre. En fait, si on leur demande, ils seront alors même prêts à payer une petite rançon pour leur navigateur.

Une Alliance

Dans le même temps, Mikkl Grathorn aura passé au lecteur bio tout le groupe et aura découvert les coeurs démons résidant dans la poitrine des personnages. Maria sera informée de la situation et reconnaîtra immédiatement la griffe de la sorcière Pollidémia. Elle verra alors dans les aventuriers un moyen de remonter jusqu'à son ennemi mais aussi de résoudre un problème beaucoup plus immédiat.

Les personnages peuvent ne pas avoir envie de lâcher le Ténatir aussi facilement. Sans lui, ils penseront sûrement que Pollidémia ne leur retirera pas leur coeur démon. Maria leur apprendra alors que quoi qu'ils fassent, il est fort improbable que Pollidémia ait l'intention de les aider.

"Une fois les coeurs de Kynn K'tal placés dans une poitrine humaine, il n'y a aucun espoir de s'en débarrasser hormis à l'aide du Couteau Planaire" leur dira-t-elle après avoir réfléchi.

"Même Pollidémia n'a pas le pouvoir de les retirer sans vous détruire, mais elle peut très bien vous avoir menti et vous faire croire qu'elle en est capable. Une fois les coeurs implantés, la seule façon de s'en débarrasser est de détruire les Kynn K'tal eux-mêmes. D'ici là, leur coeur vont vivre et grandir en vous. Lorsque les invocations appropriées seront récitées, les Kynn K'tal se réveilleront et une fois qu'ils auront dévoré leur coeur, ils reprendront leurs exactions. Rôdant entre les plans, ils apporteront la mort, la destruction et la terreur à tout ce qu'ils approcheront."

Les personnages vont certainement vouloir obtenir davantage d'informations sur cette arme puissante dénommée Couteau Planaire et Maria leur révélera à peu près tout ce qu'elle sait à ce propos. Le Couteau Planaire est supposé se trouver dans un espace entre les plans. On ne peut pénétrer dans ce lieu créé par le Chaos lui-même que par certains passages situés dans différents plans d'existence. Maria a entendu parler d'une entrée qui se trouverait dans le monde d'Albyon.

Le capitaine pirate proposera un marché aux personnages. Elle leur expliquera que pour des raisons personnelles, elle veut mettre un terme aux agissements de Pollidémia. Elle ne leur révélera pas la part de responsabilité de la sorcière dans la mort de son amant, Draa'k Ferenz. Elle feindra simplement de compatir à la triste situation des aventuriers. Elle prétendra qu'elle ne veut affronter Pollidémia que pour l'empêcher de relâcher les Kynn K'tal qui apporteraient alors la destruction sur les multivers. Maria connaît un homme qui en sait plus long qu'elle sur le Couteau Planaire. Néanmoins, cet homme vit dans le monde d'Albyon, à quelques distances d'Ildaron. De plus,

elle ne sait pas si le Pirate des Mondes sera capable de les conduire aussi loin.

"Le Pirate pourrait facilement vous y conduire", dira-t-elle "s'il était en état de le faire."

Maria révélera au groupe que durant le raid qui a vu l'enlèvement du Ténatir, son appareil de navigation a été sérieusement endommagé. "Il ne peut plus accomplir qu'un seul voyage entre les plans. Et je doute même qu'il pourra nous emmener tous sur Albyon."

Maria leur dira qu'elle connaît une épave sur un plan non loin de là. Elle a toutes les raisons de penser que cette épave contient un appareil de navigation de remplacement. Elle est sûre que le Pirate pourra les y emmener mais, une fois sur place, ils ne pourront plus repartir tant que l'appareil n'aura pas été remplacé. Ce dernier est appelé Configureur d'Entropie.

"Si vous retrouvez cette pièce pour moi, je vous emmènerai sur Albyon et vous indiquerai la voie à suivre."

Si les personnages lui demandent pourquoi leurs problèmes l'intéressent autant, Maria leur dira qu'elle a des raisons qui la poussent à vouloir la chute de Pollidémia. "Je ne suis pas une grande croyante en la Loi," dira-t-elle, "mais je pense qu'il n'est dans l'intérêt de personne de voir des créatures comme les Kynn K'tal être libérées et rôdées à nouveau dans les plans."

Le Marché

Maria promettra aux personnages de les emmener sur Albyon et de les mettre sur la piste de l'homme qui connaît soit disant les secrets du Couteau Planaire, si ceux-ci retrouvent le Configureur d'Entropie. Si les aventuriers hésitent à tracter avec les pirates, Astralgx entrera en scène et, grâce à ses actions, aidera les aventuriers à se décider à s'allier à Maria.

"Aha !" s'exclamera Astralgx, apparaissant dans un nuage de fumée et perché sur un parapet du bateau. "J'étais sûr que vous étiez des traîtres".

Le vil démon accusera les aventuriers de trahir sa maîtresse et d'aller contre ses volontés. Avant que les personnages n'aient pu s'expliquer, Astralgx ajoutera : "Attendez un peu que Pollidémia apprenne ce que vous faites ; marchander avec de répugnants pirates. Vous pouvez être sûrs qu'elle ne vous manquera pas."

Krathak dégainera alors son pistolet et fera feu sur le démon. Néanmoins celui-ci disparaîtra dans un nuage de fumée et le rayon de lumière ne fera que traverser l'air. Maria utilisera cet incident pour convaincre les personnages qu'ils se trouvent dans une impasse. Seule son aide leur permettra de conserver leur vie.

Même si les personnages se sont déjà alliés à Maria, Astralgx fera toujours une apparition. Les aventuriers doivent être avertis que Pollidémia et Astralgx sont au courant de leurs plans.

Maria décrit la Mission

Avant de se rendre dans le plan de Klaadii, les personnages seront appelés dans la cabine de Maria où celle-ci leur décrira leur mission. Elle leur révélera que dans le passé elle a déjà tenté d'explorer l'épave mais que les quatre hommes qu'elle y avait envoyés n'en sont jamais revenus. Elle veut s'assurer que les aventuriers se rendent bien compte de là où ils mettent les pieds.

Elle leur expliquera que le bateau est un gigantesque vaisseau étranger. Sa taille est monstrueuse et il est construit d'une façon étrange. Les générateurs de ce navire fonctionnent toujours et émettent une sorte de puissance invisible qui affecte les contrôles du Pirate des Mondes. De ce fait, elle devra jeter l'ancre à quelques distances de l'épave et envoyer les aventuriers en chaloupe.

Elle expliquera que le plan de Klaadii a été dirigé par le Chaos, lequel après avoir exploité et dépensé toutes les possibilités que cet univers offrait, n'a plus laissé derrière lui qu'un lieu vide d'énergie, de potentialité et même de temps.

"C'est un lieu mort," les préviendra-t-elle, "sans même un souffle d'air ou une vaguelette. Si nous ne retrouvons pas le Configureur d'Entropie, nous serons obligés d'y passer le reste de nos jours, prisonniers pour l'éternité."

L'Équipage

❑ Maria de Tres Pistolas, capitaine pirate

Maria est âgée de 25 ans. Elle a de longs cheveux noirs, un caractère indépendant et capable. Elle est née et fut élevée sur le monde d'Albyon. Elle a passé la plupart de sa jeunesse dans le rue de la cité espagnole de Re' Hidalgo. Gagnant dans un premier temps sa vie comme pickpocket et mendiante, elle est finalement devenue un bandit de grand chemin notoire. A 18 ans, elle rencontra et tomba amoureuse de Draa'k Ferenz, pirate au long cours et capitaine du Pirate des Mondes. Ensemble, ils ont parcouru les plans attaquant et pillant les riches pour partager leur butin avec l'équipage et leurs amis. Il n'y a pas très longtemps, durant une tentative manquée de Pollidémia pour enlever le Ténatir, Ferenz a été tué par Gath, le démon gardien de Pollidémia. Peu après, Maria prit en charge le navire et devint son capitaine.

Maria de Tres Pistolas

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	16	10	15	18	20	21

Points de Vie : 16 **Armure :** aucune mais possède un champ de force invisible.

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Revolver	97 %	2D6+2	-
Dague	88 %	1D4+2	94 %
Canon	92 %	10D6	-
Dague lancée	92 %	1D4+2	-

Compétences : Embuscade 67 %, Equilibre 88 %, Grimper 98 %, Dissimuler 92 %, Couper une Bourse 94 %, Eviter 92 %, Premiers Soins 76 %, Se Cacher 97 %, Sauter 93 %, Ecouter 92 %, Cartographie 93 %, Mémoriser 85 %, Mouvement Silencieux 95 %, Connaissance de la Musique 95 %, Navigation 96 %, Eloquence 95 %, Persuader 90 %, Crocheter 97 %, Equitation 55 %, Sentir 88 %, Chercher 87 %, Voir 91 %, Poser Piège 65 %, Passe-Passe 88 %, Nager 99 %, Goûter 66 %, Faire un Noeud 92 %, Culbuter 88 %.

Langues : Commun Albyon 65/95 %, Commun Ildaron 55/92 %.

Possessions : un bouclier de haute technologie donné par Ferenz. Lorsqu'il est activé, il crée un champ de force quasiment impénétrable. Il est impossible de combattre avec mais on peut s'en servir pour couvrir une retraite stratégique. Il fonctionne grâce à des charges d'énergie. Il n'en reste d'ailleurs plus que pour une vingtaine de minutes. Ce bouclier protège Maria de toutes les attaques physiques, par électricité, liquides, chaleur etc..., jusqu'à un maximum de 30 points de dégâts en une seule attaque.

Démons : Maria possède une dague démon capable d'infliger 5D6 points de dégâts supplémentaires. Si l'arme est lancée, elle revient vers elle en se téléportant après avoir touché sa cible.

CON	34	POU	14
-----	----	-----	----

Les trois revolvers de Maria sont des armes rapides, précises et mortelles. Chacun peut tirer six coups et faire feu deux fois par round avec une portée de base de 20 mètres. Maria peut tirer avec ses deux mains ou actionner de la paume le chien de l'un d'entre eux. En utilisant cette technique, elle peut tirer six balles en un round. Ses chances de toucher sont réduites de moitié mais elle peut tirer sur six cibles différentes du moment que celles-ci se trouvent à trois mètres au plus. Recharger un pistolet nécessite deux rounds. Maria possède une large réserve de munitions dans sa cabine. En plus de leurs dommages normaux, les balles ignorent les 10 premiers points d'armure rencontrés.

❑ Krathak, second

Krathak est une créature bizarre. Sa peau est verte et couverte d'écailles, ses yeux énormes sont rouges et sa grande bouche de grenouille est remplie de dents pointues. Au premier abord, les personnages des Jeunes Royaumes peuvent le prendre pour un démon. Il n'en est rien ; Krathak est simplement différent. Il est aussi farouchement loyal à Maria qu'il le fut à l'égard de Ferenz.

Krathak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	30	19	24	22	20	14

Points de Vie : 37 **Armure :** 8 points d'écailles

Bonus aux dégâts : +2D6/+2D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet à rayon	97 %	6D6	-
Couteau de combat	95 %	1D8+3	102 %
Canon	80 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 80 %, Equilibre 88 %, Grimper 95 %, Dissimuler 55 %, Couper Bourse 45 %, Eviter 88 %, Premiers Soins 70 %, Se Cacher 67 %, Sauter 67 %, Ecouter 90 %, Mémoriser 89 %, Mouvement Silencieux 75 %, Navigation 90 %, Persuader 80 %, Sentir 100 %, Chercher 80 %, Voir 92 %, Nager 100 %, Faire Noeud 88 %, Pister 66 %, Culbuter 65 %.

Langues : Commun Albyon 75/90 %, Commun Ildaron 88/95 %.

Possessions : le pistolet à rayon de Krathak tire un mince faisceau d'énergie bleue. S'il le désire, il peut ajuster sa puissance afin d'infliger moins de dommages et consommer moins d'énergie. Cette arme mortelle tire deux fois par round et ignore toutes les armures, hormis les champs de force. Sa portée est de 20 mètres et il est incapable de tirer plus loin. Le rayon s'achève brutalement à 20 mètres. Après vingt tirs, l'unité énergétique doit être remplacée. Elle peut être remplacée en un round. Krathak possède une réserve d'unités énergétiques qui sont rechargées directement sur les moteurs du bateau.

❑ Hilda, guerrière viking

Hilda est une femme à la forte carrure dont les cheveux blonds sont tressés en nattes. Elle porte un heaume cornu et préfère se battre à la lance. Il s'agit de la meilleure amie de Maria et toutes deux passent beaucoup de temps à discuter ensemble dans la cabine du capitaine.

Hilda

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	22	17	14	15	15	15

Points de Vie : 27 **Armure :** cotte de maille (1D10+1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande lance	95 %	1D10+1	92 %
Lance lancée	88 %	2D6	-
Canon	95 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 90 %, Equilibre 65 %, Se Cacher 65 %, Ecouter 85 %, Mouvement Silencieux 70 %, Chercher 65 %, Voir 95 %, Poser Piège 85 %, Pister 85 %.

Langues : Commun Albyon 65/85 %, Commun Ildaron 45/75 %.

❑ Grr'luk Houlk, géant

Grr'luk Houlk,

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
30	32	24	8	12	11	9

Points de Vie : 44 **Armure :** cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +3D6/+3D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse cloutée	88 %	1D8+1	65 %
Bouclier tour	65 %	1D6+2	92 %
Canon	78 %	10D6	-

Compétences : Equilibre 32 %, Grimper 34 %, Eviter 33 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 20 %, Sauter 50 %, Ecouter 66 %, Mouvement Silencieux 16 %, Persuader 10 %, Sentir 98 %, Chercher 73 %, Voir 75 %, Poser Piège 65 %, Nager 66 %, Faire Noeud 66 %, Pister 80 %.

Langues : Commun Albyon 0/75 %, Commun Ildaron 0/65 %.

Cette brute gigantesque faisait déjà partie de l'équipage avant l'arrivée de Maria. Il est attaché de son capitaine et c'est un guerrier redoutable. Grr'luk mesure 2 mètres 40 et pèse près de 225 kilos. Sa barbe est broussailleuse et hirsute ; quant à son corps, il est extrêmement velu.

❑ Mikkl Grathorn, technicien

Mikkl Grathorn						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	9	17	13	10	11
Points de Vie : 11 Armure : cuir (1D6-1)						
Bonus aux dégâts : aucun.						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée large	44 %		1D8+1		24 %	
Targe	11%		1D6		23 %	
Compétences : Equilibre 60 %, Eviter 33 %, Connaissance de l'Electricité 95 %, Se Cacher 60 %, Ecouter 45 %, Connaissance de la Mécanique 85 %, Mouvement Silencieux 45 %, Eloquence 50 %, Persuader 45 %, Crocheter 25 %, Chercher 33 %, Voir 55 %.						
Langues : Commun Albyon 90/85 %, Gollian 85/85 %, Commun Ildaron 89/80 %.						
Possessions : Grathorn utilise un petit appareil manuel comportant des jauges et des mesures. Il l'appelle son lecteur bio et il s'en sert pour étudier les gens, objets, bâtiments etc... Il fournit ainsi à Maria des informations parfois intéressantes. Seul Grathorn sait l'utiliser. Du fait des connaissances scientifiques de base qu'il faut posséder pour son usage, un personnage des Jeunes Royaumes mettrait plus d'un an à apprendre ses opérations les plus simples.						

Grathorn est originaire d'un plan de haute technologie. Il fut kidnappé de son monde par Ferenz afin de réaliser des réparations sur le Pirate des Mondes et en assurer la maintenance. Dans un premier temps, Grathorn en conçut un certain ressentiment à l'égard de Ferenz mais finalement il en vint à l'admirer. Aussi lorsque le pirate lui offrit de le ramener chez lui, il déclina l'offre et préféra devenir l'un des membres d'équipage du Pirate des Mondes. Mikkl est capable de réparer tout l'équipement du vaisseau dès lors que l'on peut lui fournir des pièces de rechange.

❑ Okthang, démon invisible

Okthang						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	13	3	7	8	23	1
Points de Vie : 7		Armure : aucune				
Armes	Attaque			Dégâts		Parade
Morsure	25 %			1D3		-
Griffe	20 %			1D2		-
Compétences : Couper Bourse 93 %, Mouvement Silencieux 96 %.						
Facultés : Okthang peut devenir invisible à volonté et sa présence est indétectable 90 % du temps.						

Lorsqu'il est visible, Okthang ressemble à une grappe de raisin dotée d'une paire d'ailes de chauve-souris et d'un oeil humain. Un long bras tordu terminé par trois doigts pendouille en dessous de cette masse. En vol, Okthang atteint une envergure d'à peu près deux mètres. Incapable de parler, il communique avec Maria en pressant l'intérieur de sa paume à l'aide des doigts de son unique main. Les autres pirates le comprennent grâce à des signes simples. Okthang n'est pas particulièrement courageux mais il est astucieux et discret. Il est utile en surveillance et espionnage.

❑ Téó et Déó, vrais jumeaux

Ces deux hommes, âgés de 22 ans, ont rejoint l'équipage peu avant la mort de Ferenz. Ils sont tous les deux amoureux de Maria

mais ne l'admettront devant personne et surtout pas entre eux. Néanmoins, ils sont capables de faire montre d'une terrible jalousie si un ou plusieurs des personnages ont des attitudes plus qu'amicales avec Maria. Pire, ils sont capables de prendre des positions diamétralement opposées sur différents sujets tout en se faisant passer pour l'autre. A ce petit jeu, les personnages risquent vite d'y perdre leur latin. Ils ont des caractéristiques identiques.

Téo et Déo						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	12	12	15	14
Points de Vie : 15 Armure : cuir (1D6-1)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque	Dégâts			Parade	
Cimeterre	88 %	1D8+1			78 %	
Ecu	90 %	1D4			95 %	
Dague lancée	85 %	1D4+2			-	
Arc simple	80 %	1D8+1			-	
Canon	75 %	10D6			-	
Compétences : Equilibre 90 %, Grimper 88 %, Eviter 75 %, Se Cacher 80 %, Sauter 65 %, Ecouter 75 %, Mouvement Silencieux 60 %, Chercher 75 %, Voir 70 %, Nager 65 %, Culbute 85 %.						
Langues : Commun Albyon 22/77 %, Commun 17/67 %						
Démons : chacun des deux frères possède cinq flèches démons dans son carquois. Celles-ci ne manquent jamais leur cible, à moins d'être contrées par une magie plus puissante, et infligent 8D6 points de dégâts. Une fois la flèche utilisée, le démon lié est libre de retourner sur son propre plan.						
CON	7	POU	9			

❑ Harry Beecham, mutant difforme

Harry était un prisonnier de la reine Média et le fruit d'une des expériences de Salrenna. Son visage est difforme et ses yeux hagards. Son corps est recouvert de plaques osseuses qui lui confèrent une armure naturelle. Une paire de bras supplémentaire émerge de son torse. A l'aide de ses membres en plus, il porte un second bouclier et une dague.

Du fait de l'utilisation des deux boucliers, la Parade d'Harry est supérieure à la normale. Il est capable d'effectuer deux attaques par round. La seconde attaque a lieu à la moitié de sa DEX. Généralement, Harry frappe d'abord à l'aide de son épée puis avec sa dague. Si Harry ne combat qu'avec un seul bouclier, sa Parade est diminuée de 30 %.

Harry Beecham						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	17	18	8	10	9	5
Points de Vie : 23 Armure : plaques osseuses (2D10-1)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée large	75 %		1D8+1		70 %	
Ecu (2)	33 %		1D4		96 % (66 %)	
Dague	65 %		1D4+2		55 %	
Canon	85 %		10D6		-	
Compétences : Embuscade 95 %, Equilibre 45 %, Grimper 65 %, Eviter 35 %, Se Cacher 55 %, Mouvement Silencieux 40 %, Pister 85 %.						
Langues : Commun Albyon 10/44 %, Commun Ildaron 5/33 %.						

❑ Jerkin Kilmer, coupe gorge

Jerkin est le membre le plus récent de l'équipage et probablement le moins digne de confiance. Même s'il a prouvé son habileté et sa valeur au combat, Kilmer, si l'opportunité et un bon prix s'offrent à lui, n'hésitera pas à vendre son capitaine et tous ses compagnons.

Le Pirate des Mondes

Jerkin Kilmer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	11	13	11	16	9

Points de Vie : 15 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	85 %	1D8+1	65 %
Dague	85 %	1D4+2	90 %
Canon	65 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 95 %, Equilibre 90 %, Grimper 75 %, Dissimuler 85 %, Couper Bourse 90 %, Eviter 88 %, Se Cacher 85 %, Sauter 95 %, Ecouter 88 %, Mouvement Silencieux 90 %, Navigation 55 %, Persuader 15 %, Crocheter 75 %, Chercher 75 %, Voir 75 %, Poser Piège 80 %, Passe-Passe 89 %, Nager 98 %, Faire Noeud 55 %.

Langues : Commun Albyon 73/88 %, Commun Ildaron 44/64 %.

Démons : le cimenterre de Jerkin contient un démon qui permet à l'arme d'infliger 3D6 points de dégâts supplémentaires. De plus, elle peut sur ordre se rendre, ainsi que son porteur, incorporelle. Tous deux sont alors capables de traverser les objets solides. Jerkin ne peut plus alors être blessé physiquement mais reste vulnérable à tous les sorts d'attaque. Seule une personne dans le même état que lui peut l'attaquer physiquement.

CON 40 **POU** 8.

❑ Syfrim Kalb, lanceur de couteau

Kalb est originaire d'un plan très lointain. Il semble humain mais sa peau est rouge vif et ses yeux sont dorés. Il est membre d'équipage depuis plus de deux ans. Il combat rarement au corps à corps et préfère rester à l'arrière. Il peut ainsi tirer avantage de ses compétences élevées au lancer et de ses deux dagues volantes, Iliah et Krsyzt.

Syfrim Kalb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	11	15	13	20	16

Points de Vie : 17 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65 %	1D4+2	77 %
Dague lancée	92 %	1D4+2	-
Canon	92 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 98 %, Equilibre 99 %, Grimper 85 %, Dissimuler 97 %, Couper Bourse 75 %, Eviter 90 %, Se Cacher 98 %, Jongler 90 %, Sauter 75 %, Ecouter 60 %, Mouvement Silencieux 96 %, Connaissance de la Musique 89 %, Persuader 65 %, Crocheter 75 %, Chercher 55 %, Voir 70 %, Chanter 95 %, Poser Piège 85 %, Passe-Passe 95 %, Nager 90 %, Faire Noeud 90 %.

Langues : Commun Albyon 45/65 %, Commun Ildaron 40/65 %.

Démons : les deux dagues occasionnent chacune 3D6 points de dégâts supplémentaires. Elles ont de plus la faculté de voler et de revenir ainsi en un round dans la main de Kalb.

CON 22 **POU** 10

❑ Pirates Typiques

Pirates Typiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	13	10	11	12	9

Points de Vie : 13 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	65 %	1D8+1	55 %
Canon	80 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 65 %, Grimper 85 %, Eviter 65 %, Se Cacher 80 %, Sauter 55 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 75 %, Navigation 65 %, Nager 90 %, Faire Noeud 95 %.

Il s'agit d'un vaisseau grand et rapide, comportant trois mâts de section carrée. Le pont principal se trouve au milieu du navire. Il est large et comporte les principales portes permettant l'accès aux parties arrière et avant. Les ponts avant et arrière sont desservis à partir du pont principal par de petites échelles ; deux à l'avant et une à l'arrière. Une barre se trouve sur chacun de ces deux ponts supérieurs. Le timonier habituel, Krathak, utilise toujours la barre arrière alors que Maria, à la barre avant, s'occupe des différents contrôles qui dirigent le navire. De petites lumières et des indicateurs lui permettent de connaître l'état des systèmes du navire, alors que deux manettes contrôlent la puissance des réacteurs sous la coque. Maria est un pilote expert, tout comme Krathak et la plupart des autres membres d'équipage. Les aventuriers issus des Jeunes Royaumes ne comprendront rien au système à moins qu'une bonne âme ne leur serve de professeur. Le navire n'a besoin de quasiment aucune maintenance. Les quelques entretiens et réparations sont effectués par le technicien Mikkl Grahthom, assisté d'autres membres d'équipage expérimentés.

Sous les ponts, on peut trouver les quartiers de l'équipage. Parrangées entières, des douzaines de hamacs sont suspendus l'un au dessus de l'autre. Les coffres individuels sont gardés dans cette partie. La cuisine et le réfectoire contenant de grossières tables de bois et des bancs se trouvent à l'arrière des quartiers de l'équipage. Encore plus à l'arrière, en direction de la poupe, on peut encore trouver deux cales. La première est utilisée pour entreposer la nourriture, l'eau et les autres produits dont les pirates ont besoin. C'est également là que se trouvent les boulets de canon et la poudre noire explosive fabriquée dans le monde d'Albyon. La dernière cale contient les moteurs et les appareils utilisés par le navire. Dans un petit coin de la cale, on peut voir une couchette bizarre. Elle est recouverte d'une peau douce et légèrement huileuse provenant d'un animal inconnu (du cuir de nauga). Suspendu au dessus de l'avant de la couche, on peut apercevoir un étrange appareil que Maria appelle le Configurateur d'Entropie. Un métal inconnu en compose la base à laquelle est attaché un grand globe translucide et rempli d'innombrables petites lumières clignotantes. Il s'agit de la chambre du Ténatir. Celui-ci s'allonge sur sa couche, ses mains caressant le Configurateur qui amplifie le pouvoir de son esprit. Il manœuvre alors doucement le vaisseau au travers des plans.

Des dommages évidents ont été infligés à l'appareil. Même s'il continue de fonctionner, les petites lumières disparaissent par intermittence ou des gerbes d'étincelles jaillissent. Le Ténatir, heureux de revoir le vaisseau et son équipage, paraîtra très déprimé lorsqu'il découvrira l'état de son bien aimé Configurateur d'Entropie. Il gémera doucement en caressant la base en métal et le globe de cristal rayé.

La cabine de Maria se trouve dans la partie arrière du navire. Il s'agit d'une pièce spacieuse dont les vitres en verre coloré donnent sur la poupe. La cabine est somptueusement décorée de tentures en velours et l'air est empli de parfums exotiques. Un grand coffre contient les effets personnels de Maria ; un second, plus petit, ses cartes. Accrochés au mur, on peut voir des dizaines de pistolets à poudre noire. Ils sont tous d'une facture différente et elle s'est servie de chacun d'entre eux sur le monde d'Albyon.

❑ Thraxis, démon de cabine

Le garçon de cabine, un petit démon hideux nommé Thraxis, est toujours présent dans cette cabine. Il mesure 60 centimètres, possède une apparence humanoïde et sert à Maria de serviteur et de femme de chambre. C'est lui qui nettoie la cabine, apporte sa nourriture à Maria etc... Thraxis fait également office de garde du corps et défen-

Thraxis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	13	4	6	10	16	6

Points de Vie : 8 **Armure** : 2 points de peau épaisse.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Langue	80 %	2D4	-

Compétences : Eviter 85 %, Se Cacher 98 %, Sauter 95 %, Ecouter 98 %, Mouvement Silencieux 88 %, Voir 95 %, Goûter 95 %, Culbuter 80 %.

dra vaillamment sa maîtresse. Même s'il est petit, Thraxis peut infliger des sales blessures à l'aide de sa langue râpeuse et pointue. Les termes de son lien n'autorisent pas Thraxis à quitter la cabine. Toutefois, si pour des raisons quelconques, Maria désire un peu d'intimité, elle peut utiliser un mot de commandement qui transforme Thraxis en fumée et le fait rentrer dans une petite bouteille.

Les Cadeaux

Deux armoires fermées en bois se trouvent dans la cabine de Maria. L'une est marquée des huit flèches du Chaos, la seconde du triangle de la Loi. Pour avoir secouru le Ténatir (et si les joueurs n'ont pas donné trop de fil à retordre à Maria), elle remettra au groupe deux des objets se trouvant dans les armoires. Il s'agit d'une tradition à bord. Elle en ouvrira les portes et en montrera aux personnages les contenus.

Maria ne sait pas grand chose des objets, tout du moins dans le détail. Elle connaît les armes contenant des démons mais reste dans l'ignorance de leurs pouvoirs et facultés. Elle connaît les petits objets de guérison en forme de fruit mais n'a aucune idée de leurs limites. Ces armoires sont à bord depuis des lustres et il est d'usage d'offrir des présents à des invités qui ont gagné la faveur du capitaine et de l'équipage. Périodiquement de nouveaux objets remplacent ceux qui ont été donnés. Les armoires ne sont jamais ouvertes hormis pour remettre les présents à ceux qui les ont gagnés. La tradition veut que s'ils étaient ouverts à d'autres fins, leur pouvoir disparaîtrait et que plus aucun objet n'apparaîtrait.

Armoire du Chaos

Les démons trouvés dans les objets suivants sont liés par le navire afin de servir ceux qui les choisissent. Si le personnage doit toujours avoir un CHA suffisant pour posséder le démon, une lutte de POU n'est pas nécessaire.

Armoire du Chaos

■ **Lame de Chair**, cimenterre démon

Cette arme rajoute 3D6 aux dégâts normaux de 1D8+1. De plus, après avoir pénétré l'armure et être entrée en contact avec la chair, Lame de Chair effectuera une lutte de POU contre celui de son adversaire. En cas de réussite, il y a 37 % de chances que la chair de la victime soit transformée en pierre. La zone affectée est limitée à une TAI de 1D8, le reste de la victime n'étant pas touchée. Lame de Chair perd 1 point de CON pour chaque point de taille transformée.

CON 20 POU 20

■ **Bâton de Mort**, bâton de combat démon

Bâton de Mort rajoute 2D6 aux dégâts normaux de 1D8. Il possède également le pouvoir de Décomposition Explosive avec une VIR de 10. Après avoir touché, une lutte de POU contre POU est effectuée. En cas de réussite, la victime endure 5 points de dégâts supplémentaires.

CON 30 POU 12

■ **Malédiction des Épées**, armure de plaques démon

Armure : 15 points

Malédiction des Épées possède un pacte de sauvegarde contre les épées. Elle ressemble à une armure de plaques noire de facture ilmiorienne.

CON 40 POU 18

■ **Silence**, armure de cuir démon

Armure : 10 points

Cette armure a le pouvoir de Fantôme. Sur ordre, l'armure et son porteur deviennent intangibles et sont immunisés contre toutes les attaques physiques. Le porteur est toujours vulnérable aux attaques non physiques et ne peut plus manipuler d'objets solides, à moins de les avoir déjà en main au moment de sa transformation. L'état fantomatique se prolonge pendant 12 rounds, après quoi Silence doit se reposer 12 rounds avant de pouvoir utiliser à nouveau cette faculté. Silence a également la possibilité de guérir son porteur de 2D6 points de vie par jour.

CON 12 POU 12

Armoire de la Loi

Les objets suivants sont issus de plans dont la technologie est similaire à celle du Tragique Millénaire.

Armoire de la Loi

■ **Générateur d'obscurité**

Il s'agit d'un petit objet de la forme de la tête d'un cobra et conçu pour être tenu en main. Une gâchette se trouve à son sommet. Lorsqu'il est activé, il génère un globe d'obscurité de 10 mètres de diamètre. Il fait alors disparaître toute la lumière disponible et réduit de moitié l'attaque et la parade de toute personne se trouvant dans la sphère. L'usage d'armes de jet devient impossible. Les créatures dont la perception ne repose pas sur la lumière ne sont pas affectées par cet objet.

■ **Membranes de vol**

Ce petit paquet doit être fixé sur le dos d'une personne. Il est actionné par une petite corde sur le devant. De gigantesques ailes de chauve-souris se déploient alors permettant à un personnage de TAI 12 ou moins de voler. Un second coup sur la corde rétracte et se fait ranger les ailes. Celles-ci fonctionnent deux heures après quoi un bip retentit, signalant que la puissance diminue. Dix minutes plus tard, les ailes se replient automatiquement et l'unité doit passer six heures à se recharger, temps durant lequel elle devient inutilisable.

■ **Poire de guérison**

Ce petit objet en verre et de la forme d'une poire doit être pressé sur le corps d'un personnage. 2D6 points de vie sont alors récupérés en une heure. Après avoir guéri 50 points, son énergie est dépensée et il se brise.

■ **Pomme de guérison**

Similaire à la poire de guérison à l'exception que 3D6 points de vie sont guéris en une heure. Le total d'énergie n'est que de 35 points.

■ **Pistolet aveuglant**

Ce petit pistolet d'argent contient une poudre irritante qui peut être pulvérisée jusqu'à 5 mètres. La victime doit alors opposer sa CON à la VIR de 15 de la poudre. En cas d'échec, le personnage est aveuglé pendant 2D6 heures et souffrira d'exanthème les 2D4 jours suivants. En cas de réussite, la victime ne souffrira que d'exanthème. Le pistolet contient 16 charges.

■ **Flotteur**

Il s'agit d'un disque d'argent d'une quinzaine de centimètres de diamètre et muni d'une corde. Lorsque l'on attache un objet à cette corde, il est soulevé par télékinésie. La TAI de l'objet porté est limitée à 20 maximum.

L'Armement du Vaisseau

Il est temps pour les personnages de faire le tour de l'armement du vaisseau. Cette visite sera conduite par Krathak, le second. L'armement lourd comprend quatre canons à poudre noire montés à tribord et bâbord, un canon à acide pivotant à la poupe et un gigantesque canon laser à la proue.

Canons à poudre noire

Krathak dira aux personnages que les quatre canons proviennent d'Albyon, le monde natal de Maria. Il les qualifiera de primitif mais fonctionnel. Ils tirent des boulets de plomb d'à peu près 6 centimètres de diamètre, occasionnant 10D6 points de dégâts. Leur portée de base effective est de 150 mètres. Tirés en chandelle, les boulets peuvent porter à une distance de 4 kilomètres mais la précision devient beaucoup moindre. Tout objet se trouvant à moins de 15 mètres est considéré comme à bout portant. Les boulets ont un impact terrible et ignorent la protection d'une armure.

Le tir est généralement cadencé au rythme de un boulet tous les six rounds. Ce point peut être amélioré par entraînement. Les canons sont généralement servis par deux individus. La compétence au canon est alors égale à la moyenne des compétences des deux per-

sonnes. Une personne isolée peut manier ces armes mais le temps de rechargement est alors deux fois plus long.

Le chargement des canons est une opération complexe et délicate. La vitesse à laquelle il peut être accompli dépend du niveau de compétence de l'équipage. Ce niveau affecte également les chances d'effectuer une maladresse et d'en subir les conséquences. Si lors du tir, une maladresse est effectuée, lancez 1D6 et consultez la Table des Maladresses au Canon plus loin.

Temps de Chargement du Canon

Compétence% Possibilité

01-50 %	Le chargement nécessite 6 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 90-00.
51-70 %	Le chargement nécessite 5 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 96-00.
71-80 %	Le chargement nécessite 4 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 99-00.
81-00 %	Le chargement nécessite 3 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 00.

Canon à acide

Le canon de poupe est un objet technologique tirant des bulles d'acide occasionnant chacune 6D6 points de dégâts. Il peut tirer une fois tous les trois rounds et possède une portée de base de 30 mètres. Krathak dira que les munitions pour cette arme sont un peu courtes. Il n'en reste plus que pour cinq tirs.

Si elles sont efficaces contre des navires poursuivants, les bulles sont lentes et peuvent être facilement évitées par un personnage qui les voit arriver et réussit un jet sous cette compétence. Le canon est monté de façon à pouvoir défendre la poupe et ses environs immédiats.

Table des Maladresses au Canon

1D6 Résultat

- 1-2 **Raté d'allumage** : le canon ne tire pas. Il doit être prudemment vidé et rechargé. Le double du temps normal est alors nécessaire.
- 3 **Tir suspendu** : le canon semble avoir un raté d'allumage mais finalement tire 1D3 rounds plus tard. Un des membres de l'équipage se trouve à ce moment près de la gueule (à tirer aléatoirement). Si le personnage ne réussit pas un jet sous POUx3, il est touché par le boulet, endure 3D6 points de dégâts et perd un membre au hasard.
- 4 **Chargement insuffisant** : trop peu de poudre a été utilisé et le boulet tombe lamentablement au bout du fût.
- 5 **Retour de flamme** : le chargement a été trop tassé. Si l'arme tire normalement, la poudre enflammée jaillit par le cul, brûlant les deux membres d'équipage. Ceux-ci endurent 1D4 points de dégâts et sont aveuglés pendant 1D10 rounds.
- 6 **Chargement trop important** : trop de poudre a été utilisée. L'arme recule violemment blessant les deux membres d'équipage alors que le tir devient complètement aléatoire. Chaque personnage endure 2D6 points de dégâts.

Laser lourd

Selon Krathak, le gigantesque canon laser à la proue a été installé par Ferenz lui même. Il est inutilisable depuis quelque temps et ce en dépit des efforts de Mikkl Grathorn. En état de fonctionner, il a une portée de base de 250 mètres, peut tirer une fois tous les quatre rounds et occasionne 12D6 points de dégâts.



Des Fantômes dans les Machines

Au cours de ce chapitre, les personnages voyagent sur un plan inhabituel, vide de vie et d'énergie. Leur but est de pénétrer dans l'épave d'un vaisseau étranger et d'y retrouver un Configérateur d'Entropie de rechange afin que celui-ci soit installé sur le Pirate des Mondes. Ce vaisseau est gigantesque. D'une taille de plus de 75 mètres, il tient de l'objet de haute technologie et de l'être vivant. Il a été créé par une race d'êtres connus sous le nom d'Ingénieurs. Comme le Pirate des Mondes, il est capable de voyager dans les différents plans d'existence.

C'est au cours de l'un de ces voyages, que le vaisseau a fait une bien mauvaise rencontre avec quelques membres d'une race perdue et mourante. Ces êtres, les Kia sont des sortes de chèvres bipèdes se nourrissant de l'énergie vitale d'autres créatures.

La plupart des Ingénieurs, dont le navigateur, furent tués lors de l'attaque des Kia. Les quelques survivants se sont réfugiés dans une cale à l'avant du vaisseau. Curieusement, les Kia évitent et craignent cette partie du bateau. Privé de contrôle, ce dernier s'est écrasé de plan en plan pour finalement atterrir sur un récif du monde vide de Klaadii. La coque est brisée, le navire inutilisable. Le Aleph, la créature utilisée par les Ingénieurs pour construire le vaisseau, vit une agonie sans fin. Il se meurt lentement en gémissant de douleur, sa colonne brisée par l'impact. Pendant ce temps, les Kia, affamés et prisonniers de ce monde sans vie, cherchent un moyen de s'échapper.

Le Plan de Klaadii

Ce monde vide et mort a été l'un des domaines du Chaos. Après un long règne de changements et de variété infinis, ce monde a atteint un niveau d'entropie nul. Toutes ses possibilités épuisées, il a été abandonné par la Loi et le Chaos. Sa forme physique, qu'il s'agisse d'un globe, d'une sphère ou d'un monde plat, est inconnue. Peu d'individus ont visité cet endroit et personne ne l'a vraiment exploré. Il est couvert d'une mer grise et de profondeur égale, sans marée, ni vagues. Seuls quelques récifs et îlots rocaillieux émergent deci delà.

L'air est silencieux et sans odeur. On y entend peu de bruits, ce monde étant dénué de toute vie. La lumière est rouge et étouffée. Elle provient d'une gigantesque bande qui va d'un point de l'horizon à l'autre. Il s'agit du chemin suivi par le soleil agonisant dans les derniers jours de vie de ce plan. Où que l'on soit sur Klaadii, cette bande reste toujours à la même position, suspendue au milieu des cieux.

Sorcellerie

Le monde vide et stérile de Klaadii agit comme une éponge, vampirisant les énergies magiques et naturelles. Aucun type d'invocation n'est complètement possible et toute tentative en ce sens est vouée à l'échec. Si les démons liés peuvent toujours se manifester sous une forme physique, les élémentaires ne survivront que 1D4 rounds avant de se dissiper, leur énergie absorbée par ce monde avide. Il est probable qu'une grande quantité d'énergie élémentaire revitalisera ce plan donnant à la vie une occasion de renaître. Tous les pouvoirs démoniaques incluant une manifestation physique (éblouissement, feu, etc...) seront complètement inutilisables.

Objets Technologiques

La plupart des objets technologiques fonctionnent normalement sur ce plan. Néanmoins, à l'instar de la sorcellerie, toute manifestation énergétique est impossible, ce monde vampire l'absorbant aussitôt. Des objets, comme le pistolet de Krathak, ne fonctionneront pas même si l'énergie nécessaire à leur mise en route sera toujours dépensée, vidant les batteries ou autres charges de l'arme utilisée.

Le Voyage vers Klaadii

Une fois expliquée la mission des personnages, Maria ne perdra pas de temps en préparatifs pour le voyage. Montant sur le pont, elle criera ses ordres à l'équipage. Le Ténatir descendra dans son antre et prendra position sous le Configérateur d'Entropie. Le Pirate restera suspendu dans le vide, sans bouger.

Il y aura une légère secousse suivie d'un frissonnement lorsque les voiles commenceront à se déployer comme si elles étaient remplies par un grand vent. Le navire commencera à avancer, doucement dans un premier temps pour accélérer rapidement. Maria lancera un nouvel ordre et un bourdonnement plaintif s'élèvera. Maria sourira, se dirigera vers la barre avant et commencera à régler l'allure du bateau en utilisant les leviers. Celui-ci viera à bâbord avant d'atteindre sa vitesse de croisière. Le visage de Maria brillera d'excitation.

"Bientôt, le Ténatir nous arrachera de l'alignement de ce plan" dira-t-elle en regardant les voiles gonflées. "Nous devons être en mouvement pour lui permettre de détecter les angles subtils d'intersection entre les plans."

Alors que le groupe étudiera la situation, un brouillard noir commencera à se former autour des voiles, des mâts et de la coque. "Nous partons," déclarera Maria, une lueur d'excitation dans son regard alors qu'elle contempera les brumes obscures émergeant des voiles pour s'effiloche derrière le navire.

Le paysage et l'océan disparaîtront peu à peu. Les aventuriers se retrouveront dans un vide noir, le vaisseau et son équipage semblant être les seules choses existantes dans un univers vide et infini.

"Le passage ne durera que quelques minutes" dira Maria, appuyée sur le bastingage et regardant le vide. "En tout cas, il ne paraît pas excéder quelques minutes même si le déroulement du temps entre les plans varie. Le voyage semble parfois se situer en dehors du temps normal. Parfois, j'ai quitté un plan pour y retourner plus tard et découvrir que le déroulement du temps durant le voyage avait été normal. En d'autres occasions, j'ai constaté le passage d'une semaine ou d'un mois ; en tout cas suivant ma perception de l'écoulement du temps. Le Ténatir m'a dit que cela avait un rapport avec l'alignement des plans au moment du voyage. Parfois, ils sont très proches l'un de l'autre et parfois très éloignés. Naturellement, le voyage vers des plans distants dure plus longtemps même si l'écoulement du temps à bord est toujours le même. Aucun voyage ne semble devoir durer plus d'une heure et je n'ai trouvé aucun moyen d'évaluer le temps écoulé durant un voyage."

Alors que le vaisseau naviguera au travers du vide, les personnages apercevront d'autres plans d'existence, visions fantomatiques et tremblantes. Ces mirages disparaîtront au bout de quelques instants pour laisser à nouveau place au vide obscur. Finalement, une image plus solide paraîtra se former sous le vaisseau. Il s'agit d'une vaste mer grise, immobile et silencieuse, éclairée par une lumière rouge si-



nistre. Au dessus de la tête des aventuriers, une large bande rouge traverse le ciel d'un point de l'horizon à son opposé. Maria tirera un levier et le bourdonnement s'arrêtera. Les personnages sont arrivés sur le plan de Klaadii.

Alors que le vaisseau s'installera dans le plan, le paysage maritime se stabilisera et les aventuriers sentiront un frisson glacé les envahir alors même que la température semble plutôt élevée.

"Cette étrange sensation de froid provient du plan qui essaie d'absorber la chaleur de votre corps" expliquera Maria. "Le Chaos a fait de cet univers un vide, un lieu complètement privé d'énergie propre. Ce plan essaie donc d'arracher chaque parcelle d'énergie qui y pénètre. Même si ce n'est pas très confortable, je ne pense pas que cela soit dangereux ; en tout cas pas pour des périodes d'exposition courtes."

Un cri retentira alors de la vigie. "Récifs en vue ! Epave repérée à tribord."

En se rendant au bastingage, les aventuriers entendront un étrange gémissement provenir de la mer. En regardant par dessus bord, ils verront une longue barrière de récifs déchiquetés émergeant de l'eau grise et immobile. En suivant cette barrière, ils repéreront la source de ce bruit, la fantastique épave d'un gigantesque vaisseau étranger.

D'une longueur de plus de 75 mètres, le vaisseau repose légèrement penché par bâbord, sa grande quille brisée et dont les débris sont éparpillés sur les rochers. Maria diminuera l'altitude et fera virer le navire par tribord, s'approchant près de l'épave. Les personnages verront alors se dessiner une chose noire et grise semblable à des ossements, en partie navire et en partie créature des enfers. La figure de proue de ce monstrueux vaisseau est constituée par le crâne d'un animal gigantesque dont les cornes recourbées ont été garnies d'acier, en faisant un bélier formidable. La colonne vertébrale de la créature forme la quille du bateau. Elle est à présent brisée et complètement irréparable. Les côtes décharnées de l'animal forment une superstructure qui renforce et protège la coque. On peut voir sur le pont arrière un ensemble de spires étranges, sortes de tours aux formes perverses dont la hauteur dépasse parfois 15 mètres. Des lueurs clignent dans ces tours où l'on peut apercevoir des portes et des fenêtres.

Maria ordonnera à Krathak de carguer les voiles et le vaisseau ralentira, descendant doucement vers la surface de l'eau. Délicatement, le Pirate s'arrêtera et se posera. Les machines seront coupées et un silence de mort s'installera. C'est alors que l'épave gémira à nouveau et la plainte s'étirera sans fin sur les eaux immobiles.

"Il s'agit sans doute d'un signal de détresse," dira Maria si on l'interroge sur ce son surnaturel. "Je l'avais déjà entendu la dernière fois que je suis venue ici, il y a huit mois."

Le Ténatir apparaîtra alors sur le pont, le visage empreint d'une grande tristesse. Il gémira en babillant dans son langage. Maria doucement posera la tête du Ténatir sur son épaule et la caressera tendrement.

"J'avais raison," dira-t-elle aux aventuriers. "Notre Configurateur d'Entropie est brisé et complètement irréparable. Si nous n'en trouvons pas un nouveau à bord de ce vaisseau, nous serons coincés ici."

Les ancres seront jetées et une chaloupe sera affrétée et munie des provisions et de l'équipement que les personnages pensent emmener avec eux. Le Pirate sera ancré à près d'un mille de l'épave. Maria ne veut pas s'en approcher davantage par crainte des problèmes de navigation auxquels elle s'était heurtée à sa dernière venue. Maria désignera deux membres d'équipage, Philippe et Joseph, comme rameurs et aides des aventuriers. Maria leur dira que Mikkl Grathorn, le chef mécanicien du navire, les accompagnera afin de les aider à localiser et démonter le Configurateur d'Entropie. Grathorn n'est pas un combattant et Maria espère que les aventuriers prendront soin de lui.

Le maître de jeu décidera alors si d'autres membres de l'équipage accompagneront les personnages. Excité par l'aventure, Krathak ou d'autres personnages peuvent se porter volontaires. Si les aventuriers en prennent l'initiative et invitent des membres de l'équipage, le maître de jeu peut leur demander d'effectuer des jets en Persuader. Si celui-ci pense que le groupe est suffisamment fort, il peut également décider que les personnages se rendront seuls sur l'épave et aucun membre de l'équipage ne se joindra à eux quels que soient les efforts déployés.

Une fois les préparatifs achevés, la petite chaloupe sera doucement mise à la mer. Maria serrera la main aux personnages et leur souhaitera bonne chance. L'équipage regardera en silence les rameurs et

DEUX NOUVELLES RACES

Les Kia

Les Kia forment une race d'une grande intelligence qui maintient son existence en se nourrissant de l'énergie vitale d'autres entités. Ils sont normalement immatériels et, bien nourris, ont la forme de chèvres bipèdes. Leur forme fantomatique est découpée par des lignes vertes de pure énergie. Du fait de leur absence de corps physique, ils sont capables de traverser la plupart des barrières matérielles. En utilisant cette faculté, ils peuvent pénétrer dans les corps conservés des Ingénieurs et les manipuler comme s'ils étaient encore en vie. Ils peuvent communiquer par télépathie mais sur de courtes distances, n'excédant pas 150 mètres.

Il y a maintenant des siècles que les Kia ont complètement vidé leur monde d'origine de l'énergie disponible. Ils ont donc cherché à réduire en esclavage d'autres univers et se sont rendus de plan en plan pour dévorer l'énergie vitale des êtres qu'ils rencontraient. Finalement, ils découvrirent le chemin menant vers la Fin du Temps où toutes les dimensions se rencontrent et où l'énergie vitale et créatrice abonde. Les Kia s'y installèrent dans le Château d'Obsidienne avant d'être presque détruits par une race bien plus puissante.

Sans demeure, les Kia se dispersèrent. Certains se fondirent dans le tissu du Chaos tandis qu'une poignée d'entre eux partit à la recherche de nouveaux mondes. C'est une de ces bandes que le Ô Sidata a eu le malheur de rencontrer sur sa route.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2D8+2	3D8	2D8+2	3D8	3D8	2D8+4	2D8

Points de Vie moyens : 13-14

Armure : immunisés contre toutes les attaques cinétiques. Les attaques par électricité ou radiation rajoutent la moitié de leurs dégâts au POU des Kia.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Toucher vampirique	POUX3	Draine 1D6 POU	-

Un Kia qui réussit un jet sous POUX3 alors qu'il touche sa victime, draine 1D6 points de POU. Le personnage sentira le toucher du Kia et la perte du POU. Une armure démon protégera le personnage mais ce sera alors cette dernière qui perdra du POU. Celui-ci peut descendre jusqu'à 0 avant que la victime ne s'aperçoive de l'inutilité de son armure. On peut résister à l'attaque d'un Kia en l'emportant dans une lutte de POU contre POU. Ce jet doit être effectué à chaque attaque du Kia. En cas de réussite, il n'y a aucune perte en POU. Le POU perdu au bénéfice d'un Kia est regagné au rythme de 1 point par heure, jusqu'à ce que la victime est retrouvée sa valeur initiale moins 1 point qui est définitivement perdu. La perte permanente n'a lieu qu'une seule fois, lors de la première attaque du Kia. Réduire le POU de la victime à 0 entraîne la mort de cette dernière.

Compétences : Eviter DEX+40 %, Mouvement Silencieux 100 %, Voir 3D10+25 %, Pister 3D10+30 %.

Facultés : les Kia sont capables de lire les pensées. En touchant un personnage, le Kia peut en sonder l'esprit, apprenant ainsi ses secrets, sa langue etc... Ce sondage mental est indolore mais tout personnage réussissant un jet sous POUX1 sentira la présence de l'esprit étranger. Le Kia utilise ce qu'il a appris pour manipuler et contrôler le personnage.

Le Kia est capable de contrôler les émotions d'un individu. Si le personnage est incapable de l'emporter dans une lutte de POU contre POU, il devient sujet aux émotions que veut bien lui inspirer le Kia et ce pendant cinq minutes. Ces émotions comprennent la rage, la dépression, la peur, l'avidité, la faim, la haine. Tous les cinq minutes, la victime peut se libérer de cette emprise en emportant une lutte de POU. En cas de réussite, le personnage est libéré de l'influence du Kia jusqu'à ce que le contrôle soit rétabli. Deux Kia ou plus peuvent combiner leur POU afin de gagner le contrôle d'une victime. Le Kia n'a besoin que d'un contact visuel avec sa victime pour exercer cette faculté.

Les Kia sont durement affectés par certains bruits. Des cris perçants ou tout autre bruit aigu paralysera un Kia pendant 1D4 rounds. Le

gémissement perpétuel du vaisseau blessé est capable de les paralyser indéfiniment, c'est pourquoi ils restent à une distance de sécurité près de la poupe. Un jet réussi en Chanter permettra à un personnage d'émettre un son aigu maintenu qui infligera 1D4 points de dégâts à tous les Kia à portée d'oreille.

Les Ingénieurs

D'une apparence plus ou moins humaine, l'Ingénieur moyen est de faible corpulence d'une taille d'à peu près 1 mètre 60. La couleur des cheveux varie du blond au châtain foncé, quant à la peau elle est d'un rose à l'éclat inhabituel. Les yeux sont ronds comme des soucoupes et complètement envahis par les pupilles. Pour des humains des Jeunes Royaumes, ils sembleront assez laids. Ils n'ont pas d'oreilles, ni même d'ouvertures respiratoires. Comme les Kia, ils communiquent télépathiquement.

Les Ingénieurs sont des créatures solitaires et distantes dont l'esprit nous paraîtrait froid et scientifique. Ils ne trouvent aucun intérêt au monde réel, ne trouvant leur plaisir que dans leurs gymnastiques mentales et leurs utopies simulées sur ordinateur.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2D6	2D6+2	2D6+1	5D6	4D6	3D6+2	3D6

Points de Vie moyens : 8

Compétences : Connaissance de la Biologie 50+5D10 %, Connaissance de la Chimie 30+5D10 %, Eviter 25+1D20 %, Connaissance de l'Ingénierie (voir ci-dessous) 60+4D10 %, Connaissance de la Mécanique 40+5D10 %, Mémoriser 60+2D20 %, Mouvement Silencieux 35 %, Persuader 40 %, Voir 30+1D20 %.

Facultés : les Ingénieurs sont télépathes et ils peuvent communiquer à une distance de 32 kilomètres. Les langues différentes ne leur posent pas de problèmes particuliers puisqu'ils sont capables de lire et de comprendre les états émotionnels. Dès lors, ils peuvent traduire n'importe quelle langue. Cela ne leur nécessite que quelques minutes à courte distance et seulement quelques secondes s'ils établissent un contact physique avec la personne dont ils désirent explorer l'esprit.

Connaissance de l'Ingénierie : cette nouvelle compétence n'est applicable qu'aux personnages Ingénieurs. Elle simule le degré de connaissance d'un individu dans tous les domaines basés sur l'ingénierie. Un guide grossier des différents types de sciences couvertes par la compétence est fournie ci-dessous.

01-60 % L'Ingénieur connaît toutes les opérations techniques de base comme la réparation et la maintenance d'équipements simples. Ceci ne comprend pas les objets complexes comme les ordinateurs ou le Configurateur d'Entropie.

61-70 % L'Ingénieur est capable de programmer grossièrement un bio-ordinateur et connaît la maintenance générale des systèmes informatiques. Il s'agit du niveau de base d'un Ingénieur qui détient une place sur le pont d'un bateau.

71-80 % L'Ingénieur est capable de créer des programmes complexes et de réparer un ordinateur. Il est capable de piloter un vaisseau en suivant les indications fournies par le navigateur. Un sous officier possèdera généralement ce niveau de compétence.

81-90 % Un pilote compétent et officier. Le fonctionnement d'un ordinateur et de systèmes bio-technologiques lui est familier. Il est capable d'effectuer des réparations, de conduire la maintenance et d'adapter un système à un nouvel usage. Ce niveau de compétence est généralement requis chez un officier supérieur.

91-00 % L'Ingénieur est capable d'utiliser le Configurateur d'Entropie et peut mener des communications avancées avec les facultés mentales du vaisseau et de son ordinateur.

les aventuriers descendre l'échelle de corde, s'installer dans le canot et s'éloigner.

Le voyage en chaloupe sera des plus sinistres. Seuls s'élèveront sur la mer immobile, le bruit léger des rames frappant l'eau et le gémissement effrayant qui provient du vaisseau écrasé. La vaste mer grise s'étend dans toutes les directions, absolument calme et inanimée. Même les remous soulevés par la chaloupe disparaîtront rapidement, leur énergie immédiatement absorbée par ce plan dénudé.

Auprès de l'épave, la chaloupe prendra les dimensions d'un microbe. Le crâne de la proue s'élève à 10 mètres au dessus des eaux. La coque de l'étrange navire semble faite d'une pièce d'une substance noire et brillante totalement inconnue des personnages.

En accostant près de l'épave, les personnages repéreront une échelle taillée dans l'une des côtes et qui mène de la quille au pont. Cette échelle conduit au pont principal. Hormis une échelle identique de l'autre côté, c'est le seul accès facile au bateau.

Les Habitants du Navire

A bord du Ö Sidata, les personnages découvriront deux nouvelles races. L'une d'entre elles, des humains appelés les Ingénieurs, a conçu et construit ce gigantesque navire. L'autre, les Kia, est une race chaotique et destructrice, ne possédant plus de véritable culture. Les Kia ont par hasard rencontré le Ö Sidata, l'ont abordé et tué la plupart des Ingénieurs.

Les Kia contrôlent la partie arrière du navire. Ils sont sensibles au son et ne supportent pas le gémissement du vaisseau agonisant. Les Ingénieurs qui ont survécu ont tiré avantage de ce point et se sont réfugiés dans les cales avant. Dotés d'une ample provision d'eau et de nourriture, ils y ont survécu pendant des mois et sont encore capables de tenir des années. Néanmoins, tôt ou tard, le vaisseau blessé finira par mourir. Une fois le gémissement stoppé, les Kia viendront sans aucun doute les tuer.

Les Kia, même s'ils sont désespérément à la recherche d'énergie vitale, sont intelligents et savent que leur seule chance de survie est de quitter ce plan. A cette fin, ils tenteront de tromper les personnages en possédant les corps d'Ingénieurs tués. Ils se présenteront alors aux aventuriers sous cette forme. Ils ne tenteront pas de se nourrir à partir des personnages (même si la dégustation du POU d'armures ou d'armes démons n'est pas exclue) mais essaieront de s'en faire des amis afin d'être invités à bord du Pirate des Mondes et pouvoir quitter ce plan. La plus grande peur des Kia reste la découverte par les personnages du groupe d'Ingénieurs survivants à l'avant du navire. Ces derniers leur apprendraient alors la vérité sur les Kia. Pour éviter cela, les Kia pourront utiliser leur pouvoir de contrôle des émotions sur les personnages, les poussant dans un état de folie meurtrière, afin qu'ils tuent les innocents Ingénieurs avant que la vérité n'éclate. En fait, le plan des Kia prévoit donc l'absorption de la totalité ou d'une grande partie du POU des armures et armes démons des personnages, de pousser les aventuriers à tuer les Ingénieurs et de les convaincre de les emmener à bord du Pirate des Mondes afin qu'ils puissent quitter ce plan. Une fois dans un univers sain et riche, les Kia tueront quatre ou cinq hommes d'équipage, dévoreront leur énergie, abandonneront le corps des Ingénieurs, fuiront le navire et commenceront à explorer leur nouveau monde. Pour plus d'informations sur les Kia et les Ingénieurs, reportez-vous au texte encadré ci-contre.

A Bord de l'Epave

Il y a cinq Kia à bord du vaisseau. Après avoir repéré l'approche lente et prudente des aventuriers, ils occuperont et animeront les corps de quelques Ingénieurs morts. Puis, ils attendront l'arrivée du groupe sur le pont principal. Les Kia s'avanceront, mains levées, dans une attitude amicale. Ils ne tenteront rien contre les personnages mais ont besoin d'un contact physique avec eux afin d'établir un lien télépathique et apprendre leur langage.

Les Kia déguisés se montreront des plus amicaux et coopératifs. Ils accueilleront les aventuriers à bord et leur raconteront leur triste histoire. Ils expliqueront que leur vaisseau à échapper à tout contrôle lors d'une grande tempête du Chaos rencontrée entre les plans pour finalement venir s'écraser dans ce monde terrible. Par miracle, ils ont

survécu mais quelques uns de leurs infortunés compagnons, rendus complètement déments par la tempête du Chaos, se sont enfermés près de l'avant du navire. Les Ingénieurs/Kia déclareront alors que ces victimes insensées lancent des raids contre eux. Complètement submergés par le nombre, ils ne pensent pas pouvoir résister encore très longtemps. Dérangés par le gémissement du navire, ils tenteront d'attirer le plus vite possible les personnages dans les tours où ils poursuivront les discussions sur le pont insonorisé. Si un aventurier réussit un jet sous INTx1, il remarquera l'inconfort ressenti par les Ingénieurs/Kia lorsque le vaisseau gémit.

De même, si un personnage étudie de près les Ingénieurs/Kia et réussit un jet sous Voir, il remarquera que la peau des membres d'équipage a un aspect desséché et pelé ; en fait les traces de décomposition des cadavres. Néanmoins, les Ingénieurs sont une race étrangère et il peut très bien s'agir là de leur aspect normal. Les Kia ont essayé de préserver au maximum les corps des Ingénieurs morts (ce qui n'est pas très difficile sur un monde où il n'existe même pas une bactérie), néanmoins la dessiccation et l'usure naturelle ont commencé leur oeuvre.

Les Kia considèrent les personnages comme leur seule chance de s'évader de ce plan. Ils ont besoin d'embarquer à bord du Pirate des Mondes. Ils accueilleront avec tous les honneurs les aventuriers et écouteront leur histoire. Les Kia laisseront avec joie les personnages s'emparer du Configureur d'Entropie (même s'ils n'ont aucune idée de ce que cela peut être et où le trouver) mais les prieront de les emmener loin de ce monde. La seule chose que craignent les Kia reste la découverte par les personnages des Ingénieurs survivants et que ces derniers leur révèlent toute la vérité. De ce fait, ils feront tout pour convaincre les aventuriers de tuer les Ingénieurs cachés à l'avant du navire et qui seraient, selon eux, de dangereux tueurs psychopathes. Ils leur montreront quelques uns des corps des victimes tuées par leurs compagnons déments (en fait tués par les Kia eux-mêmes). Si les personnages demandent aux Ingénieurs/Kia de les accompagner vers la partie avant du navire, ils déclareront être par trop effrayés par ces tueurs insensés. En fait, les Kia sont dans l'impossibilité physique de s'approcher à moins de 30 mètres du crâne sous peine d'être paralysés par le son qui en émane.

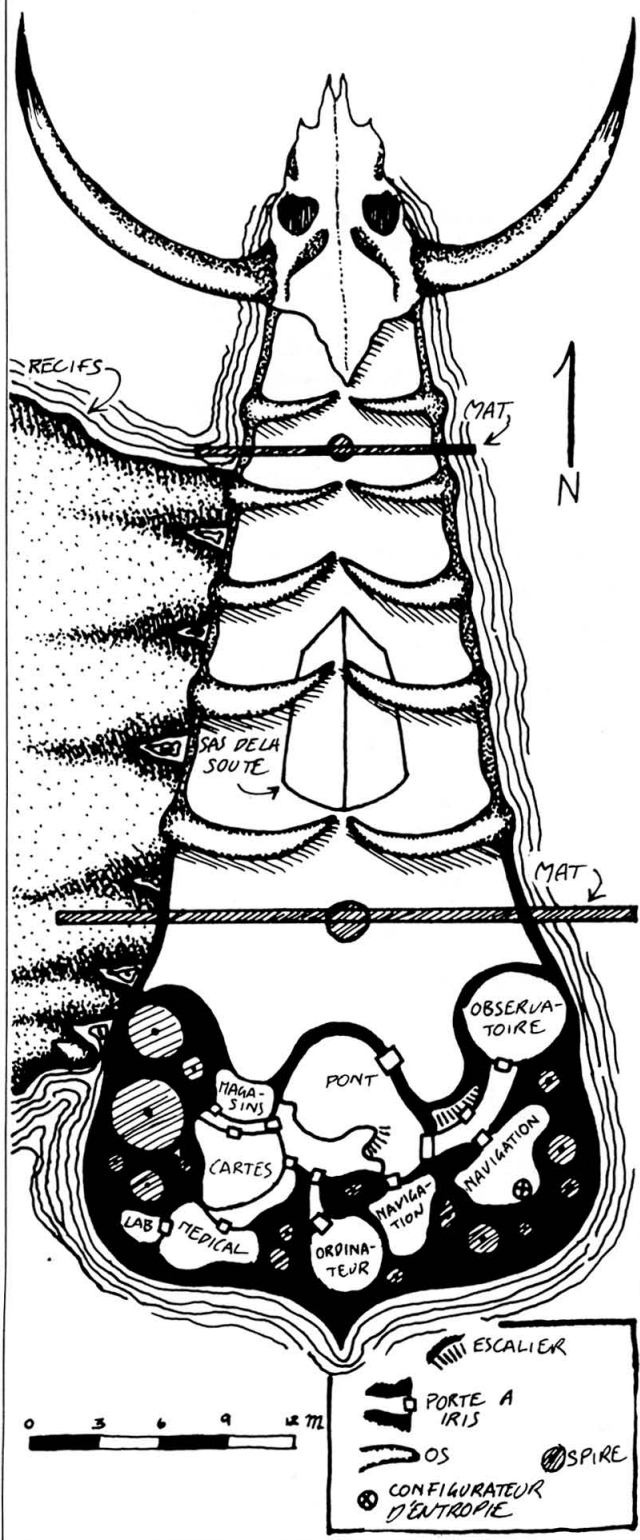
Les Kia pensent pouvoir drainer l'énergie vitale des Ingénieurs survivants si les aventuriers parviennent à les faire sortir de leur cachette. S'ils peuvent le faire sans être vus par les personnages, ils feront sans doute bombance des Ingénieurs survivants avant d'embarquer sur le Pirate des Mondes. Si l'opportunité s'en présente, ils utiliseront leur pouvoir de contrôle émotionnel sur les personnages pour les convaincre que tout ce que raconte un véritable Ingénieur n'est qu'un babillage insensé. Les Kia ne tenteront pas de dresser les aventuriers les uns contre les autres, néanmoins les deux pirates envoyés comme rameurs pourraient bien tenter leur appétit s'ils sont laissés seuls.

Cette péripétie peut survenir alors que les aventuriers explorent le navire en laissant les Kia seuls. Ils sauteront sur l'opportunité pour quitter le corps des Ingénieurs et assumer leur forme immatérielle. Ils regagneront leur enveloppe au retour des aventuriers mais l'un d'entre eux se trompera de corps. Si l'un des personnages réussit un jet sous INTx5, il s'apercevra avec effroi que l'un des Ingénieurs/Kia ressemble terriblement à l'un des cadavres qu'on lui a montré auparavant.

Les Kia					
	1	2	3	4	5
FOR	12	11	13	10	11
CON	14	13	12	15	15
TAI	11	11	13	10	13
INT	14	15	12	13	15
POU	14	12	11	14	13
DEX	15	14	12	14	14
PdV	14	13	13	15	16
Armure : aucune mais ils sont immunisés contre toutes les attaques cinétiques. Les attaques par électricité ou radiation rajoutent la moitié de leurs dégâts au POU des Kia.					
Armure	Attaque			Dégâts	
Toucher					
vampirique	POUx3			1D6 POU drainés	

Le Ö Sidata

PONT SUPERIEUR



De même, si les aventuriers restent en compagnie des Ingénieurs/Kia, ils s'apercevront rapidement que ces derniers ne connaissent pas très bien les systèmes du navire. Ils n'ont qu'une idée approximative de la section arrière, quant à l'avant ils en fourniront une description des plus grossières.

Explorer le Ö Sidata

Le Ö Sidata est d'une longueur de 75 mètres. Du fait de sa semi-intelligence, le vaisseau n'a besoin que d'un équipage de dix hommes. Il est néanmoins équipé pour transporter 20 hommes plus huit officiers.

Les cloisons du navire sont toutes construites dans le même matériau métal/plastique/bois que la coque et le pont. Seules les armes démons ou énergétiques, comme les lasers ou les lance flammes, lui occasionnent des dommages. Même dans ce cas, les avaries sont minimes et se résument tout au plus à des égratignures. Les entrées dans les différents compartiments se font via des sas à iris. Ceux-ci s'ouvrent automatiquement dès qu'une présence physique est détectée dans le champ d'identification se trouvant à 1 mètre devant le sas. Tous les sas peuvent être condamnés à partir de l'ordinateur central du vaisseau. Les sas peuvent endurer 200 points de dégâts avant de céder.

A différents moments lors de l'exploration du vaisseau par les personnages, ces derniers peuvent revêtir les casques télépathiques utilisés par les Ingénieurs pour communiquer et assurer le commandement du vaisseau. Si l'un de ces casques est porté, l'aventurier entendra un murmure lointain. Seul un jet réussi en Ecouter permettra au personnage de saisir les mots "Tuez moi... Par pitié, tuez moi..." Il s'agit de la voix de l'Aleph, la créature vivante qui a été utilisée pour créer le navire. Son échine est brisée et la bête agonise maintenant dans d'atroces souffrances depuis presque un an. Elle ne désire que la mort qu'elle accueillerait comme une délivrance. Les aventuriers ne pourront connaître l'origine de cette voix et communiquer avec la créature qu'en se liant mentalement à l'ordinateur. Celui-ci et l'esprit de la créature ne sont qu'une seule et même chose.

Le Pont Principal

Celui-ci recouvre toutes les longueur et largeur du vaisseau. Il est fait du même matériau que la coque. S'il paraît glissant, les personnages s'apercevront rapidement qu'il est d'une adhérence remarquable.

Les Spires

Le Pont

Situé dans une spire à l'arrière du navire, on accède au pont par un sas à ouverture automatique. La plupart des systèmes du vaisseau peuvent être contrôlés à partir de ce point. Les commandes peuvent être assurées manuellement ou à l'aide des casques télépathiques. Néanmoins tous les contrôles manuels ont été déconnectés et les casques télépathiques seront sans utilité pour quelqu'un ne connaissant pas la procédure de commandement. Celle-ci ne peut être apprise qu'en se liant directement à l'ordinateur du vaisseau via les casques télépathiques se trouvant dans la salle de l'ordinateur.

Si un personnage possédant des facultés intellectuelles supérieures à la moyenne explore le pont, il peut être capable de détecter le système informatique vivant une fois le sas franchi. Un aventurier dont le total en INT et POU est supérieur à 32 pourra effectuer un jet sous 2xPOU. En cas de réussite, il détecte la présence de l'esprit semi-vivant de l'ordinateur. En se concentrant sur cette présence, le personnage est conduit vers la salle de l'ordinateur et aux casques télépathiques reliant directement à l'esprit de la machine.

Le pont est composé de deux niveaux. La partie supérieure se trouve à une hauteur de 3 mètres et est accessible par des marches. Il s'agit du centre de contrôle du Ö Sidata. Il ne contient qu'une couchette, similaire à celle du Pirate des Mers. Elle est entourée d'un poste de contrôle à touches sensibles et relié à l'ordinateur. Un casque télépathique tout proche doit être utilisé pour faire fonctionner les systèmes. Si les personnages ne se sont pas reliés à l'ordinateur et ne connaissent pas les procédures de commandement, ils n'enten-

dront qu'un amalgame de sifflements et de chuintements lorsqu'ils revêtiront le casque. A l'arrière plan de ce bruit électronique, on peut entendre une voix mais les mots prononcés sont inintelligibles. Seul un jet réussi en Ecouter permettra à un personnage d'entendre la supplique du vaisseau vivant : "Tuez moi ! Par pitié, tuez moi !"

La partie inférieure du pont contient six couches supplémentaires et des instruments divers. Les contrôles sont coupés mais lorsqu'ils fonctionnent, une image tridimensionnelle emplit le pont entier. Elle fournit des données sur la position du vaisseau dans le multivers et des informations sur le plan occupé par le Ö Sidàta.

Tout personnage possédant de bonnes notions en technologie reconnaîtra quelques uns des contrôles du vaisseau et comprendra leur utilité mieux que les Kia/Ingénieurs. Malheureusement, tous les contrôles de première importance ont été bouclés et l'on ne peut y accéder que par l'ordinateur en utilisant la procédure de commandement.

Salle des Communications

Cette pièce semi circulaire en dôme contient deux couchettes et une paire de casques télépathiques. Si la procédure de commandement est connue, les casques permettent de multiplier à l'infini la puissance télépathique d'un individu. Il devient alors possible d'établir des contacts avec des centres identiques sur d'autres plans. L'utilisateur n'a qu'à reconstituer une image mentale du lieu avec lequel il désire communiquer. En cas de réussite, on se retrouve dans le lieu désiré, capable de voir, entendre, sentir l'environnement. Le toucher reste toutefois impossible.

Malheureusement, comme le reste des systèmes du vaisseau, les contrôles sont bouclés et ne peuvent être ouverts qu'avec la procédure de commandement appropriée. Néanmoins, l'appareil est encore réglé pour recevoir tous les messages émis en direction du Ö Sidàta et les casques télépathiques peuvent donc servir à cet usage.

Durant plusieurs mois, les Commandeurs du plan originel des Ingénieurs ont essayé de rentrer en contact avec le vaisseau. Les Commandeurs se doutent que l'équipage du Ö Sidàta a rencontré des problèmes. Ils ont perdu la position du vaisseau dans le multivers mais savent d'après leurs rapports qu'il existe toujours. Il est possible que les Commandeurs essaient d'établir un contact alors que les aventuriers se trouvent dans la salle. Les murs de la salle de communications pulseront alors d'une douce lumière verte, signal qu'un contact avec l'équipage est tenté. Les Commandeurs n'effectuent que des transmissions irrégulières et complètement au hasard. Si l'un des personnages revêt un casque, il se trouvera en train de parler à un groupe d'hommes connus sous le nom de Commandeurs des Ingénieurs. Grâce à ces derniers, l'aventurier apprendra quelques éléments du désastre qui s'est abattu sur le Ö Sidàta. Même si les Commandeurs ne connaissent pas tous les détails, ils savent que le vaisseau a été envahi par une forme de vie intelligente qui a tué presque tous les membres de l'équipage. Ils ne savent rien d'autre. La seule aide qu'ils sont susceptibles d'apporter est de suggérer aux personnages de se lier à l'ordinateur et d'examiner les fichiers du vaisseau. Les Commandeurs ne connaissent pas les dangers encourus par un cerveau humain se livrant à ce genre d'exercice et par conséquent ne peuvent en avertir les aventuriers.

Les Non Ingénieurs utilisant les appareils de communication prennent un risque. Au moment de retirer le casque, le personnage devra effectuer un jet de POU contre celui de 15 de la machine. En cas d'échec, l'aventurier deviendra fou pendant 1D4 heures. Il ne fera que baver prostré dans un coin, incapable d'une action ou d'une pensée cohérentes jusqu'à ce que les effets de la démence se soient dissipés.

Salle de l'Ordinateur

La salle de l'ordinateur se trouve à la base de la plus haute spire du centre de commandement. Une couchette se trouve au centre de cette pièce froide et aux murs gris. Un casque télépathique habituel est utilisé pour relier l'utilisateur directement à l'intelligence semi artificielle qu'est l'ordinateur du Ö Sidàta. La structure physique de l'ordinateur remplit le reste de la spire. Allongé sur la couche, la tête tournée vers le haut, le personnage peut voir le cerveau semi organique du vaisseau vivant. Celui-ci pulse et luit, des étincelles d'énergie apparaissant entre ses neurones.

Chaque aspect du vaisseau est contrôlé par cet ordinateur, des systèmes vitaux au fret. Une intelligence libre reste toutefois nécessaire pour introduire les informations et prendre les décisions nécessaires à la bonne marche du vaisseau.

L'ordinateur contient également des enregistrements complets des voyages du Ö Sidàta, y compris l'attaque des Kia. Toute personne qui se reliera à l'ordinateur et explorera les fichiers ressentira l'horrible douleur éprouvée par les malheureux tués par les Kia. Il apprendra comment leur énergie vitale a été drainée et comment les cadavres sont utilisés comme moyen de déplacement par les Kia. L'utilisateur ressentira le désespoir des membres d'équipage qui se cachent depuis des mois à l'avant du vaisseau, incapables de quitter leur sanctuaire hormis pour de brèves sorties. L'utilisateur sentira également la douleur du vaisseau lui-même, la créature agonisante dont l'échine est brisée. Seul le lien avec l'ordinateur permettra au personnage de communiquer avec le vaisseau/créature et de connaître les différentes procédures de commandement nécessaires au fonctionnement des systèmes du vaisseau. Le vaisseau fera part de sa douleur et demandera au personnage de le détruire en surchargeant le générateur central. Le vaisseau mourant en expliquera le moyen. Il veut mettre un terme à son enfer.

N'importe qui peut revêtir le casque et tenter d'établir le lien. Néanmoins, tout personnage possédant un total en INT et POU inférieur à 30 est condamné à l'échec et devra en subir les terribles conséquences. Si le total est supérieur à 30, l'aventurier devra réussir un jet sous POUx5 pour établir le lien initial. Tout personnage qui tente d'établir le lien et échoue devra effectuer un jet sous POUx3 ou devenir fou, paranoïaque et irrationnel pendant 1D6x10 minutes.

Si le personnage réussit à se lier à la mémoire de l'ordinateur, il se sentira arracher à la salle de l'ordinateur et catapulté dans une réalité structurée d'événements passés. Il sera capable de voir, entendre et sentir. Explorer tous les fichiers de l'ordinateur nécessite 10+1D6 minutes. Ceci fait, le personnage sera complètement exténué. Un aventurier découvrant les fichiers de l'ordinateur devra réussir un jet sous POUx5 ou devenir fou pendant 1D6x10 minutes. Durant cette période, l'aventurier deviendra un paranoïaque violent mais sera incapable de communiquer ou d'agir rationnellement d'après ce qu'il a découvert. Une fois remis, le personnage aura gagné les compétences de Lire/Ecrire et Parler Ingénieur à des niveaux respectifs de 70+1D20 % et 80+1D20 %. Il connaîtra également toutes les commandes secrètes nécessaires pour opérer les différents systèmes du vaisseau.

Salle des Cartes

Les murs de cette salle sont complètement nus et elle ne contient que deux couchettes. Néanmoins, lorsque les instructions correctes sont mentalement données, l'ordinateur projette une série de cartes tridimensionnelles dépeignant la configuration présente du multivers ainsi que les caractéristiques des mondes que le vaisseau a exploré. L'un des buts du voyage du Ö Sidàta était de cartographier un secteur du Million de Sphères. C'est pourquoi les cartes sont si nombreuses. Des cartes détaillées des Jeunes Royaumes ou de la Terre du Tragique Millénaire sont disponibles.

Magasins

Cette zone de stockage contient de nombreux objets. Cela va du matériel de réparation à l'équipement médical. Tous ces objets sont d'une conception étrangère et complètement inutilisables par les aventuriers sans l'aide des Ingénieurs ou de l'ordinateur. Les maîtres de jeu sont invités à créer des articles qui pourraient être utiles aux personnages et à les placer dans cette salle.

Centre Médical

Des caissons de taille humaine sont alignés le long des murs du centre médical. Ils sont reliés à l'ordinateur et aux appareils médicaux. Les Ingénieurs sont des biotechnologues, experts dans les techniques de reproduction de gènes, de clonage, de raccords nerveux et de neurochirurgie. Toute créature placée dans l'un de ces caissons est immédiatement scannée par l'ordinateur et toutes ses maladies et

blessures automatiquement traitées. Les blessures guérissent au rythme de 1 point de vie toutes les 30 minutes. Certaines maladies peuvent être guéries alors que l'évolution d'autres ne sera que ralentie. Des membres endommagés peuvent être remplacés à partir d'un stock de matériel génétique contenu dans les réserves du vaisseau. Les gènes sont comparés, un nouveau membre cloné et l'appareil le connecte aux terminaisons nerveuses existantes. Ce processus nécessite 2 heures. Les systèmes médicaux, comme tous les autres, ont été bouclés par l'ordinateur.

Un de ces caissons peut être démonté et installé à bord du Pirate des Mondes. Si Mikkl Grathorn en a le temps, il peut tenter l'opération. Retirer un caisson nécessite 12 heures. L'installer à bord du Pirate des Mondes requiert un jet sous INTx1. En cas d'échec, la machine ne fonctionnera pas. Si les personnages bénéficient de l'aide d'un Ingénieur, ils pourront démonter l'engin en moins de 2 heures. La compétence en Ingénierie est alors utilisée pour savoir si le caisson a survécu au voyage.

La zone plus petite du centre médical contient un laboratoire où se trouve l'équipement nécessaire à l'étude de la flore et de la faune étrangères.

L'Observatoire

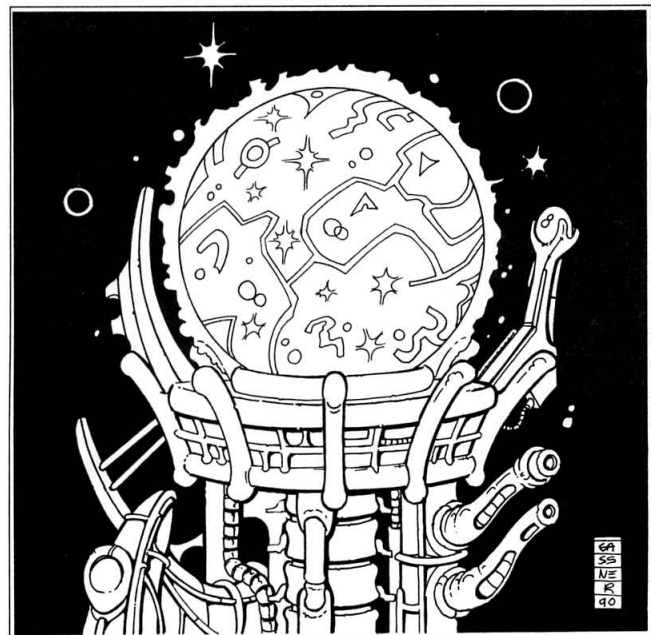
Cette spire contient un ascenseur anti gravitationnel capable de soulever jusqu'au sommet de la tour des objets d'une TAI inférieure à 30. Des mains courantes installées en spirale le long des parois permet à un individu de contrôler son mouvement. En empoignant une main courante, on peut ralentir, stopper ou inverser sa progression.

Toutes les parties qui se trouvent en face du personnage lors de sa montée deviennent transparentes, ce qui lui permet de regarder ce qui se passe à l'extérieur. Un ensemble de senseurs au sommet de la spire permet à l'ordinateur de projeter un rapport holographique en Ingénieur sur les conditions atmosphériques et géographiques de l'environnement. Ce système n'est pas bouclé et reste parfaitement opérationnel.

Chambre de Navigation

C'est là que se trouve le Configurateur d'Entropie. Monté au-dessus d'une couchette, le Configurateur est suspendu dans un champ identique à celui de l'observatoire. Il est identique à celui que les personnages ont vu à bord du Pirate des Mondes.

Mikkl Grathorn commencera immédiatement à le démonter, un processus qui lui demandera 4 heures. Le globe peut également être déconnecté par un personnage doté d'une INT de 15 ou plus. Il lui faudra alors 8 heures. Si les personnages bénéficient de l'aide d'un des Ingénieurs, le temps sera réduit à une demi heure.



Le Pont Inférieur

Le pont inférieur est accessible par des escaliers situés entre le pont et l'observatoire. L'essentiel de sa surface couvre les quartiers de l'équipage, les cargaisons ou les stocks. Les récifs qui ont défoncé le Ö Sidàta ont percé la partie bâbord inférieure et de l'eau y a pénétré. Le Ö Sidàta a cicatrisé autour de ces rochers, empêchant l'océan de l'engloutir.

L'Intérieur

L'intérieur du Ö Sidàta rassemble des exemples étonnants de biotechnologie. Les murs des ponts inférieurs semblent vivre. Ils sont hérissés de conduits et de câbles conduisant ou provenant du générateur central du vaisseau. Alors que les tours du pont supérieur sont construites dans la même matière noire et chitineuse de la coque, le pont inférieur est une partie de la créature vivante elle-même, gardée en état de semi conscience par l'ordinateur et l'énergie fournie par le générateur.

Quartiers de l'Equipage

Ces quartiers contiennent 20 cabines qui servent aux Ingénieurs durant les voyages. Chaque cabine est de taille humaine et de forme rectangulaire. Elles sont fermées par des portes opaques qui s'ouvrent en glissant au toucher. Le nom de l'occupant est écrit au dessus de chacune en langue Ingénieur. A l'intérieur, on peut trouver des couchettes verticales et un casque télépathique similaire à tous ceux découverts sur le vaisseau.

Les cabines ont deux fonctions importantes. D'abord chacune d'entre elles est reliée à l'ordinateur et peut générer des constructions mentales d'environnements propres à relaxer l'utilisateur. La plupart des cabines sont programmées pour générer un environnement spécifique imitant la demeure d'un Ingénieur particulier. Il se retrouve alors en contact avec des enregistrements actifs de ses proches et amis. D'autres cabines procurent des enregistrements d'événements sportifs, de bordel, de représentations culturelles etc...

Les cabines fournissent également de la nourriture. L'utilisateur visualise l'image d'un banquet et se retrouve mentalement en train de dévorer un délicieux repas. En réalité, l'ordinateur injecte à l'Ingénieur des composés chimiques qui satisfont ses besoins vitaminiques et nutritionnels. Pour un Non Ingénieur, le banquet imaginaire s'avérera écoeurant, la nourriture sera d'une consistance sirupeuse et par trop sucrée. L'injection effectuée par l'ordinateur ne fera aucun mal aux personnages mais ceux qui manqueront un jet sous CONx4 se sentiront nauséux. Les cabines sont également interactives. Les membres d'équipage peuvent pénétrer dans les constructions imaginaires des autres Ingénieurs et s'y comporter de façon tout à fait normale. Si un aventurier réussit un jet sous INTx1, il remarquera que les cabines n'ont pas été utilisées depuis longtemps.

Embarcadère

Toute la partie arrière du vaisseau est occupée par un immense embarcadère nécessaire au déplacement et au stockage de grosses pièces. Des véhicules de chargement sont rangés dans des boxes sur le côté bâbord de cette partie. Ils sont adaptés à la taille des Ingénieurs et commandés mentalement grâce à des casques télépathiques. Ces véhicules ne sont pas bouclés par l'ordinateur et sont opérationnels.

Si l'on ouvre les immenses portes, l'eau se précipitera à l'intérieur, engloutissant le vaisseau en 2D6 heures. Les portes ne peuvent être ouvertes que sur ordre direct donné par l'ordinateur.

Nacelles de Sauvetage

Cette partie contient 30 nacelles de sauvetage à la taille des Ingénieurs. Elles sont suffisamment grandes pour accueillir un membre d'équipage. Lorsqu'elles sont activées, elle peuvent transporter une personne loin du vaisseau dans le plan le plus proche. Une fois lancées, elles émettent un signal de détresse qui peut être détecté du plan d'origine des Ingénieurs. L'Ingénieur en fuite est maintenu dans un état d'animation suspendue durant tout le processus.

Lorsque les Kia ont attaqué, le capitaine du Ö Sidàta a fait préparer

les nacelles mais les Ingénieurs assiégés n'ont pas eu la chance de pouvoir s'en servir. Les nacelles sont toujours prêtes, même si leur système de lancement a été bouclé par l'ordinateur. Si les Ingénieurs sont sauvés par les aventuriers, à la possible exception de Q11, ils les utiliseront pour fuir et être récupérés plus tard par leur peuple.

Soute

L'immense soute est un enchevêtrement de cloisons brisées et de restes luisants de la coque. L'eau a tout envahi et atteint une profondeur de 1 mètre 20. Des débris flottent à sa surface. Suspendus à des râteliers le long des murs, on peut voir des centaines de caisses d'un noir mat. Elles sont toutes fermées par serrures électromagnétiques. Quelques unes sont tombées et flottent silencieusement sur les eaux.

Les caisses contiennent des poteries, des bijoux, des armes, des objets d'art ou technologiques ramassés dans les différents mondes visités par le Ö Sidata. Des rapports en langue Ingénieur indiquent l'usage de chaque objet et sa valeur relative. On peut découvrir à peu près n'importe quoi, des livres d'alchimie à des montres digitales. Il y a également une vaste collection d'armes provenant des Jeunes Royaumes, de la Terre du Tragique Millénaire et d'autres endroits. Les caisses ne peuvent être forcées qu'avec beaucoup d'efforts. Un minimum de 50 points de dégâts doit être infligé pour ouvrir une caisse. La quantité de points de dégâts infligés est alors exactement égale au pourcentage de chances que les objets contenus aient été endommagés durant le processus. Les maîtres de jeu devront décider ce que la majorité des caisses contient. Néanmoins, l'une d'entre elles contient un répliquant de haute technologie.

Le Répliquant

De prime abord, le répliquant ne semble être qu'un mannequin de magasin, asexué et nu. Toutefois, cet être est intelligent et peut sur commande imiter les caractéristiques de n'importe quel humain (homme ou femme) qu'il a connu ou rencontré. L'imitation comprend les intonations de la voix mais les facultés et compétences restent celles du répliquant. La chance que la réplique soit presque parfaite est égale à la compétence Mémoriser du répliquant moins le POU de la personne qu'il essaie d'imiter. Si la doublure est imparfaite, un observateur pourra détecter la supercherie sur un jet sous INTx1.

FOR CON TAI INT POU DEX CHA

12 10 variable 12 1 11 variable

Points de vie : 11 **Armure :** 2 points de chair en résine plastique.

Compétences : Equilibre 75 %, Grimper 20 %, Eviter 25 %, Ecouter 25 %, Mémoriser 95 %.

Le répliquant possède une chance de base de 10 % dans toutes les armes et peut augmenter ses compétences de la façon habituelle. Il est immunisé contre toutes les attaques comprenant une lutte de POU ou à connotation émotionnelle. Le répliquant s'accordera sur la première personne qu'il verra et suivra sans poser de questions les ordres de cette dernière. Il fera tout ce qu'elle lui demandera, se souciant peu de sa propre existence.

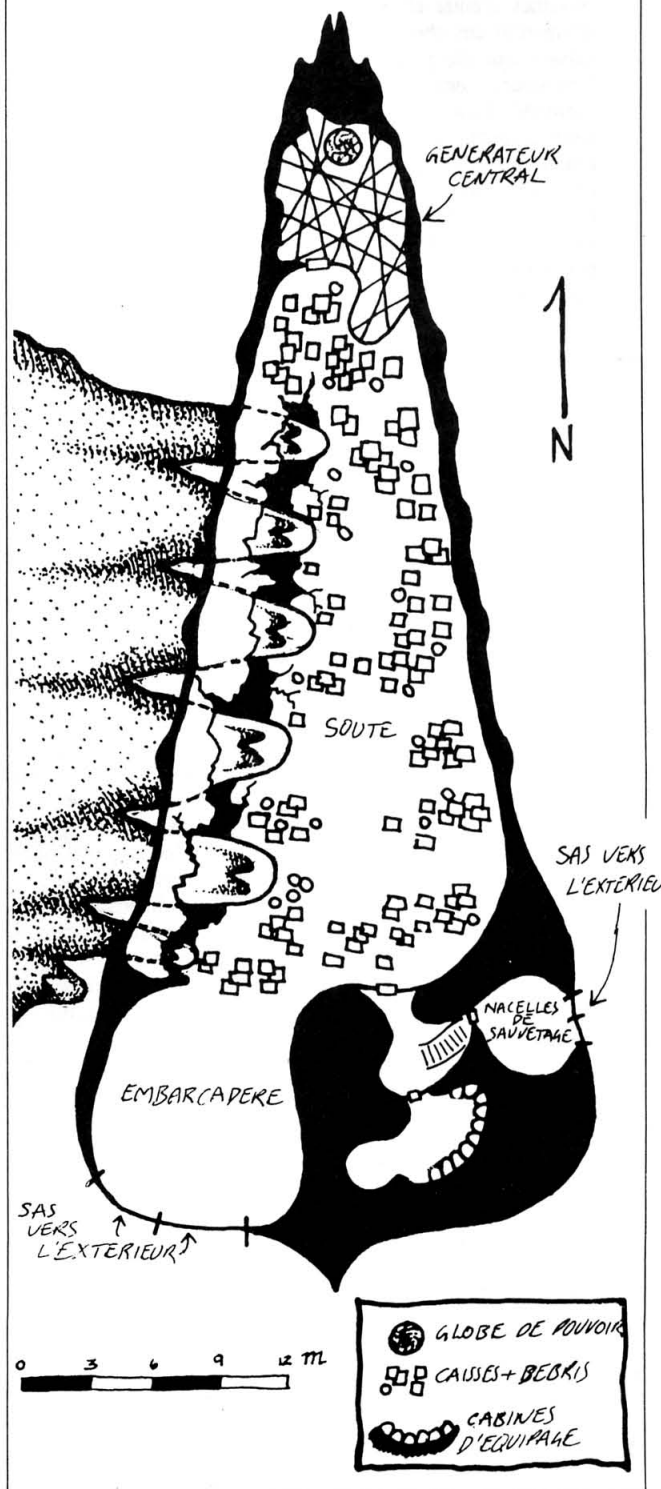
Les Ingénieurs cachés dans la proue ont aménagé bon nombre de pièges destinés aux Kia. Ces pièges sont détaillés ci-dessous et devront être employés à la discrétion du maître de jeu.

- Des câbles attachés à des traverses sciées sont dissimulés sous l'eau. Ils ne peuvent être découverts que sur un jet réussi en Voir. Si un aventurier trébuche sur l'un de ces câbles, 2D3 caisses commenceront à vaciller avant de tomber sur lui. Chaque caisse a une TAI de 4 et tombe d'une hauteur de 1D6 mètres. A moins que le personnage ne réussisse un jet en Eviter, il endurera des dégâts suivant la table suivante :

1 mètre	1D4
2-3 mètres	1D4+2
4-5 mètres	1D6
6 mètres	1D6+2

Le Ö Sidata

PONT INFÉRIEUR



Tout personnage se trouvant à moins d'un mètre de la personne qui a déclenché le piège devra réussir un jet en Eviter ou être frappé par une des caisses.

- ❑ Certaines caisses contiennent des explosifs recueillis sur d'autres plans. Ces caisses ont été réglées pour exploser lorsqu'un câble est arraché, infligeant 3D6 points de dégâts à toutes les personnes se trouvant à moins d'1 mètre 50 de l'explosion. A nouveau, le câble est dissimulé sous l'eau et ne peut être détecté que grâce à un jet réussi en Voir. Le désamorçage de ces explosifs nécessite des connaissances particulières. Si un personnage non averti tente de désamorcer une bombe, celle-ci se déclenchera à moins que l'aventurier ne réussisse un jet sous POUx1.
- ❑ Les caisses en métal forment d'excellents conducteurs et certaines d'entre elles sont équipées de petites batteries qui infligeront des chocs violents si l'on touche à la caisse. Ces caisses ont été posées à des endroits stratégiques par les Ingénieurs. Certaines sont posées en évidence pour exciter la curiosité, d'autres obstruent le passage lors de la progression dans la soute. Si une personne portant une armure métallique touche l'une de ces caisses, il devra opposer sa CON à un choc électrique d'une VIR de 12. En cas d'échec, le personnage endure 1D6 points de dégâts. En cas de réussite, il ne perdra que 1D2 points de vie. Dans tous les cas, le personnage est projeté 1D2 mètres en arrière (là où se trouve un second piège bien sûr).

Le Générateur Central

Le générateur central, refuge des six Ingénieurs survivants, se trouve derrière une immense cloison à l'extrémité avant de la soute. Ils ont bloqué le sas avec des câbles de façon à ce qu'il ne puisse plus être ouvert que de l'intérieur.

Un gigantesque globe multicolore et irisé domine le centre de la salle. Il est relié à une multitude de conduits, câbles et connexions organiques. Il s'agit en fait du centre nerveux du vaisseau. Le bruit du gémissement y est particulièrement horrible et difficilement supportable aux oreilles des personnages.

Les Ingénieurs ont établi un petit campement au milieu de la machinerie du générateur central mais ont terriblement souffert d'avoir été prisonniers ici pendant des mois. Ils sont sales, fatigués et leurs yeux sont affolés. Perpétuellement sur leurs gardes, ils sont devenus paranoïaques et vis à vis des personnages, ils peuvent sembler complètement déments comme le leur ont dit les Kia.

En vérité, les Ingénieurs ont enduré d'épouvantables souffrances. Pendant des siècles, ce peuple a vécu, non pas dans un monde physique, mais dans celui issu de leur imaginaire ; les ordinateurs se chargeant de leur fournir tout le confort nécessaire. Emprisonnés dans un monde réel, ils sont désorientés et solitaires, à peine en mesure de comprendre le cauchemar qu'ils vivent. Ils peuvent prendre les personnages pour des ennemis. Ils ont déjà été témoins de la faculté que possèdent les Kia à posséder les cadavres de leurs proies et, même s'ils sont mal équipés pour se battre, leur instinct de survie est immense.

Les Ingénieurs tenteront d'apprendre le langage des aventuriers, espérant les contacter par télépathie. S'ils peuvent les toucher, établir le lien ne nécessitera que quelques secondes. Toutefois, s'ils doivent sonder l'esprit des personnages sans contact physique, le processus durera 1D10+2 rounds après l'entrée des aventuriers dans le générateur central. Si l'un des aventuriers a appris à parler la langue Ingénieur (télépathiquement bien sûr), il peut les convaincre en réussissant un jet en Persuader que le groupe vient en ami.

Les Ingénieurs, une fois que les aventuriers auront réussi à pénétrer dans le générateur central, se précipiteront se cacher dans différents coins en emportant avec eux leurs armes primitives. Ils espionneront les personnages à partir de ces cachettes. S'ils manquent leur jet en Se Cacher, ils se lanceront à l'attaque. Il est possible

que plusieurs, voir tous les Ingénieurs, soient tués avant que le contact télépathique ne soit établi et l'erreur réalisée.

Six Ingénieurs

	1	2	3	4	5	6
FOR	8	9	8	7	11	9
CON	9	10	9	9	9	12
TAI	7	8	9	9	9	8
INT	18	20	21	16	19	20
POU	14	12	11	14	12	11
DEX	15	15	12	14	14	15
PdV	7	9	9	9	9	11
BD	+1D6/+1D4	aucun	aucun	aucun	aucun	aucun

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton aiguisé	25 %	1D4	15 %

Compétences : Se Cacher 75 %, Mouvement Silencieux 25 %.

L'Ingénieur 6 (nommé Q11) possède les compétences suivantes : Connaissance de la Biologie 75 %, Connaissance de la Chimie 78 %, Connaissance de l'Ingénierie 92 %, Se Cacher 85 %, Connaissance de la Mécanique 69 %, Mouvement Silencieux 35 %.

Si des Ingénieurs survivent à cette rencontre, Q11 sera parmi eux. A la différence de ses compagnons, Q11 a un esprit aventureux et si on lui en donne l'occasion, se joindra aux pirates. Mikki Grathorn trouvera Q11 particulièrement charmant. Il s'agit de la seule personne qu'il ait rencontrée depuis quelques temps avec laquelle il puisse discuter de problèmes scientifiques et technologiques.

La plupart des fonctions du vaisseau peuvent être contrôlées à partir de ce centre. Si on le leur suggère, les Ingénieurs peuvent reprendre en main certains systèmes bloqués par l'ordinateur. Jusqu'alors les Ingénieurs n'ont jamais osé tenter une telle chose mais l'apparition des aventuriers pourrait bien être le déclic qui les pousse à agir.

Le Camp

Le camp est un ramassis de tentes improvisées à partir des matériaux sauvés du naufrage. Des débris de nourriture pris à la va vite dans les magasins du vaisseau, des simples litières à même le sol et des toilettes chimiques ont été rassemblés dans un coin discret.

Le Générateur

Cette machine complexe est au delà de la compréhension des personnages, même sorciers ou scientifiques. Le globe n'est ni plus ni moins qu'un réacteur à particule.

Si 300 points de dégâts sont infligés au globe, celui-ci rentrera en surchauffe. Le feed-back neural occasionné au vaisseau vivant provoquera un choc massif qui le tuera et mettra fin à ses souffrances. De fait, le globe cessera d'évacuer l'énergie qu'il contient et une explosion surviendra dans les deux heures. Le Ö Sidata sera alors réduit à un amas de particules élémentaires, ne laissant rien derrière lui hormis un nuage en forme de champignon s'élevant lentement.

Conclusion

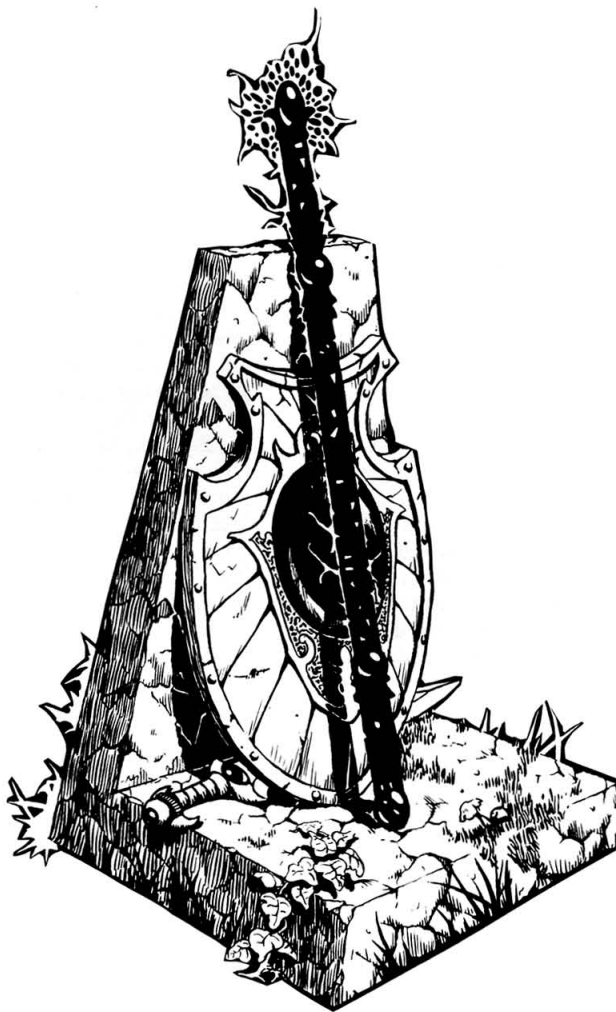
Les conclusions de cette aventure sont multiples. Les Kia peuvent avoir complètement trompé les personnages et une fois à bord du Pirate des Mondes, semer la destruction dans l'équipage de Maria avant de s'en aller.

Les Kia peuvent avoir été vaincus et les Ingénieurs sauvés. Dans ce cas, ces derniers pourront suggérer de démonter un caisson de guérison et de l'installer à bord du vaisseau pirate. Ils y parviendront en deux heures. Effectuez un jet sous leur compétence en Ingénierie pour vérifier si le projet est un succès. Le caisson ne pourra plus remplacer les membres perdus mais ses autres pouvoirs curatifs resteront les mêmes.

Les personnages peuvent apprendre ou rester dans l'ignorance du désir du vaisseau d'être détruit. Il y a deux façons d'y parvenir. Les portes de l'embarcadère peuvent être ouvertes, permettant à l'eau d'entrer et d'inonder le navire. Celui-ci sera alors arraché aux récifs et sombrera. Le second moyen et sans doute le plus spectaculaire est de provoquer la réaction nucléaire en chaîne. Dès que la surchauffe aura lieu, des sirènes retentiront et des lumières s'allumeront de tous les côtés. Cet avertissement dure deux heures, annonçant la destruction imminente du vaisseau. Cet événement est irréversible. L'explosion en résultant désintégrera l'épave et atteindra sans doute le Pirate des Mondes en fuite. L'énergie relâchée par cette explosion se répandra dans tout le plan et le réveillera. Il s'agira ni plus ni moins que du premier pas vers le retour de la vie dans ce monde.

Dans le pire des cas, les aventuriers ne parviennent pas à retrouver

le Configérateur d'Entropie et mettent dans le même temps la réaction nucléaire en route. Ce problème peut être résolu si l'un des Ingénieurs a été sauvé par le groupe. Celui-ci sera capable de réparer le Configérateur en panne installé à bord du vaisseau pirate, lui permettant ainsi de fuir. Si ce n'est pas possible, l'un des personnages aura probablement exploré l'ordinateur, il se découvrira alors des compétences en Ingénierie (50+1D20 %) et peut essayer de réparer l'appareil. Si tout échoue, le Pirate des Mondes, alors qu'il essaiera de s'éloigner du lieu de l'explosion, sera pris dans le souffle nucléaire et projeté à travers les plans pour arriver finalement sur Albyon, l'arrêt de la prochaine aventure. Cette dernière méthode équivaut à un échec total des aventuriers et ils devront donc être sévèrement pénalisés. Ils souffriront tous d'horribles brûlures par radiation, de mutations hideuses, de maladies et finalement mourront.



Les Mailles du Chaos

Sur le monde d'Albyon, vit un homme s'appelant Justin Carrock qui, selon les dires de Maria, connaît la localisation du Couteau Planaire. Justin Carrock est un homme morose, troublé, sous l'emprise de drogues et une manifestation du Champion Eternel. Justin est le père de Maria, toutefois la jeune femme, depuis longtemps éloignée de lui, ne le dira pas aux personnages. La dernière fois que Maria a vu Carrock, elle n'avait pas plus de huit ou neuf ans. Bien qu'elle sache que Carrock est son père, elle ignore que Pollidémia est sa sœur aînée. C'est seulement lorsque les personnages rencontreront et parleront à Victoria Constant, la compagne de Justin Carrock et la mère des deux sœurs, qu'ils apprendront la vérité. Justin Carrock dans son rôle de Champion Eternel est actuellement à la recherche du Couteau Planaire, pensant que l'objet est la source et la cause des pulsations du Chaos qui sont récemment apparues sur le monde d'Albyon. Les personnages en partant de la cité de Londshire pistent Carrock de place en place, retrouvant finalement cet énigmatique personnage vers la fin du scénario et en plein coeur du Chaos.

Pendant ce temps, Pollidémia, informée par Astralgyx de l'alliance des personnages avec Maria, a envoyé un groupe d'assassins assoiffés de sang en Albyon, dirigés par son démon, Gath, pour attendre et surveiller l'arrivée du Pirate des Mondes. Pollidémia connaît le Couteau Planaire et pense, à juste titre, qu'ils se montreront à un moment ou à un autre dans le monde d'Albyon.

Le Couteau Planaire

Cette arme démon à double lame fut forgée il y a des siècles par les Seigneurs du Chaos et fut conçue pour être utilisée contre les Kynn K'Tal, si Gashoram ou tout autre Seigneur trouvait un moyen de les réveiller. Les Seigneurs du Chaos eux-mêmes craignaient ces êtres puissants et s'inquiétaient que l'un d'eux puisse ramener ces entités à la vie, dans le pari de les dominer.

Une folie si totale était liée à ce couteau, que l'arme s'avéra incontrôlable, même par les forces du Chaos, et la lame fut finalement abandonnée. Des siècles plus tard, l'arme fut découverte par un Champion de la Loi qui, au moyen d'un artefact provenant d'un plan technologique, parvint à dominer le pouvoir contenu dans la lame. Plus tard, lorsque cet objet fut perdu, la dangereuse arme fut à nouveau abandonnée et est restée inutilisée depuis ce temps.

Lorsque le Couteau Planaire réside, durant un certain temps au même endroit, il commence de lui-même à créer une zone de Chaos complet. Celle-ci prend la forme d'un vaste filet qui semble exister à l'extérieur de l'espace normal. Les extrémités de ses mailles sont ancrées dans différents plans d'existence où elles forment comme des entrées de tunnel. Ces tunnels conduisent au centre du filet où réside le Couteau. La plupart de ces "senseurs" chaotiques ont été clos par différents gardiens de la Loi.

Le Plan d'Albyon

Le monde connu sous le nom d'Albyon est un type de plan assez familier ; d'une certaine manière similaire à celui de l'Europe de la Terre du 16^{ème} siècle.

Albyon est le pays dominant, une île qui tire son nom du plan entier. Dirigée par un monarque héréditaire, le Roi Victor Regis, Albyon garde un oeil attentif sur ses voisins, ses rivaux potentiels, les nations confédérées connues sous le nom d'Empire Charlon.

Ce plan est plus loyal que les Jeunes Royaumes et la technologie domine sa culture. L'existence de la magie est reconnue mais considérée par beaucoup comme étant quelque chose de sombre et de mau-

vais. Les arts de la sorcellerie sont rarement pratiqués et seulement en secret. La culture est, par bien des aspects, identique à celle de l'Angleterre Elisabéthaine. Les peuples d'Albyon parlent "l'Anglois" et s'habillent de vêtements semblables à ceux de la Terre historique. Les épées y sont peu utilisées, servant le plus souvent de décoration ou comme marque d'un poste important. Les armes à feu à poudre noire sont l'équipement du principal guerrier.

Langages

La langue la plus souvent rencontrée en Albyon est une forme de langue commune semblable à celle des nombreux autres mondes du Multivers. Tout personnage possédant les compétences Lire/Ecrire ou Parler à 80 % ou plus utiliseront ces compétences sans aucun problème. Des personnages aux capacités moindres devront faire un jet de compétence pour pouvoir utiliser correctement leur compétence lorsqu'ils traitent d'un sujet d'importance.

Sorcellerie

La pratique de la sorcellerie est difficile. Les invocations d'élémentaires, de démons ou autres prend cinq fois plus de temps que la normale, demande une dépense de pouvoir cinq fois supérieure à celle habituelle et est exécutée à seulement 1/5 du pourcentage normal d'invocation (arrondissez par excès). Il est possible que les Seigneurs Élémentaires puissent être contactés, mais seulement dans des conditions les plus exceptionnelles. Les Seigneurs des Bêtes sont tout aussi difficiles à appeler et seulement dans les parties les plus primitives du monde. Les Seigneurs du Chaos et de la Loi sont incapables d'accéder à ces royaumes et ne peuvent pas y être invoqués.

Bien que la pratique de la magie ne soit pas illégale, des démonstrations au grand jour ou même parler ouvertement de telles choses peut amener des problèmes. Il y a encore moins d'un siècle des gens étaient brûlés pour être soupçonnés d'exécuter de telles pratiques. Une grande partie des citoyens d'Albyon pensent encore que c'est le meilleur moyen de traiter avec les sorcières et les magiciens. Les personnages utilisant la magie devront faire attention à ce qu'ils disent et font.

Armes et Armures

Il existe au moins un type d'épée utilisée en Albyon qui ne sera pas familier aux personnages. C'est l'estoc (Panzerstecher), une épée lourde d'estoc conçue pour être utilisée par la cavalerie comme une sorte de lance auxiliaire. Elle fait 1D8 points de dégâts.

Armes				
Arme	Tirs /Round	Dégâts	Distance (en mètres)	PA
Pistolet de poche	1/6	1D6+2	5	3
Pistolet	1/6	2D4+2	15	5
Mousquet	1/6	2D6+2	30	8
Tromblon	1/6	4D6	10/20/40	0

Charger ces armes est une manœuvre complexe et longue. La vitesse de chargement dépend du niveau de compétence. Le niveau de compétence du personnage affecte aussi les chances de maladresse lors de l'utilisation de l'arme.

On trouve aussi ici une nouvelle arme à distance, le dard lancé à la main. Il fait 1D4 points de dégâts et peut être lancé précisément jusqu'à 15 mètres.

Les armes à feu développées et utilisées dans le monde d'Albyon ressemblent aux armes classiques de notre Terre d'il y a quelques siècles. Ces armes utilisent une sorte de poudre noire faite du mélange de deux plantes courantes sur Albyon. A cause de la nature instable de cette poudre, elle se dégrade rapidement dans d'autres mondes plus chaotiques que celui d'Albyon. Dans les Jeunes Royaumes, par exemple (en utilisant la formule indiquée dans l'introduction), la poudre à 20 % de chances par jour de devenir inerte et inutilisable.

Une liste sommaire des armes à poudre noire trouvées dans ce plan est indiquée dans le tableau ci-dessus.

Table de Chargement d'une Arme à Poudre Noire

Compétence	Capacité
01-50 %	Recharger prend 6 rounds et une maladresse est réalisée sur un jet de 90-00.
51-70 %	Le temps de chargement est réduit à 5 rounds et une maladresse est réalisée de 96-00
71-80 %	Recharger prend 4 rounds et une maladresse est réalisée de 99-00
81 % +	Recharger prend 3 rounds et une maladresse est seulement réalisée sur un 00

Maladresses

Si en utilisant une arme à feu un personnage réalise une maladresse, jetez 1D6 et consultez la table suivante :

Table des maladresses pour les Armes à Feu

D6	Résultat
1-2	Long feu : L'arme ne tire pas. Elle doit être soigneusement nettoyée avant de la recharger à nouveau. Une durée double est nécessaire pour recharger l'arme.
3	Feu retardé : L'arme semble avoir fait long feu, mais tire à l'improviste 1D10 rounds plus tard. Le résultat de ceci dépend de ce que l'utilisateur a fait avec l'arme durant cette période.
4	Sous-chargée : L'arme tire, mais par manque de poudre la balle change de trajectoire
5	Retour de flamme : La balle est trop légèrement tassée et en s'allumant, la poudre revient par le trou d'allumage. L'arme tire normalement, mais l'utilisateur subit 1D3 points de dégâts par brûlures et est aveuglé durant 1D10 rounds
6	Sur-chargée : Trop de poudre a été utilisée. Le recul est puissant et détourne la trajectoire de la balle. L'utilisateur subit 1 point de dégâts et, s'il rate son jet d'Equilibre, tombe au sol.

Descriptions des Armes à Feu

Le pistolet de poche, comme son nom l'indique, est une très petite arme pouvant être dissimulée dans les poches d'un manteau ou d'une cape. Certains modèles chers ont deux canons leur permettant de tirer deux fois de suite, mais il faut deux fois plus de temps pour recharger.

Le pistolet dispose d'un canon plus long qui augmente grandement la distance de tir et la puissance de l'arme. Il est généralement porté dans un étui en cuir fixé sur la selle d'un cheval.

Le mousquet est une arme à canon long semblable à un fusil, tirée à l'épaule.

Le tromblon est semblable au fusil à pompe et tire des plombs en arrosant la cible. Ils ne sont pas capables de percer une armure. De

plus leurs dommages diminuent lorsque la distance augmente. Lorsque l'on tire à plus de 7 mètres, l'arme est capable de toucher plus d'une cible. Toute personne se tenant à moins de 1 mètre de la cible devra subir les dégâts dépendant de la distance. Le personnage utilise cette arme à son niveau de compétence normal entre le bout portant et 40 mètres, les dégâts diminuant passé 10 mètres et 20 mètres. Pour toute distance après 40 mètres le niveau de compétence est réduit de moitié, au-delà de 80 mètres il est divisé par quatre, etc.

Armure

La seule armure que les personnages peuvent rencontrer sur Albyon est la cuirasse métallique qui procure une protection de 1D8-1 points.

Naviguer pour Albyon

Une fois le nouveau Configurateur d'Entropie installé sur le Pirate des Mondes (ou l'ancien réparé), le vaisseau sera prêt à naviguer. Ni Maria, ni l'équipage n'ont une raison de rester plus longtemps sur Klaadii et si la réaction atomique en chaîne a été initialisée, il vaut mieux se dépêcher.

A nouveau Maria donne les ordres pour procéder à la mise en route du bateau et s'élever doucement au-dessus des flots. Le navire s'envole dans les airs, gagnant rapidement de la vitesse. Peu après le brouillard noir familier se forme sur le mât et les gréements et, guidé par les mains sûres du Ténatir, ils commencent à naviguer entre les différentes dimensions. Comme avant ils se retrouvent dans un grand vide, navigant doucement. Les visions d'autres mondes, d'autres époques se forment devant leurs yeux avant de disparaître dans le brouillard.

Finalement un continent se forme à des milliers de mètres sous le navire. Une grande côte bordant une énorme mer. L'image devient solide et, dans un petit choc, le Pirate des Mondes arrive dans le nouveau plan. Un soleil chaud inonde le pont, repoussant la froidure de Klaadii.

"Albyon" dit Maria avec une trace d'émotion dans sa voix. Au nord et à l'ouest du principal continent, les personnages voient une grande île d'à peu près 320 kilomètres de long, séparée du continent par un détroit de 190 kilomètres de large.

Tout en volant dans le soleil couchant, Maria pilote le bateau vers la grande île nommée Albyon, le posant finalement dans une anse tranquille le long d'une large rivière. Quelque part un contact est coupé et les moteurs s'arrêtent, c'est le crépuscule.

Plus tard dans sa cabine, Maria explique aux aventuriers ce qu'elle attend d'eux.

"Justin Carrock est le nom de l'homme" dit elle. "Il tient une taverne à Londshire appelée "Les Larmes du Dragon" située dans la quartier sud-ouest de la ville dans une rue nommée "Allée Scarlet".

"Justin Carrock", explique-t-elle, "est un homme bizarre, solitaire, sujet à des crises de dépression, et qu'on ne doit pas, absolument pas croire sur parole. Il est connu pour laisser tomber les gens lorsque ils ont le plus besoin de lui."

On peut détecter dans sa voix de l'amertume et les personnages peuvent avoir l'impression qu'elle a déjà connu cet homme. Si on lui pose la question Maria admettra en grognant qu'elle l'a déjà rencontré. "Mais seulement durant une courte période et cela se passait il y a longtemps." Le regard de Maria doit convaincre les personnages qu'elle a besoin de leur aide. Carrock, d'après elle, est la seule personne en Albyon qui connaisse l'existence du Couteau Planaire. On suppose qu'il est caché quelque part où personne ne puisse le trouver, mais elle croit que Carrock connaît la localisation de l'arme.

Maria sort une carte du monde d'Albyon et la pose sur la table. En montrant l'île d'Albyon, elle indique la position du Pirate des Mondes, 45 kilomètres au nord et à l'est de la grande ville de Londshire.

"Je ne souhaite pas jeter l'ancre plus près de la ville ou de la côte que nous le sommes actuellement" explique-t-elle. "Ma tête est mise à prix et c'est mieux si personne ne sait que je suis dans ce plan". Elle s'excuse pour la distance que vont devoir parcourir les personnages pour atteindre la ville mais elle expliquera qu'elle n'y peut rien.

Albyon

Albyon est la nation de laquelle le plan tout entier tire son nom. C'est la principale nation commerçante dans cette partie du monde, mais en dépit de sa position économique centrale, les peuples de la bien plus ancienne Gollia la considèrent comme un pays de barbares incultes.

Villes de la nation d'Albyon

Londshire est la plus grande ville de l'île, considérée comme barbare suivant les standards continentaux. Londshire est la première ville d'Albyon et le centre culturel de cette nation maritime.

Camshire est la nouvelle capitale d'Albyon. Suite à la mort de sa mère, la reine Lazabath, il y a quelques années, le dirigeant actuel, Victor Regis, transféra le siège du pouvoir dans cette plus petite ville.

Whitedover est l'une des nombreuses petites villes se trouvant sur le long de la côte d'Albyon. C'est peut être le port le plus populaire pour les bateaux de Gollia et du continent. Les bateaux des nations Splinter et de l'Empire Charlon mouillent occasionnellement ici. Une petite flotte de vaisseaux de commerce d'Albyon est abritée dans ce port.

Gollia

Gollia, à présent décadente et sur la pente descendante, fut une nation phare sur le plan culturel et spirituel. On dit que les chefs de Gollia traitent en secret avec les forces noires et mystérieuses des pays se trouvant de l'autre côté de l'océan. En dépit de cette réputation, Gollia est toujours respectée pour son art fantastique et sa grande littérature.

Sullair est une petite ville portuaire qui effectue la plupart de son commerce avec Albyon. Les caravanes à destination de Pahire partent d'ici tous les jours. On peut y acheter immédiatement des chevaux et des carioles.

Nomand est une autre ville de commerce maritime. Les vaisseaux de Nomand vont plus loin que ceux de Sullair et il n'est pas rare de les voir décharger des objets venant des terres d'Eiron ou des esclaves de l'Empire Noir de l'ouest.

Pahire fut, dit on, dans le passé, le centre du monde, là où se terminaient toutes les routes terrestres et maritimes. On nommait Pahire à cette époque "la cité de l'aube", mais de nos jours on y fait plus référence en la nommant "ville du crépuscule". Ses habitants se sont renfrognés et sont devenus paranoïaques. La princesse âgée de Gollia, que l'on n'a pas vue en public depuis six ans, vit dans un palais au centre de Pahire.

La Côte des Pierres Silencieuses

Dans une époque à présent oubliée, une forêt de mystérieux menhirs fut érigée le long de la côte de Gollia. Longeant la mer sur près de 160 kilomètres et parfois s'enfonçant à l'intérieur des terres sur près de 30 kilomètres, ce pays de piliers sombres est haï et évité de tous. Cette terre est devenue le lieu de rassemblement de nombreux nouveaux cultes.

Autres Lieux et Nations

L'Empire Charlon est un ensemble de petites nations unifiées sous la bannière du Prince Charlon, un seigneur de la guerre Loyal proclamé Empereur. Les gens de l'Empire, malgré leurs bonnes manières, ont tendance à avoir une droiture personnelle à la limite du supportable.

Les nations Splinter sont une confédération de cité-états, rassemblées dans le seul but de résister à l'absorption par l'Empire Charlon. Dans la foulée, les cité-états ont renforcé leur influence sur les pays environnants.

Les îles Cellton sont habitées par des personnes vivant en tribus. Elles en arrivent petit à petit à une organisation de type système agricole féodal. Les habitants de ces îles sont célèbres auprès des étrangers pour leurs capacités de conteurs.

Eiron montre des similitudes avec les îles Cellton, mais est plus évoluée et a un système féodal. Les habitants d'Eiron, tout comme ceux des îles, sont en grande partie cultivateurs.

Les personnages peuvent poser des questions sur les lieux indiqués sur la carte et Maria répondra en utilisant les indications notées sur la carte du maître du Jeu. Maria leur propose de prendre la carte avec eux, s'ils le souhaitent.

Comme précédemment, les personnages, avec la bénédiction du maître de jeu, peuvent être accompagnés par un ou plusieurs membres de l'équipage du Pirate des Mondes. Seuls les membres d'équipage passant facilement pour des humains pourront faire le voyage. Une créature comme Krathak se fera très certainement abattre à vue.

Maria peut fournir un peu d'argent local et leur conseille de modifier leur apparence d'étrangers. Le port de l'armure n'est pas inconnu en Albyon, mais cela reste l'exception plus que la normale. Le style porté par les aventuriers est sûr d'attirer l'attention.

Voyage dans Albyon

Le matin suivant, les personnages quittent le navire, chargés de ravitaillement et se dirigent vers Londshire. La rivière et le bateau disparaissent bientôt derrière eux, ils marchent dans une prairie recouverte des fleurs pourpres d'une espèce de bruyère.

Après avoir marché près de trois heures, les personnages atteignent une petite route allant du nord au sud. En regardant vers le sud, dans la direction de Londshire, les aventuriers voient venir vers eux un homme chevauchant un lourd cheval de labour. Il est vêtu d'habits rustiques et pauvres. S'ils demandent leur route à l'homme, ils auront du mal à se faire comprendre. Toute personne avec une compétence Parler Commun à 80 % ou plus y réussira. Les autres devront se répéter et réussir un jet. Après avoir brisé les premières barrières de la communication, les deux parties pourront assez bien se comprendre. Les personnages apprendront que la ville de Londshire est à deux heures de route.

"Londshire est la plus grande ville dans cette région, messires" dit

il, "Je ne pense pas qu'à pied vous puissiez y être dans une paire d'heures, mais lorsque la nuit tombera, vous n'en serez plus loin."

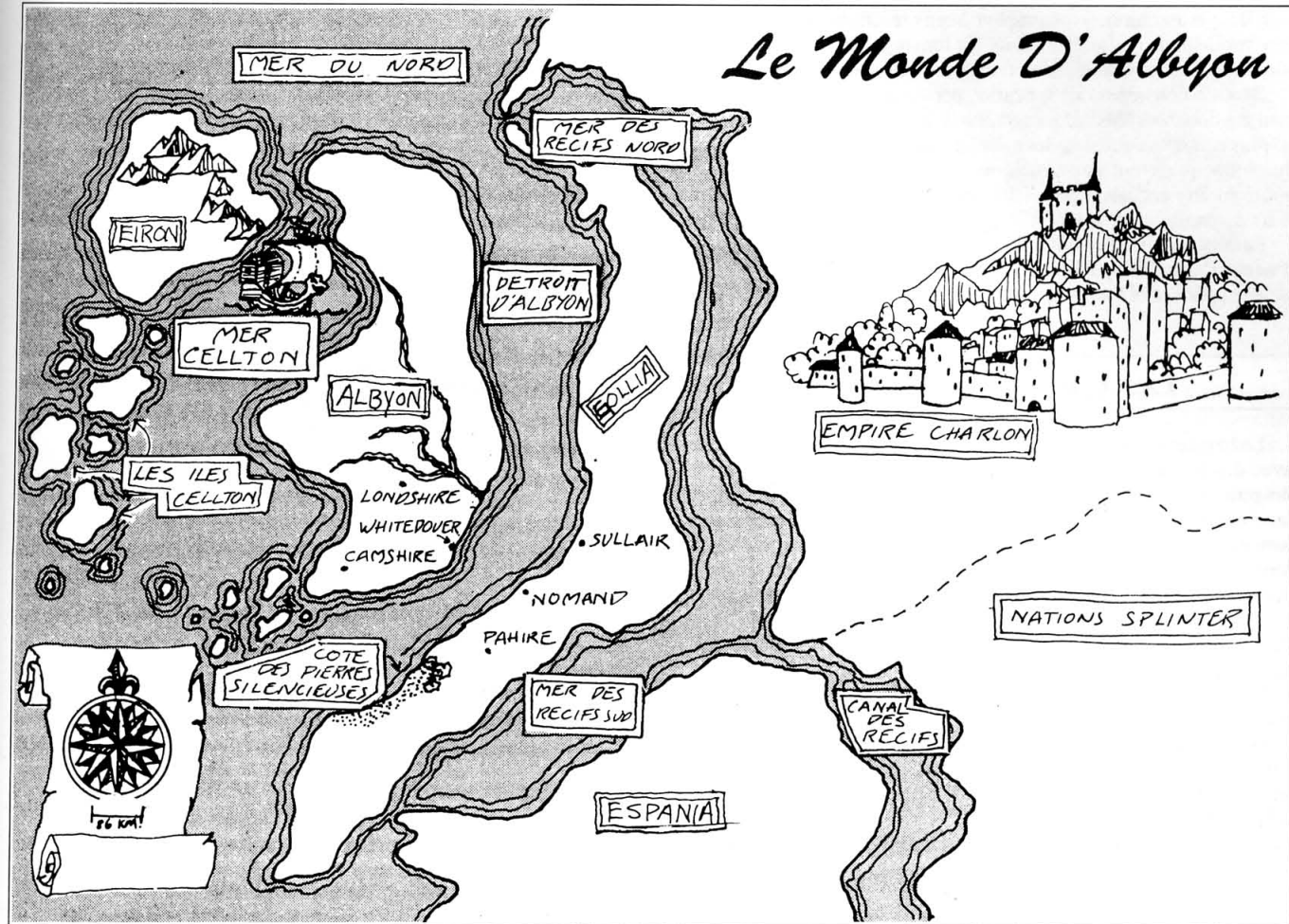
En se rapprochant de la ville, la lande devient moins sauvage et plus habitée. Les personnages marchent dans un pays d'humbles cottages, de petits champs caillouteux et de sombres forêts. On peut voir des enfants vêtus de haillons. Une femme sort d'une maison, vide un seau d'eaux sales, jette un regard en coin aux aventuriers puis entre dans la maison. Les paysans semblent pauvres et fatigués.

Londshire

Les personnages atteignent la grande ville de Londshire juste avant le coucher du soleil et entrent par la porte nord en payant la taxe de un bronze au garde fatigué. A l'intérieur, la cité est encore active, des fermiers attardés se dirigent vers la sortie, les habitants, mieux habillés, vaquent à leurs occupations. Les atours de ces derniers sont de meilleure qualité que ceux de leurs concitoyens ruraux. Les hommes portent des costumes sombres en laine ou en coton et des colliers décorés de gravures. Les casques métalliques sont rares mais on voit plus souvent des chapeaux bordés de soie. Beaucoup d'hommes portent des cannes ornementées. Quelques uns portent des armures et des armes. Ceux qui en ont (moins d'une personne sur dix), portent des rapières et des minces dagues plus ornementales qu'efficaces.

Les femmes portent de grandes robes (les plus coûteuses en soie ou en velours), des blouses légères aux épaules rembourrées, des colerettes et des coiffes. Les personnages pourront noter une ségrégation sexiste. Les hommes marchent généralement avec d'autres hommes et les femmes avec d'autres femmes ou des enfants. Aucune femme ne semble être armée et tout personnage féminin portant des armes sera l'objet de remarques.

Le Monde D'Albyon



La plupart des gens sont à pied. Les enseignes des échoppes et les panneaux indicateurs sont écrits dans un alphabet et un style ressemblant un peu à ceux des Jeunes Royaumes mais comportant des différences rendant leur lecture peu aisée. Comme précédemment, les personnages ayant une compétence de 80 % en Lire/Ecrire le Commun pourront automatiquement déchiffrer les enseignes. Les autres devront effectuer un jet.

Alors que les personnages traversent la ville, ils peuvent voir des patrouilles régulières d'hommes armés, marchant en rangs serrés dans les rues; visiblement les gardes de la ville. Ils portent des épées légères et des dagues de conception fonctionnelle. A peu près un garde sur quatre porte une arme inhabituelle, un tube martelé d'un mètre de long et possédant une pièce d'épaule en bois (un mousquet).

Les aventuriers, s'ils sont vêtus des atours flamboyants typiques des Jeunes Royaumes, feront l'objet de regards suspicieux de la part des gardes. Les personnages pourront réaliser qu'il serait avantageux pour eux d'adopter le style de vêtements portés en Albyon. Toutefois, tant que les personnages se conduiront d'une manière loyale et correcte, ils ne seront pas confrontés par les gardes.

L'impression qu'auront les personnages de Londshire est celle d'une cité bien organisée, de gens vivant dans une assez bonne sécurité et en paix.

La Pulsation du Chaos

A un moment, tout en cherchant leur route vers l'allée Scarlet, les personnages auront leur première expérience avec la Pulsation du Chaos, un phénomène qui est devenu depuis quelques mois le fléau d'Albyon. Elle surgit sans prévenir. Il s'agit d'une vague de distorsion qui passe au travers de la réalité d'Albyon à son niveau de composition de base. Tout ce qui est visible passe durant un moment dans un état de flux. Les bâtiments s'évanouissent dans une image négative d'eux-mêmes, ils distinguent des squelettes brillant dans un

feu blanc pâle. Les gens s'enfuient dans la rue emplies de terreur lorsque la distorsion les atteint, altérant brièvement leur forme en silhouette monstrueuse. Les aventuriers eux-mêmes sont touchés par la vague. La puissance du Chaos parcourt leurs corps, faisant briller leur cœur démoniaque d'un feu maléfique. Après quelques secondes, la disruption cesse et les gens dans la rue se remettent sur pied, secouant la poussière de leurs vêtements et reprennent leur chemin comme si rien ne s'était passé. Toutefois l'anxiété dans leur regard trahit leur peur.

Juste à côté une femme crie et les personnages la voient à genoux dans la rue les mains tremblantes, pétrifiée d'horreur. Son jeune enfant n'a pas supporté le choc de la vague et gît inanimé devant elle, une monstruosité aux nombreuses jambes ressemblant à une énorme araignée aux traits humains absurdes. L'enfant sans esprit se remet sur ses jambes et décampe à une vitesse folle. D'un coin de rue, attirés par les cris de la femme, apparaissent quatre gardes de la cité. L'un d'eux lève une arme au tube métallique jusqu'à son épaule, visant l'aberration en fuite. Il y a un grand "Crac" et un nuage de fumée apparaît autour de l'arme. L'horreur-enfant pousse un cri de douleur et s'effondre immédiatement dans la rue, roulant sur son dos, ses jambes multiples s'agitant spasmodiquement dans l'air. La femme crie encore plus fort, mais les gens dans la rue font peu attention à elle, vaquant à leurs affaires tandis que quelques uns d'entre eux, plus curieux, s'assemblent autour du corps sans vie de l'infortuné enfant. La mère désespérée se remet sur ses pieds grâce à l'aide d'une autre femme puis on l'emmène en la soutenant vers une maison proche.

L'Allée Scarlet

En s'arrêtant et en se renseignant sur la direction à prendre, peut être plus d'une fois, les personnages trouvent finalement leur route vers la rue tortueuse et boueuse connue sous le nom d'allée Scarlet. Dans cette partie de la ville les hommes et les femmes semblent plus sociables et on les voit fréquemment marcher ensemble, main dans la main ou dans les bras l'un de l'autre.

Bien que les hommes ressemblent à ceux rencontrés dans les quartiers résidentiels de Londshire, ici les femmes sont habillées d'une manière plus provocante, leurs traits accentués par le maquillage.

Dans ce lieu appelé allée Scarlet, personne ne fera attention à la manière dont sont habillés les personnages. Les habits exotiques sont ici plus communs que dans les autres parties de la ville. Les hommes du groupe passeront sans problèmes. Toutefois les filles du groupe pourront être accostées par différents hommes et questionnées sur leur "disponibilité et leur prix".

Finalement les personnages trouvent une enseigne au-dessus d'une porte où l'on peut lire "Les Larmes du Dragon", la taverne supposée appartenir à Justin Carrock.

Les Larmes du Dragon

Le bâtiment est haut de deux étages, fait en briques cuites rouges, avec des fenêtres encadrées de pierres blanches. Des sculptures de dragons ornent les coins de la maison. A l'intérieur, les aventuriers trouvent une pièce publique classique. Des hommes boivent tranquillement, parlant à voix basse tandis que d'autres, assis aux tables, jouent aux cartes. Au fond quatre hommes tirent des fléchettes sur une cible circulaire suspendue au mur. A côté d'eux un escalier mène au balcon du second étage surplombant la pièce publique. Le plancher est en bois brut et un grand chandelier est suspendu au plafond du second étage.

Les clients les plus rustiques sont alignés derrière un haut bar parcourant la plus grande longueur d'un des murs. Le plancher derrière le bar est plus haut que dans le reste de la pièce et l'homme moustachu qui se tient derrière à une vue d'ensemble sur le reste de la pièce. Il jette un regard inquisiteur aux nouveaux arrivants mais ne fait aucun effort particulier pour les accueillir.

On trouve ici de nombreuses femmes, toutes habillées de robes voyantes, leur visage peint à la mode de l'allée. Tandis que les per-

sonnages traversent la taverne, une de ces femmes se tourne vers eux et tout en faisant une évaluation rapide, se prend d'intérêt pour ces étrangers. Elle se lève du genou de l'homme avec qui elle était et s'approche du groupe. Son compagnon de passage habillé d'une chemise blanche à manches courtes pleurniche, l'appelant "Blanche ?" Son nom est Jeremiah Obek.

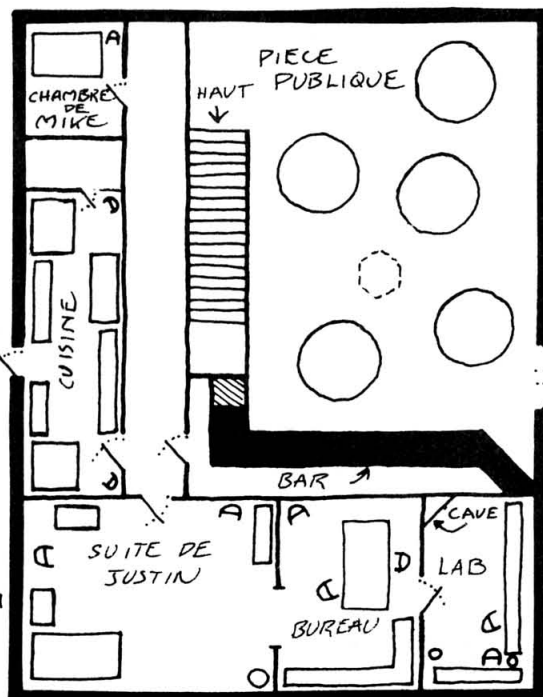
Blanche Holden serveuse

Blanche Holden,						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	11	9	8	13	11	15
Points de Vie : 11 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Arme	Attaque	Dégâts		Parade		
Dague	47 %	1D4+2		41 %		
Dague lancée	20 %	1D4+2		-		
Compétences : Dissimuler 75 %, Couper une Bourse 60 %, Evaluer Trésor 80 %, Chercher 75 %.						

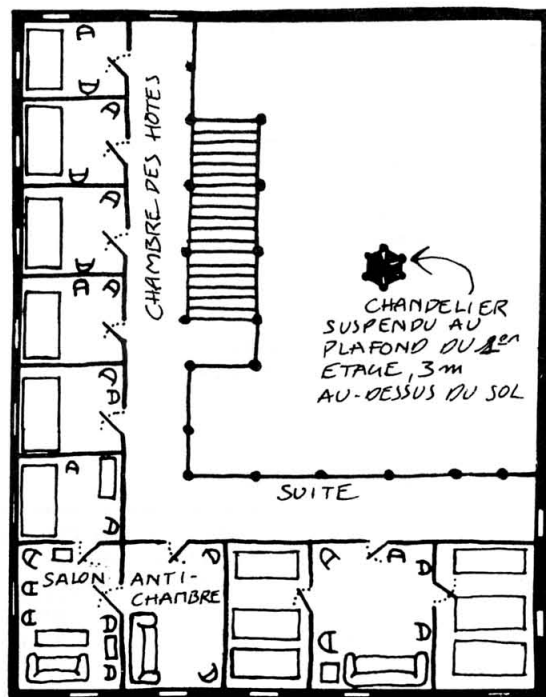
Le soudain intérêt de Blanche pour les nouveaux venus est purement commercial et elle se dirige immédiatement vers le personnage mâle le plus richement équipé. Blanche peut suffisamment évaluer les trésors pour savoir quels personnages sont riches, peu importe dans quel plan d'existence se trouvent ces richesses.

Bien que séduisante, Blanche a une voix forte et des manières rudes. Si les personnages tentent de l'éloigner, Blanche sait se montrer persévérante, imperméable à toute tentative de s'en débarrasser. Cela conduit à une confrontation entre l'ex-client de Blanche (qui à l'arrivée des aventuriers se mettait d'accord avec elle sur le prix) ou un conflit entre un personnage féminin du groupe et Blanche qui la prend pour une concurrente.

Les Larmes du Dragon



REZ DE CHAUSSEE



1er ETAGE

D'une manière ou d'une autre un combat aux poings va bientôt éclater, que ce soit entre Blanche et le personnage féminin ou entre le client et un personnage masculin. Il se transforme bientôt en bataille générale lorsque le reste des clients quittent leur siège et entrent dans la mêlée au côté ou contre les personnages. Malgré tout personne ne dégainé d'armes, les coups de poing et la lutte sont les seules formes de combat utilisées. Si un personnage tire une arme, toute la mêlée cesse rapidement. Les clients choqués par cette menace soudaine, reprennent leur calme et regagnent leur siège.

❑ Jeremiah Obek

Jeremiah est un laboureur et un homme enclin à ne croire qu'en lui. Il porte habituellement une veste noire, une chemise blanche à manches courtes. Obek est prompt à réagir et a trop peu de jugement pour savoir lorsqu'il est surclassé dans un combat.

Jeremiah Obek						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	12	7	8	11	11
Points de Vie : 16 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : +1D6/1D4						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Couteau	51 %		1D6		44 %	
Poing	38 %		1D3		-	
Pied	88 %		1D6		-	
Compétences : Couper Bourse 59 %, Eviter 45 %, Culbuter 34 %.						

Lorsque le combat commence à dégénérer ou au moment où un personnage dégainé une arme, une grande belle femme, moyennement âgée, apparaît en haut de l'escalier. Ses cheveux en liberté sont rouge cuivre, ses yeux d'un gris intense. Son regard est ferme lorsqu'elle pointe une main vers le tenancier du bar en l'appelant Michael. L'homme derrière le bar sort un tromblon et, en le pointant dans la direction de la mêlée, dit d'une voix forte : "Je pense que nous pourrions être un peu plus polis envers les étrangers visitant notre ville."

L'intensité du combat diminue rapidement, les clients regardant anxieusement le tromblon. Ils savent ce que valent les menaces de Michael. La femme au balcon sourit, puis parle.

"Blanche" dit elle en parlant à la femme qui fut le début de tout "je te l'ai déjà dit, si tu ne peux pas te retenir, tu devras trouver un autre endroit où travailler. Tu peux rentrer chez toi pour ce soir."

Blanche lance un regard acide aux personnages puis, sans dire un mot, détalé dans la rue, son compagnon du début la suivant en l'appelant par son nom.

La grande femme regarde les personnages, les scrute. "Bienvenue au pays d'Albyon et dans l'allée Scarlet à Londshire" dit-elle "je pense que je vous attendais." Faisant à nouveau un geste vers le barman elle lui dit "Michael ? Sers à nos invités ce qu'ils désirent. Je serais prête à les rencontrer dans quelques moments." Elle fait demi-tour en direction de la porte en haut des marches puis se retourne. "En fait" dit elle "je pense qu'il est l'heure d'offrir une tournée générale sur le compte de la maison."

Un énorme hourra résonne dans la taverne. La grande femme se retourne et disparaît dans la pièce du second étage par où elle est venue.

Une Tournée sur le Compte de la Maison

❑ Michael Eames

employé fidèle

Eames est un homme petit, costaud, à la tête dénudée, aux joues rouges, au crâne dégarni et possédant un ventre prodigieux. Une moustache tombante couvre la plus grande partie de sa lèvre supérieure, encadrant ses grandes dents blanches carrées. En tant que travailleur soigneux (comme la plupart des barmans), il se considère un peu comme un artiste.

Michael Eames						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	12	10	12	15	12
Points de Vie : 11 Armure : gilet en cuir (1D3-1)						
Bonus aux dégâts : +1D6/1D4						
Arme	Attaque	Dégâts		Parade		
Couteau	90 %	1D6		77 %		
Tromblon	50 %	2D6/1D6/1D3		-		
Poing	95 %	1D3		-		
Compétences : Crédit 25 %, Evaluer Trésor 75 %, Premiers Soins 75 %, Mouvement Silencieux 65 %, Chercher 52 %, Goûter 50 %.						

L'acceptation calme par Victoria de ces étrangers habillés bizarrement n'est pas passée inaperçue de Mike. Si les aventuriers ne se dirigent pas vers le bar pour parler avec lui, il leur fait signe en les invitant au bar.

"S'il vous plaît, appelez moi Mike," commence-t-il par dire. Sans se faire prier il continue. "La Dame, elle aime m'appeler par le nom que ma mère m'a donné, mais ça me fait toujours croire que je suis quelqu'un d'important, du moins lorsque les autres personnes le prononcent. A présent lorsque la Dame m'appelle par mon nom ça ne me dérange plus; c'est juste comme si elle marquait son respect pour le métier que je fais ici."

Inlassablement il essuie la surface du bar, enlevant quelques miettes du bout d'un doigt, mais n'arrêtant jamais de parler.

"Vous savez, il y a quelques années, avant que la Dame n'arrive, cet endroit était malsain, on y jouait à des jeux malhonnêtes et les rixes étaient fréquentes, personne ne faisait jamais complètement confiance aux autres. Mais c'était comme si Justin ne remarquait pas ce qui se passait autour de lui, son esprit était quelque part ailleurs. J'en jurerai, c'était comme s'il luttait contre un problème trop important pour que nous puissions l'imaginer. Mais comme je l'ai déjà dit, dès que la Dame fut ici quelques mois et qu'elle vécut avec le vieil homme, les choses commencèrent à s'organiser rapidement. Les choses devinrent aussi douces que la soie, ce qu'ils désiraient. Je n'avais jamais vu le vieil homme aussi heureux."

Mike les regarde ensuite, mélancoliquement.

"Mais à présent Justin s'absente à nouveau," continue-t-il "retombant, je crois, dans ses anciennes habitudes. C'est une bonne chose que la Dame soit là pour l'aider. Parfois vous réalisez d'un seul coup que Justin est déjà parti."

"Comprenez moi bien," continue-t-il rapidement "je suppose que je ne comprend pas Justin et tout le reste. C'est un bon homme malgré sa mélancolie et ses moments de cafard, mais il est plus facile de venir ici et de passer la nuit à faire bien son travail." Il cligne d'un oeil et regarde un personnage droit dans les yeux. "C'est amusant qu'elle sache que vous deviez venir... mais n'est elle pas toujours comme ça ?" A ce moment quelqu'un au bar lui commande un verre et Michael le sert, laissant les personnages entre eux.

Renseignements Pouvant Etre Collectés dans le Bar

Les personnages discutant avec les clients s'aperçoivent qu'ils peuvent communiquer avec eux en langage commun ou, dans certains cas, en Bas Melnibonéen. Les clients pensent que cet autre langage ressemble "à une forme étrange de Gollien."

En parlant avec les clients, les personnages apprennent que Justin Carrock est un grand homme au teint cireux, aux cheveux et aux yeux noirs. Son visage est fin avec un long nez aquilin. Il sourit rarement et parfois il disparaît quelques jours sans prévenir personne. S'ils demandent où se trouve Justin, les aventuriers se verront répondre : "Il est à nouveau parti, mon gars. Il fait ça régulièrement. Mais il revient toujours", et "C'est pas mon boulot de le surveiller." Tout le monde est d'accord pour dire qu'il est parti depuis au moins deux semaines.

Un Etranger Apparaît

A un moment donné, un homme enveloppé dans une longue cape et portant un casque en métal entre dans le bar, va directement au bar et commande à boire. Il est hideux et repoussant, son oeil gauche manquant est recouvert d'un bandeau noir. Des cheveux blonds tressés sortent de dessous son casque, des morceaux de verre et de métal tiennent les tresses. Des bandes de cuir enroulées autour des avant-bras de l'étranger sont décorées de la même étrange manière. Toute personne réussissant un jet de Sentir notera la vague odeur de térébenthine et d'oeufs pourris émanant de l'étranger.

L'homme parle doucement et les personnages entendent Eames lui demander plusieurs fois de répéter. Finalement, exaspéré, Eames lui demande : "Vous parlez Anglois ou quoi ?" Finalement l'homme boit son verre et en rotant quitte rapidement l'auberge.

Un personnage réussissant un jet en Voir notera que l'homme porte sous sa cape une armure complète. Un jet réussi d'INT x 3 ou moins sur 1D100 identifie les marques sur cette dernière comme étant le symbole de Gashoram, le Seigneur des Ténèbres. Il pourra aussi noter que l'homme est armé d'une épée large et d'une dague. C'est la première épée large que les personnages peuvent voir dans ce monde. Le maître de jeu doit seulement dire que l'homme porte une épée large et non pas attirer l'attention du groupe sur ce fait. Si quelqu'un garde un oeil sur le personnage après son départ, on pourra le voir rejoindre un petit groupe d'hommes armés d'une manière similaire, l'attendant à l'extérieur du bâtiment. Sans discuter, ils remonteront la rue et disparaîtront de la vue du personnage.

Si l'on questionne Eames à propos de l'étranger, le barman confiera aux aventuriers que cet homme vient dans cette taverne une fois ou deux par jour depuis la semaine dernière. La première fois qu'il est venu, il a posé des questions pour savoir où était Justin Carrock. On lui a répondu que Carrock était parti pour un long voyage, personne ne sachant exactement où il était.

L'étranger fait partie de la bande de guerriers envoyés ici par Pollidémia pour essayer d'interférer dans les plans des personnages. Il y a quatre de ces hommes, conduits par Gath, le démon loyal de Pollidémia. Ayant raté dans leur tentative de prendre contact avec Carrock, ils essaient à présent de suivre les personnages dans l'espoir que ces derniers les conduiront à l'endroit où se trouve le Couteau Planeur...

Les personnages peuvent vouloir suivre l'homme lorsqu'il sort, mais juste à ce moment, la grande femme apparaît au balcon. Elle fait un signe à Eames et ce dernier informe les personnages que la Dame est à présent prête à parler avec eux.

Les Secrets de Victoria

Victoria Constant

Cette femme moyennement âgée est grande et fine, sa peau est pâle et claire. Elle a des cheveux roux, généralement portés en chignon au-dessus de sa tête et des yeux gris pénétrants. Son regard est si fixe et imperturbable que quelqu'un a dit d'elle "d'un regard, elle est capable de juger l'âme d'une personne". En réalité, Victoria possède des dons de prescience rudimentaires, des visions du futur viennent soudainement dans son esprit, le plus souvent au cours des rêves. Sa compréhension de ces rêves est rarement parfaite, mais elle fait attention à eux depuis fort longtemps. Elle a eu des indices lui indiquant l'arrivée des personnages aux "Larmes du Dragon" et que ces étrangers seraient en quelque sorte en rapport avec sa famille. Comment, elle ne le sait pas. Sachant seulement que le rôle joué par les personnages dans sa vie est inévitable, elle essaye de les aider du mieux qu'elle peut.

Victoria invite le groupe dans sa chambre et leur offre de s'asseoir sur des coussins en soie recouvrant pratiquement la totalité du plancher. Victoria s'assoit sur une chaise basse près du mur du fond de la pièce. Un personnage observateur pourra voir une dague particulièrement bien ciselée suspendue au mur derrière leur hôtesse. A côté de cette dernière on peut voir un gantelet du même style que la dague.

"Laissez-moi me présenter" dit la femme. "Je suis Victoria Constant, vous êtes à la recherche d'un homme nommé Justin Carrock ?"

Victoria Constant						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	10	16	14	15	20
Points de Vie : 14 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Dague de glace	55 %		1D4+2+1D6		75 %	
Compétences : Equilibre 45 %, Eviter 35 %, Evaluer Trésor 75 %, Premiers Soins 75 %, Mouvement Silencieux 45 %, Connaissance de la Musique 72 %, Connaissance des Plantes 95 %, Equitation 60 %, Sentir 70 %, Voir 65 %, Chanter 85 %, Passe-Passe 55 %, Goûter 75 %, Faire/Défaire des Noeuds 70 %, Culbutter 25 %.						
Langages : Commun d'Albyon 85 %, 95 %, Gollian 85 %, 90 %						

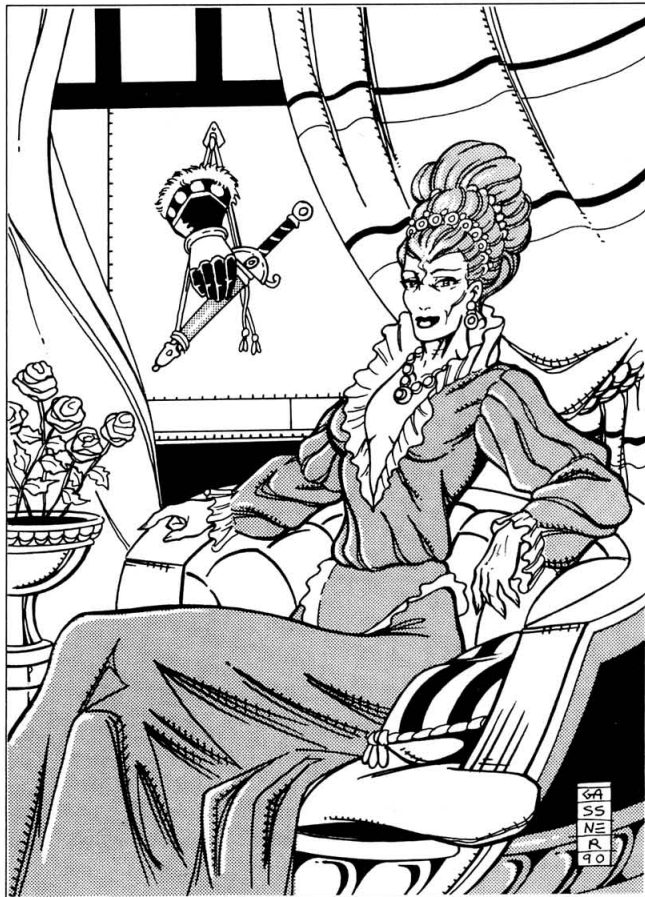
S'ils le souhaitent les personnages peuvent répondre, mais il leur est évident que Victoria sait au moins quelque chose sur eux.

"Justin est parti il y a maintenant un mois" dit elle. "Je m'inquiète quand je pense à lui, bien qu'à présent je devrais être habituée." Elle fait une pause. "Il est parti à la recherche d'une solution aux problèmes qui menacent Albyon. Je suis sûre que déjà vous avez "expérimenté" les étranges "vagues" qui parcourent le pays."

Elle explique que Justin est parti pour trouver quelque chose, une sorte d'objet possédant un grand pouvoir. Elle ne connaît pas la nature exacte de l'objet, mais elle peut leur dire que c'est quelque chose en rapport avec l'avancée du Chaos dans ce monde. Justin lui a dit que s'il ne trouvait pas cette chose et quelque chose pour l'isoler du monde d'Albyon, ils seraient tous consumés par le Chaos.

"Je voudrais pouvoir vous en dire plus sur cette chose, mais je ne suis pas sûre que quelqu'un la connaisse, et même si c'était le cas, je me suis déjà trompée. Je suis en dehors de mes connaissances dans ce domaine. Ce sont des pratiques dangereuses et je crains que moi et ma famille n'en souffrions."

A ce moment Victoria s'arrête et prend un bout de parchemin jauni du bureau qui lui sert de secrétaire. Elle le tend aux personnages, le texte suivant est écrit sur le parchemin, d'une écriture claire et soignée :



*Forgés dans le noir,
Les Deux qui,
..... et vie,
Père, Fils,
.... Frères,
A nouveau réunis,
Deux en un,
Mais de nouveau unis.*

Si les personnages la pressent de questions, elle répond aussi simplement que possible, en disant toujours qu'elle ne veut pas les induire en erreur par sa compréhension imparfaite de la situation.

"Ces mots me vinrent lors d'un rêve" dit-elle. "Je ne sais ce qu'ils veulent dire et je pense que le mieux pour vous est de les prendre comme je les ai écrits et de ne pas me demander de vous les expliquer, car je comprend ces choses, mais très vaguement."

Elle poursuit : "Je dois admettre que vous voir ici après toutes ces semaines d'attente tranquillise mon esprit, mais me fait encore plus ressentir l'absence de Justin que je ne l'avais sentie jusqu'à aujourd'hui. Je sais qu'il ne pouvait rester ici plus longtemps. Ses amis et ses clients pensent qu'il reviendra, mais je ne le crois pas. Si seulement, il vous avait attendus". Des larmes lui montent aux yeux. "Nous étions destinés à nous séparer". Victoria reste silencieuse durant un long moment puis se lève. "Venez, suivez-moi, je vais vous montrer vos chambres".

Si les personnages posent des questions sur elle, Victoria répondra aussi sincèrement que possible, évitant seulement de répondre à des questions sur sa famille. Si on la questionne correctement, elle admettra que Pollidemia et Maria sont ses enfants et que Justin est le père des filles. Elle ne parlera pas des problèmes de drogue de Justin ou des relations tendues existant entre les deux filles et entre les filles et leur père. Elle leur parlera de la fuite de Pollidemia alors qu'ils étaient tous les trois dans l'est et admettra le fait qu'une année plus tard elle abandonna Maria aux bons soins d'un couvent en Espania. De ce qu'elle peut leur dire, les personnages seront en droit de supposer que durant toutes ces années, Justin et elle ont passé peu de temps ensemble.

Victoria leur offre des lits pour la nuit, ou plus longtemps si les personnages désirent se reposer un peu plus. Elle leur explique que lorsque Justin est parti, il lui a dit qu'il comptait aller voir un homme nommé Spyn, demeurant à Whitedover. On dit que Spyn est un sorcier, bien que cela puisse être ou ne pas être vrai, tout le monde est d'accord pour penser que cet homme est sage et en a appris beaucoup durant les nombreuses années de sa vie.

"On dit que Spyn possède de grandes connaissances dans des domaines comme celui-ci. Certains prétendent qu'il est né dans un monde différent et qu'il vint en Albyon pour nous aider à nous débarrasser de ce problème, mais de telles choses sont au-delà de ce que je peux supposer".

Les personnages sont libres de se retirer dans leurs chambres, d'explorer (prudemment et tranquillement) le reste de l'auberge, ou de parcourir les rues à la recherche du mystérieux étranger.

Les Autres Chambres

Derrière la pièce commune, l'auberge est décorée dans un style simple et plaisant. Les murs sont couverts de papier peint aux motifs simples, généralement des rayures verticales. Alors que le plancher de la pièce publique est en bois brut, les escaliers et les couloirs sont recouverts de tapis marron. Les chambres individuelles sont décorées de tapis aux styles orientaux et sont confortablement aménagées.

Le Premier Etage

Suite des bureaux de Justin : le lit et les sièges sont bien arrangés et propres. Le bureau et les étagères sont remplis de papier vierge, tout est à présent en possession de Victoria et gardé dans sa chambre du second étage.

Le laboratoire d'alchimie est rempli d'une collection complète d'équipement très utilisé. A la différence de la chambre, cette partie est en désordre.

Les personnages peuvent voir alignés le long de la fenêtre, des matières premières de différentes sortes tandis que le reste du matériel rempli la table principale. Un personnage possédant la compétence Connaissance des Plantes de niveau 3 ou plus verra que l'équipement et les matières premières sont utilisés pour préparer des potions qui altèrent la santé et le bien être des personnes. Un niveau 5 en Connaissance des Plantes révèle que Carrock travaille sur une formule conçue pour augmenter la CON d'une personne (mais ne pourra pas trouver les effets secondaires notés dans la description de Carrock).

On trouve dans le plancher dans un coin de la pièce un grand triangle de cuivre. Si on l'examine attentivement, on s'aperçoit que c'est une porte fermée, la serrure est cachée derrière une petite plaque mobile et on ne peut la découvrir qu'au moyen d'un jet de Voir réussi. Cette porte donne sur une petite cave que Carrock a construit récemment. Son plan, après avoir retrouvé le Couteau Planaire, est de l'enfermer dans cette cave spécialement construite. Carrock pense que la cave gardera en sécurité le pouvoir du Couteau et mettra fin aux terribles pulsations du Chaos qui menacent Londshire et le monde d'Albyon. La serrure de la cave est bizarrement conçue, soustrayez 25 % aux chances de réussite de Crocheter, si un personnage tente de l'ouvrir. Si elle est ouverte, elle est vide.

La cuisine : elle est utilisée pour préparer les repas pour les gens restant à l'auberge. Victoria et Michael se partagent les tâches culinaires.

La réserve : cette pièce contient assez de nourriture pour nourrir une douzaine de personnes durant une semaine.

La chambre de Michael : cette chambre modeste contient un lit et une chaise confortable. L'armoire contient une demi-douzaine de chemises et de vestes. Il n'y a pas de livres dans cette pièce bien que l'on puisse trouver une copie récente d'une édition du journal local. L'homme semble avoir peu de centres d'intérêt en dehors de son travail.

Second Etage

Les chambres des clients : chacune de ces chambres a un lit, une table de chevet, une bassine et une cruche. Des crochets sont fixés derrière la porte pour y suspendre les vêtements.

Les suites : il y a deux suites au second étage. Celle donnée aux personnages contient deux chambres et un salon équipé de chaises confortables et d'un secrétaire. Victoria utilise l'autre suite comme appartement.

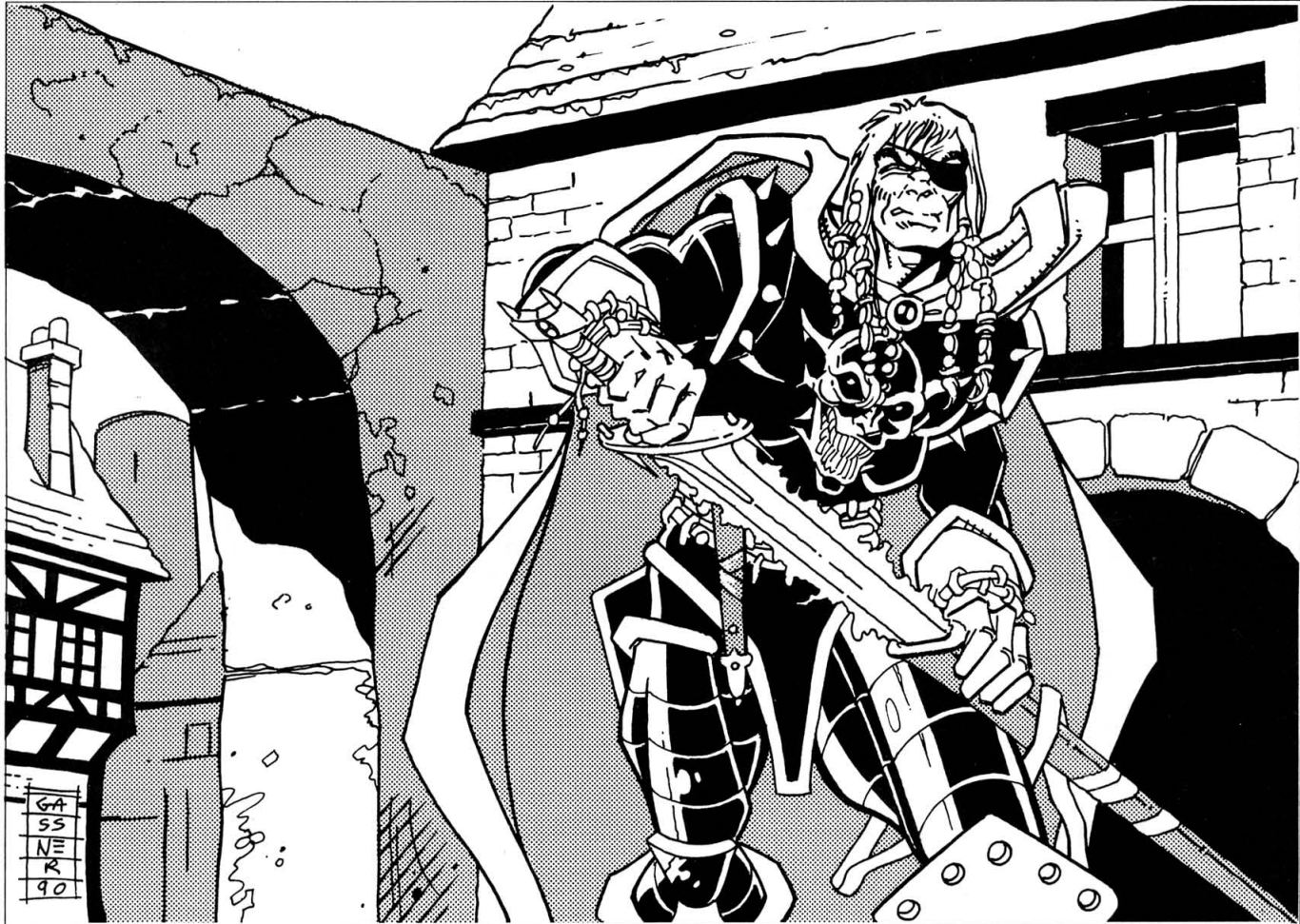
A la Recherche de l'Etranger

Si les aventuriers parcourent les rues à la recherche de l'étranger suspect vu auparavant, ils n'auront pas à aller loin avant de le voir dans une porte cochère sombre, gardant manifestement un oeil sur les personnages. Si on approche de l'homme appelé Dog, ce dernier sort de l'ombre et tire son épée. Il reste de marbre, même s'il est confronté à un nombre supérieur d'aventuriers. Un jet réussi en Sentir permet de détecter l'odeur de térébenthine et d'oeufs pourris émanant de l'homme.

L'épée de Dog est un démon lié appelé Thoron. Sur un mot de commandement Thoron produit un flash éblouissant dirigé vers l'avant, affectant toute personne se trouvant dans un cône s'étendant jusqu'à dix mètres de l'épée. Toute personne dans cette zone devra résister au flash en faisant un jet de CON opposé à la VIR de l'épée qui est de 14, ou sera aveuglé pendant 2D6 rounds. Si Dog demande à l'épée d'aveugler, aucun des deux ne pourra faire autre chose durant ce round. Plutôt que combattre, Dog préfère échapper aux personnages. Il veut mener à bien sa mission comme Gath le lui a demandé.

Les personnages non-aveuglés peuvent tenter de combattre Dog, mais il commandera à nouveau une attaque aveuglante, utilisant cette stratégie jusqu'à ce que tous les personnages soient aveuglés ou cessent la poursuite.

Si quelqu'un s'approche assez de Dog pour l'attaquer, il pourra remarquer que ce dernier porte une armure métallique noire portant le symbole de Gashoram. Le visage grimaçant du démon est sculpté dans le métal, ses yeux sont des points brillants qui semblent suivre les mouvements de tout attaquant. L'armure démon Dixar donne à



Dog 25 points de protection.

Après 1D6+5 rounds de combat, la milice de la ville arrive. Le maître de jeu doit utiliser cette arrivée pour fournir à Dog l'opportunité de s'échapper. Eventuellement il aveugle les miliciens et ces derniers gênent les aventuriers, permettant à l'homme de s'enfuir.

Ensuite des témoins soutiendront que le combat a commencé à cause de l'étranger, mais, sans en tenir compte, le capitaine des gardes sermonnera les aventuriers au sujet de l'attitude que ces derniers doivent avoir dans la ville de Londshire.

❑ Dog

Mercenaire.

Dog est de taille moyenne, musclé et robuste. Il a des yeux bleus et un regard déconcertant, presque absent. Il parle rarement, sauf lorsqu'il profère des mensonges convaincants. Ses cheveux longs et blonds sont tressés avec des pièces de métal et de verre. D'autres pièces semblables sont incluses dans les brassards de cuir qui recouvrent ses bras, sa ceinture et ses jambes. Dog sourit doucement lorsqu'il souffre.

❑ Lucas Vine

capitaine des gardes.

Lucas Vin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	12	9	16	13

Points de Vie : 16 Armure : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	75 %	1D6	60 %
Pistolet	58 %	2D4+2	-
Poing	73 %	1D3	-

Compétences : Eviter 80 %, Mémoriser 70 %, Mouvement Silencieux 43 %, Persuader 55 %, Chercher 65 %, Pister 71 %.

Le capitaine est un grand homme. Un rictus déforme toujours son visage, révélant une molaire cariée. Vine considère son travail comme une responsabilité importante, mais aime effectuer celui-ci de la manière la plus plaisante possible. Bien que toujours souriant, c'est un adversaire formidable.

Dog

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

Points de Vie : 17 Armure : de plaques démon (25 points)

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	89 %	1D8+1	60 %
Dague	45 %	1D4+2	30 %
Arc simple	72 %	1D8+1	-
Targe	78 %	1D6	65 %

Compétences : Embuscade 75 %, Grimper 15 %, Eviter 45 %, Se cacher 80 %, Sauter 15 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 50 %, Equitation 80 %, Voir 65 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 80 %, Nager 5 %, Pister 65 %, Culbuter 5 %.

Langages : Commun 16 %, 75 %

Thoron CON 25 POU 3

Bonus aux dégâts : +3D6

Dixar CON 25 TAI 1 POU 11

Protection : 25

Cette armure métallique noire a une face démoniaque grimaçante sculptée sur la poitrine. Les yeux sont des points lumineux brillants qui suivent les mouvements de l'adversaire. Chaque fois que Dixar absorbe tous les points de dommages infligés en 1 round, il pousse un éclat de rire cruel horrible et le visage sur l'armure rit follement. Les points de dégâts subis par l'armure font crier Dixar de rage.

☐
Milicien Type de la ville

Milicien Type de la ville						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	11	13	10	8	12	9
Points de vie : 12 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : +1D6/1D4						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Mousquet	40 %		2D6+2		15	
Poing	65 %		1D3		-	
Compétences : Embuscade 45 %, Eviter 35 %.						

Le Voyage vers Whitedover

Les aventuriers se lèvent le jour suivant pour découvrir que Victoria a déjà fait des réserves pour le voyage et leur a loué des chevaux.

"Whitedover est à deux jours de cheval de Londshire" dit-elle. "La tour de Spyin se trouve là-bas". Elle demande aux personnages d'être prudents. Le pays d'Albyon devient de plus en plus sauvage au fur et à mesure que l'on chevauche vers l'intérieur, explique-t-elle. Les villes situées sur la côte sont assez civilisées, mais le reste de l'île est ravagé par des bandes de hors la loi. La nature chaotique de l'intérieur de l'île semble attirer les hommes les plus sauvages.

La Marque

Victoria offre aux personnages un cadeau spécial, une arme spéciale faite pour elle par Justin et une marque qui permettra à ce dernier de reconnaître le groupe. Elle dit n'en avoir pas l'utilité et qu'eux par contre pourront bénéficier de ses pouvoirs. Elle ouvre une petite boîte en bois et leur montre la dague et le gantelet que les personnages ont pu voir suspendus au mur la nuit précédente. La lame de la dague est en métal argenté et la paume d'ébène est entourée d'un filet d'argent continu. Elle dit aux personnages que la dague est extrêmement froide et doit toujours être utilisée en la tenant grâce au gantelet fourni avec.

La Dague de Glace

Un élémentaire puissant provenant des plus hautes et des plus froides parties du monde est lié dans cette dague. Elle est si froide qu'elle ne peut être tenue sans son gant doublé de fourrure. Toute personne la tenant sans ce gantelet subira 1 point de dégâts/round. Lorsque l'arme est utilisée en combat (que ce soit en mêlée ou lancer), elle fait 1D4+2+1D6 points de dommages. Si la dague perce l'armure de la cible et fait subir des dégâts, la victime doit ensuite résister au POU de la dague ou être prise de tremblements l'empêchant de faire n'importe quelle action durant 1D6 rounds. Si l'arme fut lancée, elle reste plantée dans sa victime. Dans ce cas, si la cible perd son combat contre le POU et est prise de tremblements, elle ne pourra pas retirer l'arme avant d'être calmée, 1D6 rounds après avoir commencé. A ce moment, si le personnage peut réussir un jet sous sa DEX x3, il réussira à retirer la dague. S'il ne réussit pas à la retirer, il devra de nouveau combattre le POU pour éviter d'être à nouveau pris de tremblements (1D6 rounds). Pour chaque round où l'arme reste plantée, la victime subira 1D3 points de dommages supplémentaires. Lorsqu'elle atteint 0 point de vie, la victime est morte, congelée comme un bloc de glace.

CON 40 POU 3
Bonus aux dégâts : +1D6

L'Embuscade

Whitedover est à près de 150 kms de Londshire. Quittant la ville et en se dirigeant vers le sud, les personnages réalisent que le niveau de civilisation chute rapidement. Après seulement une heure de chevauchée, la campagne semble complètement vide, on ne peut y voir qu'une ferme de temps en temps. A deux heures de Londshire, toute trace de civilisation a disparu. Les seules personnes que les person-

nages peuvent voir sont des voyageurs occasionnels (généralement armés et en armure) ou de pauvres paysans dans des habits miteux. Les paysans sont toujours à pied et portent généralement des fagots de bois sur leur dos.

Après 4 heures de voyage, les joueurs verront, devant eux, un homme travaillant seul dans un champ en friche, à une dizaine de mètres sur le côté droit de la route. Il est penché sur un soc en train de travailler.

Cet homme est Paul Hobbes un bandit de grand chemin local. Lui et ses hommes ont été payés par Gath pour retenir les personnages et retarder leur arrivée à Whitedover, donnant à Gath et à ses hommes la chance de trouver Spyin et de voir ce qu'ils peuvent en tirer avant que les personnages ne puissent interférer.

☐
Paul Hobbes

bandit de grand chemin

Hobbes est de taille moyenne et extrêmement maigre. C'est un bandit ambitieux, mais jusque là sa carrière n'a pas été particulièrement une réussite.

Paul Hobbes						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	8	10	14	15	7	12
Points de Vie : 8		Armure : aucune				
Bonus aux dégâts : aucun						
Armes	Attaque	Dégâts	Parade			
Mousquet	81 %	2D6+2	35 %			
Pistolet de poche	50 %	1D6+2	-			
Dague	50 %	1D4+2	45 %			
Compétences : Embuscade 95 %, Se Cacher 65 %, Persuader 75 %, Equitation 85 %.						

Aux pieds d'Hobbes, hors de la vue des personnages, gît un mousquet chargé. Le long de la route, cachés par quelques arbres, se trouvent six de ses hommes, armés de différents armes de mêlée. Cette embuscade n'est pas menée d'une manière très intelligente et tout personnage en alerte aura un bonus de 20 % à son jet de Voir. Un personnage suspectant Hobbes ajoutera 30 % à sa compétence Voir. Si le jet est réussi, les personnages voient au travers des arbres les hors la loi.

Si l'embuscade n'est pas détectée, Hobbes attend que les personnages se trouvent entre lui et ses hommes, il laisse alors tomber son soc, ramasse l'arme et tire au hasard sur un personnage. Dès que les compères de Paul entendent la détonation, ils se lèvent et chargent au travers des arbres en hurlant comme des fous. Leur objectif principal est de désarçonner les personnages tandis que Hobbes passe trois rounds à recharger son mousquet.

Les opposants ont des capacités de combat allant de moyen à faible et pensent que les personnages ne sont pas particulièrement dangereux. Les brigands seront surpris par la puissance de combat des aventuriers et peuvent exprimer du mécontentement ou de la peur une fois que quelques rounds se seront passés. Dès qu'un attaquant est tué ou sévèrement blessé, le reste des brigands fuie dans les bois, laissant Hobbes seul face au groupe. Les brigands peuvent être poursuivis, bien que les joueurs n'aient pas à s'inquiéter d'un retour éventuel de ces derniers. Si Hobbes est encore vivant, il exhorte les fuyards à revenir et à combattre. Si son arme est rechargée, c'est sur ses collègues qu'il tire.

Hobbes a un pistolet de poche dissimulé dans son manteau. S'il est déserté et laissé seul face aux aventuriers, il peut essayer d'utiliser cette arme pour tenter de s'enfuir ou pour menacer les personnages. Hobbes a dissimulé un cheval dans un bosquet dans le coin sud-est du champ.

Si on fouille les corps des brigands, ces derniers possèdent 2D10 G B. Si Paul est capturé ou tué, les aventuriers trouveront sur lui 20+2D10 P O dans une bourse en cuivre pendue à sa ceinture.

Tout brigand capturé (y compris Hobbes) décrira volontiers leur employeur, insistant sur le fait qu'un grand homme maigre portant une grande robe était apparemment le chef du groupe. Cet homme parle avec un accent qu'aucun des brigands n'a pu identifier. "Son Anglois était assez clair, seulement différent vous savez." Les brigands iront jusqu'à décrire l'odeur de l'homme. "C'était comme des oeufs pourris et de la térébenthine, monsieur. Presque assez fort pour vous faire vomir."

Les Bandits

	#1	#2	#3	#4
FOR	11	14	8	9
CON	12	8	7	8
TAI	10	11	12	13
INT	12	8	10	9
POU	10	10	9	8
DEX	16	13	8	10
CHA	10	12	10	11
PdV	10	8	7	8
BD	aucune	+1D6+1D4	aucune	aucune
Armure : cuirasse d'acier (1D8-1)				
Arme	Attaque		Dégâts	Parade
Hache de bataille	65 %		1D8+2	50 %
Dague	55 %		1D4+2	40 %
Compétences : Embuscade			40 %	Se cacher 15 %
Mouvement Silencieux 65 %.				

Le grand homme était accompagné par quatre autres personnes, toutes avaient des chevaux. Si les personnages demandent de décrire ces personnes, une d'entre elles correspondra à l'étranger (Dog) déjà vu à Londshire.

Les brigands ne savent pas pourquoi ils devaient attaquer les personnages, ils savent seulement qu'ils étaient payés rubis sur l'ongle, ce qui, pour eux, était largement suffisant. "On nous avait dit que vous seriez faciles à battre."

Bien que la plupart des bandits soient couards, Hobbes fait preuve d'une certaine bravoure et une d'honnêteté envers lui-même qui pourrait impressionner les personnages. Si on lui propose de se joindre à la quête, Hobbes acceptera volontiers.

L'Arrivée à Whitedover

Cette ville bien qu'architecturalement semblable à Londshire est plus petite et abrite un port. Le moutonnement des vagues vertes peut être vu de l'autre côté de la ville, c'est le détroit qui sépare Albion du continent. La ville est fortifiée et à la porte des murailles, une sentinelle arrête les personnages et leur demande un petit droit de passage d'une Grande Bronze ou de l'équivalent.

La plupart des bâtiments de Whitedover sont construits le long de la côte ou du petit port. Toutes les boutiques sont sur le port et la plupart vendent des fournitures pour les bateaux ou font du commerce maritime. Les habitants sont vêtus d'une façon plus rurale que leurs compatriotes de Londshire.

A la Recherche de Spyn

Si les personnages approchent des personnes dans la rue, en demandant après Spyn, on leur montre de grandes falaises de craie vers le nord. "Vous pourrez trouver Spyn là-bas monsieur. Bien que je ne vois vraiment pas ce qui peut vous intéresser en lui. Il est aussi amical qu'une anguille. Il n'a des manières pour personne, à l'exception d'Abner, l'homme qui lui fait la cuisine et son ménage. Oui vraiment, nombreuses sont les personnes qui sont contentes de le voir rester là-bas, tout seul dans sa tour." On leur explique le chemin à prendre pour aller sur les falaises au nord de la ville. "C'est le seul chemin possible pour se rendre dans la tour à partir d'ici." Si les personnages se renseignent sur une bonne auberge pour passer la nuit on leur indique "Le Wat'ry Side" une taverne populaire faisant office d'auberge située sur la jetée principale.

En demandant après Spyn dans "Le Wat'ry Side", les aventuriers n'en apprennent pas plus que ce qu'on a pu leur dire dans les rues de la ville, mais ils pourront apprendre qu'un autre groupe d'étrangers était ici la nuit dernière en train de poser des questions sur Spyn. Ce groupe est décrit comme composé de quatre hommes armés "habillés différemment de vous, monsieur", et d'un homme dans un long manteau avec une capuche qui couvrait son visage. "Et il exhalait une

puanteur, messieurs, comme de la térébenthine et des oeufs pourris, je pense que j'ai failli sentir mon estomac me remonter dans la bouche."

La Tour de Spyn

La tour est bâtie sur une falaise surplombant la ville et le détroit. Ses murs sont construits au bord même de la falaise, ne laissant aucune place de passage entre elle et le vide. La seule porte fait face au côté opposé à la mer, vers l'intérieur des terres. Des ouvertures ressemblant à des fenêtres sont sur le côté faisant face au détroit, mais on n'en trouve pas de telles du côté de la terre. Du haut de la falaise, on peut voir, au loin, des bateaux entrant et sortant du port.

Premier Etage

Le chemin se termine juste devant la porte d'entrée de la tour. Une imposante porte en bois ferme l'arche d'entrée, mais elle n'est pas fermée à clef et est même légèrement entrouverte. En entrant, les personnages trouveront une pièce unique seulement éclairée par la fenêtre du mur opposé. On y trouve des rouleaux de papiers jaunissant qui semblent avoir été fouillés récemment et qui traînent sur le sol. La pièce est remplie d'une odeur de viande pourrie et un examen rapide de la chambre permettra de découvrir un corps sous un amas de rouleaux de papier. Ce corps est celui d'un vieil homme, habillé comme les paysans. Le corps ne porte aucune trace, mais la tête est noircie et brûlée, la plus grande partie du visage étant complètement fondue. En dépit de la puanteur insoutenable, un jet réussi de Sentir permettra de distinguer une faible odeur de térébenthine et d'oeufs pourris.

Un escalier étroit en bois conduit à une entrée circulaire dans le plafond, fermée par une porte métallique. En haut des marches les personnages verront que cette porte est voilée et bosselée. Elle reste en équilibre précaire sur ses gonds et s'ils essayent de l'ouvrir, elle s'effondrera dans un grand bruit. La porte semble avoir été sortie de ses gonds. Les restes d'un verrou métallique, arrachés de la porte lorsqu'elle a été ouverte, sont sur le sol du second étage.



Second étage

En passant au travers de la trappe, les personnages se trouvent dans un puits donnant sur le ciel à 7 mètres au-dessus de leurs têtes. Des lichens et des mousses recouvrent le sol et les murs, de l'eau stagnante se trouve dans les rayures entre les pierres formant le sol. Deux portes partent du puits, l'une vers le nord et l'autre vers le sud.

La porte nord a été forcée, la serrure et la poignée arrachées le prouvent. La porte sud est verrouillée, mais la clef est dans la serrure, attachée à un anneau comportant encore deux autres clefs. Une de ces clefs correspond à la serrure de la porte enfoncée, l'autre correspond à la trappe par laquelle sont passés les personnages. La porte sud donne dans une cuisine et dans la réserve. La porte nord donne sur une chambre sombre. Avec de la lumière, les personnages verront que c'est le bureau de Spyin et une chambre attenante.

La cuisine et la réserve : on trouve ici des poteries brisées, une table et une chaise réduites en miettes. Une fenêtre donne sur le détroit, ses volets sont brisés. Les personnages regardant par cette fenêtre voient, plus bas, couvrant une fine bande de sable le long de la côte, différents objets lancés au travers de la fenêtre de la tour.

Le bureau : on trouve dans cette pièce une grande table circulaire en bois. Au-dessus d'elle, fermement ancré par de grands boulons, se trouve un grand hémisphère en cuivre. Recouvrant le sol autour de la table, il y a au milieu d'une mare de sang coagulé, le corps de Spyin. Un examen rapide permet de voir que l'homme a été poignardé de nombreuses fois dans le dos, alors qu'apparemment il essayait de se cacher sous la table. Si l'on retourne le corps, les personnages pourront voir le visage de Spyin rempli de terreur. On peut aussi remarquer que le troisième doigt de la main gauche a été brutalement arraché. Il gît à côté du corps. Un jet réussi de Chercher permet de voir des marques sur le doigt indiquant que Spyin portait un anneau. Sous le corps, trempant dans le sang, il y a une feuille de papier. Bien qu'endommagée, on peut y distinguer les lignes d'une carte faisant visiblement partie d'une carte plus grande.

Si le groupe est accompagné d'une personne habitant le plan d'Albyon, cette dernière identifiera la petite partie du fragment comme une partie de la côte de Gollia, de l'autre côté du détroit et approximativement 150 kilomètres au nord de Sullair. Cette partie de Gollia est généralement évitée à cause de sa réputation de contrée sauvage. On dit que la région est couverte des ruines d'un ancien château démoniaque. Si personne dans le groupe ne peut identifier la carte, les personnages peuvent apprendre les renseignements ci-dessus en montrant le fragment en ville. Des marins dans "Le Wat'ry Side" seront particulièrement bien au courant et d'un grand secours.

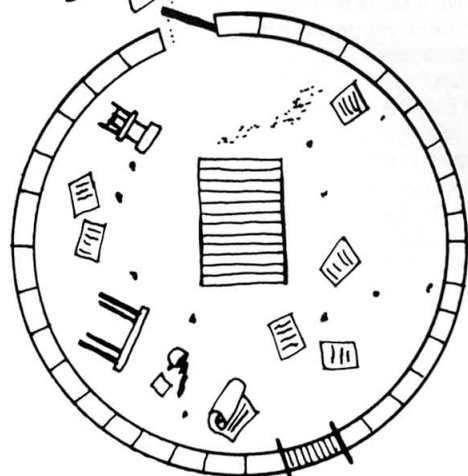
Tout en examinant les indices du meurtre de Spyin, les personnages attentifs pourront entendre un léger bruit, comme celui d'un moteur électrique, provenant de la table. Toute personne regardant dans cette direction verra que l'hémisphère de cuivre s'est ouvert doucement, comme une grande paupière métallique, révélant une légère lumière à l'intérieur de celle-ci. Si l'on touche ou on approche de l'hémisphère, ou même si l'attention de quelqu'un est attirée par l'objet, il se ferme brusquement avec un petit bruit de moteur.

Si l'on s'adresse directement à lui, l'hémisphère, constatant qu'il a été découvert s'ouvre en grand, révélant à l'intérieur une boule parfaite de cristal de 18 centimètres de diamètre. Au centre du cristal se trouve une silhouette bougeant constamment et changeant de forme et de taille sans arrêt. Ce point de lumière prend parfois des formes reconnaissables comme un visage miniature ou un cheval aux ailes de chauve-souris. Ce point de lumière est le démon de connaissance de Spyin.

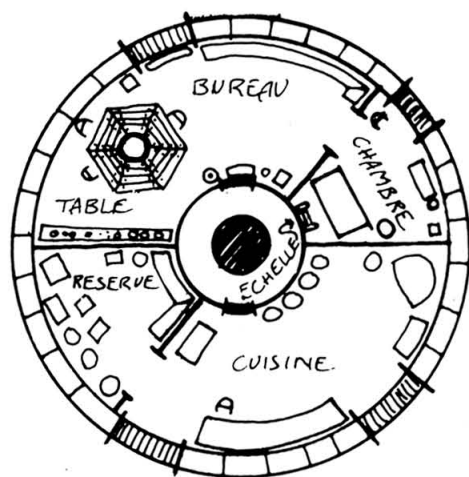
Marchander avec un Démon

La spécialité de ce démon est la connaissance des plans du multivers. Il connaît quelques anecdotes étranges au sujet du Couteau Planaire et échangera ces informations contre des ragots provenant du plan des personnages et des mondes qu'ils ont parcourus. Le démon peut leur dire que le Couteau Planaire est supposé être une dague à double lame, forgée il y a des siècles par les Seigneurs du Chaos et que c'est une arme puissante mais imprévisible. Il dit que le couteau

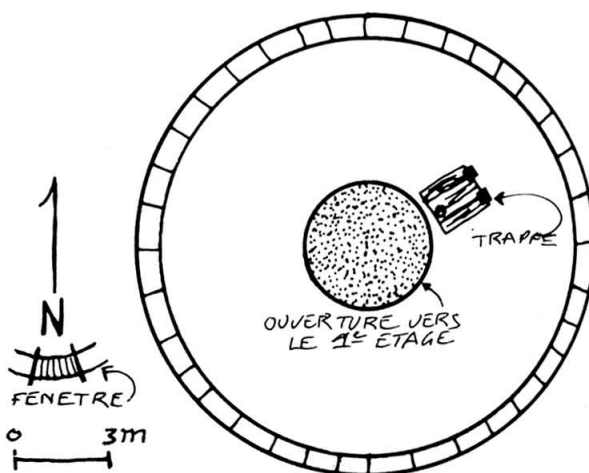
La Tour de Spyin



REZ DE CHAUSSEE



1^{er} ETAGE



TOIT

est supposé être dangereux pour la personne qui le porte, bien que le démon ne sache ni comment ni pourquoi.

Les aventuriers voudront probablement savoir ce qui est arrivé à Spyin. Le démon leur dira qu'il y a quelques heures il a entendu des bruits en bas, des bruits de voix, suivis d'une poursuite dans la tour. Spyin est venu s'effondrer dans le laboratoire, suivi de près par quatre hommes en armure. Un cinquième individu, grand, vêtu d'une robe les suivait. Spyin, hurlant de terreur, essaya de se cacher sous la table mais deux hommes se précipitèrent sur lui et le poignardèrent à mort. Puis les quatre hommes, sous la direction du plus grand, mirent à sac la tour en cherchant apparemment quelque chose. Ils ne trouvèrent probablement pas cette chose et ils partirent peu de temps après.

Les meurtres de Spyin voulaient trouver son journal qui devait être caché dans la tour. Le démon sait où il se trouve mais ne le dira pas aux aventuriers sans marchander. Il ne révélera l'endroit que si les personnages le libèrent d'abord de sa prison. Ils doivent briser la sphère de cristal.

Il faut faire 18 points de dommages d'un seul coup pour briser la sphère, à ce moment le démon est libéré et prend forme physique sous les yeux des personnages. Le cristal se brise automatiquement s'il est touché par une arme vertueuse ou une arme démon. Si toutefois une arme démon est utilisée, les forces qui libèrent le démon de Spyin libèrent aussi celui de l'arme.

S'il est libéré, le démon de Spyin montrera un panneau secret dans le bureau et le moyen de l'ouvrir. A l'intérieur se trouve le journal de Spyin. Si l'existence du panneau secret n'est pas fournie par le démon, on peut le trouver au moyen d'un jet en Chercher réussi.

Le Journal de Spyin

Ce journal peut être lu facilement par toute personne possédant Lire/Ecrire le commun dans les Jeunes Royaumes à 80 % ou plus. Ceux qui ont moins doivent faire un jet pour réussir à comprendre. Lire ce petit journal prend moins d'une heure.

La Chambre de Spyin

Ici, les personnages peuvent trouver, brisé sur le sol, les restes d'un ancien objet en métal. Il était auparavant contenu dans une petite caisse circulaire en or et comprenait de nombreuses roues et ressorts (une montre gousset). Quelques livres imprimés sont déchirés dans la pièce, chacun avec des images d'objets inhabituels et de gens bizarres (Volumes B, IJK, S, T et UV de la 2147^{ème} édition d'Encyclopedia Amerikana).

Une échelle sur un mur conduit vers une trappe en fer s'ouvrant sur le toit de la tour. Si les personnages montent sur le toit et regardent en direction du port, ils verront un voilier quitter le port vers la haute mer. Si un jet en Voir est réussi, le personnage verra un grand homme dans une robe debout sur le pont. Un groupe de quatre hommes l'accompagne, un d'entre eux ayant une apparence similaire à celle de l'étranger aperçu dans l'auberge des Larmes du Dragon à Londshire (Dog).

De Retour dans la Ville

A Whitedover, les personnages, s'ils le désirent, peuvent poser des questions sur le fragment de carte qu'ils ont trouvé, apprenant qu'il décrit une partie de la côte de Gollia à 150 kilomètres au nord de Sul-lair. Cette zone est supposée être maudite par les ruines d'un ancien château. Trouver ce renseignement doit être aisé, mais les personnages doivent réaliser que si le meurtre de Spyin vient à être découvert, ils seront les principaux suspects. La garde de la ville viendra tenter de les arrêter pour les enfermer dans les geôles de la ville.

Si les personnages se renseignent sur les mystérieux étrangers, on leur répondra : "Bien sûr monsieur, j'ai vu des hommes comme vous les décrivez. Ils ont pris des billets sur un voilier en partance pour Gollia. Ils ont quitté le port il y a moins d'une heure. Font-ils partie de vos amis ? Vous doivent-ils de l'argent ?" Ce témoin fait aussi mention de cette horrible odeur.

Extraits du journal de Spyin

(Il y a vingt ans de cela)

Il semble que mon exil sur ce monde d'idiots soit éternel. Corlus est de nouveau venu, mais les nouvelles qu'il m'apportait restent les mêmes. Le Conseil de la Honte a retenu mon nom sur sa liste et si je revenais à présent dans le monde de Karlatan, je serais exécuté à vue. Ah comme j'aimerais revenir chez moi, marcher à nouveau parmi les Arches de la Réforme et près du lac et des rivières du parc des Rêves de Jade. Mais il semble que cela ne pourra plus être; les idiots du conseil ne veulent voir que les crimes que j'ai commis, ils sont incapables d'imaginer les grandes choses merveilleuses que j'ai accomplies. Comment peuvent-ils comparer les vies de quelques personnes innocentes avec ce que j'ai fait. J'ai renvoyé Corlus. Les sphères seront bientôt trop éloignées pour que les voyages soient possibles. Cela peut prendre peut être un millier d'années avant que mon monde et celui de cette misérable Albyon soient assez proches pour pouvoir effectuer à nouveau le voyage et je doute de pouvoir vivre aussi longtemps. J'ai souhaité bon voyage à Corlus, les larmes coulaient de ses yeux lorsqu'il partit.

(Il y a 15 ans de cela)

Ma vie morne continue ici. J'ai trouvé le moyen d'invoquer à mon aide des serviteurs, mais les processus demandent plus et prennent plus de temps à mettre en place que chez moi. Je le fais donc, mais rarement. Les paysans du coin m'appellent le magicien, une chose pas bien vue dans ce monde. Les gens qui étudient la magie furent parfois arrêtés par la population puis brûlés sur un bûcher. J'ai compris que cela n'était plus arrivé depuis quelques temps mais, en faisant attention, j'ai cultivé mon image d'étudiant solitaire, intéressé seulement par ses livres et la nature du monde. J'ai engagé un

homme du village. Son nom est Abner et il semble être un bon compagnon. J'apprécie sa compagnie.

(Il y a 12 ans de cela)

J'ai collecté quelques informations sur ce mystérieux artefact, le Couteau Planaire. Il a apparemment été forgé il y a longtemps par les Seigneurs du Chaos et offert à l'un de leurs champions. Il était destiné à l'origine pour se protéger contre les tentatives d'un Seigneur du Chaos d'amener sous son contrôle une ancienne race de démons appelés Kynn K'Tal. La lame, si elle est utilisée normalement est supposée être capable d'ouvrir une porte vers un autre monde où réside une ancienne race d'êtres appelés R'Lann, ennemis jurés des Kynn K'Tal. L'arme ne fut pas contrôlée par le champion et il fut tué peu après.

Le Couteau Planaire vint en possession d'un homme plus incliné vers la Loi et ce dernier, en incluant dans la dague quelque objet magique étrange, fut capable de contrôler le Couteau Planaire. Puis plus tard, le Couteau Planaire fut séparé de ce Loyaliste et l'objet et le Couteau furent perdus.

Le Couteau Planaire, libre de tout contrôle, commença à construire de lui même un Filet du Chaos, un monde à l'écart des mondes, et au centre de ce monde réside à présent le Couteau Planaire. De l'arme sortent des mailles dirigées dans toutes les directions, atteignant les plans de différents mondes, à la recherche d'ouvertures par lesquelles elles peuvent atteindre ces mondes et les remplir de la substance du Chaos.

Une curieuse rumeur concernant le composant Loyal manquant dit que ce dernier existe toujours, résidant dans un plan éloigné. On dit que l'objet dirige la planète et est adoré par les habitants comme un Dieu. Le nom de ce culte serait "Le prêtre en blanc."

La Traversée du Déroit

Sur les docks, les personnages trouvent finalement un bateau de taille moyenne se préparant à partir pour Gollia. Il s'appelle "Le Skimmer" et navigue sous les ordres du capitaine Jacob Trews. Trews est un homme de taille moyenne avec une barbe grise et aux manières généreuses, sans toutefois perdre le sens des affaires. Le Skimmer, dit-il, a son port d'attache à Sullair en Gollia et part dans deux heures.

Le prix du billet pour passer le déroit est de 20 Grandes Bronzes (ou l'équivalent) par personne. A la place de paiement, un bon marin peut travailler pour payer son passage). Le prix pour les chevaux est de 35 Grandes Bronzes.

Le déroit fait 35 kilomètres et le voyage prend entre 12 et 14 heures avec des vents favorables. Si les personnages le demandent, on peut leur dire qu'ils pourront louer des chevaux à Sullair. Le bateau dispose de deux canons semblables à ceux trouvés à bord du Pirate des Mondes, l'un monté à bâbord, l'autre à tribord.

Extraits du journal de Spyin (suite)

J'en ai aussi plus appris sur les Kynn K'Tal. Il y a des éons, ils étaient liés à leurs grandes statues, leur vie était suspendue. La légende dit qu'avant de pouvoir revivre, leurs cœurs devaient rester un certain temps dans la poitrine de mortels. De ces "hôtes", les Kynn K'Tal devaient un jour regagner leur énergie. Il semble que les "hôtes" soient détruits dans ce processus.

(Il y a quatre années de cela)

Toutes mes recherches prouvent que le Couteau Planaire a lancé une maille vers Albyon. Elle a probablement été scellée comme de nombreuses autres l'ont été dans différents mondes, par des agents ou des Seigneurs de la Loi. Toutefois ces sceaux peuvent être brisés par une personne sachant comment faire. Le poème ci-dessous que j'ai trouvé dans un recueil de chroniques de légendes oubliées de ce monde, parle, je crois, du Couteau Planaire.

Forgés dans le Noir,
Les Deux qui sont Un,
Mort et Vie,
Père, Fils,
Seront Frères,
A nouveau réunis
Deux en Un
Mais de nouveau Un.

Apparemment ce poème se réfère à une entité ancienne, quelque avatar connu sous le nom de Balance, qui fut, il y a longtemps, séparée en deux, chaque moitié étant une partie du tout. Je ne peux expliquer quelles relations existent entre le Couteau Planaire et cette ancienne entité.

Je crois qu'en utilisant les mailles du Filet créées par le Couteau, je pourrais peut-être rejoindre Karlatan, après toutes ces années, mes crimes seront sûrement pardonnés. J'aimerais tant être chez moi.

J'ai loué un bateau et des gardes du corps. Demain nous naviguerons vers Gollia et les Ruines de la Loi.

(Il y a 3 ans et 11 mois de cela)

Tous mes espoirs se sont évanouis. J'ai trouvé assez facilement l'entrée et le gardien du sceau ne représenta pas de réel problème. Il semblait affaibli par son grand âge et s'avéra facile à abuser. Moi et mes quatre gardes du corps, après avoir fait le signe interdit, entrâmes dans l'ouverture qu'il avait créée. Après bien des épreuves, nous atteignîmes le centre du Filet, je vis le Couteau flottant au centre suspendu à ses milliers de mailles et je fus fortement tenté de m'en emparer. Avant que je ne puisse faire un geste nous fûmes attaqués par les plus affreuses créatures. Nous essayâmes de les repousser mais bientôt mes gardes du corps furent dépassés par la tâche.

Je parvins difficilement à m'échapper vivant des mailles du Filet, mais je retrouvais ma route vers le bateau et revint rapidement à Whitedover. Je crains que passer au travers des mailles du Filet ne soit au-dessus de mes capacités et de ma force. Il me faut me résigner à finir mes jours en Albyon.

(Il y a 8 mois de cela)

Je me suis intéressé aux étranges vagues transformantes qui ont traversé le pays. Leur origine m'est encore inconnue, bien que j'y

consacre tout mon savoir. Ces pulsations imprévisibles pèsent lourdement sur l'esprit des gens, il est vrai que leurs effets ne sont pas plaisants. Parfois elles transforment en permanence ceux qu'elles touchent. Beaucoup de personnes ont perdu des biens tout autant que des êtres chers dans ces pulsations, des habitations devenues inhabitables et des membres de la famille transformés au point de ne plus être reconnus.

(Il y a 10 mois de cela)

Les pulsations augmentent en fréquence et en puissance, les gens d'Albyon deviennent plus tendus et je me sens de plus en plus coupable. Il ne fait aucun doute que l'origine des pulsations est à Gollia, l'ouverture de la maille du Couteau Planaire, dont le sceau puissant a été rompu et violé par moi dans mon désir de retourner chez moi. Je vois que les agents de la Loi avaient compris la vérité, mais dans l'illusion dans laquelle je vivais, comment moi, petit Spyin, pouvais-je exécuter ce qu'ils n'osaient pas faire.

Les dommages et les souffrances que j'ai infligés à ces gens innocents pèsent sur moi et je n'ai pas dormi depuis plusieurs nuits, pensant à tout le mal que j'ai fait. Que ce passerait-il s'ils apprenaient ce que j'ai fait et découvriraient que je suis responsable de tout ce qui leur arrive ? Ils envahiraient sûrement ma maison, m'emmèneraient loin de ma tour et me brûleraient dans un square de la ville comme dans leurs anciennes coutumes. Et qui pourrait les en blâmer ? Je comprend à présent pourquoi ces gens craignaient les magiciens et les sorcières.

(Il y a 1 semaine de cela)

On m'a dit que Justin Carrock se préparait à me rendre visite. Carrock est un homme étrange. La première fois que j'ai entendu parler de lui, c'était il y a bien des années. Il est de cette race d'hommes trop rares, les champions nés. Bien qu'il soit gravement malade (j'ai entendu dire qu'il prenait des drogues pour rester fort et alerte), c'est un homme intelligent, un peu comme moi. Mais à mon inverse, sa destinée est de devoir jouer un grand rôle dans ce monde. Je ne doute pas que sa visite soit en rapport avec la malédiction qui s'est abattue dernièrement sur le monde et il a du faire la relation entre moi et le Couteau Planaire. Je ne sais s'il vient simplement pour information ou pour me tuer. J'accepte ma destinée et ma responsabilité et je suis déterminé à stopper cette peste maudite du Chaos dans la mesure de mes moyens.

(Il y a 3 jours de cela, dernières notes)

Carrock est venu et est reparti. Comme je le supposais, il venait parce que de la crise dont nous souffrions était due au fait que j'avais touché à des choses au-delà de mon entendement. Il désirait seulement des informations et bien qu'il me semble avoir compris mon rôle dans le déroulement des choses, il ne montra ni haine, ni désir de revanche pour mes crimes. Je lui dis ce que je savais sur l'histoire et les pouvoirs du Couteau et ce qui s'était passé lorsque j'avais essayé de traverser les mailles du Filet. Il me fut reconnaissant de ces renseignements. Je lui avais donné le peu que je pouvais, le nom du monde sur lequel réside l'objet qu'il cherchait et une carte d'une partie de ce monde. Je ne sais quel est son plan, mais il semble prêt à affronter en face le Couteau Planaire. J'ai l'intention de continuer mes études sur la question. Peut-être pourrais-je apprendre quelque chose qui pourra l'aider.

- ☐ **Jacob Trews**
capitaine de navire

Jacob Trews

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	14	15	11	16	12

Points de Vie : 12 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65 %	1D4+2	65 %
Coutelas	74 %	1D8+1	71 %
Canon	45 %	10D6	-

Compétences : Grimper 75 %, Crédit 70 %, Cartographie 82 %, Naviguer 80 %, Voir 65 %, Faire/Défaire les Noeuds 92 %.

Trews est un marin qui, ayant autrefois servi dans la marine de guerre Gollianne, n'a plus voulu être militaire, préférant la vie de marchand. Il connaît bien les pirates qui croisent dans le détroit et particulièrement la célèbre "Maria de Tres Pistolas" et, en conséquence, garde son navire bien armé. Si les personnages lui demandent de les aider dans leur quête, Jacob refusera leur proposition, ne leur garantissant qu'un passage sans problèmes vers Sullair, ce pour quoi les personnages ont payé.

Une Autre Pulsation du Chaos

Quelques heures après que le Skimmer ait quitté le port, Albyon est balayée par une nouvelle pulsation du Chaos. Les marins tremblent de peur alors que le ciel s'obscurcit. Des couleurs brillantes, des filaments d'une substance élastique et poreuse se forment dans le ciel et tombent autour du bateau. Ils s'accrochent d'abord aux vergues et aux mâts, mais perdent prise et tombent en tournoyant sur le pont. En se déplaçant et en saisissant, ils sont capable d'attraper les marins ou les personnages qui essayent de bouger autour. Leur chance de réussite est de 40 %. Si un personnage est pris, il doit faire un jet d'Equilibre ou tomber sur le pont. Après quelques minutes les filaments se décolorent deviennent à moitié transparents et se brisent en des fibres sans danger que l'on peut facilement brosser, en supposant que le serpent de mer n'attaque pas avant.

La Bête de la Mer

Cette rencontre est laissée au choix du Maître de Jeu, que ce soit pendant ou après la pulsation du Chaos. Combattre le monstre marin tout en évitant simultanément les tentacules est un vrai défi.

A un moment donné, un personnage verra quelque chose bouger à une centaine de mètres devant le navire. L'objet à moitié submergé se dirige tout droit vers le Skimmer. Si tous les personnages ratent leur jet de Voir, un homme d'équipage signalera la chose.

"Eho" crie-t-il, "ça ressemble à un serpent de mer à l'avant gauche !"

Les marins se précipitent à leurs postes alors que Maître Trews donne l'ordre de virer à droite toute. Des hommes se précipitent à travers le pont pour s'occuper du canon gauche. A une certaine distance, les personnages voient une grande bête lever sa tête de l'eau tout en continuant à avancer droit sur le navire.

Une fois le canon chargé, les marins tireront lorsque le monstre sera près du bateau, augmentant ainsi leurs chances de toucher. Lorsque la bête est approximativement à 50 mètres, le canon s'arrête. Que le monstre soit touché ou non (60 % de chances) il continue d'avancer vers le navire, cognant dans la coque puis se soulevant, l'eau dévalant de sa gigantesque tête sur le pont.

Ce monstre des profondeurs ressemble à une anguille de 20 mètres de long mais avec une sorte de tentacules formant un anneau autour de son cou. Il commence par attaquer avec ses crocs en mordant aléatoirement les marins ou les personnages une fois par round. S'il est gravement blessé, il se retirera et attaquera avec ses tentacules. Le monstre ne combattra pas nécessairement jusqu'à la mort. S'il est trop blessé, il se retirera dans les profondeurs.



☐ Le serpent de mer

Le serpent de mer tentera de saisir les personnages avec ses tentacules.

Chaque fois qu'un tentacule touche, il s'enroule autour du personnage et le tient. Si trois tentacules ou plus attrapent un personnage, ils le soulèvent et, soit le projettent dans la mer (01-50) ou l'attirent vers la bouche et lui infligent une attaque automatique par les crocs (51-00).

Ce serpent de mer possède sept tentacules et peut attaquer avec chacun d'entre eux dans un même round.

Serpent de mer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
49	31	47	7	13	7

Points de Vie : 70 **Armure** : 8 points dus à sa peau de cuir

Arme	Attaque	Dégâts
Crocs	30 %	4D8+4+3D6
Tentacules	20 %	Spécial
Queue	35 %	4D8+3D6

Compétences : Embuscade 60 %, Eviter 55 %, Nager 100 %.

La Fin du Voyage

La destination du Skimmer est la ville portuaire de Sullair. Si les personnages n'ont pas besoin de se ravitailler ou de louer des chevaux, ils peuvent tenter de Persuader Trews de se détourner et de les déposer plus au nord diminuant ainsi de beaucoup la distance à parcourir à terre.

Si les personnages se sont conduits héroïquement Trews, acceptera leur requête, autrement le bateau touchera le quai à Sullair comme prévu.

Gollia

Sullair

Cette petite ville portuaire n'est pas différente des autres villes de l'autre côté du détroit, excepté que la langue la plus communément parlée est le Gollien, un langage similaire au Bas Melniboneen. Comme auparavant, les personnages ayant 80 % ou plus dans les compétences requises n'auront pas de problèmes pour parler ou écrire. Des personnages aux compétences moins élevées devront effectuer un jet pour communiquer.

Ici les personnages peuvent s'équiper et se ravitailler pour leur voyage dans les contrées sauvages. Ils peuvent penser à se renseigner sur des étrangers qui les auraient précédés, mais ils n'apprendront rien. Gath et ses hommes se sont directement dirigés vers la côte nord de Gollia et attendent les aventuriers près des Ruines de la Loi.

Les Contrées Sauvages de Gollia

Si les personnages persuadent Trews de les laisser sur la côte. Il n'y a que 45 kilomètres à parcourir jusqu'à l'endroit situé sur la carte. S'ils voyagent de Sullair, ils devront parcourir 150 kilomètres. Dans tous les cas, le voyage se passe sans problème. Lorsque le groupe arrive près des ruines, les personnages peuvent remarquer que le pays devient plus sauvage, le ciel couvert semble différent et ils entendent les bruits d'animaux sauvages inhabituels.

L'Avertissement

En s'approchant des ruines, les personnages ont une vision macabre. Suspendus par leurs chevilles aux branches d'un arbre, se trouvent les corps d'une demi-douzaine de bandits dont la tête de chacun est réduite en cendres. Un de ces bandits tient serré dans sa main une feuille de papier froissée. Sur celle-ci on peut y lire écrit en lettres de sang : "Par les Seigneurs du Chaos, repartez ! Ceci sera le seul avertissement !" Dessinées sous les mots, on trouve huit flèches irradiant d'un même point.

Gath se propose d'attendre que les personnages aient retrouvé le Couteau Planaire pour lui, leur tendant une embuscade après qu'ils l'aient retrouvé lors de leur sortie du Filet, faibles et fatigués. De manière à éviter tout imprévu, le démon tente de tuer tous les humains habitant ces lieux. Il est sûr que de tels avertissements n'arrêteront pas les aventuriers.

Les Ruines de la Loi

Finalement les aventuriers arrivent. Ce qui était autrefois un grand château dont les tours atteignaient le ciel n'est à présent plus qu'un amas de ruines. Alors que les aventuriers contemplent ce qui était un énorme bâtiment une petite créature ratatinée, courbée, portant une robe brune émerge des ruines. Elle approche des personnages en ne découvrant pas son visage.

La créature tapote une des pierres de fondation et murmure : "Ce sont les restes d'un grand et puissant château qui surplombait un monde qui n'était que Chaos. Mais ce monde est revenu à la Loi et le château est retourné au Chaos. Ainsi j'ai vu le cycle être complet."

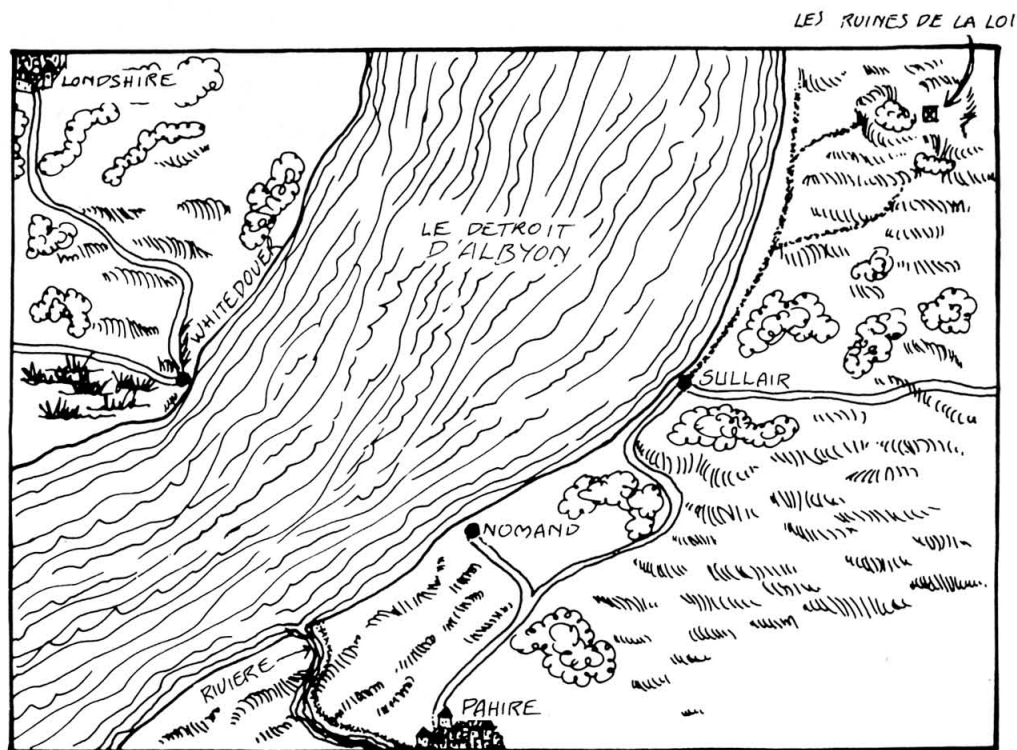
La créature tourne son visage toujours dans l'ombre vers les personnages.

"Je suis désolé de vous voir ici, car vous ne reviendrez certainement pas de l'endroit où vous allez. Mais la Balance est sage et connaît ceux qui la servent le mieux. Vous n'êtes pas les premiers à venir ici aujourd'hui et vous ne serez pas les derniers, autrement la Balance glissera et les murs du monde s'effondreront dans le Chaos."

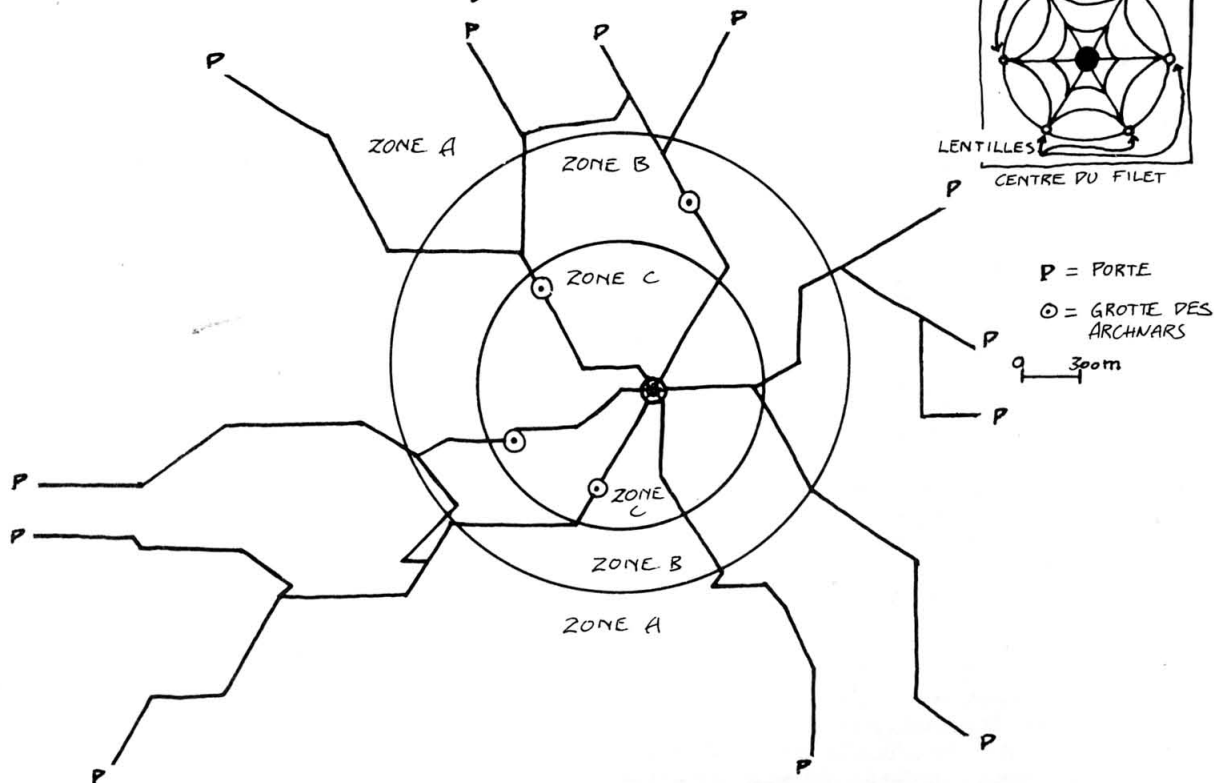
La créature courbée expliquera aux personnages que le Sceau de la Loi a tenu bon durant de nombreuses années après la chute du château et continua de repousser les efforts faits par le Chaos pour entrer dans ce monde. Puis, il n'y a pas si longtemps, un voyageur de l'île d'Albyon brisa le sceau. Peu après, le Chaos commença à s'infiltrer dans le monde. Le petit gardien dit qu'il n'a pas la force nécessaire pour le stopper.

"Comme les pierres s'effritent et disparaissent, je fais de même, et à présent il ne reste plus rien de moi, si ce n'est cet être décharné présent devant vous. Je suis un petit peu plus qu'une ombre, le pâle reflet de que j'ai un jour été."

Une Partie D'Albyon et de Gollia



Les Routes du Filet



La créature conduit le groupe vers quelques tumulus couverts d'herbe pour finalement s'arrêter devant l'un d'entre-eux ayant une entrée vers le nord. En suivant le gardien à l'intérieur, le groupe arrive dans une grande chambre basse dont le sol est recouvert de pierres brisées. Incrusté dans le mur du fond, il y a une grande pierre triangulaire de 3 mètres de côté avec une flèche unique sculptée dans le bas-relief : le Sceau de la Loi. Une image rudimentaire d'une araignée à huit pattes a été gravée sur le Sceau, le dégradant.

"Le voyageur a marqué le Sceau de cette manière" dit la figure encapuchonnée. "Le symbole agissant comme un poison, s'infiltrant dans le Sceau, le pourrissant et affaiblissant son pouvoir."

Les personnages peuvent remarquer que sur les lignes dépeignant l'araignée, des fissures se sont formées dans le Sceau. Ces dernières s'ouvrent et se ferment doucement, à un rythme régulier, comme si quelque chose essayait de sortir.

La créature s'approche du Sceau et les lignes du symbole maudit commencent à briller d'une lumière surnaturelle. Cette lueur est douloureuse pour qui la regarde, mais si un personnage le fait, il verra que cette épreuve draine la vitalité de la créature. Les fissures dans le Sceau s'ouvrent en grand et la créature crie : "Entrez à présent ! Je ne pourrais pas tenir la porte longtemps ouverte ! Entrez et cherchez le Couteau Planaire, volez-le au Chaos et remettez-le à sa place, au côté de la Loi ! Partez maintenant ou abandonnez définitivement votre quête !" Lorsque les personnages entrent dans la portail, ils peuvent voir la créature devenir soudain un tas d'os et de poussière.

Après avoir passé le portail, les personnages sentent le sol se dérober sous leurs pieds. Ils se sentent tomber dans le vide. Des filets de lumières rougeoyantes les éclairent de tout côtés. Puis, doucement, ils s'étalent le long du mur d'un passage cylindrique de 10 mètres de côté. Assez bizarrement les membres du groupe sont dispersés différemment sur les parois de ce tube, semblant défier toutes les lois de la gravité.

Le haut et le bas n'existent pas ici, la gravité semble s'exercer de l'extérieur du tube, également répartie dans toutes les directions. Des lueurs rouges brillent sur les lignes dentelées qui couvrent les parois du tunnel, procurant assez de lumière aux aventuriers pour voir les tourments de cet étrange tube. Une fois remis sur leurs pieds, ils s'a-

perçoivent qu'ils peuvent marcher tout autour du cylindre, la gravité s'exerçant que'elle que soit leur position.

Les Mailles du Chaos

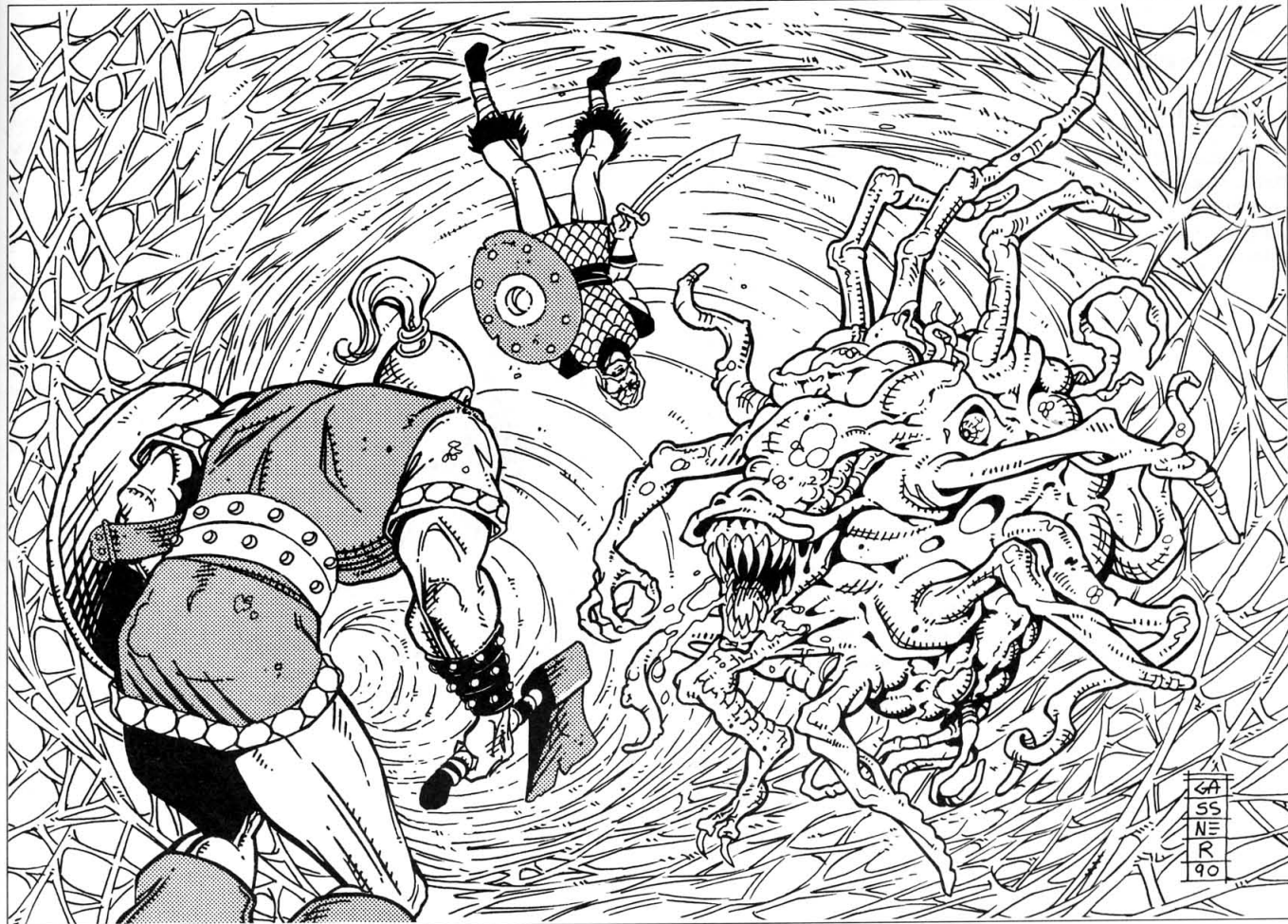
Le tunnel dans lequel se trouvent les personnages est un des brins des Mailles du Chaos, créées par le Couteau Planaire. D'innombrables Filets de cette sorte existent dans des millions de sphères, chacune pénétrant dans un plan différent du multivers. Le plan sommaire du Filet montre ces mailles et il est possible que les personnages désirent explorer ces dernières. Décrire tous les mondes qu'ils pourraient découvrir est impossible. A moins que le maître de jeu se sente prêt à les laisser aller dans différents univers, il est préférable que les personnages suivent leur route, en leur rappelant leurs coeurs de démons, etc... Au centre de toutes ces mailles se trouve le Couteau Planaire.

Les Archnars

Le Filet est habité par des créatures ressemblant à des araignées appelées Archnars. De loin, ces créatures ressemblent à un nuage d'étincelles. Lorsque cela se rapproche, la chose ressemble à un flot d'une masse tremblante d'organes visqueux et de tissus gélatineux. Des points d'intenses lumières parcourent ce corps. Le nombre de jambes que possède un Archnar varie, mais il y en a au moins six et même parfois 25 ou 30.

Les Archnars peuvent se cacher très efficacement dans la pénombre du tunnel, et leur compétence Embuscade dans les limites du tunnel n'est jamais inférieure à 75 %. Ils sont aussi capables d'entrer et de sortir du tunnel en passant au travers des lignes dentelées lumineuses qui parcourent les murs. Pour les personnages, ces lignes semblent parfaitement solides et impénétrables par des humains. Le passage d'un Archnar au travers de ces lignes prend 1 round et durant cette période il ne peut rien faire d'autre.

En général ces créatures sautent sur un membre du groupe d'un angle peu prévisible, prenant leur victime sans défense. En général ces créatures sont à la recherche d'un corps pour couvrir leur progéniture et s'enfuient généralement après avoir infligé des dommages



GA
SS
NE
R
90

à un des personnages. Lorsqu'il est blessé, l'Archnar rompt le combat et tente de faire retraite en passant par une des lignes se trouvant sur le sol. Un Archnar faisant retraite peut parfois essayer d'emmener avec lui un mort ou un blessé. Les humains ne peuvent pas passer par les fentes lumineuses mais les Archnars essayeront quand même ne parvenant qu'à déchiqueter le corps.

La morsure d'un Archnar est très dangereuse. Si l'armure est pénétrée et que des dommages sont subis, la victime doit faire un jet de POU contre la VIR du venin qui est de 13 ou être empoisonné. Parfois (25 % du temps), le personnage empoisonné commence tout de suite à enfler et, en moins d'une minute, explose violemment, arrosant ceux qui se trouvent près de lui de sang et de morceaux de chair. Le reste du temps la victime devient la nounou forcée d'un petit nombre d'oeufs d'Archnars. 2D10 minutes après avoir été mordu, les blessures de la victime enflent soudainement puis s'ouvrent : 1D6 bébés Archnars, mesurant chacun quelques centimètres en sortent et courent sur le sol pour disparaître dans les fissures lumineuses. La victime subit 1D6 points de dommages supplémentaires, mais pourra en guérir.

Par tranche de 800 mètres parcourus dans les ramifications extérieures des Mailles (indiquées sur la carte par la zone A), il y a 30 % de chances de rencontrer un Archnar solitaire. Les ramifications intérieures (zone B) ont la même chance de rencontre, mais le nombre d'Archnars est de 1D3. En groupe les Archnars attaquent sous différents angles, à la fois devant et derrière les aventuriers.

Dans la zone entourant l'endroit où se trouve le Couteau Planaire (zone C) le pourcentage de chances de rencontrer des Archnars augmente à 60 % par tranche de 800 mètres parcourus. Le nombre d'Archnars rencontrés est de 1D4+1.

Les Grottes des Archnars

Lorsqu'ils se trouvent à moins de 80 mètres de ces endroits, les aventuriers sentent un courant d'air chaud sur leur visage. S'ils approchent de la source de la chaleur, ils découvrent une chambre sphérique de 15 mètres de diamètre. Les murs courbes sont une masse mouvante lumineuse de matière primaire, crachant des étincelles dans l'air sec et chaud. De nombreuses dalles triangulaires plates flottent sur la surface fondue des murs intérieurs.

A moins que les personnages n'aient une route pour faire demi-tour, ils doivent sauter de plaque en plaque comme indiqué sur la carte. Si un personnage rate un saut, il tombe dans la substance fondue, subissant 1D6 points de dommages par round jusqu'à ce qu'il puisse grimper à nouveau sur une plaque. Les Archnars peuvent passer sur cette substance sans subir de dégâts.

Attendant sur la plus grande dalle centrale, 1D4 Archnars tentent de bloquer le passage aux aventuriers. Les personnages peuvent essayer de les passer à la dérobée en utilisant la compétence Se Cacher, réduite de moitié à cause de la lueur et du fait qu'ils se déplacent. S'ils sont découverts, les Archnars cercleront autour de la plaque où ils se trouvent en observant les personnages. Une fois assurés que les personnages ne sont pas dangereux, ils commenceront à se diriger directement vers les aventuriers. S'il y a plus de deux personnages par

Archnars

Caractéristiques

	FOR	DEX	CON	TAI	INT	POU
	4D8+6	3D8	5D8	4D8	2D8	3D8
	24	13-14	22-23	18	9	13-14

Moyenne des points de vie : 28-29

Armure : 1D10 points de peau tremblante et gélatineuse.

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	50 %	2D6+venin

Compétences : Embuscade 74+1D20 %, Eviter 40+1D20 %, Se Cacher 60+1D20 %, Mouvement Silencieux 50+1D20 %.

Archnars, ces derniers se sentiront surpassés en nombre et feront traitée par l'ouverture de l'autre côté de la chambre. Ils reviendront 1D6 rounds plus tard avec en renforts 1D3 Archnars.

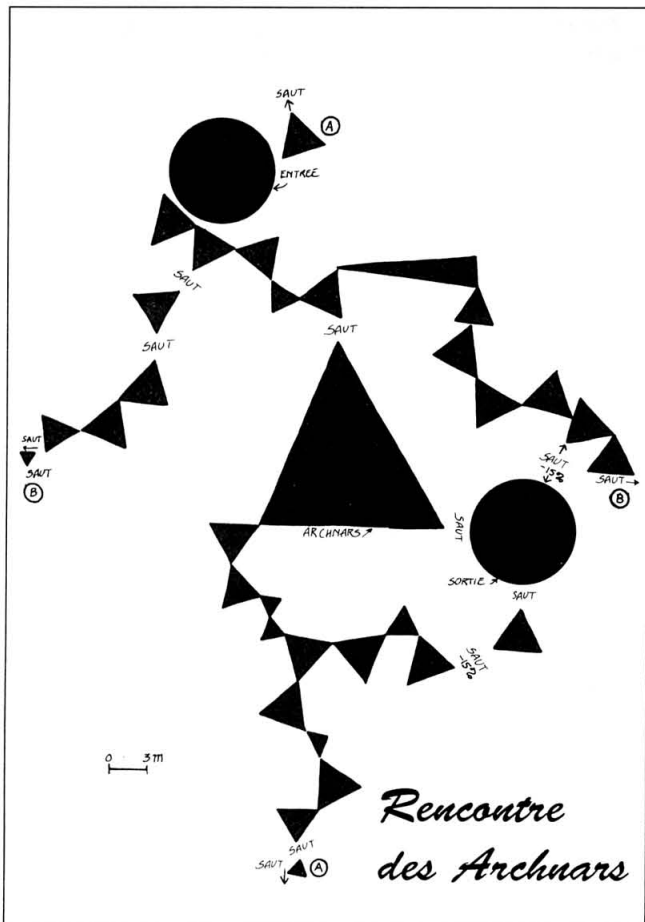
Les Lentilles

Juste à l'extérieur de la zone centrale occupée par le Couteau Planaire, chaque passage se rétrécit, finissant par une étrange lentille translucide de 3 mètres de diamètre. Tout personnage touchant une lentille sentira une faible résistance et découvrira qu'il peut assez facilement passer au travers. Passer un bras ou une jambe produit une sensation bizarre de tiraillement, mais pas douloureuse et lorsqu'on retire le membre il paraît tout à fait normal.

Les personnages doivent passer à travers ces lentilles pour atteindre le Couteau Planaire. Traverser une lentille inverse le personnage, modifiant complètement l'intérieur du corps, mais sans causer la mort. Les armures et les vêtements portés sont à présent à l'intérieur du corps, de même que toutes les armes qui n'étaient pas en main lors du passage. A cause du réassemblage nécessaire, tous les points de vie perdus sont regagnés.

Le système nerveux des personnages s'est aussi modifié, apparaissant comme un réseau de filaments lumineux passant au travers des organes et des tissus gélatineux. Les sens ne peuvent pas être différenciés en voir, entendre, toucher, sentir ou goûter, mais fonctionnent différemment : toutes ces compétences se sont fondues en une seule, Détecter. Déterminez la valeur de cette dernière en faisant la moyenne d'Ecouter, de Sentir, de Voir et de Goûter en y ajoutant le POU du personnage. Détecter n'est pas lié à un organe sensoriel particulier et fonctionne en même temps dans toutes les directions (par exemple, un personnage ainsi transformé ne peut plus être attaqué de dos). Pour redevenir normal, un personnage doit passer de nouveau au travers d'une lentille dans la direction opposée.

De l'autre côté de la lentille, fixée en son centre se trouvent des filaments soyeux de quelques centimètres de diamètre. Les personnages peuvent facilement garder leur équilibre sur ce fil et découvriront qu'en fait ils peuvent tenir debout dessus dans n'importe qu'elle position.



Les fils s'enfoncent dans les ténèbres. On peut voir de nombreux autres fils, tous ressemblent à celui sur lequel se trouvent les aventuriers, irradiant d'un point central. Dès que les personnages commencent à se déplacer le long du fil, ils constatent qu'ils glissent sur ce dernier deux fois plus rapidement que leur vitesse normale de déplacement. En suivant les fils, les aventuriers progressent vers le centre d'un énorme Filet multi-dimensionnel.

❑ La Grande Araignée

Une gigantesque araignée vit dans ce Filet, réparant les fils et mangeant des Archnars. Contrairement aux personnages, cette araignée est à l'endroit. La partie centrale de son corps a la taille d'un boeuf, chacune de ses jambes fait 7 mètres de long. Ses yeux multi-

La Grande Araignée					
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
37	22	20	6	6	18
Points de Vie : 30		Armure : 6 points de peau chitineuse.			
Arme	Attaque		Dégâts		Parade
Fils paralysants	55 %		spécial*		-
Morsure	50 %		3D6+venin**		-
Compétences : Embuscade 70 %, Se Cacher 25 %, Mouvement Silencieux 65 %.					
* L'araignée peut lancer violemment un fil enrobé d'une substance paralysante, VIR 11. Lorsqu'une personne est touchée, elle doit faire un jet de résistance en opposant sa CON à la VIR du poison. Si ce jet est raté, le personnage reste immobile durant 1D6 rounds. En voyant sa cible paralysée, l'araignée peut commencer à se déplacer vers lui dans le but de le mordre.					
** Ce venin corrosif a une VIR de 8. Si le jet de résistance de la CON de la victime est raté, cette dernière commence à perdre 1D3 points par round alors que ses os et ses organes internes commencent à se dissoudre. Après sa mort, la victime n'est plus qu'un petit sac rempli de liquide. Une dose d'antidote de niveau 5 peut arrêter le processus mais ne restaure pas les points de vie perdus.					

ples brillent d'une pâle lueur.

Lorsqu'on se déplace sur les fils, il y a 50 % de chances de rencontrer ce monstre. Cette créature n'est pas aussi audacieuse que ces cousins Archnars et toute créature résistant aux fils paralysants de l'araignée et se précipitant vers elle d'une manière agressive à 80 % de chances de faire fuir le monstre. La créature préfère combattre avec ses fils paralysants, gardant son attaque par morsure pour une proie déjà immobilisée.

La Chambre Centrale

Près du centre du Filet, les filaments convergent sur un objet sphérique de la taille d'une maison de deux étages. Les fils entrent dans cette sphère noire par des ouvertures irrégulières séparées de 4 mètres.

Il n'y a pas de lumière à l'intérieur de cette structure. Au lieu de marcher sur les fils, les personnages se retrouvent en train de ramper dans un tunnel visqueux se rétrécissant sans transition apparente. Les murs s'ouvrent et se contractent en rythme autour d'eux, le tunnel se rétrécit jusqu'à ce que les personnages soient forcés de progresser sur une seule colonne. Cela continue jusqu'à ce que la tête du personnage ouvrant la marche débouche dans un espace libre. Bien qu'il soit difficile de progresser, il est possible de lutter pour s'extraire de cette ouverture. La FOR de cette entrée flexible est de 14 et un aventurier pourra choisir de lutter soit avec sa FOR, soit avec sa DEX pour sortir. Dans tous les cas, un jet raté signifie que le personnage subit 1 point de dommages.

Après s'être frayé un chemin dans l'ouverture les personnages se trouvent à l'intérieur de la sphère.

Suspendu au centre de la sphère il y a un couteau à double lame, rayonnant, des éclairs de lumière partant de lui dans toutes les directions. C'est le Couteau Planaire et il brille d'une lueur surnaturelle. Si un personnage réussit un jet de Détecter, il voit, de l'autre côté de la sphère un humain inversé portant une épée. Apparemment il n'est pas au courant de la présence des personnages.

Le Couteau Planaire

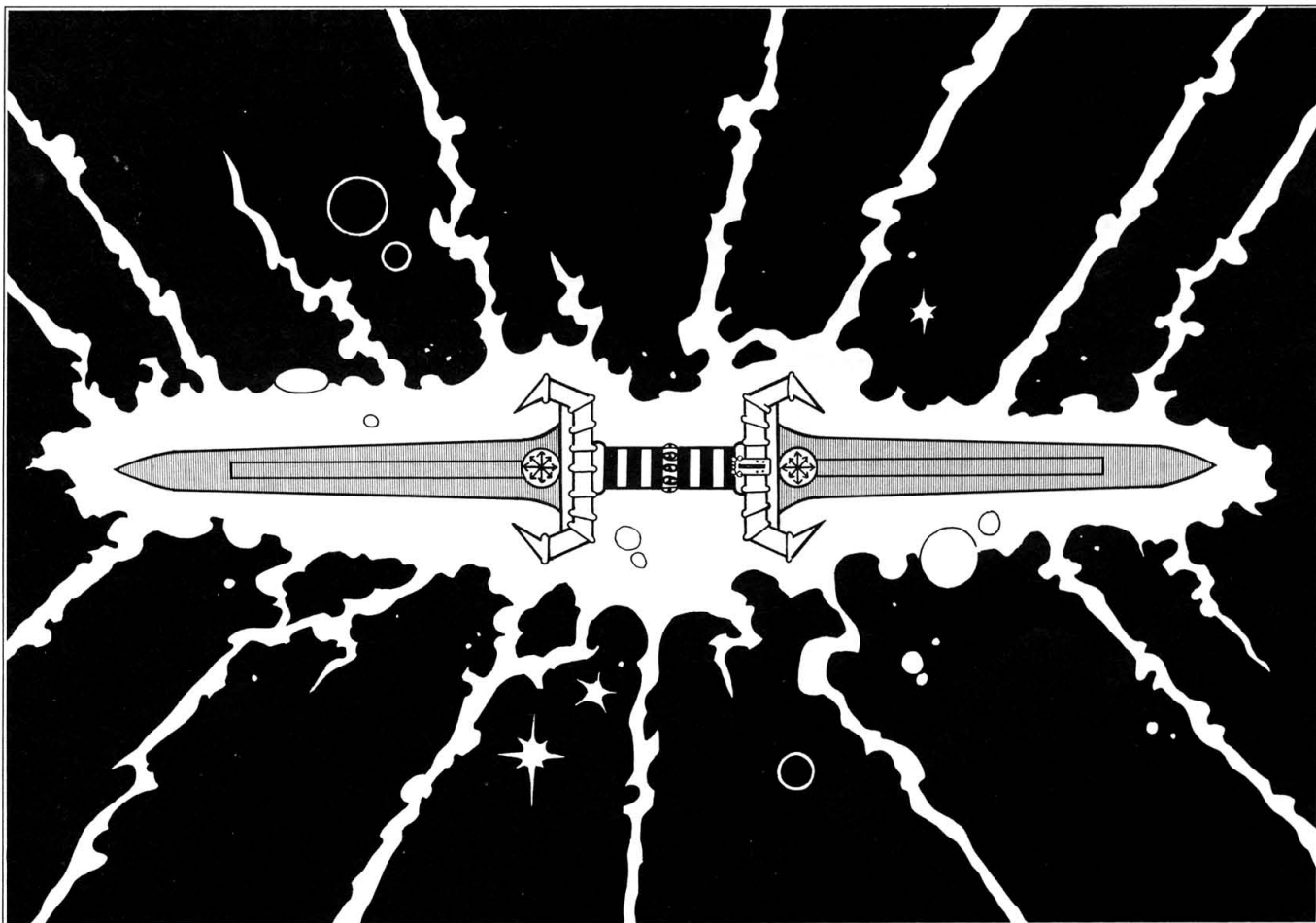
Cette arme ressemble à une dague à deux lames, chacune sortant du côté opposé de la paume. A la base de chaque lame il y a le symbole du Chaos. Le métal de ces lames est terne, le pommeau est incrusté d'une matière ressemblant à de l'ambre. Visiblement cette arme bien que légère, n'est pas assez équilibrée pour pouvoir être lancée.

Un petit objet en métal est fixé sur l'entretoise. Cet objet est percé d'une fente de 2,5 centimètres de long, large de 8 millimètres et profonde de 1,5 centimètres. Il y a six petites gemmes ternes non-identifiables s'arrêtant à la base de cet objet, elles sont très lisses au toucher (actuellement des composants non-activés).

Seuls les personnages possédés par les coeurs des démons voient leur regard irrésistiblement attiré vers le Couteau et doivent résister au POU du Couteau qui est de 30 ou être possédés par l'idée d'obtenir pour eux-même cette arme étrange. Toutes ces personnes se sentiront irrésistiblement attirées vers la lame et, se détachant du mur, se retrouveront en train de flotter vers le centre de la sphère. Les possédés veulent tous avoir le Couteau mais ceux ayant la meilleure DEX seront en tête. Aucune autre personne ne sera attirée d'une telle manière.

L'étranger inversé verra les personnages se dirigeant vers le Couteau Planaire, tentera de s'interposer entre eux et la lame et combattra le premier qui s'approchera du Couteau, en le repoussant probablement. Les personnages pourront détecter une voix humaine leur demandant de rester à l'écart de la lame, mais, possédés, ils ignoreront l'avertissement. L'humain inversé ne pourra stopper le second personnage et ce dernier passera à côté de l'étranger alors qu'il combattra encore le premier arrivant.

En attrapant le Couteau, le personnage doit faire un jet sous sa CONx5 sur D100. S'il rate, il a été repoussé par la puissance du Couteau, il subit 2D6 points de dégâts sans tenir compte de l'armure et il est repoussé au travers de la sphère pour finir sa course contre le mur. Toutefois il continuera à être possédé et, si le Couteau est encore disponible, il essaiera de nouveau. Tout personnage réussissant son jet ne subira pas de dommages et peut s'emparer du Couteau. Pendant ce temps, l'étranger continuera à essayer de repousser les personnages.



Dès que le Couteau est retiré de sa position au centre du Filet, les éclairs de lumière s'interrompent et deviennent des spires tournoyantes. Une onde de choc énorme projette les personnages contre les murs leur faisant subir 1D2 points de dommages.

L'inversion subie lors du passage de la lentille s'arrête immédiatement et les personnages redeviennent normaux, un processus qui, de nouveau, restaure les points de vie perdus par les aventuriers. L'étranger est lui aussi redevenu normal et les personnages se trouvent en présence d'un homme grand et maigre avec des cheveux noirs et un regard perçant. C'est Justin Carrock.

Le personnage qui s'est emparé du Couteau subit lui aussi de grands changements. Le Couteau et lui sont devenus un, la lame à disparu. Bien que le personnage semble être encore humain, ses yeux brillent d'une manière surnaturelle et, lorsqu'il ouvre la bouche, des flammes bleu pâle en sortent. Sa voix est devenue profonde, dissonante et froide. Ce personnage est possédé par le démon de l'arme.

"Vous n'auriez pas dû déranger la lame," dit Carrock, en regardant avec prudence le démon. Le personnage possédé ricane, sourit diaboliquement et crache quelques flammes. "Il manque le module de contrôle qui permet d'utiliser l'arme."

Alors une autre onde de choc parcourt les Mailles du Filet, tordant le sol et les murs de la chambre.

"Nous devons nous dépêcher de sortir", dit Carrock, "Les Mailles du Filet s'effondrent et, si nous en restons prisonniers, je ne sais pas ce qui risque d'arriver." Carrock se rue vers la sortie, se dirigeant vers le tunnel que lui et les personnages ont emprunté pour venir d'Albyon.

☐ Justin Carrock Champion Eternel

Justin est un homme grand au teint cireux, aux cheveux et aux yeux noirs. La finesse de ses traits est accentuée par son long nez aquilin. Il porte une grande cape et un chapeau mou.



Justin Carrock

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	6/30	12	17	25	18	19

Points de Vie : 6/30 Armure : cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapier	118 %	1D6+1	102 %
Dague	128 %	1D4+2	128 %
Dague lancée	123 %	1D4+2	-
Pistolet de poche	103 %	1D6+2	-
Mousquet	107 %	2D6+2	-

Compétences : Embuscade 98 %, Grimper 83 %, Artisanat (Armurier) 89 %, Crédit 122 %, Eviter 73 %, Premiers Soins 88 %, Sauter 23 %, Ecouter 82 %, Cartographie, 72 %, Mémoriser 100 %, Mouvement Silencieux 92 %, Connaissance de la Musique 75 %, Eloquence 114 %, Crocheter 91 %, Connaissance des Plantes 113 %, Connaissance des poisons 65 %, Chevaucher 108 %, Chercher 77 %, Voir 97 %, Chanter 99 %, Passe Passe 121 %, Nager 23 %, Pister 92 %, Culbuter 78 %.

Langages : Commun d'Albyon 86/91 %.

Compétences d'invocation : 88 %.

Carrock s'est spécialisé dans l'invocation d'élémentaires particuliers. Il invoque rarement des démons. Il est difficile de les invoquer dans ce plan et leur nature extrêmement chaotique le repousse.

Rapier élémentaire Vipère

Le pommeau en cuivre de cette arme est sculpté pour ressembler aux écailles d'un reptile. En prononçant le mot "Frappe", l'épée est capable de donner un choc électrique à ce qu'elle touche, lui faisant subir 2D4 points de dommages supplémentaires ignorant la protection des armures métalliques. Si les dégâts infligés par le choc sont capables de dépasser la CON de la cible lors d'un jet sur la table de résistance, la victime est assommée durant 1D4 rounds. Pour pouvoir utiliser le pouvoir électrique le l'arme, il est nécessaire de porter, comme Justin le fait toujours, un gant isolé.

Carrock est une manifestation du Champion Eternel et s'est dévoué pour maintenir la position de ce monde du côté de la Loi. Il sait que le module de contrôle se trouve sur un autre plan et espérait atteindre ce monde en passant par les Mailles du Filet. Il ne sait rien de la quête des personnages.

Une fois redevenu normal, les aventuriers peuvent reconnaître Justin Carrock grâce aux descriptions données par Maria et lors de leur passage à l'auberge. Carrock est entré dans les Mailles du Filet peu de temps avant les personnages et à découvert le Couteau, l'origine des pulsations du Chaos dévastant son monde. Toutefois, il l'a laissé en place, pensant d'abord trouver le module de contrôle et l'installer dans le Couteau Planaire avant de s'emparer de cette arme-démon. Une fois stabilisé, Carrock pensait pouvoir la contenir dans la cave aménagée dans son bureau dans l'auberge.

Carrock est en mauvaise santé, normalement sa CON est de 6. Pour compenser, il utilise une drogue spéciale de sa fabrication qui fortifie sa CON au-delà des possibilités humaines (CON 30). Les effets de la drogue durent 2D6+1 heures après quoi sa CON tombe en 1D10 minutes à son niveau normal de 6. Carrock doit ensuite lancer 1D20 sous sa CON ou tomber évanoui durant 1D10x3 minutes. Lors de son réveil, l'INT de Carrock chute à 8 durant deux heures, suite à quoi il commence petit à petit à revenir à son niveau normal. Durant cette période Justin est maussade et insoumis, menaçant les personnes autour de lui. A moins de bien les connaître, il peut même oublier les noms de ceux qui l'entourent et même ce qu'il fait là.

Il garde toujours sur lui 1D8 doses de sa potion (il lui en reste encore 6), mais à cause du prix de celle-ci, il ne l'utilise qu'en cas de force majeure.

☐ Le Démon Planaire

Le personnage qui a pris possession de l'arme est à présent possédé par le démon de l'arme. Bien qu'il reste jouable, le personnage

doit être aussi dirigé par le maître de jeu qui doit jouer le démon d'une manière particulière. Plus tard, si le module de contrôle est trouvé et installé, le démon est à nouveau lié et le joueur redevient normal. La fente où se branche le module se situe alors dans la gorge du personnage possédé.

Ce personnage possède alors des caractéristiques très différentes décrites ci-dessous :

Couteau, démon vengeur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	23	*	10	30	15	6

* Représente la taille habituelle du personnage

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes : Le personnage utilise toutes ses armes à son niveau habituel. Couteau frappe deux fois par round, une fois à son niveau de DEX normal et une autre à la fin du round. Toutes les armes de mêlée de Couteau font 2D6 points supplémentaires de dommages et ont un effet spécial. La victime incapable de résister au POU de Couteau meurt dans d'horribles souffrances, en voyant avec horreur sa chair et ses os commencer à tomber en lambeaux au sol. La victime perd 1D10 points de vie par round.

Compétences : identique à celles du personnage.

Cette créature est totalement chaotique au point d'être complètement imprévisible. Elle est remplie de haine et de soif de vengeance d'être restée si longtemps prisonnière de la lame. Couteau (le seul nom auquel répondra à présent le personnage) accompagnera les joueurs aussi longtemps qu'ils lui permettront d'éтанcher sa soif de tuer. Il les aidera dans leur quête pour trouver le module de contrôle, incapable de réaliser qu'il aide les aventuriers à obtenir la seule chose qui le ramènera à son existence passée. Il ne percevra la menace que lorsqu'on essaiera de lui implanter le module de contrôle.

La possession de Couteau à détruit tous les liens existant entre le personnage et des démons, armes, armure, etc. Toutefois le démon instille ses propres pouvoirs que ce soit dans l'arme ou l'armure que le personnage utilise. Tous les objets démons tenus par Couteau seront drainés de la même manière.

Bien qu'étant allié du groupe, Couteau reste extrêmement dangereux. Il ne perd pas de temps à discuter, et, s'il se sent menacé ou que l'on complotte contre lui, il cherchera à se venger rapidement. Les joueurs devront faire attention à cet allié.

La Fuite hors des Mailles du Chaos

Carrock forcera les personnages à quitter les lieux au plus tôt. Il est convaincu que les Mailles ne tiendront plus longtemps. Tous les fils sont devenus des tunnels comme celui rencontré précédemment. Justin quitte immédiatement la chambre par l'endroit d'où sont venus les personnages, n'attendant pas pour voir si ces derniers le suivent. Si les personnages hésitent, une autre onde de choc les convaincra du danger imminent. Couteau les suivra.

La fuite à travers les tunnels est difficile. Ces derniers tournent, en tanguant comme un navire sur une mer démontée. Les joueurs rencontreront quelques Archmars, mais ces derniers seront paniqués, cherchant à fuir, apparaissant et disparaissant dans les murs, cherchant à éviter la fin imminente des Mailles du Chaos.

L'Embuscade

Lorsque les personnages atteindront la sortie, si l'un d'entre-eux réussit un jet de Sentir, il notera une odeur d'oeufs pourris et de térébenthine flottant dans l'air. Si tout le monde échoue, laissez les personnages sortir du tunnel et tomber entre les mains de Gath et de ses hommes. S'ils sont surpris, les personnages seront attaqués durant 1 round sans pouvoir répliquer. Autrement, le combat se déroulera normalement.

- ☐ **Gath**
démon gardien

Gath

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	21	20	17	16	17	3

Points de Vie : 29 **Armure :** aucune
Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**
Griffes x2 79 % 1D6 60 %
Souffle enflammé 45 % 3D8 -
Sang acide 55 % 2D10 -

Gath combat en général avec ses griffes, attaquant à chaque round avec les deux. Si les deux attaques portent sur la même personne cette dernière au lieu de subir des dégâts se sentira doucement soulevée. Si elle ne peut opposer sa FOR à celle de Gath, ce dernier réussira à la soulever suffisamment pour l'attaquer avec son souffle enflammé. Toute arme perçant la peau du démon fera jaillir un jet de sang acide qui, s'il touche la victime, lui fera subir 2D10 points de dommages en ignorant toute armure.

- ☐ **Dog**
mercenaire

Dog

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

Points de Vie : 17 **Armure :** de plaques démon (25 points)
Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**
Epée large 89 % 1D8+1 60 %
Dague 45 % 1D4+2 30 %
Arc simple 72 % 1D8+1 -
Targe 78 % 1D6 65 %

Compétences : Embuscade 75 %, Grimper 15 %, Eviter 45 %, Se Cacher 80 %, Sauter 15 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 50 %, Equitation 80 %, Voir 65 %, Poser/Désarmer Pièges 80 %, Nager 5 %, Pister 65 %, Culbuter 5 %.

Langages : Commun 16/75 %.

Epée démon Thoron

CON 25 POU 3

Bonus aux dégâts : 3D6

Armure démon Dixar

CON 25 TAI 12 POU 11

- ☐ **Davis Olaer**

Olaer est un homme d'âge moyen, plutôt petit. Il sourit rarement. A cause de l'étrange apparence de son armure, il porte une longue cape et un capuchon. Il utilise ses compétences Jongler et Culbuter

Davis Olaer

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

Points de Vie : 15 **Armure :** armure démon (17 points)
Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**
Epée large 70 % 1D8+1 67 %
Dague 65 % 1D4+2 80 %
Dague lancée 80 % 1D4+2 -

Compétences : Eviter 75 %, Jongler 75 %, Ecouter 38 %, Mouvement Silencieux 60 %, Culbuter 47 %.

Armure démon Phantrey

CON 17 POU 13

Cette armure semble être faite d'un amas pourpre de vers caoutchouteux. Chacun de ces milliers de bouts caoutchouteux fait 40 centimètres de long, couvrant tout le corps d'Olaer hormis le visage, les mains et la paume de ses pieds. Lorsqu'il ne la porte pas, Olaer enferme son armure dans un tube en cuivre d'une trentaine de centimètres, fermé par un tissu brodé portant le symbole du Chaos.

La Mer des Murmures

Balayés par le maelström créé par la destruction du Filet du Chaos, les personnages sont projetés au travers du multivers dans un plan connu sous le nom de M'oor Talen, parfois appelé la Mer des Murmures. Il s'agit d'un monde presque entièrement constitué par un océan tumultueux et bouillonnant. M'oor Talen est en train de tomber peu à peu sous l'emprise du Chaos. Avec l'aide d'un mystérieux étranger, Andrew Grant, les personnages devront voyager sur cet océan afin de découvrir et détruire un artefact connu sous le nom de Fléau de Straasha. C'est grâce à cet objet que le Chaos domine M'oor Talen. Le seul espoir réel des aventuriers de quitter ce plan en est la destruction.

M'oor Talen

Ce plan est presque entièrement constitué par un gigantesque océan d'où émergent quelques îles volcaniques. Il n'y a aucun ciel. Une vaste voûte de pierre s'étend d'un horizon à l'autre, englobant complètement le plan. La seule source de lumière provient de la pâle lueur émise par les nuages laiteux errant sous le dôme de pierre. La température est variable. Des périodes calmes, chaudes et humides alternent avec des tempêtes polaires d'une violence inouïe.

Néanmoins, tout n'a pas toujours été ainsi. Il y a des siècles, ce monde fut nommé M'oor Talen par le peuple qui y vivait. Les mers étaient alors beaucoup plus basses et couvertes de vastes archipels. De magnifiques cités s'y dressaient, baignant dans la douce chaleur du soleil et bercées par un vent maritime rafraîchissant. De grands vaisseaux marchands sillonnaient les eaux, transportant biens et passagers d'un lieu à un autre. C'est alors que le peuple de M'oor Talen fut détourné de ses croyances Loyales et, conduit par le prêtre P'urg-orp Lysh, s'adonna à l'adoration du Seigneur du Chaos, Pyaray.

Peu à peu, l'influence de Pyaray grandit au travers de ce monde. Finalement, avec l'aide de l'infâme Lysh, le Seigneur du Chaos fut capable de bannir de ce plan le Seigneur Élémentaire, Straasha. L'équilibre que ce dernier établissait étant rompu, les océans tombèrent sous le contrôle de Pyaray. En quelques instants, les îles furent englouties sous les eaux, les grandes cités et leurs populations détruites par de gigantesques raz de marée. Seul l'ancien Temple de l'Oracle, construit sur la plus haute montagne de M'oor Talen, échappa à la destruction. C'en était fini des îles verdoyantes sous le ciel doux et des vaisseaux marchands fendant les mers. Les seuls navires que l'on peut y voir aujourd'hui appartiennent à la Flotte du Chaos de Pyaray ; de monstrueuses barges dirigées par les cadavres de ceux qui sont morts en mer.

Un artefact magique appelé le Fléau de Straasha se trouve dans le grand temple sous-marin de Pyaray. Il dégage en permanence ce que l'on peut décrire comme du Chaos liquide. Il pollue la mer et accroît le pouvoir de l'entropie sur ce monde. Si cela devait se poursuivre, le plan serait finalement détruit.

L'environnement au dessus des eaux est difficile. Quelques créatures étranges s'y battent pour y maintenir leur misérable existence. A l'inverse, sous les mers, la vie est abondante et revêt de nombreuses formes chaotiques. Ce monde sous-marin est d'une violence inouïe et soumis à des changements brutaux. Il s'agit d'un monde de monstres maritimes, certains créés par les imprévisibles Courants de Chaos émanant du Fléau de Straasha. Dans cet univers primitif, il existe une variété et quantité d'invertébrés et de poissons en un nombre étourdissant. En ce qui concerne les formes de vie supérieures, on compte quelques reptiles mais il n'y a ni oiseaux, ni mammifères.

Sorcellerie et Religion

Le Chaos est fort sur ce plan et les facultés magiques en sont notablement affectées. L'invocation de démons et d'élémentaires y est plus facile qu'à la normale. Divisez le temps et le POU nécessaires par deux. La compétence en invocation reste inchangée. Les élémentaires peuvent être liés normalement, par contre ce n'est pas le cas des démons. Doublez le POU du démon lors de la lutte de POU. Les élémentaires liés peuvent se manifester et être utilisés normalement. Les démons liés qui se manifestent en dehors de leur objet de lien pourront eux engager une lutte de POU (au double de leur caractéristique normale) et tenter de se libérer du contrôle du sorcier. Le démon a droit à une tentative à chacune de ses manifestations.

L'artefact chaotique, le Fléau de Straasha, a banni les Seigneurs Élémentaires qui ne peuvent donc plus y être conjurés. Les Seigneurs des Bêtes ne sont représentés que par quelques espèces mais peuvent être appelés normalement. Les Seigneurs de la Loi ne peuvent entrer dans ce plan à l'instar de tous les Seigneurs du Chaos, hormis Pyaray.

Le Seigneur Pyaray

Pyaray est l'un des nombreux Seigneurs du Chaos. Sur le plan des Jeunes Royaumes, il revêt généralement l'apparence d'une gigantesque pieuvre rouge sang munie de plusieurs yeux. Une gueule gigantesque et un joyau bleu étincelant ornent sa tête. On raconte sur les Jeunes Royaumes que Pyaray hante les profondeurs des mers avec sa Flotte du Chaos pour collecter tous ceux qui y ont péri, afin d'en faire son équipage mort vivant pour l'éternité.

Tant qu'ils seront sur ce plan, les aventuriers accumuleront de l'Elan comme s'ils étaient membres du culte de Pyaray. Les joueurs ne devront pas le savoir et le maître de jeu devra tenir un décompte précis pour chaque personnage. Ces points ne sont pas utilisés de la manière habituelle. Le total en Elan servira à la fin de l'aventure. En plus de l'Elan gagné normalement par un adorateur de l'Eglise du Chaos et de Pyaray, le maître de jeu devra tenir compte des bonus et malus ci-dessous.

+1D10 si l'on demande à Pyaray de devenir son Agent.

+1D10 si l'on sacrifie du POU dans la salle de rituel du temple.

+1D8 si l'on parle à l'Oracle.

-1 pour chaque perle noire prise aux huîtres géantes dans la Mer des Murmures.

-1D4 pour chaque Enfant de Pyaray tué ou blessé.

-1D8 si l'on prend le Fléau de Straasha.

-1D10 si l'on détruit le Fléau de Straasha.

-1D10 si l'on profane la salle de rituel du temple.

Pyaray est le maître incontesté de ce plan et il s'y manifeste souvent en esprit ou physiquement. De ce fait, toute question posée à un démon de Savoir est portée à sa connaissance. Pyaray sait quelle question a été posée et peut en déduire les plans des aventuriers. Il peut également empêcher un démon de répondre à n'importe quelle interrogation.

Objets Technologiques

Les objets technologiques transportés dans ce monde sont soumis aux effets pervers du Chaos. Une fois par jour, lors de la première utilisation de l'objet, un jet doit être effectué pour déterminer s'il a succombé aux influences du Chaos. Si l'objet n'est pas utilisé pendant plusieurs jours, un jet doit être effectué pour chaque jour écoulé au moment de son usage. Il y a 5 % de chances par facteur technologique que l'objet ait été subtilement déformé et soit devenu inutilisable. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe sur le multivers au début de ce livre.

De plus, tout objet technologique de petite taille venant au contact des Courants du Chaos sera automatiquement transformé et rendu inutilisable.

Les Naufragés

Les personnages se réveilleront doucement pour se retrouver allongés sur une plage de sable gris près d'une vaste mer. L'air est rempli du murmure de centaines de voix provenant de nulle part. Au dessus d'eux, les aventuriers ne verront pas un ciel mais une gigantesque voûte de pierre grinçant sans cesse. De temps à autre, de petites pierres en tombent pour s'écraser au sol ou s'abîmer dans la mer. Des nuages gris argenté traversent ce ciel de pierre et leur lueur projette un crépuscule perpétuel sur la surface des eaux. Des éclairs bleus illuminent parfois la mer pour laisser apparaître au loin de petites îles. En cherchant l'origine des murmures, les aventuriers découvriront que le bruit est fait par l'action de la mer. Il n'y a ni clapotis, ni mugissement, seulement ces murmures omniprésents et constants.

Les personnages s'apercevront également que non seulement tous leurs compagnons sont présents mais également tous leurs adversaires humains encore en vie. Gath n'est pas là, balayé sur un plan différent avec tous les démons et élémentaires manifestés au moment de l'explosion. Les morts, personnages ou non, ne sont pas là, leurs corps ayant été abandonnés.

Dans un premier temps, les aventuriers peuvent se préparer à affronter les restants de leurs ennemis. Ils s'apercevront vite que pour l'instant ces derniers sont aussi groggy qu'eux. Aucun de ces hommes n'éprouve une loyauté telle pour Pollidémia qu'il serait prêt à continuer le combat. Ils sont aussi perdus et désorientés que les personnages et demanderont une trêve, au moins jusqu'à ce qu'ils soient sortis de cet endroit.

A première vue et sans se lancer dans une exploration complète, les aventuriers pourront vite conclure qu'ils se trouvent sur une petite île volcanique, identique à celles vues dans le lointain. Le centre de l'île des aventuriers s'élève rapidement pour former une paire de pics jumeaux.

Loin du rivage, sous la surface des eaux, les aventuriers apercevront de mystérieux points lumineux parsemant le fond de l'océan comme des étoiles. Il est impossible d'en déterminer l'origine. A nouveau, les personnages remarqueront que les bruits de la mer, des vagues, du vent sur l'eau, du lointain ressac se combinent en des milliers de murmures. Ce son doux semblera cacher une sombre menace, même si on ne peut saisir les paroles proférées. Les aventuriers ne seront pas libérés de ce phénomène énervant avant d'avoir quitté ce monde. Hormis les instants qu'ils passeront sous les flots, ce bruit les accompagnera partout. Utilisez le pour faire monter la tension tout au long de l'aventure. Rappelez-le à l'attention de vos joueurs lorsque tout est calme ou encore murmurer à leurs oreilles d'étranges et terribles menaces.

Régulièrement, les marées chaotiques de la Mer des Murmures recouvrent les plaines basses de l'île, ne laissant plus que les deux pics apparaître à la surface. Ces marées ne sont pas régies par des phénomènes naturels et surgissent spontanément. Il y a 20 % de chances par heure que les eaux montent d'à peu près 7 mètres, ne laissant que les pics à la surface. Les eaux resteront à ce niveau pendant 1D8 heures avant de se retirer, laissant derrière elles de nombreux débris. Les pics sont raides. Un jet en Grimper sera nécessaire pour atteindre leur mi-hauteur et se retrouver au dessus

de la ligne de marée haute. Une petite hutte, abritée dans une faille entre deux rochers, se trouve sur le pic de gauche. Un personnage se trouvant sur la plage devra réussir un jet en Voir pour la remarquer. Il s'agit de la demeure d'Andrew Grant, une autre personne qui a échoué dans ce monde. Cette mesure se trouve à 10 mètres au dessus de la ligne de marée et un second jet en Grimper sera nécessaire pour l'atteindre.

A 250 mètres sur la gauche de la plage, on peut voir des rochers longeant la plage, le ressac venant se briser contre eux en murmurant. Si un personnage réussit un jet en Voir alors qu'il examine ces rochers, il pourra apercevoir un groupe de grands lézards rampant dans la direction des aventuriers, leurs yeux minuscules fixés sur eux. En cas d'échec, les monstres pourront s'approcher discrètement avant de dévaler sur la plage. Leur approche sera remarquée alors qu'ils ne seront plus qu'à 70 mètres du groupe.

Ces grands lézards, similaires aux iguanes marins de la Terre, sont répandus dans tout ce monde océan. On peut en voir partout de grandes quantités, écumant les plages à la recherche perpétuelle de nourriture. Comme les personnages vont pouvoir le découvrir, leur régime alimentaire inclue les humanoïdes. Les lézards attaquent en groupes, s'approchant discrètement en petit nombre (1D6). Leur quantité s'accroît de 1D6 au round suivant alors qu'un nouveau groupe arrive.

❑ Iguanes Marins Carnivores

Il s'agit de grands lézards similaires à ceux de la Terre. A la différence de leurs congénères terriens, ils atteignent une taille phénoménale et se nourrissent aussi bien de chair que de végétaux. On les trouve en grandes colonies sur les plages ou dans les eaux côtières à la recherche perpétuelle de nourriture. Parfois, un lézard isolé part en haute mer où il lui arrive de trouver un objet flottant (comme un navire) à bord duquel il peut se reposer et se nourrir.

Iguanes Marins Carnivores

Caractéristiques	Moyenne		
FOR	2D6+12	19	
CON	3D6+6	16-17	
TAI	3D6+6	16-17	
INT	1D3	2	
POU	1D6	3-4	
DEX	2D6+3	10	
Points de Vie moyens : 16-17			
Armure : 5 points de peau écailleuse			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	60 %	1D8	-
Griffe*	30 %	1D10	-
Queue	40 %	1D10+2	-
Tête**	60 %	1D6	-

* ne peut être utilisé que sur un adversaire à terre.

** en cas de coup de tête réussi, l'adversaire tombe à terre à moins de réussir un jet en Equilibre. Cette attaque ne peut pas être parée. Un personnage renversé doit passer un round à se relever.

Ces iguanes sont de dangereux prédateurs. Ils peuvent attaquer en grandes quantités, surtout s'ils sont menacés ou provoqués. Ils attaquent les adversaires debout avec une morsure et un coup de tête à chaque round. Les adversaires au sol endurent deux attaques par griffure et une morsure à chaque round. La queue ne peut être utilisée que contre des adversaires se trouvant directement derrière le lézard.

Les aventuriers peuvent très bien être submergés par les lézards. En ce cas, ils bénéficieront d'une aide inattendue.

Un homme en demi haillons dévalera la pente en provenance de la hutte. Son bâton virevoltant repoussera les lézards dans la mer. Il s'avancera alors pour parler aux aventuriers égarés. Il s'agit d'Andrew Grant.

Si, comme prévu, les personnages s'en sortent correctement avec la horde de lézards, Grant quittera sa hutte pour voir d'où vient tout ce tapage. Le maître de jeu peut également attendre que les aventu-

riers gravissent la pente pour rencontrer l'habitant de la hutte, la seule structure de l'île.

La masure est construite avec les débris laissés par les marées. Elle est installée en sécurité dans une faille entre deux rochers, à 10 mètres au dessus du niveau normal de la mer sur le côté sud du pic ouest. C'est un amas de bois, de cordes et de toiles rapiécées. A l'intérieur, il y a un âtre, un container d'eau fraîche et les quelques effets personnels de Grant. Cet abri n'offre qu'une petite protection contre le vent et la pluie. Il sent fortement le poisson. Grant se nourrit en pêchant et en collectant l'eau potable laissée dans des trous entre les rochers après les tempêtes. Depuis le temps qu'il est ici, il a appris à dompter les lézards vivant sur cette île. Malheureusement, cette technique ne fonctionne pas avec les autres iguanes vivant dans ce monde.

Andrew Grant

A l'instar des aventuriers, Grant est un hôte forcé du monde de la Mer des Murmures. Il a vécu seul sur cette île pendant près d'un an. Sorcier, Grant est un individu plutôt étrange. Ses vêtements et son accent trahissent ses origines étrangères, même s'il connaît la sorcellerie et les légendes des Jeunes Royaumes. Il est grand et mince, ses cheveux sont blonds et ses yeux clairs. Il porte une longue cape noire sur son accoutrement étrange. Celui-ci est formé d'une chemise à manches courtes, d'un pantalon serré dans une étoffe bleue épaisse et inconnue, et des plus étranges chaussures qu'on ait jamais vues. Grant a l'habitude d'avaler de la fumée provenant de fins tubes de papier enveloppant des feuilles et brûlant lentement par une extrémité. Ce détail devrait dérouter les aventuriers. Ces choses lui sont amenées par son démon familier, Kaaa, et apparaissent dans des paquets emballés contenant 20 tubes. Il accorde une grande valeur à ces tubes.

"Ahh ! Finalement vous voilà," dira en souriant cet homme étrange. "J'ai cru que je finirai seul le reste de ma vie ici."

Grant semblera connaître Carrock, mais Justin sera déconcerté par l'étranger et se montrera prudent.

"Je vois" dira Grant. "Cette fois, vous ne me reconnaissez pas. Mais cela n'a pas d'importance, il y a du pain sur la planche."

Même si le maître de jeu n'a pas à le dire ouvertement à ses personnages, Grant est une manifestation du Compagnon Eternel, l'ami et conseiller du Champion Eternel. Même s'il ne sait pas tout de l'aventure qui les attend, Grant devine à peu près ce que l'on attend d'eux. Pour l'instant, Grant sait uniquement que lui et Carrock ont été conduits ici par le destin pour y accomplir une tâche d'importance. Il a un petit bateau près de sa hutte et il sait qu'ils doivent naviguer vers le nord pour y consulter l'Oracle du Temple se trouvant sur la plus haute montagne de M'oor Talen. Même s'il n'en a pas été averti, Grant est sûr que les problèmes personnels des aventuriers sont liés aux siens et à ceux de Carrock. Plus tard dans l'aventure, Grant pourra apporter des informations supplémentaires si nécessaire et si le maître de jeu le juge utile.

Andrew Grant, Compagnon Eternel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	22	18	12	11

Points de vie : 14 Armure : aucune

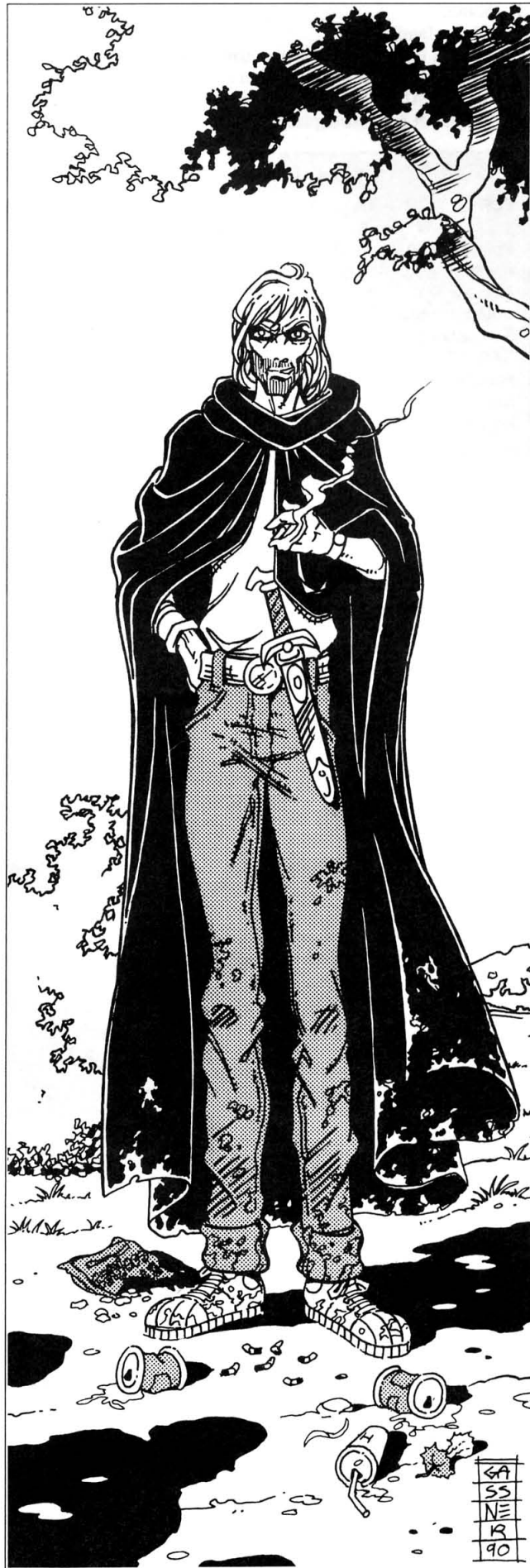
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	96 %	1D4+2	96 %
Bâton de combat	78 %	1D8	99 %

Compétences : Embuscade 55 %, Equilibre 55 %, Grimper 65 %, Eviter 95 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 95 %, Sauter 85 %, Ecouter 65 %, Connaissance de la Musique 105 %, Navigation 85 %, Eloquence 85 %, Persuader 90 %, Connaissance des Plantes 85 %, Connaissance des Poisons 33 %, Equitation 75 %, Chercher 85 %, Voir 75 %, Nager 65 %, Pister 55 %, Culbuter 85 %.

Langues : Commun 75 %/80 %, Anglais 93 %/95 %, Haut Melnibonéen 65 %/70 %.

Compétence en invocation : 65 %.



Kaaa, démon familier

Kaaa a la faculté de se déplacer dans les dimensions, voyageant ainsi entre les plans. Il peut transporter avec lui d'autres objets du moment que la TAI totale n'est pas supérieure à 2. Kaaa ne perd pas de points de CON pour ses déplacements entre les dimensions.

Kaaa, démon familier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3	11	5	23	20	17	4

Points de vie : 7 **Armure :** 2 points de peau

Arme **Attaque** **Dégâts** **Parade**

Morsure 85 % 1+venin VIR 18 -

Compétences : Embuscade 99 %, Grimper 95 %, Eviter 98 %, Se Cacher 95 %, Ecouter 75 %, Mouvement Silencieux 97 %, Sentir 95 %, Nager 99 %.

Facultés : en plus de ses pouvoirs télépathiques, Kaaa peut lire l'esprit de n'importe quelle créature intelligente se trouvant dans les 15 mètres. Il doit néanmoins emporter une lutte de POU.

Kaaa peut guérir 2D6 points de vie par jour, que ce soit pour lui ou une autre personne.

Kaaa possède également d'autres pouvoirs utiles que le maître de jeu peut définir en cours d'aventure. Ces pouvoirs non spécifiés peuvent être utilisés pour sortir les aventuriers d'un mauvais pas avec le Navire du Chaos.

Attaque du Monstre Crabe

Si les personnages restent sur l'île plus d'un jour, ils pourraient se heurter à un plus grand danger que celui représenté par les lézards. L'île se trouve sur le territoire d'un crabe géant. Dans sa quête constante de nourriture, celui-ci vient souvent la visiter. Chaque jour, il y a 25 % de chances que le crabe surgisse de la mer. S'il y a une marée haute, il y a 60 % de chances que le crabe apparaisse avec le recul des eaux, attiré par les débris organiques laissés par la marée. Le crabe est avant tout un nécrophage mais il n'hésitera pas à rajouter un peu de viande fraîche à son quotidien. Le crabe ne peut pas escalader les pics mais ses pinces peuvent atteindre une proie située à 7 mètres en hauteur.

Crabe Géant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
35	24	50	1	3	7

Points de vie : 62 **Armure :** 12 points de carapace

Armes **Attaque** **Dégâts** **Parade**

Pince x2 30 % 7D6 20 %

Un Autre Voyage

Grant dira aux aventuriers qu'ils ne sont pas les seuls humains sur ce monde. Une bande de pirates écume actuellement la Mer des Murmures. Les pirates et leur navire ont été aspirés dans ce plan par un tourbillon alors qu'ils naviguaient sur la Mer du Dragon dans les Jeunes Royaumes. Il leur dira que ces pirates passent la plupart de leur temps à chercher un moyen de quitter ce plan. Il rajoutera que les pirates lui ont raconté avoir vu un "vaisseau noir hanté" qu'ils craignent et dont ils n'osent pas s'approcher. Grant n'est pas en mesure d'apporter davantage d'informations sur ce mystérieux vaisseau. Les pirates naviguent le long de la chaîne d'îles qui s'étend d'ici au nord. Ils visitent son île à intervalles irréguliers et on ne peut avoir confiance en eux.

Le bateau de Grant est en bon état et susceptible d'emporter tous les aventuriers. Il est équipé de quatre tolets d'aviron et d'une petite voile. Il faudra quelques efforts pour le ramener sur la rive mais cela ne posera pas de problèmes insurmontables.

Table de Rencontres à la Surface

01-25	Aucune rencontre
26-30	Serpent de mer
31-35	Requins
36-38	Calmar/Pieuvre géant (voir ci-dessous)
39-43	Iguane marin
44-48	Tremblement de mer*
49-53	Vortex
54-63	Brouillard*
64-68	Vagues*
69-78	Courant étrange
79-81	Pirates (voir ci-dessous)
82-85	Navire du Chaos (voir ci-dessous)
86-00	Improvisez une rencontre inoffensive mais remarquable. Par exemple, les personnages traversent un énorme banc de poissons grotesques ou une ombre gigantesque passe sous le navire. Les personnages peuvent aussi découvrir l'épave d'un navire complet avec son équipage mort, humain ou autre.

* Voir "Du Chaos dans la Mer", une section située plusieurs pages plus loin.

Grant suggérera de se diriger vers le groupe d'îles le plus proche au nord. C'est dans cette direction que se trouve l'Oracle. Ces îles se trouvent à 16 kilomètres de distance et le petit bateau les atteindra en deux heures à une vitesse moyenne.

Alors qu'ils voyageront à la surface de la Mer des Murmures, les personnages peuvent effectuer des rencontres. En plus des jets sur le Temps, 1D8 devra être lancé toute les heures. Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu. Lancez 1D100 et consultez le tableau.

Calmar/Pieuvre Géant

Ce monstrueux léviathan habite tous les océans du multivers et inspire la terreur à tous les marins. Se terrant d'habitude dans les grandes profondeurs, ce monstre monte parfois vers la surface à la recherche de nourriture. Du fait de sa taille, il existe peu de choses que son appétit n'est pas prêt à engloutir. Même un vaisseau de taille moyenne est considéré comme un repas potentiel.

De tels monstres peuvent attaquer avec jusqu'à six tentacules par round. Une attaque réussie avec un tentacule permet d'infliger des dégâts à un personnage, de l'emporter dans les airs vers la terrible bouche ou plus simplement de l'entraîner sous l'eau où des dégâts par noyade seront endurés le round suivant. Si des dommages égaux au quart des points de vie du monstre sont infligés à un tentacule, celui-ci est considéré comme blessé et inutilisable.

Calmar/Pieuvre Géant

Caractéristiques	Moyenne
FOR	6D6+24 45-46
CON	6D6 21
TAI	12D6 42
INT	1D6 3-4
POU	1D6 3-4
DEX	2D6 7
Points de vie moyens : 63	
Armure : 10 points de peau caoutchouteuse.	
Armes	Attaque Dégâts Parade
Tentacule	35 % 3D6 ou spécial -
Morsure	60 % 2D8+3 -
Compétences : Embuscade 65 %, Mouvement Silencieux 70 %, Nager 100 %.	

Lorsqu'il est ennuyé, ce céphalopode géant peut émettre un énorme nuage d'encre dans l'eau. La zone affectée est circulaire et d'un diamètre de 20 mètres. La visibilité est affectée pendant 3D6 rounds. Tous les jets de combat sont alors diminués de moitié.



GA
SS
N=
K
90

Le Vaisseau Pirate

Les Brumes du Silence est une jonque typique du royaume de Shazaar dans les Jeunes Royaumes. Son équipage, sous les ordres d'un ruffian nommé Kirian, a pillé pendant longtemps les eaux de la Mer du Dragon. Il y a plusieurs mois, le navire et l'équipage furent pris dans un mystérieux tourbillon et emportés dans ce monde. Depuis, Kirian et son équipage ont navigué sur la Mer des Murmures, luttant pour leur survie tout en cherchant un moyen de retourner dans leur monde d'origine. S'ils sont épuisés et apeurés, ils n'ont pas perdu l'espoir de revoir un jour les Jeunes Royaumes.

Du fait de passage difficile dans ce monde et du manque de bois adéquat, les Brumes du Silence est quelque peu délabré mais reste un bon navire. Pendant des mois les pirates ont été obligés de vivre à bord, ce qui explique la crasse qu'il recouvre. Le pont est encombré d'objets de toutes sortes ; cordes, armes brisées, boucliers défoncés, etc... Sous le pont, les cabines empestent la sueur et la fumée provenant des cuisines.

Le capitaine des Brumes du Silence, Kirian, est un coupe-gorge au caractère joyeux. Il est petit, son teint mat et ses yeux étincelants. Il affiche une belle paire de moustaches et un sourire lunatique. Son langage est des plus fleuris et abonde en jurons et serments de tout genre. Cela va des habitudes intimes de différentes figures politiques des Jeunes Royaumes aux nombreux seins possédés par une déesse du Chaos particulière. Il conserve une bonne humeur inébranlable.

Kirian veut plus que tout retourner dans les Jeunes Royaumes, à un tel point que ce désir a supplanté sa soif d'or. Il est loyal vis à vis de son équipage et de son navire, tout du moins dans certaines limites. Il n'ira pas jusqu'au sacrifice de sa personne. Si Kirian pense que Carrock et les aventuriers ont de meilleures chances de quitter ce plan, il quittera sa bande de pirates pour rejoindre les personnages.

L'équipage est un groupe de mercenaires, marins et criminels d'une douzaine de nationalités différentes. Actuellement, il se compose de 13 hommes et 4 femmes ; tous sont des tueurs endurcis. Leur tempérament est sombre.

Depuis leur entrée dans ce monde, les pirates sont devenus particulièrement méfiants à l'égard des choses surnaturelles. Ni Kirian, ni l'équipage ne feront volontairement face à une menace surnaturelle.

Kirian, boucanier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	9	13	10	15	12

Points de vie : 16 **Armure :** cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	76 %	1D8+1	65 %
Lance	51 %	1D6+1	39 %

Compétences : Embuscade 59 %, Equilibre 51 %, Grimper 80 %, Eviter 25 %, Evaluer Trésor 69 %, Sauter 50 %, Mouvement Silencieux 64 %, Navigation 89 %, Voir 81 %, Diriger Navire 69 %, Nager 65 %, Faire Noeud 76 %.

Langages : Commun 35 %/85 %

La rencontre des personnages avec les pirates a lieu en mer. Avec un jet en Voir réussi, on pourra détecter la jonque à 5 kilomètres. En cas d'échec, on l'apercevra alors qu'elle ne sera plus qu'à deux kilomètres. La jonque s'approchera qu'elle y soit invitée ou non.

Les pirates seront prudents dans un premier temps. Ils tenteront de savoir si les aventuriers représentent un moyen de quitter ce monde ou des proies faciles. Ils adopteront une attitude amicale, invitant les personnages à bord afin de partager leur hospitalité et de s'échanger l'histoire de leurs aventures. Kirian tentera d'endormir la méfiance des personnages en les flattant. Il essaiera de leur soustraire un maximum d'informations sans soulever de soupçons, tout en répondant évasivement à leurs questions. Si les aventuriers laissent à croire à Kirian qu'ils sont eux aussi prisonniers ici, celui-ci montera un plan pour les tuer et voler leur ma-

tiériel. S'ils suggèrent qu'ils pourraient l'aider à quitter ce monde, il attendra son heure.

Si Kirian pense que les personnages sont des proies faciles ou si ces derniers cherchent la confrontation, les pirates n'hésiteront pas à attaquer. Si les aventuriers ont recours à la sorcellerie ou aux démons, ou si plus de la moitié de l'équipage est blessé ou tué, les pirates feront retraite et Kirian reconsidèrera ses plans. S'ils marchandent en faisant montre de leur puissance, les personnages obtiendront sans difficulté les informations des pirates et le droit de voyager à bord. Néanmoins, les pirates sont désespérés et, même menacés de mort et de sorcellerie, il ne faudra pas les acculer. S'ils sont enragés ou le dos au mur, les pirates attaqueront avec une férocité suicidaire (à l'exception de Kirian qui pense d'abord à sa propre sécurité).

Les aventuriers et les pirates peuvent conclure une alliance. Néanmoins, les personnages devront toujours rester sur leurs gardes, que ce soit pendant leur sommeil ou lorsqu'ils conversent avec Kirian sur le pont. Si les pirates détectent une faiblesse, un besoin ou de l'indécision dans le groupe, ils exploiteront cette faille à leur meilleur avantage. Si les pirates craignent les aventuriers ou pensent qu'ils pourront les aider d'une façon ou d'une autre, ce seront des alliés désagréables mais coopératifs. Néanmoins, ils feront tout pour améliorer leur position que ce soit par manipulation, extorsion ou coercition.

Une fois convaincus de la façon adéquate, les pirates peuvent assister les aventuriers de diverses manières. Pour commencer, ils peuvent fournir le transport. La jonque, si elle est loin d'être luxueuse, est plus intéressante que le petit bateau de Grant. Deuxièmement, les pirates ont déjà rencontré le Navire du Chaos qui croise sur cet océan. Ce vaisseau rechercherait quelqu'un de particulier (Justin Carrock) sur ce monde mais ils ne savent pas qui exactement. Les pirates ont plusieurs fois échappé à ce vaisseau en filant droit vers l'île la plus proche. Il suffit alors d'échouer le navire sur la rive, l'équipage fantomatique ne s'aventurant pas à terre. Si les pirates apprennent que les personnages sont l'objet des recherches du Navire du Chaos, Kirian peut demander une nouvelle négociation.

Pirate Typique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	14	12	10	10	14	8

Points de vie : 14 **Armure :** cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	45 %	1D8+1	40 %
Hache des mers	40 %	2D6+2	30 %
Arc simple	40 %	1D8+1	-

Compétences : Embuscade 55 %, Equilibre 60 %, Grimper 75 %, Voir 60 %, Nager 65 %.

La Flotte du Chaos

La Flotte du Chaos est constituée de gigantesques vaisseaux manœuvrés par des équipages de démons et de morts. Sur la Mer des Murmures, la Flotte du Chaos erre librement sur et sous les flots.

"Il s'agissait de vaisseaux qui parcouraient les profondeurs des océans, embarquant comme équipage les marins noyés et commandés par des créatures qui n'avaient jamais été humaines. C'était la flotte des parties les plus profondes et sinistres du vaste domaine sous-marin qui était depuis le début des temps un territoire disputé ; disputé par les élémentaires de l'eau et leur roi Straasha, et les Seigneurs du Chaos qui proclamaient que les profondeurs des mers étaient par droit leur territoire principal sur Terre. Les légendes disent qu'il fut un temps où le Chaos dirigeait la mer et la Loi, la terre.

Ceci explique peut-être la crainte que de nombreux humains ont de la mer et l'attrance qu'elle exerce sur d'autres.

Stormbringer, livre trois



Un Navire du Chaos

"...il regarda l'immense embarcation... ridiculisant tout ce qu'il y avait d'autre sur mer. Ils semblaient recouverts d'une humidité scintillante qui brillait de toutes les couleurs du spectre, ce qui rendait leurs contours difficiles à voir et les figures obscures qui bougeaient sur leurs ponts gigantesques ne pouvaient pas être facilement observées.

Stormbringer, livre trois

Ce vaisseau de l'enfer est commandé par un démon nommé Slypok. Lui et l'équipage du Triomphe de l'Entropie écument sans cesse les eaux de la Mer des Murmures, à la recherche de victimes à massacrer et dont les âmes seraient enchaînées au Chaos pour l'éternité. A la demande de Gashoram, ce démon s'est mis à la recherche de Carrock et des aventuriers. Jusqu'à ce que ces derniers soient capturés ou tués, le Triomphe de l'Entropie continuera à les chasser. Il les suivra sur et sous la Mer des Murmures, apparaissant aux moments les plus inopportuns dans l'aventure, jusqu'à ce que le navire du Chaos soit détruit ou Slypok tué.

Le Triomphe de l'Entropie est typique des vaisseaux de la Flotte du Chaos. C'est un navire monstrueux capable de naviguer sur et sous les eaux. Ses voiles gigantesques portent l'emblème à huit flèches du Chaos, inscrit en jaune ambre. Son aura chatoyante le déforme et lui confère un aspect surnaturel. Comme tous les autres vaisseaux de la Flotte du Chaos, il est manoeuvré par des marins morts et des guerriers qui, ayant péri en mer, ont été appelés par Pyaray à servir dans sa flotte. Sa longueur est supérieure à 180 mètres et il compte plus de 200 "hommes" à bord. Sa vitesse de pointe est de 8 noeuds (plus rapide que le bateau de Grant ou des pirates) et il ne peut être endommagé que par magie.

Slypok, Capitaine Démon

Le démon Slypok est une monstruosité aquatique, une parodie de l'homme et du poisson. Son visage est semblable à la tête d'un piranha et ses yeux sont grands et globuleux. C'est un maniaque, une engeance infernale assoiffée de sang qui se repaît de la mort des humains et de leur descendance. Il se complaît dans la torture, le combat et la collecte d'âmes pour servir Pyaray. Son équipage de morts suit sans hésiter et sans y penser tous ses ordres. Si Slypok était tué, les morts arrêteraient le combat et hisseraient les voiles pour ne jamais revenir.

Slypok						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	28	16	14	14	15	3
Points de vie : 32		Armure : armure démon (40 points)				
Arme		Attaque		Dégâts		Parade
Fouet tentacule		94 %		5D6		58 %
Compétences : Embuscade 98 %, Equilibre 74 %, Grimper 78 %, Navigation 90 %, Voir 64 %, Diriger Navire 84 %, Nager 100 %, Faire Noeud 84 %.						

Marin Typique du Triomphe de l'Entropie

Dans les légendes des Jeunes Royaumes, on raconte qu'un homme qui périt en mer est condamné à un horrible destin. Il est réduit en esclavage par Pyaray pour servir dans l'équipage de la Flotte du Chaos. Il est maudit et réduit à l'état horrible de mort vivant, parodie hideuse de son ancienne forme physique.

Ces êtres sont les serviteurs obéissants du Chaos, que ce soit volontaire ou non. Ayant déjà expérimenté la mort, ils ne peuvent être tués comme de simples mortels. Ils endurent toujours des dégâts mais la perte de points de vie n'a aucun effet. Ils doivent être démembrés

ou détruits. Ils sont affectés par les effets des blessures majeures mais continueront à se battre jusqu'à leur complète destruction (brûlés, réduits en charpie, etc...). Ces créatures ne souffrent d'aucune pénalité lorsqu'elles se battent sous l'eau. Elles n'ont peur de rien et se battent sans merci, la mort leur permettant d'échapper à leur horrible condition.

Marin Typique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	21	11	9	10	6	0
Points de vie : 32		Armure : cuir décomposé (1D4-1)				
Caractéristiques		Moyenne				
FOR	3D6*		10-11			
CON	6D6		21			
TAI	3D6*		10-11			
INT	3D6*		10-11			
POU	3D6*		10-11			
DEX	1D6+2		5-6			
CHA	0		0			

* ou identique à son vivant

Points de vie moyens : 21

Armure : n'importe (généralement du cuir)

Armes : identiques à son vivant ou voir ci-dessous

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	45+1D20 %	1D8+1	35+1D20 %
Hache des mers	45+1D20 %	2D6+2	35+1D20 %

Compétences : identiques à son vivant.

Lorsque de grandes quantités de ces créatures sont rencontrées, un personnage a 5 % de chances de se retrouver confronté à un ennemi ou un camarade tués en mer.

Rencontrer le Triomphe de l'Entropie

Inutile de dire que si les personnages rencontrent ce vaisseau, ils seront en très mauvaise posture et il faudra leur laisser toutes les chances de s'échapper. Du fait de sa taille gigantesque, le Triomphe de l'Entropie est visible des kilomètres à la ronde. Les personnages devront toujours réussir un jet en Voir pour repérer le navire infernal mais ils auront droit à plusieurs chances. Avant que les serviteurs du Chaos ne les repèrent et se lancent à leur poursuite, ils pourront effectuer deux jets s'ils se trouvent sur les Brumes du Silence et trois à bord du bateau de Grant.

Le Navire du Chaos plane sur les eaux, sa vaste coque se frayant un passage avec une facilité surnaturelle. La première apparition sera meilleure si elle survient sous certaines conditions météorologiques. Par exemple, le navire fantomatique peut surgir brutalement du brouillard, étalant sa majesté infernale juste à quelques mètres des personnages. Il peut également apparaître sur l'horizon se rapprochant rapidement des personnages en dépit d'un calme plat.

Si les personnages ou leurs alliés voient le Triomphe de l'Entropie avant que celui-ci ne les repère, ils pourront se dissimuler en utilisant les îles ou les conditions météorologiques. Une fois qu'ils seront repérés, ils devront choisir entre le combat et la fuite. Les deux options comportent certains risques.

Combatte le Triomphe de l'Entropie alors que les personnages sont à bord de la jonque ou du bateau de Grant équivaut à un suicide. Le vaisseau surnaturel est indestructible et se battre avec son équipage serait complètement futile. Si le Triomphe de l'Entropie parvient à se rapprocher suffisamment, il tentera l'abordage. A chaque round, 1D10 marins morts sauteront des ponts du Navire du Chaos, 30 mètres plus haut, pour essayer d'atterrir sur le bateau des personnages. Ils ont 35 % de chances d'y parvenir sur la jonque et 15 % sur le bateau de Grant. Ceux qui auront manqué referont surface 3 rounds plus tard et tenteront de grimper à bord. Les personnages devront détruire plus de 200 de ces adversaires insensibles, sans compter leur capitaine démon pour sortir victorieux. Le seul espoir de vaincre le navire est de tuer Slypok. A sa

mort, l'équipage remontera à bord du Triomphe de l'Entropie et s'éloignera. Slypok reste toujours à bord de son vaisseau laissant les morts régler le combat. Les personnages auront donc du mal à l'attraper.

S'ils sont poursuivis par le Triomphe de l'Entropie, les personnages peuvent s'échapper en utilisant ingénieusement certaines rencontres ou conditions météorologiques, ou en cinglant vers une île. La seconde option est un attrape nigaud. Aucun des membres d'équipage du Triomphe de l'Entropie ne mettra le pied sur l'île mais les personnages se retrouveront coincés. Le Navire du Chaos les attendra tranquillement en mer et les aventuriers devront ruser pour lui échapper. Si les personnages parviennent à atteindre l'île de l'Oracle, le Triomphe de l'Entropie fera demi-tour, mais ce ne sera que pour préparer sa prochaine attaque.

Si les personnages effectuent cette rencontre, elle peut s'achever de plusieurs façons désastreuses. Au pire, eux et leur vaisseau sont envoyés par le fond. Ils entreront alors au service de Slypok et feront partie des hordes de morts de Pyaray. Ils peuvent également être capturés vivants par Slypok et embarqués à bord du vaisseau fantôme. Là, ils seront torturés et interrogés avant d'être emmenés au temple de Pyaray au fond de la mer (voir plus loin). Ils seront retenus dans le temple, dans l'attente d'être sacrifiés au Seigneur Pyaray lui-même. Si tous les personnages n'ont pas été capturés ou tués, il est possible que quelques uns d'entre eux retrouvent leurs camarades enfermés et les libèrent. Néanmoins, si tout semble perdu, le cobra démon de Grant possède quelques trucs qui pourraient les aider à s'échapper. La nature exacte de cet événement devra être décidé par le maître de jeu.

Du Chaos dans la Mer

Tremblements de Mer

Ils sont causés par de violents soulèvements du fond marin. Que les personnages soient sur terre, sur mer à bord d'un navire ou sous les eaux, les dangers sont les mêmes. Tous les aventuriers devront réussir un jet en Equilibre ou ils tomberont sur le sol ou le pont pendant 1D6 rounds. Le séisme peut faire tomber d'autres objets. Le maître de jeu devra faire attention à tous les objets se trouvant au dessus de la tête des personnages, que ce soit une falaise, un mât ou un pilier branlant. Ces objets ont 20 % de chances de tomber, occasionnant les dégâts appropriés à tous ceux qui ne réussiront pas un jet en Eviter.

Vortex

Apparaissant brutalement à la surface, ces énormes tourbillons semblent normaux. En les observant d'un peu plus près, on remarquera qu'ils tournent à l'envers, crachant de l'eau et des débris plutôt que les aspirant. Sous la surface, ils ressemblent à des "tornades" interplanaires, leur tunnel conduisant jusqu'aux Jeunes Royaumes. Ils apparaissent au hasard et sont connus pour avoir détruit des navires entiers et leurs équipages. Les débris de ces épaves avec un survivant occasionnel sont recrachés dans la Mer des Murmures.

A chaque fois qu'un de ces tourbillons sera rencontré, il y a 50 % de chances qu'il ait récemment recraché quelque chose provenant des Jeunes Royaumes. Il peut s'agir d'un survivant au désastre, d'un cadavre, d'un objet magique ou simplement de débris ou d'une épave.

Un navire qui s'approche de trop près du vortex risque d'être aspiré par le courant et projeté au loin, rajoutant 1D12 kilomètres au voyage. Sans repère terrestre, un jet en Navigation sera nécessaire si les personnages désirent localiser leur nouvelle position. En cas d'échec, 3D10 kilomètres supplémentaires sont ajoutés au voyage. Les nageurs qui s'approchent trop près du vortex souffriront des mêmes conséquences. Des jets en Nager seront nécessaires pour éviter la noyade.

Vagues

Parfois, la Mer des Murmures engendrent de gigantesques vagues atteignant des hauteurs de 10 mètres ou plus. Une rencontre typique avec ces vagues sumaturelles dure 1D20 minutes et représente un danger réel pour tous ceux qui sont en mer ou sur une plage. Si la rencontre est faite à bord d'un navire, le capitaine devra réussir un jet sous POUx5 ou le bateau chavirera. Tous les personnages pris par ces vagues devront réussir un jet sous DEXx3 ou être emportés par les flots. Il y a 20 % de chances supplémentaires que les objets non fixés soient perdus.

Courants Etranges

Ceux-ci émanent directement du Fléau de Straasha et peuvent venir de n'importe où. Certains de ces courants sont visibles à l'oeil nu. Avec un jet réussi en Voir, on peut les repérer à temps et tenter de les éviter. Choisissez l'un des courants suivants. Un personnage ou un navire pris dans un courant resteront à son contact pendant 1D6 rounds.

Courant Bouillant

Ce courant visible est inoffensif pour un vaisseau mais occasionne 1D6 points de dégâts par round à un nageur qui y serait pris. Les armures n'apportent aucune protection. Ce courant laisse échapper une écharpe de vapeur qui peut être facilement repérée.

Courant Gelé

Ce courant visible ressemble à une vaste tempête de glace se déplaçant au dessus ou sous la mer. Tout personnage ou vaisseau se trouvant sur son passage se retrouvent pris dans une carapace de glace qui fondra en 3D6 heures. Les aventuriers gelés peuvent être extraits de leur gangue de glace et réchauffés. Ils auront complètement récupéré en 2D3 jours. Pour donner un effet mystérieux, le maître de jeu peut très bien confronter les personnages au passage récent d'un de ces courants : une inexplicable barrière de glace empêchant la progression des personnages jusqu'à sa fonte.

Couleur Etrange

Il s'agit d'un courant brillamment coloré (rouge, noir, vert, etc...). L'effet est spectaculaire mais sans danger. Sous les eaux, la vision est obscurcie jusqu'à ce que le courant soit passé.

Eau Vivante

Invisible, il s'agit d'un des plus dangereux courants chaotiques. Il ne prend une forme reconnaissable qu'au moment où il attaque. Il s'agit d'un courant d'eau cohérent et sensible qui parcourt les mers comme une créature vivante. Lorsqu'il attaque, il s'élève au dessus des flots et revêt l'apparence faite uniquement d'eau d'une forme serpentine géante munie de nombreux tentacules. Même s'il est vivant et capable d'agir, il ne possède pas de véritable intelligence et est aussi destructeur qu'un ouragan ou un raz de marée. Il se déplace à la vitesse de 5 noeuds et est invisible lorsqu'il se trouve sous l'eau.

Eau Vivante				
FOR	CON	TAI	POU	DEX
35	35	27	3	16
Points de vie : 50 Armure : blessé uniquement par les armes démons ou enchantées.				
Armes	Attaque	Dégâts	Parade	
1D8 tentacules	30 %	3D6	-	

Nouvelle Direction

Ce courant invisible frappe le navire sans prévenir le poussant dans une mauvaise direction sur 1D12 kilomètres qui doivent être ra-

joutés au voyage. Si le bateau est repoussé de plus de 4 kilomètres, les personnages doivent réussir un jet en Navigation pour retrouver la direction correcte ou souffrir des pénalités habituelles.

Chaos

Ce courant visible est un torrent de Chaos pur. C'est une monstrueuse masse de ténèbres bouillonnantes, avançant à la vitesse d'un train en émettant un hurlement épouvantable. Cette aberration transforme toutes les choses vivantes en Chaos. Tout personnage dont la peau serait touchée devra réussir un jet sous POUx5 ou souffrir d'une hideuse transformation (au choix du maître de jeu ou utilisez les tableaux des coeurs démons ou des erreurs de téléportation).

Le Voyage vers le Nord

Les personnages naviguent vers le nord en direction du mystérieux Oracle. Ils passeront la majorité de leur temps en mer, accostant de temps à autre sur une des îles dénudées. Toutes les heures, lancez 1D8 pour déterminer si une rencontre a lieu.

Leur premier arrêt se trouve sur une paire d'îles situées à 16 kilomètres au nord est et visibles de l'île de Grant. Ces îles, comme la majorité de celles que les personnages visiteront, ne contiennent rien d'intéressant.

Le second voyage demandera aux personnages de parcourir 200 kilomètres en pleine mer. Aucune terre n'est visible mais Grant sait que leur but se trouve dans cette direction. On ne pourra apercevoir la terre qu'au bout de 35 kilomètres et encore faudra-t-il réussir un jet en Voir. Si tout le monde manque son jet, les personnages verront les îles alors qu'ils n'en seront plus qu'à 16 kilomètres. Les aventuriers devront réussir des jets en Navigation pour garder le cap.

Si les personnages n'ont pas encore rencontré les pirates ou le Navire du Chaos, le maître de jeu choisira une de ces rencontres qui surviendra automatiquement au cours de ce second voyage.

Ces îles ressemblent à celles précédemment visitées mais constituent un bon endroit où se reposer, réparer le navire ou trouver de l'eau et de la nourriture (probablement du lézard).

Le troisième et dernier voyage fera parcourir aux personnages 110 kilomètres en pleine mer avant d'atteindre leur destination le Temple de l'Oracle.

Au cours de ce voyage final, si les personnages n'ont pas encore rencontré les pirates ou le Navire du Chaos, la rencontre restante aura automatiquement lieu.

Règles de Navigation

Les règles suivantes constituent une version simplifiée conçue pour être utilisée dans cette aventure. Le supplément "Le Loup Blanc" contient les règles complètes qui peuvent être adaptées à ce scénario.

Des jets en Navigation sont nécessaires quand la destination n'est pas en vue. Une fois par jour, les personnages devront effectuer un jet en Navigation. En cas d'échec, leur course sera rallongée de 3D10 kilomètres. Lorsque la distance supplémentaire sera couverte, un nouveau jet en Navigation devra être tenté. En cas de nouvel échec, 3D10 kilomètres seront à nouveau rajoutés au voyage. La distance parcourue, on fera encore une fois un jet en Navigation. Ce procédé se poursuivra jusqu'à ce qu'un jet soit réussi.

Le temps a une influence importante sur la durée d'un voyage. Les changements de temps sur ce monde sont imprévisibles et brutaux. Lancez 1D100 sur le Tableau du Temps toutes les 1D8 heures. Lancez ensuite 1D4 pour déterminer la direction du vent. Les quatre chiffres indiqués sous le type de navire indiquent la vitesse que peut atteindre ce vaisseau lorsqu'il navigue par vent arrière, par grand large, par large et par vent debout. Les vitesses sont portées en milles nautiques.

Tableau du Vent et du Temps

D100	Temps	Bateau	Jonque
01-08	Calme	0 0 0 0	0 0 0 0
09-20	Brise légère	2 2 1 0	2 3 1 0
21-33	Brise	3 2 2 1	2 4 2 1
34-47	Vent léger	4 3 3 1	3 5 3 1
48-65	Vent modéré	5 4 3 1	4 5 3 1
66-78	Vent fort	*	5 7 5 2
79-89	Coup de vent	*	6 7 6 3
90-96	Fort coup de vent	*	*
97-00	Ouragan	*	*

* Le navire ne peut pas être contrôlé dans ces conditions. Il doit accoster au plus vite ou être détourné de sa route. En ce cas, 3D10 kilomètres seront rajoutés au voyage et un jet réussi en Navigation devra être effectué pour retrouver le cap. En cas d'échec, 3D10 kilomètres supplémentaires sont à nouveau rajoutés au voyage. Cette procédure se déroule jusqu'à ce que l'on ait réussi un jet en Navigation.

Note : par temps calme, le bateau peut avancer en utilisant les rames et la jonque peut être tractée par de plus petits navires. Le bateau avancera à une vitesse maximum de 4, la jonque de 2.

L'Ile de l'Oracle

Il n'y a rien de particulier à ce groupe de trois îles, hormis que le pic de l'île centrale constitue la plus haute montagne jamais vue jusqu'ici dans ce monde. Le sommet de cette montagne est formé par un plateau. Les marques des marées hautes peuvent facilement être discernées sur la montagne, à environ 70 mètres du sommet. Grant indiquera qu'ils ont atteint leur destination.

Deux jets en Grimper réussis seront nécessaires pour atteindre le sommet de la montagne. Les personnages remarqueront le long des pentes des piliers brisés et des dalles semblant formées d'an-



ciennes routes. Il s'agit bien des traces d'une ancienne civilisation. Etrangement, l'île ne contient aucun des lézards, aperçus par centaines ailleurs.

Le plateau est presque plat et fait moins de 400 mètres. Dans son centre, on peut voir un lac circulaire rempli d'une eau stagnante et atteignant à peu près 70 mètres de diamètre. Sa surface est couverte d'une écume noire et verte. Des piliers effondrés entourent le lac, d'autres sont partiellement immergés par les eaux. Un grand bloc étrangement taillé dans une pierre verte se trouve au centre du lac. Il est entouré d'un cercle de piliers presque intacts. Les personnages peuvent ou non reconnaître là un ancien temple de Pyaray.

Le lac n'est pas très profond, tout au plus d'un mètre vingt. Les personnages qui tenteront de le traverser devront réussir un jet en Equilibre. En cas d'échec, ils glisseront sur des ruines en pierre cachées par les eaux et endureront 1D4 points de dégâts, suite à une chute ou une cheville tordue.

Alors que les personnages entreront dans le cercle de piliers intérieurs, 20 morts vivants de Pyaray s'élèveront des eaux noires. Ces gardiens doivent attaquer et tuer tous ceux se trouvant dans le lac. Ils ne peuvent pas poursuivre les personnages le quittant.

Le gigantesque bloc de pierre est couvert de figures stylisées de pieuvres et semble être un autel. Un examen minutieux et un jet réussi en Chercher révélera la présence d'une fissure, soigneusement dissimulée par les gravures, dans la partie supérieure du bloc. Le sommet de l'autel peut être ouvert en combinant 30 points de FOR. A l'intérieur, on trouvera un grand livre relié de métal.

Ce livre est un ancien grimoire permettant d'invoquer l'Oracle du Temple, un démon aux vastes connaissances. L'invocation dure 20 minutes et lorsqu'elle est réussie une faible lueur apparaît sur les eaux. Lentement, celle-ci prend la forme d'une magnifique femme nue mais sans yeux. Alors que la forme se solidifie, un grondement parviendra du sous-sol. L'eau commencera à jaillir et dans les 2 rounds, le Gardien secret de l'Oracle surgira dans une explosion détruisant l'autel et les piliers. Il porte l'Oracle sur son dos. Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres de l'autel devra réussir un jet sous DEXx3 ou endurer 3D6 points de dégâts provenant des débris qui l'écraseront. En secouant l'eau de son corps, le démon gardien apparaîtra devant les yeux horrifiés des aventuriers. Il s'agit d'une immense figure squelettique dotée de quatre bras et terminée par une queue de serpent au niveau de la ceinture. Son corps entier est recouvert d'une vase épaisse et verte. D'une voix terrible et tonnante, il commandera aux aventuriers de quitter cet endroit ou de mourir. Si on ne lui obéit pas immédiatement, il attaque. L'Oracle restera assis en sécurité sur son dos, évitant le combat. Comme les morts vivants, le gardien attaque sans répit tant que les personnages restent dans la zone du lac.

Gardien de l'Oracle

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
29	28	31	9	12	7

Points de vie : 47 Armure : 20 points de peau démon

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes x4	65 %	4D6	32 %
Morsure	25 %	1D10	-
Jet d'acide	45 %	3D6 portée de 10 m.	-

Ce démon peut attaquer avec ses quatre griffes et son jet d'acide en un round. Si un personnage est touché par deux griffes ou plus, que des dégâts soient infligés ou non, il est agrippé et maintenu. Au round suivant, il pourra tenter de se dégager en opposant sa FOR à celle du démon. En cas d'échec, le personnage est enlevé dans les airs et endure automatiquement les dégâts d'une attaque par morsure ou jet d'acide. Ce démon ne quitte jamais le lac.

☐ L'Oracle

Ce démon a l'apparence d'une jeune femme fantomatique et sans yeux. Elle a de longs cheveux blancs et sa peau est d'une couleur pâle et cadavérique.

L'Oracle

FOR 12 CON 16 TAI 9 INT 26 POU 23 DEX 14 CHA 28

Compétences : Parler Haut Melnibonéen 100 %.

Si le gardien est détruit, l'Oracle restera pour aider les aventuriers. En dépit de son apparente opposition durant la bataille, elle ne nourrit aucune hostilité à leur égard. Elle est prête à accomplir son devoir d'oracle, apportant informations et assistance à tous ceux qui cherchent le temple de Pyaray.

Les personnages pourront interroger l'Oracle mais ses réponses peuvent être évasives. Elle connaît beaucoup de choses sur Pyaray et la Mer des Murmures mais n'en révélera qu'un peu. Ses réponses sont souvent mystérieuses et ambiguës mais elle apportera certaines informations concrètes. Si on le lui demande, elle dira aux personnages que l'artefact du Chaos qui domine ce monde est le Fléau de Straasha. Elle confirmera qu'il se trouve dans un temple au fond de la mer. Il est installé près d'un abîme sous-marin situé non loin de cette île.

Si les aventuriers lui demandent comment ils pourraient arriver dans cet endroit submergé, le démon leur dira qu'elle peut leur en fournir le moyen. Avec l'autorisation des personnages, elle donnera à chacun un baiser. Celui-ci drainera tout l'air des poumons des aventuriers et le remplacera par un fluide magique qui leur permettra de respirer sous l'eau. Elle préviendra les personnages que cet enchantement ne fonctionne qu'une seule fois. S'ils devaient ressortir de la mer, il serait brisé. Si on la questionne à propos du fluide, elle leur dira uniquement qu'il est nommé le "Sang de Pyaray".

Sous la Mer des Murmures

Mouvement

Dans des circonstances normales, la nage est le mode de déplacement le plus efficace. De plus, elle permet de se mouvoir dans les trois dimensions. Néanmoins, les personnages portant des armures en métal couleront comme des pierres et seront obligés de marcher sur le fond. Les armures barbares flottent, ce qui rend la plongée impossible. Seul un personnage sans armure ou ne portant qu'une protection en cuir pourra nager.

Table de Rencontres du Plateau Continental

D100	Rencontres
01-25	Aucune rencontre
26-35	Requins
36-49	Iguane marin
50-56	Homards des récifs (voir ci-dessous)
57-61	Anguilles géantes (voir ci-dessous)
62-67	Serpents de mer*
68-73	Tremblement de mer
74-81	Vortex
82-89	Courant étrange
90-00	Autre

* identique à des serpents venimeux, voir les règles de Stormbringer.

Les personnages qui marchent n'iront qu'à la moitié de leur vitesse normale alors que les nageurs se déplaceront à leur mouvement normal.

Terrain

Les personnages qui nagent peuvent ignorer de nombreux effets du terrain. Ce n'est pas le cas pour ceux qui marchent. Généralement, la plupart des fonds sous-marins ont leur contrepartie terrestre. Les champs d'algues denses seront traités comme des forêts, les massifs de coraux comme des collines, etc...

Combat

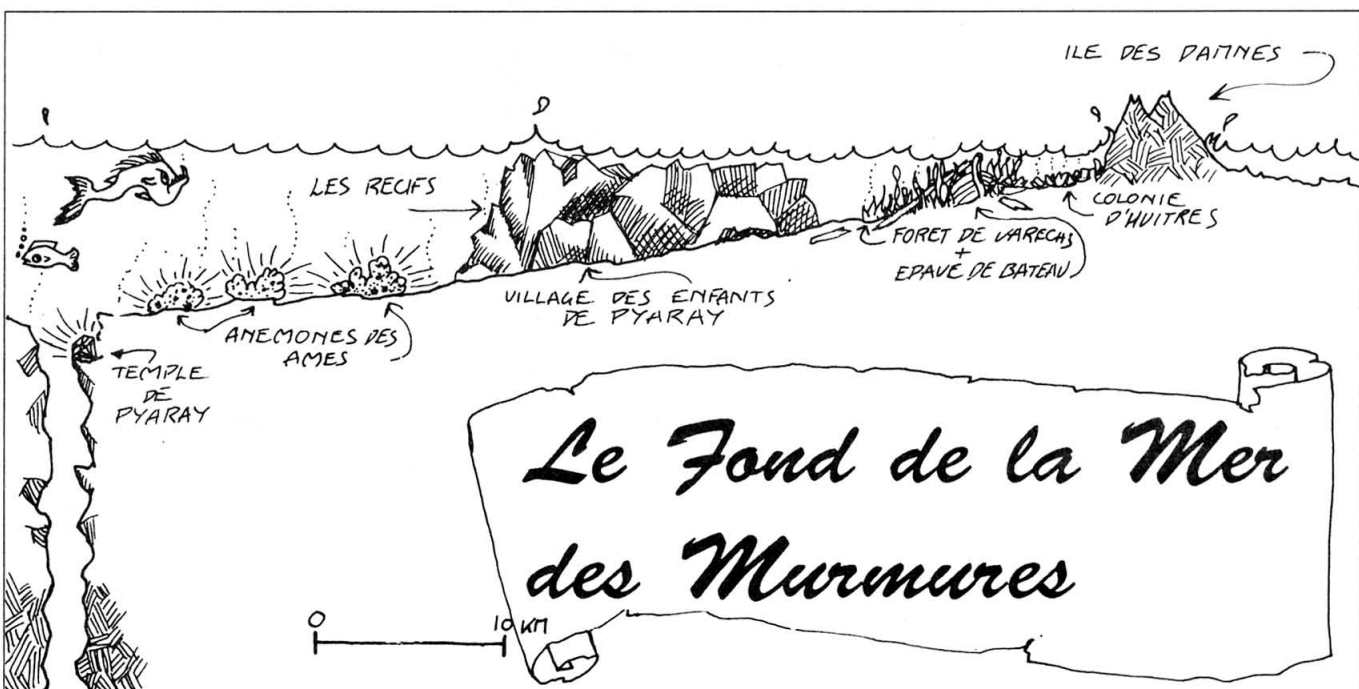
Les personnages et leurs armes souffrent de sérieuses pénalités. La DEX est diminuée de moitié. L'efficacité de certaines armes, particulièrement les plus encombrantes ou celles de taille, est réduite.

Les armes suivantes sont inutilisables : gourdin, hache lourde, hache lormyrienne, bâton de combat.

Les armes suivantes sont utilisables mais le personnage ne pourra attaquer et parer qu'à la moitié de leur compétence : hache de bataille, épée large, épée longue, masse légère, cimenterre, hache des mers, armes naturelles.

Armes non affectées : armes courtes ou de pointe comme les dagues, lances, etc...

Armes de jet : les armes lancées sont inutilisables sous l'eau. Les cordes des arcs s'allongent ce qui enlève toute utilité à ces armes. Bien évidemment, les armes à poudre ne fonctionneront pas, tout



comme la plupart des armes à énergie à moins qu'elles ne soient spécialement conçues pour fonctionner sous l'eau.

Compétences

L'utilisation de certaines compétences peut s'avérer impossible (Jongler) mais le maître de jeu devra décider suivant la situation. De nombreuses compétences seront affectées par la présence d'eau dont les compétences d'Agilité (Eviter, Sauter), de Perception (Ecouter, Voir, Pister) et de Connaissance nécessitant certains matériels (Cartographie, Premiers Soins, Artisanat). Le maître de jeu pourra assigner une pénalité de -10 % à -100 % suivant la situation.

Sorcellerie

Dans de telles conditions, la pratique de la sorcellerie est quasiment impossible. Les rituels nécessitent des composants physiques comme des chants, des feux, des inscriptions de cercles et triangles etc... qui ne peuvent être accomplis sous l'eau. Néanmoins, les invocations ne requérant qu'une activité mentale comme l'appel d'un Seigneur Élémentaire ou l'invocation informelle d'un Seigneur du Chaos peuvent être accomplies normalement.

Adaptations

En rentrant dans la mer, les personnages constateront qu'ils peuvent respirer sous l'eau et qu'ils sont capables de communiquer par télépathie. L'eau paraîtra aussi transparente que l'air et les personnages qui examineront leurs compagnons s'apercevront que leurs pupilles se sont agrandies dans de fortes proportions. Cet effet s'accroîtra au fur et à mesure qu'ils descendront dans les profondeurs. A ce moment, leurs yeux ne sembleront plus être que des pupilles, un peu comme les yeux des dauphins.

Quête Sous-Marine

A partir de la rive nord de l'île, les personnages devront traverser le plateau continental pour se rendre au gouffre où se trouve le temple de Pyaray. Les aventuriers savent uniquement que l'abîme se trouve au nord de l'île quelque part derrière un grand récif. Les principaux obstacles rencontrés seront les créatures hostiles et le terrain difficile.

Le voyage est divisé en trois étapes. Pour commencer, les aventuriers devront descendre le long de la partie immergée du pic. Cette partie comprend la traversée des forêts de varech et de goémon.

Puis ils devront voyager dans un monde plus profond formé par les récifs et les mystérieuses cavernes de corail. C'est là que vit une race native évoluée : des pieuvres intelligentes.

Enfin, les personnages traverseront une zone dénudée où seuls vivent les plus étranges créatures et les monstres engendrés par le Chaos.

Des tables de rencontre sont fournies pour chacune de ces parties. Le maître de jeu est libre de déterminer la fréquence de ses jets sur ces tables. Un jet toutes les trois heures est recommandé.

Traversée du Plateau Continental

La première partie du voyage va de l'île aux récifs, traversant les dangereuses eaux côtières. Cette partie du sol marin est accidentée et légèrement en pente. Les pierres sont couvertes d'épaisses algues glissantes, les varechs et les goémons sont abondants. Les algues sont omniprésentes et montent jusqu'à la taille. On peut les comparer à de hautes herbes. Le terrain est occasionnellement brisé par de gigantesques affleurements volcaniques.

Ce sont dans ces eaux côtières que les lézards marins paissent et chassent, que de grandes tortues de mer glissent entre les eaux sans crainte des aventuriers et que les requins de toute taille prolifèrent.

Les Colonies d'Huîtres

Tôt ou tard, les personnages traverseront l'une des énormes colonies d'huîtres. Certains de ces mollusques atteignent une envergure

de un mètre vingt. Les personnages qui tenteraient d'en ouvrir une devront opposer leurs FOR combinées à la FOR de 5D6 de l'huître. Il y a 40 % de chances qu'une huître contienne 1D6 perles noires de 1D100 carats chacune. Elles ont une immense valeur et, avec un minimum de temps et d'efforts, les personnages en collecteront suffisamment pour rentrer dans les Jeunes Royaumes comme des hommes riches. Néanmoins, piller les huîtres attirent une malédiction sur les aventuriers. Si l'une de ces perles est emportée hors de ce plan, son propriétaire devient immédiatement ce que les marins appellent un porte-malheur. Dès qu'elles sont en mer, les perles apportent une malchance catastrophique à leur propriétaire et à tous ceux qui voyagent avec lui. Les chances d'effectuer des rencontres hostiles sont doublées et celles de rencontrer un mauvais temps triplées (ceci est néanmoins laissé à l'appréciation des maîtres de jeu). De plus, les marins superstitieux ont 30 % de chances de détecter le mauvais oeil que porte le personnage et de refuser de le prendre à bord, ou de l'attaquer lorsque le mauvais sort se manifeste. Le seul moyen de briser la malédiction est de rejeter les perles à la mer.

La Forêt de Varechs

Peu à peu, les algues s'épaissiront jusqu'à devenir une forêt gigantesque s'élevant du fond de la mer jusque sous la surface. La forêt de varechs commence à trois kilomètres de la rive et s'étend sur un kilomètre et demi de profondeur. Les voyageurs, qu'ils marchent ou nagent, devront ralentir leur progression comme s'ils traversaient une forêt dense.

La forêt de varechs est la demeure de nombreuses créatures. Des bancs de poissons chamarrés glissent entre les algues, se dispersant à l'approche des personnages, tels des vols de perroquets dans une jungle. On y trouve encore de nombreux requins mais les lézards marins s'aventurent rarement aussi loin de la rive.

Homards des Récifs

Ces gigantesques nécrophages, d'une longueur de 1 mètre 20 à 1 mètre 50, hantent les zones près des récifs et les eaux côtières peu profondes. Ils ne sont pas particulièrement agressifs mais peuvent brutalement attaquer s'ils détectent un mouvement à leur portée.

Homards des Récifs			
Caractéristiques	Moyenne		
FOR	2D6	7	
CON	3D6	10-11	
TAI	2D6	7	
INT	1D6	3-4	
POU	1D6	3-4	
DEX	2D6	7	
Points de vie moyens : 8-9			
Armure : 9 points de carapace			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pince	45 %	2D6+2	35 %
Morsure	30 %	1D3	-
Le homard attaque avec ses deux pinces à chaque round. Un toucher réussi indique que le homard a attrapé sa victime et la tient. Des dégâts par écrasement seront automatiquement infligés à chaque round suivant. Lorsque le homard tient fermement sa victime avec ses deux pinces, il commencera à attaquer avec ses mandibules en plus des dégâts automatiques infligés par les pinces. L'attaque par morsure ignore l'armure, le homard cherchant à mordre les parties exposées. Il ne relâchera pas sa victime tant qu'il n'aura pas enduré une blessure majeure.			

Anguilles Géantes

Ces poissons semblables à des serpents sont des prédateurs agressifs et un sens du territoire très développé. Ils attaquent toujours lorsqu'on les rencontre, qu'ils soient affamés ou non. Ils se cachent

généralement dans des cavernes, des crevasses ou de la végétation épaisse.

Anguilles Géantes			
Caractéristiques		Moyenne	
FOR	3D6+6	16-17	
CON	3D6+6	16-17	
TAI	5D6	17-18	
INT	1D6	3-4	
POU	1D6	3-4	
DEX	3D6+6	16-17	
Points de vie moyens : 21-23			
Armure : 3 points de peau visqueuse			
Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	60 %	2D6+3	-
Compétences : Embuscade 70 %, Se Cacher 80 %, Mouvement Silencieux 80 %, Nager 100 %.			

Mouvements Etranges : alors qu'ils se trouveront dans la forêt de varechs, les personnages pourront se sentir observés. Faites effectuer des jets en Voir à vos aventuriers au début, au milieu et à la fin du voyage dans la forêt. En cas de réussite, les personnages verront de petites formes roder dans les algues. Si on les approche, elles fuiront et disparaîtront. Connus sous le nom d'Enfants de Pyaray (voir plus loin), il s'agit de pieuvres intelligentes qui vivent dans les récifs.

Une Epave : près du centre de la forêt, les personnages trouveront un navire englouti. Les personnages pourront le repérer en réussissant un jet sous Voir alors qu'ils se trouvent dans la zone. S'ils explorent le navire dans l'espoir de trouver un trésor, ils seront déçus. Seuls les débris et les fragments de la coque sont encore là. Ils sont féroce­ment gardés par quatre guerriers de Pan Tang en décomposition. Ces marins morts sont condamnés à rester avec leur vaisseau jusqu'au jour de la bataille finale, lorsque Pyaray les appellera dans la Flotte du Chaos. Ce sont des monstres insensés qui haïssent les vivants. Ils attaqueront jusqu'à leur destruction complète.

Lorsque les joueurs émergeront de la forêt de varechs, ils se retrouveront au bord d'une vaste plaine sous-marine. Celle-ci descend doucement sur approximativement sept kilomètres et s'achève brutalement sur une chaîne de récifs.

Les Récifs et leurs Habitants

Ils forment des sortes de monts déchi­quetés. Des structures bizarres en corail et des formations volcaniques dominent le paysage. Les récifs sont encombrés de cavernes, crevasses, fissures qui posent d'énormes problèmes de progression. Se déplacer au travers des récifs équivaut à un voyage dans les montagnes sur terre, même si les nageurs pourront éviter les difficultés majeures. Si les personnages désirent explorer l'une des plus profondes cavernes, une lumière sera nécessaire.

Les récifs sont habités par une multitude de poissons, de crustacés et de mollusques. Sur les quinze premiers kilomètres, le terrain sera plutôt constant, alternant entre les récifs irréguliers et les pentes ro­cailleuses. Traverser les récifs est très dangereux. Ils offrent de nom­breuses caches à d'éventuels prédateurs et le corail lui même inflige 1D6 points de dégâts aux personnes qui n'auraient pas d'armure pour se protéger des arêtes tranchantes. Les personnages qui marchent devront réussir un jet en Grimper toutes les trois heures. En cas d'échec, ils glisseront et tomberont alors qu'ils traverseront une barrière de corail dangereuse en endurant 1D6 points de dégâts.

Rencontres dans les Récifs

Utilisez la Table de Rencontres sur le Plateau Continental. Sur un résultat de 36-49 (iguane marin), les personnages rencontreront 1D8 Enfants de Pyaray. Ces pieuvres intelligentes et timides examineront les aventuriers tout en restant à bonne distance. Si on les approche, elles battront prudemment en retraite tout en montrant des signes de curiosité. A moins d'être attaqués, les Enfants de Pyaray ne seront pas

agressifs et n'offriront aucune résistance. La communication étant difficile, les personnages seront jugés sur leurs actes. Si elles sont cor­rectement approchées, les pieuvres pourront même conduire les aventuriers à leur village.

☐ Enfants de Pyaray

Les Enfants de Pyaray forment une race de pieuvres intelligentes qui vit dans la Mer des Murmures. Il est possible d'en trouver dans d'autres environnements aquatiques du multivers. A la différence de la plupart des créations anarchiques du Chaos, elles sont douces, cu­rieuses et possèdent une société vaguement structurée. Elles n'éprou­vent aucun intérêt particulier pour la magie ou la technologie. Elles communiquent entre elles par de subtils mouvements et changements de couleur.

Enfants de Pyaray

Caractéristiques	Moyenne		
FOR	2D8	9	
CON	3D8	13-14	
TAI	2D8	9	
INT	3D8	13-14	
POU	3D8	13-14	
DEX	4D8	18	

Points de vie moyens : 13-14

Armure : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules x8	55 %	1D8+Empoigner	-
Morsure	90 %	1D6	-

Compétences : Se Cacher 75 %, Mouvement Silencieux 80 %, Chercher 45 %, Voir 65 %, Nager 100 %.

Facultés : les Enfants de Pyaray utilisent une encre typique des céphalopodes. Un nuage d'encre couvre une zone circulaire de 4 mètres de diamètre et d'une durée de 5 rounds. La vision de toutes les créatures prises dans ce nuage rouge sang sera gênée et les jets de Parade et d'Attaque seront diminués de moitié. Le nuage d'encre est souvent utilisé pour permettre à la créature de s'échapper.

Les Enfants de Pyaray ont également la faculté de changer de couleur comme les caméléons. Ce pouvoir rajoute 4D8 à leur compétences en Se Cacher.

Les Enfants de Pyaray peuvent attaquer avec leurs huit tentacules en un round. Si deux tentacules ou plus touchent, la pieuvre peut maintenir son adversaire. Celui-ci ne pourra rien faire de ses mains hormis tenter de les libérer des tentacules. Une lutte de FOR contre FOR peut être tentée au début de chaque round. Si elle est maintenue, la victime est sujette à l'attaque par morsure. Celle-ci est effectuée dans une localisation non protégée et occasionne automatiquement des dégâts.

Le Village

Il est localisé dans une petite anse de corail et composé de plu­sieurs cavernes abritant une communauté de plusieurs centaines d'Enfants de Pyaray. Les cavernes sont réparties à l'intérieur de l'anse sur un demi-cercle irrégulier.

La découverte de ce village peut avoir lieu de différentes façons. Les personnages peuvent tomber dessus par accident. Les nageurs, surveillant la zone en progressant au dessus des récifs, peuvent l'a­percevoir en réussissant un jet sous Voir. En suivant les Enfants de Pyaray, que ceux-ci le sachent ou non, les personnages peuvent éga­lement arriver au village.

L'accueil des aventuriers au village dépendra de leur attitude lors des rencontres passées avec les pieuvres. S'il s'agit de la première rencontre réelle, la plupart des Enfants de Pyaray resteront tapis dans les cavernes, observant prudemment les personnages. Après un mo­ment d'hésitation, une délégation de huit pieuvres nagera vers les aventuriers pour accueillir et examiner les visiteurs. Si les person­nages ont eu un affrontement avec les pieuvres, celles-ci seront dis-

crêtes et leur tendront une embuscade. Si les personnages ont déjà effectué des ouvertures pacifiques, ils seront accueillis par la tribu toute entière. L'attitude sera amicale et emplit de curiosité.

Les Enfants de Pyaray environneront les personnages qui seront doucement touchés par des centaines de tentacules. Une fois que des relations amicales auront été établies, les personnages recevront de la nourriture et un abri.

Chacune des douzaines de cavernes abrite une famille de pieuvres. Une caverne typique est formée d'une simple chambre obscure contenant quelques objets (couteaux de corail, cordes d'algues, etc...), plusieurs filets et un ou deux récipients remplis de crustacés ou de poissons morts ou vivants. Si le groupe est agréable et que les personnages aident les pieuvres d'une façon ou d'une autre, ils seront récompensés de leur gentillesse. Une ou deux pieuvres accompagneront le groupe quand il s'en ira et lui serviront d'éclaireurs et de guides sur le chemin du temple.

Par Delà les Récifs

Finalement, les personnages franchiront la barrière de récifs et se retrouveront à nouveau sur le sol marin proprement dit. Devant eux, ils verront une vaste étendue dénudée et presque inhabitée. Les aventuriers continueront à descendre, tout comme la température qui se rafraîchit sans cesse. Après un moment, les aventuriers se sentiront gelés et supporteront de plus en plus difficilement l'eau glacée. Le fond de la mer est couvert d'un épais limon, à considérer comme un marais en ce qui concerne les mouvements. A des intervalles irréguliers, on peut voir de vastes colonies d'éponges, certaines de quatre mètres de diamètre, émettant une lueur verdâtre. Il s'agit de la source des étranges points lumineux que les personnages ont aperçu sous l'eau à leur arrivée sur ce plan.

La visibilité des personnages, grâce au Sang de Pyaray et à la lueur des éponges, sera bonne. Néanmoins, des mouvements violents souleveront des nuages de sédiment qui obscurciront la vue. Un round de marche ou de nage sera alors nécessaire pour atteindre des eaux plus claires. La plupart des prédateurs aquatiques ne sont pas affectés par ces nuages et y trouvent leur chemin sans effort.

La plaine sous-marine s'étend sur à peu près 16 kilomètres avant de s'achever soudainement sur les mystérieuses profondeurs d'un abîme. A moins d'avoir été détruit, Sypok et le Triomphe de l'Entropie croiseront dans les parages, à la recherche de Carrock et des aventuriers.

Limace des Mers

Ces monstrueux invertébrés ressemblent à d'énormes vers boursofflés. Ils ont une couleur brune, leur tête est énorme sans traits distinctifs hormis un : une gigantesque mâchoire remplie de crocs aiguisés.

Limace des Mers			
Caractéristiques		Moyenne	
FOR	8D8	36	
CON	3D8	13-14	
TAI	10D8	45	
INT	1D2	1-2	
POU	2D8	9	
DEX	1D8	4-5	
Points de vie moyens : 46-47			
Armure : 4 points de cuir épais et de bave.			
Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	30 %	6D6	-
Engloutir	50 %	Spécial	-

La morsure de la créature ne peut pas être parée. On ne peut que l'Eviter. L'attaque par engloutissement peut être tentée contre toutes les créatures dont la TAI est inférieure ou égale à la moitié de celle de la limace. Pour engloutir sa proie, la limace avale une gigantesque quantité d'eau et par la même, tout ce qui se trouve près de sa mâchoire. Les personnes englouties endurent 2D6 points de dégâts à

chaque round (les armures n'apportent aucune protection) et souffrent également de dommages par noyade. Du fait de leur masse gigantesque, les limaces géantes de la Mer des Murmures ne peuvent pas nager et sont obligées de ramper au fond.

Anémone des Ames

On ne trouve ces créatures fantomatiques que dans les grandes profondeurs. Elles ressemblent à des fleurs mortelles, véritables amas de tentacules blancs, solidement fixées aux rochers par leur base cylindrique. Un examen minutieux des tentacules de la créature révélera à l'extrémité de chacune la présence d'un visage spectral (humain ou pieuvre).

Anémone des Ames			
Caractéristiques		Moyenne	
FOR	1D8	4-5	
CON	3D8	13-14	
TAI	3D8	13-14	
INT	3	3	
POU	3D8	13-14	
DEX	3D8	13-14	
Points de vie moyens : 15			
Armure : aucune			
Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacules	30 %	1D6+poison paralysant	-
Facultés : cette créature peut régénérer 1D10 points de vie par round. Elle a le pouvoir d'hypnotiser sa victime si elle emporte contre elle une lutte de POU. Cette faculté a une portée de 10 mètres. Une personne hypnotisée n'a plus de volonté propre et obéira aux ordres télépathiques de l'anémone. Elle s'avancera vers elle pour se noyer au milieu des tentacules. Une fois dans les tentacules, la victime devra opposer sa CON à la VIR de 13 du venin. En cas d'échec, elle endurera 3D6 points de dégâts supplémentaires et restera paralysée pendant 2D10 rounds. Si le personnage est paralysé, l'anémone commencera à lui sucer son âme au rythme de 1 point de POU par round. Cette perte est permanente (le personnage pourra toujours augmenter son POU suivant les méthodes habituelles).			
Si le poison ne fait pas effet, l'hypnose est brisée et la victime peut facilement se libérer. L'anémone tentera immédiatement d'hypnotiser à nouveau sa victime.			

Ces créatures se nourrissent des âmes des êtres intelligents. Elles sont immortelles et peuvent attendre des siècles entre chaque repas. L'anémone de mer dévorera l'âme (POU) de n'importe quelle créature agonisant dans sa sphère de perception (10 mètres). Si la cible de l'anémone n'est pas en train de mourir, la créature utilisera ses facultés hypnotiques, ses tentacules empoisonnés et son aura destructrice de vie. Toute créature intelligente tuée par l'anémone est absorbée et devient l'un des visages fantomatiques à l'extrémité d'un des tentacules.

L'Abîme

L'abîme est une vaste faille courant sur des kilomètres au fond de la Mer des Murmures. Son fond se perd dans les ténèbres. En fait, elle parcourt les plans pour émerger dans des failles semblables au fond de la Mer du Dragon dans les Jeunes Royaumes et peut-être à d'autres endroits. Sauf si les personnages se sont aventurés loin de leur route initiale, ils arriveront près du centre de la faille, presque directement au dessus du temple. Dans le cas contraire, les aventuriers devront chercher le long de la faille jusqu'à ce qu'ils aperçoivent la légère lueur de la structure infernale.

Une fois la faille atteinte, l'influence chaotique du Fléau de Straasha se fera davantage sentir. En plus des rencontres normales, il y a 20 % de chances de se heurter à un Courant Etrange (voir la section "Du Chaos dans la Mer").

Le temple est construit sur une saillie surplombant l'abîme. Il se trouve à 230 mètres sous le niveau de la mer. La descente peut être

Table de Rencontres dans la Plaine Marine et l'Abîme

D100	Rencontres
01-25	Aucune rencontre
26-31	Anémone des âmes
32-39	Limace des mers
40-46	Serpents de mer
47-54	Calmar/Pieuvre géant
55-59	Requin démon*
60-67	Tremblement de mer
68-79	Courant étrange
80-89	Navire du Chaos
90-00	Autre

* il s'agit d'un des gardiens du Temple de Pyaray. Il tendra une embuscade au groupe, frappant pour reculer. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il battra en retraite. Voir "Le Temple" pour la description complète de ce monstre.

accomplie par magie ou en réussissant des jets sous Nager ou Grimper. Si un personnage tombe alors qu'il se trouve au dessus du temple, il terminera sa chute sur la saillie en endurant 1D6 points de dégâts. S'il tombe d'un autre endroit, il chutera droit dans les ténèbres et profondeurs insondables de l'abîme pour disparaître. La chute du personnage finira par se ralentir pour s'arrêter, le laissant flottant à un point situé à mi-chemin entre deux mondes. Si l'aventurier se débarrasse de son armure, il pourra nager vers le haut ou le bas. S'il se dirige vers le haut, il se retrouvera au temple et dans la Mer des Murmures. S'il nage vers le bas, il aboutira dans la Mer du Dragon dans les Jeunes Royaumes.

Le Temple de Pyaray

Le temple ressemble à une gigantesque gemme à huit faces, irradiant une lueur verdâtre. Aucune entrée n'est visible sur ses faces lisses.

La surface externe du temple contient un démon lié dont l'utilité est double. Pour commencer, il protège le temple des personnes indésirables en agissant comme un portail démon. Deuxièmement, il se comporte comme une prison, renfermant dans ses murs de cristal magique les êtres vivants. Les personnages capturés par le Triomphe de l'Entropie ou par les forces qui habitent le temple seront mystiquement emprisonnés dans l'une des faces du temple. Ces infortunés attendront là l'arrivée du Seigneur du Chaos, Pyaray. Une personne faisant complètement le tour du temple les verra. Les malheureux sont enfermés de la mur extérieur, tels des insectes pris dans de l'ambre. Si les personnages ne font pas le tour complet du temple, lancez 1D8. Un résultat inférieur ou égal au nombre de faces examinées indiquera que les aventuriers ont trouvé les prisonniers. Toutes leurs possessions sont avec eux. Les prisonniers doivent être sacrifiés au grand gardien, le Fils de Pyaray, dans 1D8 jours.

Mur Démon

CON	INT	POU
50	9	16

Pour s'évader des cellules ou entrer dans le temple, les personnages doivent vaincre le mur démon, que ce soit par magie ou par une méthode plus directe mais très dangereuse, la lutte de POU. On peut entrer par n'importe quelle face du mur extérieur mais les personnages se retrouveront toujours dans la Chambre 1, le Vestibule.

L'Intérieur du Temple

L'intérieur du temple est bizarre et chaotique. Il ne se conforme à aucune loi naturelle. La lueur de cet immense joyau provient d'une sorte de lumière interne à laquelle les personnages sont maintenant habitués sur ce monde. S'il est fermé, le temple reste néanmoins perméable à l'eau de mer, permettant à l'eau de circuler et aux courants émis par le Fléau de Straasha de sortir. De ce fait, le temple est rempli

d'eau. Aucune carte du temple n'est fournie, la disposition des salles étant sujette à l'influence du Chaos. Elle est contrôlée par un tableau ci-dessous. Chacune des huit pièces du temple a une forme octogonale, seule la taille varie. Dans chacune d'entre elles, on trouve une porte. Si l'on traverse ces portails magiques, on se retrouvera dans une nouvelle pièce du temple déterminée aléatoirement sur le tableau. Tous les portails ont la forme d'un octogone jaune brillant et se trouvent situés dans les murs nord et sud de chaque pièce. Tout personnage traversant un portail nord arrivera par le mur sud, dans une nouvelle pièce déterminée aléatoirement et vice versa. Il est tout à fait possible de se retrouver dans la pièce que l'on vient de quitter. Lysh, le prêtre démon, et ces requins démons se déplacent comme ils le veulent dans le temple sans être affectés par cette faculté.

Tableau des Salles du Temple

D8	Salle
1	Vestibule
2	Chambre du prêtre
3	Chambre de rituel
4	Chambre de la mer morte
5	Chambre des servants
6	Chambre des esclaves
7	Chambre vide
8	Chambre de Pyaray

1. Vestibule

En entrant dans le temple les personnages se retrouveront dans une grande salle d'audience. Cette salle est un vaste octogone d'à peu près 30 mètres de diamètre, exclusivement fait de la même gemme verdâtre qui compose l'extérieur du temple. Sur les murs nord et sud, on peut voir deux octogones jaunes et brillants, les portails magiques. A trois mètres devant le mur nord, on peut voir un dais couvert de sinistres motifs de pieuvres. Sur ce piédestal repose P'urg-orp Lysh, le grand prêtre démoniaque du temple de Pyaray. Il y a longtemps, Lysh était un mortel mais il a sans hésiter troqué son humanité contre le pouvoir et l'immortalité qui reviennent aux serviteurs du Chaos. Il ressemble à présent à son seigneur, Pyaray, et possède un corps de pieuvre tentaculaire surmonté d'une tête humaine boursouflée et cadavérique. Ses yeux sont ronds et sans paupières, à l'instar de ceux des poissons, alors que sa bouche contient plusieurs rangées de dents aiguisées comme des rasoirs. Attendant à ses côtés, on peut voir ses servants principaux, les Requins Démons.

❑ P'urg-orp Lysh prêtre démon

P'urg-orp Lysh

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	24	11	17	18	18	3
Points de vie : 24 Armure : aucune						
Armes		Attaque	Dégâts		Parade	
Tentacules x8		59 %	3D6		49 %	
Morsure		89 %	1D8+paralysie		-	
Compétences : Embuscade 66 %, Eviter 44 %, Se Cacher 90 %, Mouvement Silencieux 90 %, Persuader 30 %, Connaissance des Plantes 50 %, Connaissance des Poisons 20 %, Chercher 76 %, Voir 61 %, Nager 100%.						
Langues : Commun 90 %, Bas Melnibonéen 70 %, Haut Melnibonéen 90 %.						
Compétence en invocation : 88 %.						

Lysh peut frapper avec ses huit tentacules en un round. Si un personnage est touché par trois tentacules ou plus, qu'il soit blessé ou non, il est emprisonné par Lysh. Si au début du round suivant le personnage n'est pas capable de se libérer en emportant une lutte de FOR contre FOR, il sera entraîné vers la bouche du démon qui essaiera de



GA
SS
NE
R
90

le mordre. En cas de réussite, la morsure ignore l'armure et inflige 1D8 points de dégâts tout en injectant le poison paralysant de Lysh. Un personnage qui a été mordu doit opposer sa CON à la VIR de 13 du poison ou être paralysé. Un aventurier paralysé peut essayer de dissiper les effets du venin les rounds suivants en réussissant un jet sous CONx1.

❑ Requins Démon

Il s'agit d'un type de démons de combat parfois invoqués par Pyaray et ses serviteurs. Il s'agit de grands requins aux couleurs vives et aux yeux verts luisants.

Requins Démon

Caractéristiques	Moyenne
FOR	4D8
CON	4D8
TAI	4D8
INT	1D8
POU	3D8
DEX	3D8

Points de vie moyens : 24

Armure : 8 points de peau épaisse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	55 %	3D10	-
Morsure de tentacule	40 %	1D10 +draine CON	-

Compétences : Embuscade 30 %, Eviter 50 %, Ecouter 60 %, Sentir 30 %, Voir 45 %, Nager 100 %.

Ces démons possèdent un tentacule à la place de la langue. A la fin de celui-ci se trouve une seconde bouche. A chaque round, le monstre peut choisir entre mordre ou utiliser son tentacule. La morsure du tentacule draine 1D6 points de CON à sa victime en plus des dégâts normaux. Ces points sont perdus de façon permanente.

Si le démon se retrouve en mauvaise posture, il peut décider de sectionner lui-même son tentacule d'un coup de dents. Celui-ci devient alors un monstre indépendant capable de faire des attaques de son côté. Deux rounds sont nécessaires au démon pour régénérer une nouvelle langue.

❑ Créature Tentacule

Créature Tentacule

Caractéristiques	Moyenne
FOR	2D4
CON	2D8
TAI	2D4
INT	2D4
POU	2D4
DEX	4D8

Points de vie moyens : 5

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40 %	1D10 +draine CON	-

Le prêtre accueillera les aventuriers d'une façon courtoise et semblera prêt à négocier. Toutefois, il fera tout pour dissuader les personnages de poursuivre leur quête. Dans un premier temps, il conservera une attitude raisonnable, soulignant la futilité des efforts des personnages face aux Seigneurs du Chaos. Il promettra virtuellement n'importe quoi aux aventuriers prêts à rejoindre Pyaray et leur rappellera la menace représentée par le Triomphe de l'Entropie. Il continuera à se montrer non violent à moins que les personnages ne l'attaquent ou qu'ils essaient de pénétrer dans les profondeurs du temple. Lorsque l'inévitable confrontation éclatera, le prêtre appellera 2D6 morts vivants, qui après s'être matérialisés des murs, se joindront aux requins démons pour attaquer les aventuriers. Pendant ce temps, Lysh s'en-



fuir par l'octogone brillant crachant des imprécations aux personnages et leur décrivant ce qu'il fera de leurs âmes une fois que celles-ci seront la propriété de Pyaray.

Les aventuriers doivent vaincre ou échapper aux requins démons et aux morts vivants. Si l'un des démons perd la moitié de ses points de vie, il sortira de la pièce pour rejoindre Lysh et l'assister dans son prochain assaut. Durant tout le reste de leur séjour dans le temple, les aventuriers devront se livrer à une véritable course contre la mort pour retrouver le Fléau de Straasha alors qu'ils seront poursuivis par le prêtre et ses démons. Le maître de jeu peut utiliser ces derniers comme il l'entend. Tant qu'ils vivront, ils essaieront d'arrêter les aventuriers. Le prêtre utilisera le miroir de sa chambre pour suivre les aventuriers et leur tendre des embuscades. Sans ordre de sa part, les requins démons effectueront de simples assauts directs, affrontant les personnages jusqu'à la mort.

Si le groupe a l'idée de fouiller le dais sur lequel était assis Lysh, un jet réussi en Chercher permettra de découvrir un tiroir secret du côté nord. Si des personnages ou compagnons ont été capturés, leurs objets les plus importants s'y trouveront ainsi qu'une épée à la forme étrange et incrustée par ce qui semble être de la corne ou de l'os.

Il s'agit d'une épée narval, la propriété de la sirène prisonnière, Ylalee. Elle occasionne 1D8 points de dégâts et peut être manipulée sous l'eau sans rencontrer de résistance.

2. Chambre du Prêtre

Il s'agit des quartiers privés de P'urg-orp Lysh, le prêtre démon. C'est une petite chambre de 30 mètres de diamètre. Elle ne contient presque pas de mobilier ou de décoration. Reposant sur le sol près du mur nord ouest, on peut voir une masse palpitante de tentacules, entourée d'un rideau vivant de varech pendant du plafond. Cette chose sinistre et repoussante n'est en fait que le lit du prêtre. Un grand miroir est pendu sur le mur est. Il est surmonté d'une représentation de Pyaray dont les tentacules forment l'encadrement du miroir. Il atteint une hauteur de 4 mètres pour une largeur de taille presque identique. Il ne peut être retiré sans être

détruit. En regardant dans le miroir, on s'aperçoit que son image est reflétée comme au travers d'une brume verte. Si l'on pense à ce moment à un lieu situé sur ce plan, celui-ci apparaîtra dans le miroir. Le miroir ne voit que le présent et n'émet aucun bruit. Un personnage qui en touchera la surface s'apercevra qu'elle est sans substance. En enfouissant sa main dans le miroir, l'aventurier sentira une petite niche contenant un grimoire. Il est fait d'une peau noire et couvert d'une encre insensible à l'eau. Il décrit le rituel d'invocation des requins démons. Cette invocation, comme on s'en doute, ne peut être accomplie que sous l'eau.

Si le prêtre et ses démons sont toujours en vie et ne recherchent pas activement les aventuriers, c'est là qu'on les rencontrera. Le prêtre utilisera la même tactique que celle décrite dans le Vestibule.

3. La Chambre de Rituel

Cette salle semble être le lieu d'adoration principal. D'une longueur de 35 mètres, elle semble presque déserte. Sur chaque mur, on peut voir un énorme bas relief représentant Pyaray dépeint dans toute sa gloire hideuse. A 3 mètres du mur nord, directement devant le portail étincelant, on peut voir un autel de 2 mètres dans lequel se trouve sertie une gemme bleue. Il s'agit du temple intérieur, le sanctuaire impie de Pyaray.

Toute personne touchant l'autel perdra temporairement 3D6 points de POU (si le POU est réduit à 0, l'individu meurt). Le POU peut être normalement regagné à l'exception d'un point qui est perdu de façon permanente. Néanmoins, cet acte augmente l'Élan du personnage pour Pyaray de 1D10 points. A l'inverse, toute profanation des lieux diminue l'Élan de 1D10 points.

4. Chambre de la Mer Morte

Entrer dans cette salle procure un choc. Elle est immense, au delà de ce que les dimensions extérieures du temple donnent à penser. Les murs et le plafond se perdent dans le lointain, la visibilité est obscurcie par l'eau boueuse (retirez 20 % à tous les jets en Voir). Le sol de la salle est identique à celui du fond de la mer. Aussi loin que porte le regard, des milliers d'épaves, de différentes nations et de différents mondes, couvrent le fond. Ce cimetière marin s'étend dans toute la salle, ce n'est qu'un paysage de carcasses en décomposition et d'épaves.

Depuis qu'ils ont sombré ici, nul n'a approché ces navires. Les personnages peuvent découvrir dans certaines soutes une cargaison de valeur (à la discrétion du maître de jeu), néanmoins la collecte de ces objets pourrait être rendue difficile.

Chaque navire a conservé une partie de son équipage, à présent transformé en morts vivants. Chaque vaisseau contient 3D8-3 marins morts, tous manquant manifestement de la plus élémentaire courtoisie.

5. Chambre des Servants

Cette salle nue et grossière atteint 10 mètres de diamètre. Elle sert de quartiers aux serviteurs du temple. 2D8 Enfants de Pyaray s'y trouvent en permanence. Contraints et forcés de servir le temple, ils sont passifs et apathiques. Ils ne donneront pas l'alarme et ne gêneront en aucune façon les aventuriers. Tuer ces serviteurs du temple doublera la perte normale de points d'Élan.

6. Chambre des Esclaves

Cette salle est la plus petite du temple. Elle n'atteint que 5 mètres de diamètre et ne contient qu'un seul occupant. Une sirène y est attachée par une chaîne de métal à un grand anneau dans le plancher. A l'extrémité de cette chaîne un deuxième anneau d'acier perce cruellement sa queue délicate et argentée. Elle est l'esclave et le jouet du prêtre depuis des années.

Son nom est Ylalee et elle se méfie des étrangers. Elle sera surprise par l'entrée des aventuriers mais ne donnera pas l'alarme. Comme beaucoup d'habitants de la Mer des Murmures, son but principal est de s'évader. Ylalee n'a confiance en personne. Elle écoute poliment tous les marchés et discours, mais ne croira rien tant que

les personnages ne l'auront pas libérée. Si les personnages sont hostiles, elle utilisera le pouvoir hypnotique de son chant pour pousser un aventurier à la libérer ou à prendre son parti. Si elle est capturée ou contrainte, Ylalee conduira les aventuriers vers la Chambre de la Mer Morte où elle tentera de s'échapper. Pour briser la chaîne qui la retient, il faut combiner 35 points de FOR ou y infliger autant de points de dégâts.

❑ **Ylalee**
sirène

Ylalee						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	9	14	20	16	15
Points de vie : 12		Armure : 1 point d'écailles				
Bonus aux dégâts : aucun						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée narval	55 %		1D8		50 %	
Compétences : Sentir 85 %, Chanter 95 %, Nager 100 %.						
Facultés : les femelles de cette espèce peuvent entonner des chants capables d'ensorceler les hommes. Tout aventurier qui entendra ce chant devra réussir un jet sous INTx3 ou tomber sous l'influence hypnotique de la sirène.						

Si la confiance de la sirène est gagnée, elle fera un bon allié. Elle connaît un peu Lysh et sait quel est le pouvoir du miroir qu'il y a dans la chambre du prêtre démon. De plus, Ylalee connaît un chant susceptible d'invoquer Straasha. La seule chose qui l'empêche de l'utiliser est la présence sur ce monde du Fléau. Lorsqu'elle sera libre et aura apporté aux aventuriers toute l'assistance possible, Ylalee glissera dans les ténèbres de l'Abîme à la recherche de son monde et de son peuple.

7. Chambre Vide

Cette chambre peut être de n'importe quelle taille ou forme et ne contient absolument rien. Le maître de jeu peut l'utiliser comme il l'entend. Lorsqu'elle apparaît, il peut s'agir de toujours la même pièce, donnant l'impression aux aventuriers de tourner en rond ; ou encore revêtir un aspect différent, augmentant la confusion sur la taille et la disposition du temple. C'est un site idéal pour une embuscade des forces du Chaos restantes.

8. Chambre de Pyaray

A première vue, cette salle pourrait être prise pour une des chambres vides. Elle est de taille modeste, 10 mètres, et semble ne rien contenir d'intéressant. Néanmoins, un détail inhabituel retient l'attention au centre de la pièce.

Incluse dans le sol de gemme verte, on peut voir une dalle ronde en pierre grise. Elle atteint un diamètre d'à peu près 2 mètres et un grand anneau en métal se trouve à son centre.

En touchant l'anneau, on fait apparaître une image gigantesque de Pyaray dans le sol de cristal vert. Des lignes de lumière d'un rouge sang dessinent les contours de cette hideuse apparition dont les tentacules semblent enserrer la dalle comme s'il s'agissait d'un globe. L'image demeure tant que l'on touche l'anneau.

Si les personnages touchent l'anneau, Lysh et les requins démons (s'ils vivent encore) seront immédiatement avertis de l'endroit où se trouvent les aventuriers. Le prêtre démon et ses serviteurs se précipiteront vers cette salle pour un assaut ultime afin d'empêcher la destruction du Fléau de Straasha. Le trio tentera de tendre une embuscade aux aventuriers alors que ceux-ci seront occupés à déplacer la dalle.

Déplacer cette dalle nécessite une force immense. Les personnages et leurs alliés devront opposer leurs FOR combinées à la résistance de 75 de la dalle. En cas de réussite, la dalle sera déplacée et laissera apparaître une sombre ouverture conduisant à la caverne en dessous.

La Caverne

Cette vaste caverne est grossièrement circulaire et atteint 100 mètres de diamètre. Seul le plafond est constitué de la gemme bleue trouvée dans le reste du temple. Les murs et le sol sont formés de la pierre noire et grossière de l'Abîme. A l'extrémité nord de la salle, on peut voir une éclatante lumière. Au centre de cette lueur, on peut distinguer une coupe de cristal de deux mètres de haut. Les aventuriers ont trouvé le Fléau de Straasha.

Cette pièce comporte un second point d'intérêt (jet en Voir à -20 %). Derrière les personnages, là où le mur sud et le sol devraient se rencontrer, il y a une grande et sombre crevasse. Les aventuriers pourront très bien ne pas la remarquer, leur attention complètement fixée par le Fléau de Straasha à l'extrémité opposée. Le dernier gardien du temple est tapi dans la crevasse. Il s'agit d'un monstre immense connu sous le nom de Fils de Pyaray.

❑ Fils de Pyaray

Fils de Pyaray

FOR 60 **CON** 36 **TAI** 60 **INT** 10 **POU** 10 **DEX** 10

Points de vie : 84 **Armure** : 12 points de peau caoutchouteuse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Tentacule x8	45 %	4D6 ou spécial	45 %
Morsure	75 %	2D10+3	-

Compétences : Embuscade 65 %, Mouvement Silencieux 70 %, Nager 100 %.

Facultés : comme tous les autres céphalopodes géants, cette bête peut cracher un nuage d'encre dans l'eau. Il affecte une zone de 20 mètres de diamètre et dure 3D6 rounds. Tous les jets de combat devront alors être effectués à la moitié de la normale.

Ce monstre peut attaquer avec ses six tentacules à chaque round. Une attaque réussie par tentacule peut infliger des dégâts ou agripper le personnage afin de l'entraîner vers la bouche du monstre où il endurera une attaque par morsure. Si cette dernière est réussie, elle ignore l'armure et inflige automatiquement des dégâts.

Si des dommages supérieurs ou égaux au quart des points de vie de la créature sont infligés à un tentacule, celui-ci est blessé et devient inutilisable. Le monstre se battra jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le Fléau de Straasha soit détruit. Si l'artefact est détruit, le monstre gigantesque retournera dans la crevasse et disparaîtra dans les profondeurs.

Le Fléau de Straasha

Le Fléau de Straasha est un artefact aussi vieux que le monde. Il a été fabriqué par les Seigneurs du Chaos dans les brumes du pré-temps. Il ressemble à une coupe de cristal étincelant et mesure deux mètres de hauteur. Un torrent d'un liquide multicolore et brillant en déborde sans cesse. Il s'agit d'une forme fluide de Chaos à l'état pur. Ces effets en sont variés et à terme destructeurs. La coupe est si puissante que si un personnage y touche, il devra réussir un jet sous POUx1 ou être anéanti.

Détruire le Fléau de Straasha n'est pas une mince affaire et nécessite l'emploi de la magie. Les armes démoniaques ou vertueuses sont efficaces. Une fois que 100 points de dégâts auront été infligés, l'objet sera détruit. Une vertu ou un démon puissants peuvent être utilisés pour bannir le Fléau de ce plan. Cela entraînera en même temps la destruction de l'entité.

Si les personnages parviennent à détruire le Fléau de Straasha, le Fils de Pyaray battra en retraite dans sa crevasse alors que le temple au dessus commencera à briller de plus en plus violemment. Des flammes bleutées sembleront l'envahir. Dans un éclair soudain, le temple disparaîtra, complètement détruit, et les personnages se re-

trouveront sur la saillie au bord de l'abîme. A ce moment, le maître de jeu demandera à chaque joueur d'effectuer un jet en Voir. En cas de réussite, les personnages verront une gemme de la taille d'un poing tomber doucement dans l'abîme. S'ils désirent s'emparer de la pierre, les aventuriers devront réussir un jet sous DEXx3. En cas de maladresse, ils manqueront la gemme et tomberont avec elle dans l'abîme. Les aventuriers peuvent faire ce qu'ils désirent avec la gemme, mais à moins de la détruire (elle supporte 50 points de dégâts avant de se briser), ils regretteront pour la vie de l'avoir prise. Cette gemme n'est ni plus ni moins qu'un nexus grâce auquel Pyaray se manifesterait dans ce monde pour exercer sa vengeance à l'encontre des personnages.

La Fuite

Straasha est libre à présent de pénétrer dans ce plan. Il s'élèvera des profondeurs de l'abîme. Il apparaîtra sous la forme d'un humanoïde à la peau verte, à la barbe et aux cheveux turquoises, sa voix résonnant tel le ressac. Straasha sera reconnaissant pour le service accompli par le groupe et a déjà pris quelques arrangements pour le récompenser. Prenant les personnages dans ses mains gigantesques, il remontera à la surface et les portera jusqu'à l'île. Alors qu'ils approcheront, les aventuriers verront un navire ancré dans une anse. Il s'agit du Pirate des Mondes, conduit ici par Straasha. Les membres de l'équipage seront sur le pont, saluant les personnages alors que ceux-ci se rapprochent portés dans les mains de Straasha. Le Seigneur Élémentaire posera les aventuriers sur le pont du navire et, s'ils n'ont plus besoin de rien, les remerciera à nouveau et s'en ira. Si le Pirate des Mondes est toujours dans l'impossibilité de voyager entre les plans, Straasha lui donnera un moyen de quitter ce monde.

L'arrivée des personnages sur le pont sera également pour Justin la première occasion en 17 ans de voir sa fille Maria. Celle-ci éprouve une forte rancœur à l'égard de son père et Justin, de son côté, se sent fautif de ses manquements à son devoir paternel. Le maître de jeu devra décider des réactions de chacun au moment de la première rencontre.



Il est fort possible que Dog ou quelques autres guerriers du chaos soient toujours en compagnie des aventuriers. Maria hait ces hommes, en particulier Dog le borgne, et les fera immédiatement jeter aux fers. A la première occasion, elle les fera pendre à la grande vergue et, sans autre forme de cérémonie, fera jeter les cadavres à la mer. Des jets en Persuader peuvent influencer sur la décision de Maria mais c'est peu probable.

Le Départ

Si le Pirate des Mondes est en état de marche, Maria pourra lui faire quitter ce plan. Si ce n'est pas le cas, Straasha en fournira le moyen. Enveloppant le navire entier dans une bulle protectrice, il l'emportera sous l'eau droit dans l'abîme. A un moment, il lancera le Pirate des Mondes dans une certaine direction, leur indiquant que le navire émergera de l'océan sur le plan de Uerth, leur prochaine étape.

Si la gemme bleue n'a pas été détruite, c'est à cet instant que Pyaray se manifestera. Si la gemme est à bord du navire, le Seigneur du Chaos y apparaîtra. Si la gemme a été abandonnée sur la saillie, Pyaray poursuivra le bateau dans l'abîme et le rattrapera ou surgira brutalement des eaux pour se hisser à bord.

La Colère de Pyaray

Le Seigneur du Chaos, courroucé par la destruction de son temple et du Fléau de Straasha, vient chercher sa vengeance ou une juste compensation, à moins que ce ne soit les deux. Le maître de jeu devra être très prudent dans la direction de cette situation. En effet, Pyaray peut exterminer tout le groupe en un clin d'oeil. Fort heureusement, il n'est pas aussi impétueux que d'autres Seigneurs du Chaos. Il est plus pratique, peut-être même un peu plus indifférent.

"Qui a osé violer mon temple et défier la fureur de Pyaray ?" interrogera le Seigneur du Chaos.

Pyaray partage certaines caractéristiques avec le Fils de Pyaray

mais ses compétences d'attaque et de parade sont de 100 %. Il ne peut être blessé par aucune arme, hormis Stormbringer.

La discussion est possible. Si le groupe offre à Pyaray quelque chose qui le rend plus utile vivant que mort, il pourra le laisser aller. Pyaray n'appréciant pas la trahison, les marchés seront unilatéraux, injustes et immédiatement suivis d'effets. Les personnages peuvent lui proposer de lui sacrifier des points de caractéristiques, de lui offrir du sang et des âmes, de se dévouer à son service et à celui du Chaos. Si l'un des aventuriers lui propose de devenir son Agent, le maître de jeu devra conduire la procédure habituelle. En cas de réussite, le personnage devra pour l'éternité servir Pyaray mais au moins le groupe aura gagné sa vie et sa liberté.

Si un personnage se présente devant le Seigneur du Chaos en lui disant qu'il attend le châtement que lui mérite ce juste courroux, il a des chances d'être pardonné. A ce moment, le maître de jeu devra consulter le total de points d'Elan du personnage pour Pyaray et demander au joueur d'effectuer un jet. Si le résultat obtenu est inférieur au score d'Elan temporaire, Pyaray décide de laisser vivre le personnage. Néanmoins, le maître de jeu devra noter, à toutes fins utiles dans le futur, que cet aventurier a une dette envers Pyaray. En cas d'échec, le personnage est tué et part droit servir dans la Flotte du Chaos.

Un combat titanesque peut également conclure cette scène. Il n'y a rien que les personnages puissent faire avec des armes normales et même le Couteau Planaire sera quasi inutile contre le Seigneur du Chaos. Fort heureusement, le Pirate des Mondes est déjà en route pour un autre plan et le Seigneur du Chaos, incapable de se rendre dans certaines parties du multivers, sera bientôt chassé du navire. Les aventuriers n'auront à combattre le monstre que durant huit rounds avant que les forces interplanaires ne le repoussent et le précipitent dans le vide. Pour chaque personnage qui a demandé à devenir Agent ou s'est offert à la justice de Pyaray, soustrayez un round de combat au nombre total de rounds durant lesquels le groupe devra affronter le Seigneur du Chaos.

Une fois libéré de l'emprise de Pyaray, le Pirate des Mondes quittera le plan de la Mer des Murmures pour disparaître dans les brumes de l'éther.



La Chute du Soleil

Le destin des aventuriers est maintenant lié à celui de Justin Carrock. Le Champion Éternel a été inexorablement attiré sur le plan de Uerth et est condamné à jouer un rôle majeur dans le développement futur de ce monde.

Le monde de Uerth était un lieu hautement loyal aux développements technologiques similaires à ceux de la Terre du 20^{ème} siècle. Il y a de cela plus d'un siècle, la planète a été quasiment détruite par une vaste guerre nucléaire. Des milliards de personnes furent exterminés lors des bombardements et par les nuages radioactifs qui pendant des années ont tourné autour de la planète. Les quelques individus qui ont survécu aux radiations sont morts victimes de la faim, de la maladie et des empoisonnements. Un éternel hiver et une nuit perpétuelle se sont abattus sur le monde. Les températures se sont effondrées et les plantes, privées de lumière, ont dépéri avant de disparaître. La chaîne alimentaire complète s'est effondrée.

Les personnages rencontreront les derniers êtres humains vivants du plan et pourront peut être les aider. Ils vivent dans une cité sous un dôme conçue pour résister à un holocauste nucléaire. Ces individus sont en guerre mortelle avec les créatures appelées les Murdas. Ces humains primitifs ont muté pour s'adapter et survivre dans les conditions épouvantables de ce monde.

Les Murdas possèdent le module de contrôle recherché par les aventuriers. Au cours de leur quête, les personnages et Carrock rencontreront le chef des Murdas qui leur demandera d'aider son peuple à exterminer les humains. Avec quelques raisons, il déclarera que la cité organise un véritable génocide contre les tribus mutantes. Il leur offrira le module comme récompense de leur aide.

Lorsque Justin Carrock disparaîtra, les personnages seront libres de prendre leur propre décision quant à qui aider. Ils ne sauront pas quel parti Carrock a choisi avant qu'ils ne se retrouvent. Ils peuvent se retrouver en train de combattre avec ou contre le Champion Éternel. Le Pirate des Mers volera au secours des personnages si nécessaire. Quitter ce plan en possession du module de contrôle constitue le but de cette aventure.

Ce scénario nécessite quelques prises de décision du maître de jeu. Le parti que rejoint Carrock n'est pas spécifié. Les humains et les Murdas ont tous deux des arguments en leur faveur ou défaveur. Aucun des deux groupes ne peut se dire plus valable que l'autre. Quoi qu'il en soit seule l'une de ces cultures survivra pour repeupler le monde et ce sera celle alliée à Carrock. Les personnages devront quant à eux prendre leur propre décision. De plus, ils ont la possibilité de revenir sur leur parole et abandonner les deux bords à leur destin. La conclusion de l'aventure contient de nombreux éléments dramatiques que le maître de jeu devra adapter aux sens de l'aventure et du plaisir des joueurs.

Le Plan de Uerth

Depuis la Dernière Guerre il y a plus d'un siècle, ce monde vit dans un hiver permanent. C'est un lieu obscur, glacé et ravagé par le blizzard. La neige tombe de nuages si noirs et si épais, qu'en plein midi on se croirait à la fin du crépuscule à l'heure où l'on commence à allumer les lampes. Dans l'histoire enregistrée de Ralcon 4, le soleil a réussi à percer sept fois les nuages et de façon très fugitive.

Dans la partie du monde où se déroule l'aventure, la température en plein midi s'élève rarement au dessus de -18 C. Des vents de 50 à 60 km/h. balayaient constamment les plaines et les cols des montagnes. Sur des altitudes plus élevées, le vent augmente en violence pour atteindre parfois des vitesses de 250 km/h. Le sol est dénudé et recouvert de neige, vide de toute vie naturelle. Seules les créatures de la mer ont été capables de s'adapter à ces conditions climatiques

épouvantables et l'océan est empli de poissons et d'autres formes de vie. Certains mammifères marins qui ont curieusement muté ont, pour des raisons inconnues, commencé à explorer le sol nu. Des phoques et des morces sont parfois trouvés des kilomètres à l'intérieur des terres pour des motifs encore à découvrir.

Un siècle après la Dernière Guerre, les seuls humains connus survivent dans la cité en dôme, Ralcon 4. Localisé sur la côte est d'un grand continent, Ralcon 4 était un projet secret de l'ancien gouvernement et destiné à fournir un refuge à quelques citoyens chanceux. Dans l'éventualité d'un conflit nucléaire total, plusieurs de ces cités de survie ont été bâties dans l'espoir que la civilisation pourrait être conservée et la planète repeuplée. Ces cités furent fabriquées et non assemblées dans de vastes complexes souterrains. Des bunkers souterrains furent construits pour abriter les réfugiés jusqu'à ce que la cité soit construite. Deux ans après la Dernière Guerre, aucun signal n'avait été donné pour désactiver l'unité et le super ordinateur de Ralcon 4 commença la construction automatique de la cité. Il fallut un an pour achever le complexe et le dôme et les habitants des bunkers s'y installèrent immédiatement. Les systèmes furent activés et la cité vint à la vie. La civilisation tenait sa seconde chance. Si les enregistrements de la cité indiquent que plusieurs complexes Ralcon ont été fabriqués et installés dans les différentes parties du pays, il apparaît aujourd'hui après un siècle de silence qu'aucun des autres projets n'a abouti. Ralcon 4 reste seul au monde.

On a découvert l'existence de premiers humains mutants survivants il y a quarante ans. Un pêcheur de Ralcon revint à la cité avec le cadavre d'un animal simiesque de grande taille et couvert de fourrure. Il déclara avoir vu la créature marcher le long de la côte. Il a alors fait virer son bateau et a abattu l'animal. L'autopsie démontra que la créature était humaine, son apparence provenant sans doute de mutations provoquées par les radiations. Un autre spécimen fut recueilli deux ans plus tard. Néanmoins, si la fréquence des apparitions s'accrut aucun autre individu ne put être attrapé pendant quelques temps. De toute évidence, les créatures avaient appris à fuir lorsqu'un navire de pêche s'approchait trop près des côtes.

Il y trente ans, l'expédition Kraft-Weatherby, envoyée explorer la chaîne de montagne nord, fut attaquée par une bande de ces créatures. Ce jour là, l'expédition eut la chance de tomber sur deux spécimens, une femelle adulte et un jeune mâle, et s'apprêtait à rentrer le jour suivant à Ralcon 4 avec leurs prises. C'est alors que le groupe fut attaqué par trente ou quarante de ces bêtes, suivant les dires des rares survivants. Ces derniers trouvèrent refuge dans la cité deux jours plus tard, emportant avec eux leurs quelques spécimens. Plusieurs expéditions punitives furent lancées contre ces créatures, appelées dès lors Murdas. Dans tous les cas, elles évitèrent une confrontation directe avec les gardes de Ralcon. Plus tard, une prime fut offerte pour des scalps de Murdas. Les pêcheurs commencèrent à s'équiper de carabines et firent des incursions dans les terres pour se procurer les précieux scalps. Cela dura plusieurs années.

C'est alors que les Murdas organisèrent leur riposte. Des groupes de chasseurs commencèrent à disparaître. Leurs corps décapités et gelés étaient découverts quelques temps plus tard à quelques kilomètres de Ralcon 4. Des patrouilles de gardes de la cité en skis et traîneaux motorisés furent envoyées dans les montagnes et chargées d'abattre tous les Murdas visibles. En dépit de ces mesures, le nombre de Murdas ne cessa d'augmenter et voyager dans les terres à plus de 80 kilomètres de la cité devint extrêmement dangereux. Les mouvements et tactiques des mutants montrèrent des signes de planification et de stratégie. Un chef était donc apparu parmi ces semi animaux.

Il y a deux ans, alors qu'il testait une nouvelle pièce d'équipement militaire près de la chaîne de montagnes nord, un contingent de gardes de Ralcon fut attaqué par une bande organisée de Murdas conduite par un monstre gigantesque à quatre bras. L'unique survi-

vant indiqua que les mutants provenaient d'une large vallée qui conduisait au centre de la chaîne de montagnes courant le long de la côte. Il déclara que la vallée était habitée par des milliers de mutants.

Alors que le Conseil Suprême de Ralcon 4 débattait de ce qui devait être fait à propos de cette menace mutante nouvellement apparue, un second raid organisé fut lancé contre l'un des deux générateurs géothermiques de la cité. Les mutants ne s'étaient jamais rendus aussi loin dans le sud et les humains furent pris par surprise. Les équipes furent entièrement anéanties et les dégâts provoqués aux installations impossibles à réparer. Un seul générateur restant disponible, des mesures d'urgence furent prises. L'énergie fournie à la cité fut réduite en condamnant l'accès à une certaine partie des cellules intérieures, ce qui entraîna du même coup une réduction proportionnelle de la population. L'approvisionnement énergétique de la cité n'est plus aujourd'hui assuré que par la centrale géothermique située dans les montagnes à l'ouest de la cité. Si cette installation semble hors d'atteinte des mutants qui ne se sont jamais aventurés aussi loin dans le sud, sa perte signifierait la mort de Ralcon 4. Des gardes sont maintenant postés en permanence sur le site et l'on dresse des plans en vue d'exterminer définitivement les mutants.

Les mutants ont en effet trouvé un chef. Cet humain, un ancien citoyen de Ralcon 4, se nomme Kel Belanken. Il fut obligé de quitter la cité il y a 25 ans et a réussi à unir les différentes tribus mutantes en une seule et grande nation qui habite dans la vallée nord. Comprenant que les humains ne laisseraient jamais les Murdas vivre en paix, Belanken les a organisés en une force combattante efficace. Belanken a juré de ne trouver le repos qu'avec la destruction de Ralcon 4.

Sorcellerie

Ce plan est fortement placé sous l'influence de la Loi, ce qui rend l'invocation de démons et élémentaires extrêmement difficile. Si l'on essaie d'invoquer ces créatures, le montant normal de POU et de temps sera multiplié par 10. Par contre, les chances de réussite du sorcier seront elles divisées par dix. Les Seigneurs de la Loi et du Chaos ne peuvent pénétrer sur ce plan pour apporter une aide aux personnages. Les Seigneurs Élémentaires peuvent être contactés ainsi que les Seigneurs des Bêtes qui possèdent des espèces représentatives sur cette planète.

Les créatures liées conservent leurs caractéristiques et leurs facultés. On peut les manifester sans craindre de les perdre.

Armes

Les humains de Ralcon 4 peuvent utiliser des armes à rayon. Quelques unes d'entre elles sont décrites ci-dessous. Elles sont similaires dans la forme et la fonction aux armes à feu. Néanmoins, leur apparence est moderne et elles sont entièrement en plastique. Elles tirent un brillant rayon d'énergie blanche.

Armes			
Armes	Tir/Round	Dégâts	Portée de Base
Pistolet	2	2D6+1	15
Fusil	1	4D6+1	35
Canon léger	1/2	6D6	100
Canon lourd	1/3	12D6	160

Tir/Round : si l'on peut rapidement presser sur la gâchette de ces armes, elles nécessitent quand même un certain temps pour se recharger. Le pistolet est spécialement conçu pour tirer plus rapidement mais inflige des dégâts nettement moindres.

Le pistolet contient des charges permettant 16 tirs pour 12 avec le fusil. De plus, des unités énergétiques légères peuvent être accrochées à la ceinture et contiennent suffisamment d'énergie pour assurer 100 tirs supplémentaires au pistolet et 50 à la carabine. Celles-ci se connectent aux armes par le moyen d'un petit câble et peuvent servir à recharger l'arme ou être utilisées directement comme source d'énergie au combat. Les canons sont montés sur des véhicules et en

tirent directement leur énergie. Le nombre de tirs possibles dépend de la consommation du véhicule.

Du fait de la dispersion de l'énergie, les armes à rayon perdent de leur efficacité au delà de leur portée de base. Les dégâts tirés aux dés sont réduits de moitié pour une portée double. Au triple de la portée, ils sont réduits des trois quarts et ainsi de suite.

Les armures des Jeunes Royaumes, qu'elle soient démons ou normales, conservent leur efficacité contre les armes à rayon et arrêtent le montant normal de dommages. Néanmoins, les hautes fréquences du rayon créent des effets supplémentaires. Les armures en métal sont instantanément portées au rouge et le personnage endure des dégâts égaux à la moitié de ceux infligés par l'arme. Ces dommages s'ajoutent à ceux directement provoqués par le rayon. Les armures barbares en bois sont gravement endommagées et perdent un point de protection à chaque toucher. De plus, il y a 25 % de chances par toucher que l'armure s'embrace. Il faut alors immédiatement la retirer.

Les armes à rayon ne peuvent pas être parées ou Évitées. Les fusils des gardes de Ralcon sont généralement équipés de baïonnettes. Celles-ci infligent 1D6+1 points de dégâts.

Armures

Des protections spéciales contre le froid et le vent sont nécessaires sur Uerth. Celles-ci sont fournies par des tenues synthétiques fabriquées à Ralcon 4. Conçues dans une matière ouatée, elles comprennent des capuches, des gants, des bottes et d'épaisses jambières. Elles sont légères et souples et offrent une complète protection contre le froid. De plus, elles apportent à leur utilisateur 4 points de protection contre les armes cinétiques et 6 points de protection contre les armes à rayon. Elles sont disponibles en deux couleurs, jaune fluorescent ou blanc. Il est complètement impossible de Se Cacher avec des tenues jaunes, par contre la version blanche rajoute 25 % à la compétence en Se Cacher de l'utilisateur. Si les habitants de Ralcon 4 n'utilisent aucun autre type d'armures, les personnages peuvent désiner combiner leur tenue de neige avec leur armure personnelle. Les individus de TAI 12 ou moins peuvent se procurer des tenues de neige suffisamment larges pour être enfilées par dessus leur armure. Les valeurs des armures se rajoutent alors mais l'ensemble est particulièrement encombrant. Réduisez la DEX du personnage de moitié.

Véhicules

Ce monde technologique utilise de nombreuses machines et véhicules. Les personnages rencontreront au moins deux ou trois de ces engins durant l'aventure et devront apprendre à utiliser au moins l'un d'entre eux. Tous les véhicules sont électriques et faits dans une matière plastique légère presque insensible aux armes à rayon.

Le ski des neiges est un petit véhicule monoplace pesant moins de 20 kilos. Il est propulsé à l'aide d'une seule chenille et la vitesse est contrôlée par une poignée à la droite du guidon. Il s'agit du seul contrôle à effectuer, embrayage et freinage s'effectuant automatiquement grâce à des senseurs électroniques. Le conducteur reste debout, guidant l'engin en inclinant son corps sur le côté. Le ski des neiges peut atteindre une vitesse de 80 kilomètres heure mais peut s'avérer délicat à manier. En plus du conducteur, une place a été aménagée pour un petit coffre. Un second passager peut être transporté dans une voiture, ce qui transforme l'engin en traîneau (réduisez alors la compétence Conduite de moitié). On peut utiliser une arme tout en conduisant le véhicule mais les chances de toucher et la compétence Conduite sont réduites de moitié. A l'instar de tous les autres véhicules que les personnages peuvent rencontrer, le ski des neiges est équipé de phares, absolument indispensables sur ce monde obscur.

Ignorant totalement la conduite des véhicules auto-propulsés, un personnage des Jeunes Royaumes aura une compétence en Conduite égale à la somme de son INT, sa DEX et son POU. Les personnages du Tragique Millénaire ou connaissant les véhicules auront un bonus de 10-40 % dans cette compétence de base, à la discrétion du maître de jeu. Si le personnage possède déjà une compétence en Conduite ou Piloter, le maître de jeu peut y avoir recours en déduisant un certain

pourcentage afin de refléter les différences entre la machine et le type de véhicule connu par l'aventurier. Les autres véhicules rencontrés dans cette aventure seront détaillés au moment adéquat.

L'Arrivée

Le Pirate des Mondes fera irruption sur ce nouveau plan dans une détonation. Immédiatement, il se penchera violemment à bâbord, projetant les personnages et l'équipage sur le pont. Si un aventurier réussit un jet en Equilibre, il parviendra à s'agripper et restera debout. Les autres endureront 1D2 points de dégâts alors qu'ils tomberont et rouleront sur le pont. Obscur et froid, l'air est rempli de neige tombant presque à l'horizontal, projetée par un vent d'hiver déchaîné. Le vaisseau basculera par tribord avant de pencher à nouveau avec violence à bâbord. Un pirate hurlera et tombera de la vigie pour disparaître dans les ténèbres dans un horrible cri. Krathak se battra avec le gouvernail arrière afin d'aider le capitaine à contrôler le vaisseau.

"Nous sommes obligés d'atterrir !" hurlera Maria dans les vents déchaînés. "Les vents sont trop forts. Je ne parviens pas à diriger le navire !"

Naviguant à l'aveuglette, Maria fera s'incliner le navire et entamera la descente. Elle scrutera la tempête de neige, à la recherche d'un signe du sol en dessous d'elle. Pendant un moment, on ne distinguera rien au travers du rideau épais de neige. Soudainement et sans avertir, le navire se retrouvera sous la couche nuageuse, l'air sera clair et le sol terriblement proche. Il se rapprochera à une vitesse effroyable du Pirate des Mers plongeant droit sur lui. Les mystérieux moteurs du navire hurleront à pleine puissance alors que Maria tentera désespérément de redresser le navire. Sans succès. Le sol se soulèvera brutalement devant le navire et une colline apparaîtra. Le Pirate des Mondes s'écrasera dans un horrible bruit, les mâts craqueront alors que les moteurs hurleront. Le navire glissera sur une longueur de 100 mètres avant de s'arrêter contre un amas de neige. Les personnages sont censés se cramponner. Ils devront réussir un jet sous FORx5 ou être projetés sur le vaisseau en endurant 1D6 points de dégâts. Un bruit assourdissant émanera de la salle des machines et des vibrations secoueront le navire. Ces dernières cesseront dès que Maria aura coupé les moteurs endommagés.

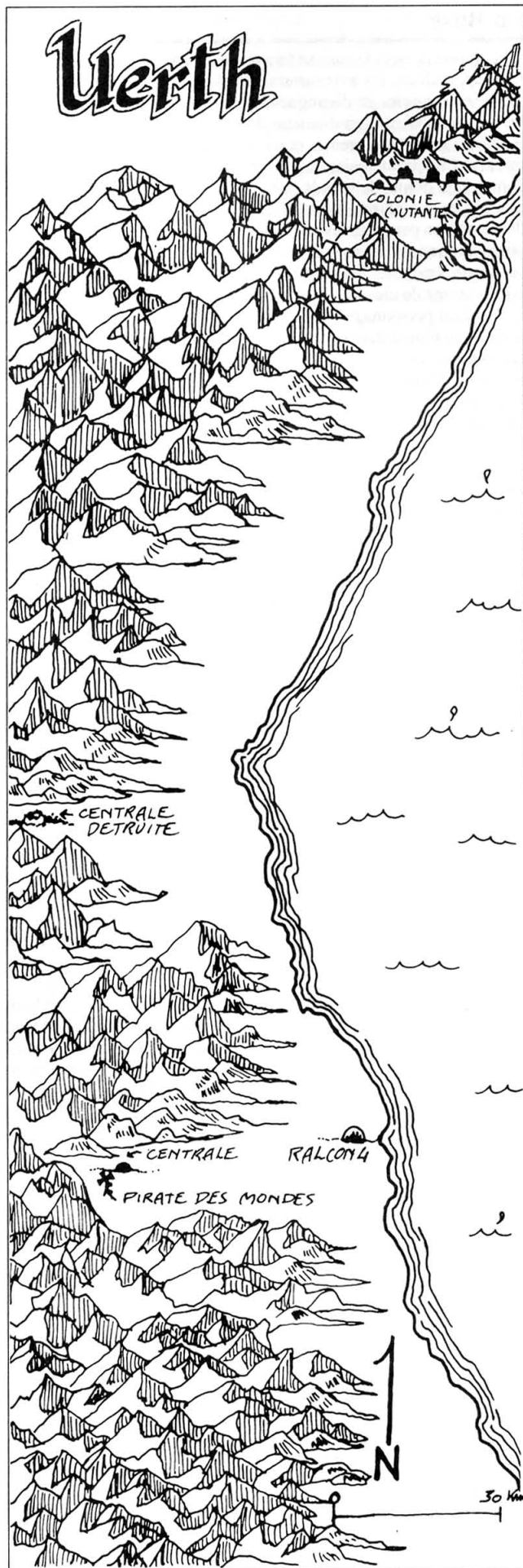
Les vents de surface sont moins violents, généralement de 50-65 km/h avec de rares pointes supérieures à 100. L'air est toujours rempli d'énormes flocons, même s'ils sont moins nombreux qu'en altitude. Dans le crépuscule de la mi-journée, les personnages pourront voir tout autour d'eux une longue chaîne de montagnes basses dont les sommets se perdent dans la tempête en altitude. Si un personnage étudie les montagnes au nord-est et réussit un jet en Voir, il pourra distinguer un point de lumière au pied de l'une des montagnes.

La carte de Carrock, dessinée pour lui par Sypin, indique qu'ils se situent à quelques kilomètres au sud-ouest d'une base (tout personnage réussissant son jet en Voir apercevra ses lumières). Une cité est sensée se trouver de l'autre côté des montagnes, à 50 kilomètres de là.

Maria, après avoir consulté son équipage des ponts inférieurs, annoncera que le Pirate des Mondes a enduré de sérieux dégâts et qu'une ou deux semaines seront nécessaires aux réparations. L'épais coussin de neige au sol a épargné au vaisseau des dommages plus conséquents. Si les moteurs principaux ont souffert, le générateur auxiliaire alimentant les lumières et le chauffage est toujours fonctionnel.

La seule chose à faire est de se rendre du vaisseau écrasé jusqu'à l'endroit où la base est supposée se trouver. Carrock et Grant accompagneront les personnages, ainsi que Maria si le maître de jeu le désire. Comme d'habitude, d'autres membres de l'équipage peuvent se joindre au groupe. Le reste demeurera avec le vaisseau pour assister aux réparations.

Le trajet jusqu'à la base sera très difficile. La neige s'infiltrera dans tous les recoins et rendra la progression très lente. Le froid sera rendu encore plus perçant par le vent. La marche vers la base, qui ne se trouve qu'à trois kilomètres, durera 3 heures. Les personnages n'étant pas équipés contre le froid, ils devront réussir un jet sous CONx3 ou perdre 1D4 points de vie du fait des engelures. Si un personnage effectue un jet compris entre 96 et 00 %, il perdra 1D2 doigts ou orteils.



La Base

L'approche vers la base se fera au travers d'un paysage vallonné. En s'approchant, les aventuriers commenceront à voir plus clairement ses lumières et distingueront sa forme. Elle ressemble à un grand hémisphère d'un diamètre de 15 mètres. Des parties de l'hémisphère sont transparentes et les personnages peuvent voir des lumières à l'intérieur, mais aucun mouvement. En plusieurs endroits au sommet du dôme, de grands panaches de vapeur s'élèvent dans les airs glacés. La plupart des panaches proviennent de l'extérieur du dôme où l'on peut apercevoir des rangées de gigantesques réservoirs en métal. Ils sont couverts d'ailettes et connectés au bâtiment par un réseau de conduites. Il n'y a que deux entrées dans le dôme, de petites portes au rez de chaussée.

Seul un personnage issu de la Terre du Tragique Millénaire ou d'un autre monde hautement technologique possède une chance de reconnaître dans cette installation une centrale géothermique. A l'intérieur, de l'eau est versée dans un grand puits et chauffée par la chaleur de la terre. La vapeur produite entraîne des turbines qui produisent l'électricité. La vapeur est alors condensée dans des stations aménagées à l'extérieur et réinjectée dans le puits pour être réchauffée. Cette centrale fournit toute l'énergie utilisée par la cité-bulle Ralcon 4 localisée au delà des montagnes près de la côte.

Le bâtiment possède deux portes apparemment non gardées. Elles sont faites en un métal léger et peintes en gris. Au dessus de chaque porte, on peut voir un cristal taillé en lame à l'intérieur duquel brûle un petit feu magique qui illumine la zone immédiatement autour de la porte. Chacune de ces portes s'ouvre facilement, révélant l'intérieur du bâtiment. La chaleur et la lumière se déverseront sur les personnages.

A l'intérieur, les aventuriers ne découvriront qu'une vaste salle. Seuls quelques murs en ciment ont été dressés pour délimiter des pièces. De gigantesques conduits peints en vert, violet, rouge vif la parcourent au plafond en traversant les murs. Parfois isolés, parfois en groupes de cinq ou six, ils envahissent toute la salle, zigzaguant dans tous les sens. Des versions plus importantes des larmes de cristal sont accrochées au plafond, remplissant l'espace d'une lumière éclatante. Un son aigu remplit l'air. Il émane de rangées d'énormes machines en forme de coquillage remplissant tout un coin de l'installation (les turbines). De grands panneaux de métal sont couverts de cadrans indiquant apparemment tout un ensemble de mesures incompréhensibles. Des escaliers de fer desservent les coursives qui entourent la machinerie et permettent d'y accéder à de différentes hauteurs.

Il semble n'y avoir personne. Si les personnages appellent, ils ne recevront aucune réponse. Néanmoins, si un personnage réussit un jet en Voir, il distinguera un léger mouvement près du centre du bâtiment. Un personnage qui réussit un jet en Ecouter percevra le son d'un bruit de pas discrets mais sera incapable de dire de quelle direction il provient.

Les personnages sont arrivés à la centrale au moment où celle-ci est victime d'un raid de mutants. La plupart des ouvriers sont morts, tués par la bande. Le sabotage de la centrale a été interrompu par l'arrivée inattendue des aventuriers et les mutants se sont donc dissimulés. Un mutant isolé, laissé derrière pour garder le rez de chaussée, a signalé à ses compagnons l'intrusion des personnages et s'est Embusqué derrière les machines attendant le premier personnage qui passera à sa portée. Sa cachette se trouve près d'un des escaliers conduisant vers le sous-sol, l'endroit exact dépendant de la porte qu'ont empruntée les aventuriers pour rentrer.

❑ Le Mutant

Le Mutant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	10	11	13	4

Points de Vie : 16 **Armure** : 1 point de cuir épais
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de pierre	84 %	1D4+1	44 %
Morsure	55 %	1D4	-

Compétences : Embuscade 75 %, Eviter 65 %, Se Cacher 80 %, Mouvement Silencieux 65 %.

Cette créature est la parodie grotesque et hideuse de quelque chose de vaguement humain. Son corps est recouvert d'une épaisse fourrure raide. Il possède trois yeux, tous mal placés, et un de ses bras est d'une longueur démesurée. Il combattra jusqu'à la mort.

La Zone de Maintenance

Cette pièce fermée contient des coffres, des pièces détachées, des tables de travail, etc... Six corps humains mutilés s'y trouvent. Leurs membres sont tordus suivant des angles anormaux et leur crâne complètement défoncé. Les malheureux ont été littéralement massacrés et du sang recouvre tous les murs. Il s'agit de six hommes portant tous un uniforme brun marqué au bras d'une bande rouge. Les restes brisés d'étranges armes de poing faites d'un plastique blanc sont retrouvés éparpillés dans la pièce. Il s'agit de l'unité de gardes de Ralcon supposés protéger la centrale. Un escalier de fer à l'arrière de la pièce conduit au premier étage, dans le bureau administratif.

Bureau Administratif

Dans cette pièce du premier, on trouve plusieurs bureaux recouverts de fichiers et de papiers répandus dans tous les sens. Trois corps humains, un homme et deux femmes, sont sur le sol. Leur état est le même que celui des hommes du dessous. Ils portent un uniforme brun similaire mais sans la bande rouge des gardes de Ralcon.

Si l'on examine les papiers, on s'apercevra qu'ils sont écrits dans une langue similaire à celle du Commun des Jeunes Royaumes. Un jet réussi en Lire/Ecrire est nécessaire pour les déchiffrer. Ils n'apportent aucune information réelle et ne semblent être que des rapports concernant la centrale.

Le Parc à Véhicules

Cet espace contient des étagères de tenues anti-froid et près de deux douzaines de skis des neiges monoplaces parfaitement chargés et parqués contre le mur. Une petite armurerie contient des pistolets chargés similaires à ceux brisés, découverts dans la zone de maintenance. Des personnages issus des Jeunes Royaumes seront incapables de les reconnaître pour ce qu'ils sont. Néanmoins, Justin Carrock comprendra rapidement leur propos et leur usage. Il peut en prendre un ou deux avec lui, les glissant dans sa ceinture. Il peut montrer aux aventuriers comment s'en servir.

Quartiers

Cette zone d'habitat est située au dessus du parc à véhicules. On y trouve douze lits, des placards et une petite cuisine. Deux corps supplémentaires sont découverts derrière la cloison qui sépare la chambre de la cuisine.

Sous-Sol

Un escalier de fer, similaire à celui de la zone de maintenance, descend vers le sous-sol. La lumière n'y est pas aussi forte mais reste suffisante. Ce niveau est rempli d'une machinerie vrombissante et de panneaux couverts de diodes. A l'extrémité de la pièce, on peut trouver un puits d'inspection. On peut y descendre à l'aide d'une échelle scellée, de petites coursives aménagées permettant de mener l'inspection. Le puits a une profondeur de près de 70 mètres.

C'est là que le reste de la bande de mutants attend les personnages, prêts à les prendre en embuscade.

❑ Le Gang de Mutants

Si quelques uns de ces mutants semblent bien formés et apparaissent plus humains que la chose découverte au rez de chaussée, tous sont couverts d'une épaisse fourrure. La majorité d'entre eux est aussi difforme que celui déjà rencontré par les personnages. Chaque mutant possède un bonus aux dégâts de +1D6/+1D4.

Hormis leurs armes de pierre, les mutants n'ont que peu d'effets personnels. Ils attaqueront sauvagement et combattront jusqu'à la mort, convaincus que s'ils sont pris en vie, les humains de la cité les tortureront avant de les exécuter. En les entendant crier après leurs

Mutants

Mutants	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PdV
1	14	13	15	11	10	16
2	13	15	14	10	9	17
3	16	13	13	9	11	14
4	11	13	15	11	11	15
5	17	15	16	11	10	19
6	13	15	14	12	12	17
7	13	12	13	8	8	13
8	14	11	11	10	10	11
9	15	15	16	11	8	19
10	16	13	15	9	12	16
11	12	12	14	13	11	14
12	11	14	15	10	13	17

Chaque mutant est armé d'une lance à pointe de pierre et d'une hache de pierre.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de pierre	45 %	1D4+1	20 %
Lance	25 %	1D8+1	10 %
Lance (lancée)	40 %	2D6	-
Morsure	20 %	1D4	-

camarades au cours du combat, les personnages remarqueront que les mutants parlent une langue proche du Commun des Jeunes Royaumes. Ils les comprendront mais les malédictions et imprécations des mutants fous furieux leur permettront juste de déterminer que les mutants ont un langage aussi sophistiqué que le leur.

Selon toute logique, le groupe vaincra les mutants, les tuant tous. En ce cas, rendez-vous au paragraphe suivant. Néanmoins, si les personnages sont sur le point d'être submergés par le nombre, ils devront être secourus. Tannan Hrokarlt et son groupe d'hommes, décrits dans la rencontre intitulée "L'Equipe de Secours", arriveront à la centrale pour donner un coup de main aux personnages.

Le Survivant

Une fois tous les mutants tués et le vacarme retombé, un homme en uniforme brun, le seul survivant du raid sur la centrale, sortira de sa cachette dans le puits d'inspection. Le jeune homme se nomme C'tharn Gray, assistant directeur de la centrale. Il remerciera les personnages d'avoir tué les hideuses créatures et de l'avoir sauvé.

"Les Murdas ont frappé sans prévenir" dira-t-il en regardant les corps poilus qui jonchent maintenant le sol. "Ce n'est qu'une demi surprise, même s'ils ne sont jamais descendus aussi loin dans le sud auparavant."

C'tharn questionnera les personnages sur leur provenance. Leurs tenues colorées et toutes différentes lui sont complètement étrangères. A l'instar des autres habitants de la cité, il vit avec l'espoir que d'autres cités bulles ont survécu sur le continent. En apprenant que les aventuriers ne viennent pas d'un autre centre de survie, il montrera quelque désappointement, ne comprenant pas vraiment ce que les personnages lui racontent à propos d'autres mondes et plans.

C'tharn est légèrement blessé et n'a pas trop le temps de discuter. Il commencera par regarder les cadrans d'un des nombreux tableaux, prendra quelques notes sur un porte-papiers, tournera et pressera des boutons, soulevera des interrupteurs.

"Au moins, ils n'ont pas eu le temps d'endommager la centrale" dira-t-il. Il ramassera un petit objet sur une table toute proche (un téléphone) et, le portant contre sa tête entre sa bouche et son oreille, commencera à parler tout seul. Cette action irrationnelle pourrait conduire les personnages à penser qu'il souffre d'un choc.

"Allô ! Allô !" criera-t-il, le visage tendu et anxieux. "Merde !" dira-t-il en lançant l'objet sur la table. "Ils ont coupé les lignes. Je ne parviens pas à avoir Ralcon 4."

Les aventuriers peuvent comprendre ou non les actions de l'homme. Si on le questionne, il expliquera que les Murdas (le nom que son peuple donne à ces créatures hirsutes et difformes) ont cassé un équipement qui lui permettait de rentrer en contact avec les officiels de Ralcon 4, de l'autre côté des montagnes. Il ajoutera que si la centrale n'a pas souffert de dommages sérieux, elle nécessite plus

d'attention que lui seul peut en fournir. Si la centrale devait tomber en panne, la cité entière serait privée d'électricité. Les habitants commenceraient bientôt à mourir et finalement ce qui reste de l'espèce humaine disparaîtrait de ce monde.

"Nous devons prévenir les autorités, leur raconter ce qui est arrivé. Ainsi, ils pourront envoyer une équipe de remplacement ici."

C'tharn ne peut pas quitter le site, la centrale s'arrêterait sans maintenance de sa part. Les personnages devront se rendre à la cité et dire à quelqu'un ce qui est arrivé. Il leur offrira des tenues contre le froid afin de se protéger contre les éléments et des véhicules pour faire le voyage.

Les personnages peuvent décider de faire ce que bon leur semble mais C'tharn offre le seul moyen d'action logique. Il n'a pas beaucoup le temps de discuter l'affaire, montant et descendant les escaliers, prenant des notes et effectuant sans cesse des réglages. Il est évident que dans sa condition, C'tharn ne pourra pas maintenir ce rythme plus de quelques heures.

Dans les Montagnes

La conduite des véhicules n'est pas excessivement difficile et C'tharn montrera en quelques minutes aux personnages comment s'en servir. Une simple poignée sur le côté droit du guidon contrôle le montant d'énergie délivré à la chenille en caoutchouc. En relâchant la poignée, un frein se met en route, ralentissant l'engin jusqu'à l'arrêt tout en descendant les vitesses. La cité se trouve à 50 kilomètres à vol d'oiseau. Néanmoins, avec le passage de la montagne, il s'agit d'un voyage de 80 kilomètres. C'tharn montrera le chemin aux personnages.

"Suivez simplement la route entre ces deux montagnes" dira-t-il. "Elle vous conduira droit sur la ville près de la côte. Revêtez ces manteaux et jambières. Ils vous protégeront du froid et du vent."

Les personnages pourront demander des pistolets à énergie. C'tharn n'a ni le temps, ni l'envie de discuter de cette question et dira aux personnages "de prendre tout ce qui vous paraît nécessaire, mais ne perdez plus de temps !". Il retournera à toute vitesse dans la centrale pour ajuster ses réglages.

Une fois habillés et prêts à partir, les personnages peuvent ouvrir les portes arrières du garage en appuyant sur un interrupteur. Le bâtiment se fermera automatiquement après leur sortie. Si les aventuriers ont pris des pistolets à énergie, Carrock, qui connaît les armes à poudre, pourra leur montrer comment s'en servir.

Course en Skis des Neiges

Même si les skis sont rapides, le passage des montagnes sera lent et difficile. Le voyage durera au moins trois heures. Durant cette période, demandez aux personnages d'effectuer un jet en Conduire Ski des Neiges une fois toutes les heures. Improvisez les situations nécessitant un tel jet : pente abrupte à monter ou descendre, sautes de vent violentes, verglas, rochers sous la neige, etc... En cas d'échec, la chute sera sans gravité pour la machine et le conducteur, tout au plus un bon effet comique. Néanmoins, si le personnage manque un jet sous POUx5 en tombant, il endurera 1D3 points de dégâts dus à un poignet foulé, une épaule démise etc... Les maîtres de jeu cruels peuvent endommager l'engin, obligeant le personnage à marcher à ses côtés ou à monter derrière le ski d'un autre aventurier.

Il est souhaitable que les personnages aient des occasions d'augmenter leur compétence en Conduite et tout aventurier qui aura accompli ce voyage, qu'il ait réussi ou non un jet, pourra tenter par la suite de la faire progresser. Les personnages qui se seront comportés de façon exceptionnelle sur ces engins, par exemple en réussissant un critique ou n'échouant dans aucun des trois jets, pourront augmenter deux fois de suite leur compétence.

Durant le voyage, il y a 40 % de chances par heure d'effectuer une rencontre. Si tel est le cas, lancez 1D6 et consultez le tableau suivant. De même, le maître de jeu peut désirer choisir ses propres rencontres sans tenir compte des dés. Le terrain traversé par les personnages devra alors l'aider dans sa décision. Les aventuriers peuvent rester et combattre ou, dans d'autres cas, préférer fuir à toute vitesse.

Rencontres en Montagnes

D6 Rencontre

- 1 2D6 mutants à pied
- 2 1D3 morses sauvages
- 3 1D4 mutants montant des morses
- 4 Avalanche
- 5 Crevasse
- 6 Baleine tueuse

Mutants à Pied

Armés de haches et de lances à pointes de pierre, il s'agit d'un groupe de reconnaissance explorant cette partie de la montagne. La passe est plutôt large et les parois s'élèvent plus doucement que dans les autres endroits du défilé. Après avoir vu les personnages, les mutants effectuent une charge suicidaire en dévalant la pente gauche des aventuriers. Le groupe peut choisir de rester et combattre ou de tenter de fuir.

S'ils préfèrent la fuite, les personnages n'ont qu'à rester à leur vitesse de croisière actuelle. Ils pourront aisément distancer les mutants mais ils ne seront pas hors de portée d'une lance jetée dans leur dos avant qu'ils ne s'échappent. Si les personnages accélèrent, le terrain pourrait leur poser des problèmes. Si un aventurier manque son jet de Conduite, il touchera un obstacle et perdra le contrôle de son engin. Autorisez un second jet ; en cas de réussite le personnage parvient à reprendre son ski des neiges en main. Si le jet est à nouveau manqué, le personnage et le véhicule tombent. Les mutants se rapprocheront rapidement et l'aventurier aura tout juste le temps de se remettre debout. Il devra alors rester et combattre.

Les personnages qui préféreront directement se battre auront droit à deux rounds pour tirer d'éventuels missiles. Ils devront ensuite tirer leurs armes du fourreau. Un personnage peut éventuellement tirer avec une arme de jet au troisième round mais sera attaqué dans le même temps et se retrouvera sans arme pour se défendre.

Les aventuriers peuvent désirer utiliser des arcs, mais ces derniers seront dans les sacoches des skis des neiges et difficiles à préparer à temps. Si les personnages possèdent des pistolets à énergie, c'est le moment ou jamais de les essayer. C'est en tout cas ce que fera Carrock.

Comme pour les skis des neiges, il est souhaitable que les personnages puissent augmenter leur compétence dans les armes à énergie. Le maître de jeu pourra se monter généreux.

❑ Les Murdas

Les Murdas

Caractéristiques	Moyenne
FOR	3D8 13-14
CON	3D8 13-14
TAI	3D6+2 12-13
INT	2D6 7
POU	2D6+2 12-13
DEX	3D6 10-11
CHA	1D6+1 4-5

Points de Vie moyens : 13-14

Armure : généralement 1 point de fourrure épaisse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de pierre	60 %	1D4+1	50 %
Lance de pierre	50 %	1D8+1	40 %
Lance (lancée)	70 %	2D6	-
Morsure	30 %	1D4	-

Compétences : Embuscade 50+2D20 %, Eviter 40+2D20 %, Se Cacher 50+2D20 %, Mouvement Silencieux 50+2D20 %.

Notes : ces caractéristiques sont celles de mutants on ne peut plus difformes et monstrueux. Ils ne sont pas représentatifs de la colonie en général.

Morses Sauvages

Ces gigantesques créatures grasses ont développé des jambes et des pieds leur permettant de se déplacer plus facilement sur la neige et la glace. Pour des raisons inconnues, ils s'aventurent à l'intérieur des terres. Si on les laisse en paix, ils ne sont pas agressifs. Ils ont néanmoins un sens du territoire très développé et si on les approche, ils peuvent très bien passer à l'attaque. Ils ne seront probablement pas rencontrés dans la passe en elle-même mais repérés à courte distance, sur une pente. Si les personnages approchent, les morses se sentiront provoqués, chargeront et passeront à l'attaque. Ces animaux maladroits seront facilement distancés par les skis des neiges. Néanmoins, si les aventuriers s'approchent suffisamment pour provoquer la charge des morses, ils devront réussir un jet en Conduite pour se mettre hors d'atteinte à temps. L'échec pourrait avoir de graves conséquences.

Morses Géants

Caractéristiques	Moyenne
FOR	5D8 22-23
CON	5D8 22-23
TAI	5D8 22-23
INT	1D4 2-3
POU	1D6 3-4
DEX	1D6+1 4-5

Points de Vie moyens : 33

Armure : 4 points de peau épaisse et de graisse.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Défense	45 %	3D6+1	20 %
Ecrasement	80 %	4D6	-

L'attaque par écrasement est généralement utilisée contre un personnage au sol. Un écrasement réussi signifie que le morse s'est laissé tomber de tout son poids sur l'aventurier. Durant les 1D3 rounds suivants, le morse, à moins qu'il ne soit tué ou repoussé, continuera à s'ébattre et à rouler sur son infortunée victime tout en combattant les autres personnages. Chaque round d'écrasement occasionne 2D6 points de dégâts supplémentaires.

Mutants montant des Morses

Ces mutants, montant leurs morses dressés, attaqueront les personnages dès qu'ils les verront. Ils chargeront et combattront jusqu'à la mort. Bien sûr, ils peuvent être distancés.

Avalanche

La zone d'avalanche est précédée d'un panneau jaune planté le long du chemin. Ce symbole triangulaire porte une silhouette stylisée d'un homme debout à côté d'un ski des neiges. Si aucun joueur ne devine la signification de ce signe, le personnage doté de l'intelligence la plus élevée aura droit à un jet sous INTx1. S'il est réussi, l'aventurier, s'il ne comprend toujours pas qu'il pénètre dans une zone d'avalanche, devinera que le signe incite à descendre des machines et à marcher à leur côté. Un kilomètre plus loin, un signe similaire, portant cette fois la silhouette d'un homme sur un ski des neiges, indique la fin de la zone à risques.

Si les personnages ne comprennent pas l'avertissement et continuent à conduire leurs bruyants skis des neiges, ils ont 80 % de chances de déclencher une avalanche. Si tel est le cas, il y a 50 % de chances que la coulée s'opère derrière le groupe, laissant sauf les personnages. Autrement le mur de neige se dirigera droit sur eux. Si les aventuriers accélèrent pour échapper à l'avalanche, le maître de jeu devra faire effectuer des jets de Conduite. En cas d'échec, le personnage perd le contrôle de son engin ; un second échec entraîne la chute de l'aventurier. Un maître de jeu bienveillant peut demander au personnage tombé d'effectuer un troisième jet pour lui permettre de remonter sur son engin et de s'échapper à temps. Un personnage pris dans une avalanche est enterré vivant et perdu pour le groupe. Les

installations médicales de Ralcon 4 sont capables de ramener à la vie une personne prise dans une avalanche mais les personnages ne le savent pas.

Crevasse

Une crevasse cachée surprend les personnages. Tous les aventuriers doivent réussir un jet sous POUx1. Si tous les jets sont réussis, les personnages voient la neige s'effondrer auprès d'eux et ont juste le temps de faire une embardée avec leur ski. Ils en sont quittes pour une grosse frayeur. Dans les autres cas, ce sera le personnage qui aura manqué son jet avec la plus grande amplitude qui dirigera son ski sur la crevasse et disparaîtra dans un cri. L'aventurier tombera d'une hauteur de 7 mètres sur des rochers, endurera 2D6 points de dégâts et détruira son véhicule.

Baleine Tueuse

A l'instar des morses, les nageoires de ces gigantesques prédateurs ont évolué en pattes qui leur permettent de se déplacer sur la glace et la neige gelée. Ils sont capables de franchir de grandes distances à la poursuite de morses et autres cétacés ambulants. Ces créatures monstrueuses et vicieuses considèrent les humains comme des insectes amusants. Si les personnages rencontrent et combattent un de ces monstres, le maître de jeu pourra les sauver avec "l'Equipe de Secours".

Baleine Tueuse		
Caractéristiques	Moyenne	
FOR	12D8	54
CON	10D8	45
TAI	12D8	54
INT	2D4+1	6
POU	2D6	7
DEX	2D4	5
Points de vie moyens : 87		
Armure : 6 points de graisse		
Armes	Attaque	Dégâts Parade
Morsure	65 %	5D8+avalier -
Ecrasement	65 %	8D6 -
Sur une morsure réussie, la baleine avale automatiquement un adversaire d'une TAI inférieure à 20. Si la baleine est tuée et son estomac ouvert dans les six rounds suivant la déglutition, la victime survivra mais conservera une peau et des cheveux d'un blanc surnaturel pour le reste de ses jours.		
L'écrasement, comme pour les morses, ne peut être tenté que sur des personnages tombés à terre. La baleine continuera d'écrabouiller sa victime pendant 1D3 rounds, infligeant 4D6 points de dégâts à chaque round.		

L'Equipe de Secours

Alors que les personnages progresseront dans la passe et ne seront plus qu'à quelques kilomètres de la cité, ils rencontreront ce groupe d'humains envoyés par Ralcon 4 pour enquêter sur les événements à la centrale. Cette expédition compte quarante hommes sur skis et traîneaux des neiges. La plupart sont armés de pistolets à énergie et d'armes d'épaule. Ils sont conduits par le jeune et sémillant Tannan Hrolkarlt, capitaine de la garde et membre du Conseil Suprême de Ralcon 4.

Après avoir vu le groupe, ils stopperont leurs véhicules et prépareront leurs armes. A moins que les personnages ne se lancent à l'assaut d'une force largement supérieure en nombre, ils verront s'approcher dans une attitude amicale, Tannan, son lieutenant et une demi-douzaine d'hommes.

Ralcon 4 a envoyé l'expédition dès la découverte de l'interruption des moyens de communication avec la centrale. Dans la crainte d'une folle tentative de la part des mutants, le groupe contient un certain nombre de techniciens ainsi que d'hommes en armes. Tannan se méfie des personnages mais n'est pas hostile. Il se présentera et leur de-

mandera qui ils sont.

Les aventuriers n'ont rien à cacher et s'ils racontent la vérité concernant les événements qui se sont déroulés, ils seront crus et traités de façon amicale. Tannan détachera une douzaine d'hommes et leur demandera d'escorter les personnages jusqu'à Ralcon 4 sous le commandement du lieutenant Van Derweeden. Lui et le reste de l'expédition se hâteront de rejoindre le site de la centrale.

- ☐ **Tannan Hrolkarlt**, capitaine des gardes

Tannan Hrolkarlt						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	16	15	15	15	15
Points de vie : 22 Armure : tenue de neige (4/6)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Pistolet	95 %		2D6+1		-	
Fusil	96 %		4D6+1		-	
Baïonnette	85 %		1D6+1		80 %	
Canon léger	92 %		6D6		-	
Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 75 %, Grimper 65 %, Eviter 75 %, Conduire Ski des Neiges 97 %, Conduire Traîneau des Neiges 91 %, Se Cacher 80 %, Ecouter 75 %, Cartographie 85 %, Mouvement Silencieux 70 %, Eloquence 60 %, Persuader 65 %, Chercher 55 %, Voir 85 %, Poser Piège 25 %, Pister 80 %.						

- ☐ **Lieutenant Van Derweeden**, second

Lieutenant Van Derweeden						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	14	15	12	13	12
Points de vie : 17 Armure : tenue de neige (4/6)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Pistolet	85 %		2D6+1		-	
Fusil	87 %		4D6+1		-	
Baïonnette	77 %		1D6+1		65 %	
Canon léger	85 %		6D6		-	
Compétences : Embuscade 60 %, Equilibre 56 %, Grimper 55 %, Eviter 67 %, Conduire Ski des Neiges 88 %, Conduire Traîneau des Neiges 82 %, Se Cacher 50 %, Ecouter 63 %, Cartographie 75 %, Mouvement Silencieux 45 %, Eloquence 50 %, Persuader 55 %, Chercher 58 %, Voir 55 %, Pister 70 %.						

- ☐ **Garde de Ralcon**

Garde de Ralcon		
Caractéristiques	Moyenne	
FOR	2D6+2	9
CON	2D6+2	9
TAI	2D6+1	8
INT	3D6+2	12-13
POU	3D6+1	11-12
DEX	2D6+1	8
CHA	3D6+2	12-13
Points de vie moyens : 8		
Armure : tenue de neige (4/6) points		
Armes	Attaque	Dégâts Parade
Pistolet	40 %	2D6+1 -
Fusil	50 %	4D6+1 -
Baïonnette	35 %	1D6+1 25 %
Canon léger*	30 %	6D6 -
* il n'y a que 20 % de chances qu'un garde donné ait été entraîné à cette arme.		

Hrolkarlt et Derweeden constituent deux des plus beaux et bien portants des habitants de Ralcon 4. Les gardes sont plus représentatifs de la population générale. Ils ne sont pas malades, mais le fait de passer une vie entière sous une bulle ne favorise pas l'apparition d'un beau teint hâlé. Les humains de Ralcon 4 sont beaux mais délicats, de véritables plantes de serre.

Ralcon 4

Escorté vers le pied de la montagne, le groupe émergera de la passe et pour la première fois verra la côte. A quelques six kilomètres, on apercevra un vaste rivage gelé qui s'étend du nord au sud. Une mer grise, froide et sinistre en lèche les plages de glace et de neige. Localisée sur la rive, droit devant eux, les personnages verront une vaste bulle de cristal transparent. De près d'un kilomètre de diamètre, la cité en dôme de Ralcon 4 brille d'une lumière dorée et chaude.

Il y longtemps Ralcon 4 était une cité de survie, un environnement clos isolé du monde extérieur par un épais dôme de plastique. Ralcon 4 a été construit par un ordinateur qui a activé toute la machinerie nécessaire une fois l'holocauste déclenché. Pendant ce temps, les colonies de survivants s'installaient dans des bunkers souterrains. Ralcon Corporation, qui avait conçu ces cités de survie avant le grand conflit, en avait installée et préparée plusieurs. Malheureusement, depuis plusieurs générations, nul n'a détecté d'autres traces de vie humaine hormis celle protégée par Ralcon 4. Aussi loin que l'on s'en souvienne, ce sont les seuls humains survivants à la Dernière Guerre.

Conduit par leur escorte, le groupe se dirigera vers le dôme brillant. En se rapprochant, les aventuriers verront que les lumières sont produites par de nombreux cristaux en larme, comme ceux de la centrale. L'intérieur du dôme, visible au travers du bouclier transparent, est divisé en une quantité innombrable de cellules, pièces, chambres, séparées par des murs solides intérieurs. Comme on peut le remarquer de l'extérieur, certaines cellules sont obscures et apparemment inoccupées. Ces cellules sombres forment 20 % du total de la surface d'après ce que peuvent en voir les personnages.

Encore sous escorte, le groupe rentrera dans le dôme par l'une des nombreuses portes du rez de chaussée. Après quelques règlements administratifs, ils seront introduits dans ce qu'on leur dira être des "quartiers temporaires". Derweeden leur demandera d'attendre dans ces pièces jusqu'à ce que l'on ait établi le contact avec l'équipe de secours se dirigeant vers la centrale. On leur apportera dans le même temps de la nourriture et des boissons fraîches. Des gardes seront postés aux portes et dans les corridors. Si les personnages ne sont pas considérés comme des prisonniers, ils sont placés sous haute surveillance et on attend d'eux un minimum de coopération avant que l'on en sache un peu plus sur leur compte.

Les quartiers sont des plus simples. Ils sont équipés de lits de camp et de sanitaires. Ces derniers comprennent des toilettes à chasse d'eau, ce qui sera probablement une nouvelle expérience pour les personnages des Jeunes Royaumes. Ces quartiers sont toutefois propres et relativement confortables. Le reste de la cité n'est pas très différent des quartiers des personnages : fonctionnel, sans esthétisme, utilitaire et robuste. Toutes les personnes rencontrées sont vêtues de façon similaire. Seuls les gardes portent des bandes rouges sur leurs bras. Cet habillement est formé d'un pantalon et d'une chemise bruns. Les femmes portent parfois des robes ou des blouses des mêmes coupe et matière.

La nourriture est fournie sous forme de cubes gélatineux par des conduits chauds. Le poisson est de tout évidence le principal ingrédient. Pour nutritive qu'elle soit, cette alimentation reste fade et sans attrait. Les aventuriers se verront remettre de nouvelles tenues, les habituels uniformes bruns portés dans la cité. Ils pourront donc se changer et se nourrir comme ils le désirent.

Moins de trois heures plus tard, les aventuriers seront appelés par le lieutenant Derweeden. Il leur annoncera qu'il a reçu un message du capitaine Hrolkarlt confirmant le fait qu'ils sont bien responsables du sauvetage de la centrale, de la mort des mutants et du secours de l'unique survivant du raid. Les aventuriers seront alors confiés à une

rencontre spéciale avec le Conseil Suprême où ils seront formellement remerciés et récompensés.

Le Conseil Suprême

La chambre du Conseil se trouve au sommet du dôme, au centre de la cité. Les personnages seront escortés dans un labyrinthe de corridors et de grands couloirs. Parfois, ils se retrouveront sur de larges bandes de caoutchouc bougeant sur le sol et permettant un transport rapide de centaines de passagers dans la cité. Où qu'ils tournent leur regard, les aventuriers verront le même uniforme brun et les mêmes murs dénudés.

Si les personnages ont préféré conserver leur tenue habituelle, ils deviendront l'objet de toutes les curiosités. Des rumeurs concernant les exploits des personnages circulent déjà dans Ralcon 4 et la population est intriguée par ces étrangers d'un autre monde. Ils se retrouveront à serrer des mains inconnues alors qu'on les saluera sans raison. Finalement, après être entrés dans une petite chambre fermée qui les emmènera en hauteur (un ascenseur), les personnages se retrouveront dans la salle du Conseil Suprême.

Cette grande chambre circulaire est visiblement plus luxueuse que le reste de la cité. Le sol est recouvert d'une moquette épaisse d'un rouge profond alors que le plafond est formé par le plastique transparent du dôme. Les tempêtes de neige qui ravagent continuellement ce monde tournoient dans une danse folle autour de la salle. Néanmoins, à l'intérieur, tout est calme et chaud. Un feu artificiel brille dans une cheminée cintrée. Trois vieillards et une jeune femme sont assis autour d'une grande table ronde au milieu de la salle. Ils portent les costumes bruns usuels mais caractérisés par une large ceinture pourpre. Sur une chaise libre, on peut voir une de ces ceintures. Les quatre membres du Conseil présent (le cinquième, Tannan Hrolkarlt, est absent) se lèveront et en souriant, accueilleront chaleureusement les personnages.

S'ils possèdent des compétences en armes, personne, à l'exception des militaires en service, ne portent d'armes à l'intérieur de la cité.

☐ Père Merry Kelvert

Père Merry Kelvert						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	14	15	15	9	15
Points de Vie : 14 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Pistolet	45 %		2D6+1		-	
Compétences : Eloquence 87 %, Persuader 89 %.						

Kelvert est âgé d'une cinquantaine d'années, grisonnant et quelque peu enrobé. Ses yeux bleus pétillants lui donnent un air paternel. Il s'agit du plus vieux membre du Conseil et il occupe de plus la position de Grand Aumônier de Ralcon 4. Il est le chef de l'église officielle de la cité. Il remerciera chaleureusement les personnages pour leur aide contre les mutants.

☐ Docteur Huerve Donatson

Docteur Huerve Donatson						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	10	10	21	13	12	10
Points de Vie : 10 Armure : aucune						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Pistolet		32 %		2D6+1		-
Compétences : Eloquence 45 %, Persuader 65 %, Connaissance des Systèmes de Ralcon 4 95 %.						

Le docteur est un scientifique. Il est à la tête du département ingénierie et responsable de la maintenance et du développement des

nombreux systèmes complexes de la cité. Il a également la charge de l'équipement entreposé sous la cité dans des bunkers souterrains, ce qui comprend l'armement. Il est nerveux et légèrement excentrique.

❑ Nitral Spelvin

Nitral Spelvin						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	11	8	13	11	12	8
Points de Vie : 10 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Pistolet	55 %		2D6+1		-	
Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 55 %.						

Spelvin est un petit homme nerveux et suspicieux. Il sourit souvent mais il ne s'agit généralement que d'une attitude de surface. Il est difficile de deviner ce qu'il pense. Quoiqu'il en soit, ses salutations et remerciements aux aventuriers seront chauds et sincères.

❑ Ynilla Kelvert

Ynilla Kelvert						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	9	15	16	17	19
Points de Vie : 15 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Pistolet		85 %		2D6+1		-
Fusil		95 %		4D6+1		-
Baïonnette		75 %		1D6+1		72 %
Canon léger		85 %		6D6		-
Compétences : Conduire Ski des Neiges 90 %, Conduire Traîneau des Neiges 85 %, Eloquence 75 %, Persuader 80 %.						

Ynilla est la seule femme occupant un siège au Conseil. C'est la fille du Père Merry et elle va épouser Tannan Hrolkarlt, capitaine de la garde de Ralcon et cinquième membre du Conseil, dont la ceinture décore actuellement la chaise vacante. Elle a 22 ans, est très belle et, ce qui ne gâche rien, intelligente.

L'Entretien avec le Conseil

Après les remerciements, présentations et premiers échanges, les personnages seront invités à s'asseoir à la table. Le Père Merry sera le premier à parler.

"Messieurs, votre acte désintéressé nous pousse à vous remercier d'une façon ou d'une autre. Bien entendu, Ralcon 4 vous accueille avec une immense joie et vous êtes libres d'y demeurer et de bénéficier de ses services aussi longtemps qu'il vous plaira. Mais ceci n'est rien en comparaison de ce que vous avez fait pour les habitants de notre cité. Y-a-t-il quelque chose que nous puissions faire pour vous ? Un désir que nous puissions accomplir ?". Le reste du Conseil approuvera de la tête.

Les aventuriers sauteront sans doute sur l'occasion de se renseigner sur le module de contrôle. Somme toute, c'est bien pour cela qu'ils sont venus sur ce monde.

L'objet décrit, le Père Merry lèvera un sourcil puis se penchera vers le Docteur Donatson. Les deux hommes murmureront discrètement quelques instants. Le Père Merry se retournera alors vers les personnages.

"Je vous présente mes excuses , messieurs. J'ai été un instant déconcerté par la nature de votre requête. Nous connaissons l'objet que vous recherchez mais je suis désolé de vous annoncer qu'il n'est plus en notre possession. Il est tombé entre les mains des Murdas il y a quelques temps lors d'un raid mené contre des expériences instrumentales que nous effectuions."

Le Père Merry expliquera aux personnages la situation dans leur monde, leur vie dans la cité de survie Ralcon 4 et la menace que fait peser sur eux les Murdas, résultat hideux de l'holocauste. Une autre centrale, située dans le nord, a été détruite il y a peu par les mutants. La perte d'énergie produite a entraîné la fermeture de certaines parties de la ville. C'est ce qui explique les lieux obscurs qu'ont vus les personnages de l'extérieur. Après discussion, il est apparu que l'on pouvait sacrifier ces zones. Elles furent scellées et toutes lumière et chaleur supprimées. Si les aventuriers n'avaient pas arrêté les mutants, la seconde centrale aurait certainement été perdue. Le reste de la cité se serait alors retrouvé plongé dans les mêmes ténèbres.

Le Père Merry suggérera aux personnages que leur quête pourrait bien coïncider avec la nécessité pour la ville d'assurer sa survie. Si les aventuriers les assistent dans un raid contre la forteresse des mutants, le module pourrait être récupéré alors que dans le même temps la menace qui pèse sur la vie de Ralcon 4 serait éliminée.

Les personnages peuvent trouver l'idée intéressante mais le Père Merry leur expliquera qu'aucun plan ne peut être mis au point avant le retour de Tannan Hroljarlt. En effet, il est le cinquième membre du Conseil et le capitaine de la garde. Tous les plans de guerre doivent être approuvés par sa personne.

Les personnages sont libres de questionner comme bon leur semble le Conseil qui leur répondra dans la limite de ses connaissances. La rencontre achevée, le lieutenant Van Derweeden conduira les personnages à leurs nouveaux quartiers. Ces appartements sont plus vastes que les premiers, conçus dans le même esprit ultra-fonctionnel et laid. Derweeden leur dira que Tannan installe de nouvelles défenses à la centrale et qu'il ne sera pas de retour avant deux jours. Ils seront avertis de son arrivée. Dans le même temps, en temps qu'invités d'honneur de la cité, ils peuvent se rendre où bon leur semble. Si des membres du groupe ont disparu dans une avalanche, ils apprendront que les corps gelés ont été retrouvés et sous traitement de régénération. On pense que tous survivront sans graves séquelles. Les personnages seront invités à rendre visite à leurs compagnons le lendemain à l'infirmerie. Leur escorte leur souhaitera ensuite une bonne nuit.

Explorer Ralcon 4

S'il n'y ni boutique, ni magasin dans Ralcon 4, la cité fournit tout ce dont on a besoin. Les personnages peuvent visiter les différents théâtres holographiques, faire de l'exercice dans les gymnases ou nager dans les différentes piscines. On pourra rendre visite aux compagnons sauvés de l'avalanche. Leur forme sera bonne et ils se remettent rapidement. Ils pourront quitter l'hôpital dans les deux jours, complètement guéris de toutes leurs blessures.

On pourra également obtenir des nouvelles des hommes laissés à bord du Pirate des Mondes. Tout le monde va bien et les réparations vont bon train. Les techniciens de la centrale leur ont apporté les outils et le matériel nécessaires. Krathak (ou celui en charge de navire) rapportera que les réparations devraient être achevées dans les huit jours si tout se déroule comme prévu. A ce moment, sauf ordre contraire, il tentera de trouver un col pour passer les montagnes et rejoindre Ralcon 4 avec le vaisseau.

La cité en dôme est vaste et les aventuriers pourront y trouver tout ce qu'une ville de cette importance peut fournir. Des usines, des unités de production alimentaire et des bureaux administratifs sont présents. De nombreux événements culturels sont organisés et sponsorisés par la cité, que ce soit des ballets, des compétitions athlétiques ou des concerts. La population actuelle compte 4 015 individus, mais les personnages pourront apprendre que la ville a été conçue pour abriter 6 000 âmes.

Si les personnages tentent d'explorer une des zones obscures, ils découvriront que les portes en ont été fermées. La présence simple d'indicateurs lumineux indiquent aux citoyens de Ralcon 4 que l'accès en est prohibé. En fait, ces serrures électroniques devraient céder sans trop de problèmes à un groupe d'aventuriers typiques. Les sas seront donc facilement ouverts.

Les personnages découvriront que ces lieux sont froids et obscurs. Une lumière artificielle sera nécessaire. Les personnages risquent d'être choqués par leur macabre découverte. En effet, si les portes ont



été fermées, on n'a pas laissé sortir les habitants. Des corps gelés d'hommes, de femmes et d'enfants pourront être trouvés dans la plupart des chambres. Ils verront des ouvriers, des agents de maintenance ou de simples citoyens tous morts. Les personnages ne réaliseront probablement pas que les services de la ville devant être réduits, il en était donc de même pour la population y vivant. Ce n'est pas un grand secret dans la cité. Tous les citoyens sont au courant. Ils regrettent cette tragédie mais sont secrètement ravis d'avoir été choisis parmi les survivants. Cet incident explique sans doute l'ambiance sinistre qui pèse en permanence sur la cité. La peur des mutants occupe l'esprit de chacun. Si les personnages vont voir le Père Merry ou un autre membre du Conseil pour se renseigner à propos des corps abandonnés dans ces pièces, ils secoueront tristement la tête et raconteront ce qui est arrivé. Ce fut une terrible décision à prendre mais sans cette mesure drastique, les systèmes de la ville auraient été submergés. Ils seraient finalement tombés en panne et la population entière aurait disparu. Il n'y avait en fait aucune autre alternative.

Plus les aventuriers se promèneront dans la cité, plus ils réaliseront que chacun vit dans la terreur des hordes mutantes. Des rumeurs circulent concernant le mystérieux chef qui aurait uni les tribus mutantes. Des histoires veulent que Golaeth, un géant assoiffé de sang et doté de quatre bras, conduise les raids.

Au cours de leur visite de la cité, les aventuriers peuvent contacter un des membres du Conseil Suprême. Ils seront accueillis à bras ouverts et on leur proposera même des visites "spéciales" de la cité.

❑ Père Merry Kelvert

Le charmant Père Merry Kelvert sera ravi de montrer à ses invités les nombreux services accessibles aux citoyens de Ralcon 4. Il leur montrera l'emplacement des gymnases, des théâtres et d'autres endroits intéressants. Pour les personnages un peu curieux, il décrira du mieux qu'il le pourra l'organisation politique et administrative de la cité.

Si on le lui demande, il pourra emmener les aventuriers aux archives et à la bibliothèque de la cité. Cette dernière est quasiment exhaustive et contient plus de 4 000 volumes. Tous ont été choisis par

un ensemble d'experts désigné par l'ancien gouvernement maintenant disparu de Ralcon 4. Les archives contiennent les rapports complets, détaillés et exacts de la cité.

❑ Docteur Huerve Donatson

Donatson, habituellement revêtu de la tenue blanche de technicien, est le chef ingénieur. C'est lui qui s'occupe des systèmes de survie de la cité et de la production de la nourriture. Il pourra montrer aux personnages quelques parties de la machinerie complexe qui maintient la vie dans la cité et permet les réparations. Les différentes fonctions de cette vaste structure sont contrôlées par un ordinateur géant. Donatson leur expliquera qu'avec les générations la connaissance de certains aspects de la conception de l'ordinateur a été perdue ou oubliée. Fort heureusement, les créateurs de l'engin ont fourni avec lui bon nombre de systèmes backup et de programmes automatiques capables de contrôler périodiquement le système. La maintenance est assurée par des systèmes similaires. Les techniciens présents n'effectuent que peu de réparations et s'ingénient surtout à apporter des informations à l'ordinateur et à en lire les messages. L'ordinateur s'occupe lui-même de ses systèmes, les humains apportant en fait un contrôle supplémentaire. Alors qu'il examinera l'ordinateur, un personnage peut tenter un jet en Voir et sous INTx1. Si les deux jets sont réussis, il remarquera un petit emplacement vide et noir dans l'un des panneaux de l'ordinateur. Le personnage sera frappé par la similitude de forme entre cet emplacement et celui que porte le Couteau Planeur (qui se trouve probablement dans la gorge d'un de ses compagnons). C'est le seul emplacement sur tout l'ordinateur qui ne contient pas de composant.

Le docteur Donatson montrera également aux personnages l'armurerie de la ville, un bunker souterrain rempli de différentes armes de guerre. L'ancien gouvernement a en effet pensé que les cités de survie pourraient avoir à se défendre contre des bandes de pillards ou de petites forces armées de nations ennemies. Des centaines d'armes de poing y sont emmagasinées en compagnie de plusieurs armes lourdes et de quelques véhicules blindés. Le docteur Donatson expliquera aux aventuriers que les secrets concernant des armes plus

puissantes ont été perdus mais qu'avec le temps et beaucoup d'efforts, il a été capable d'en retrouver quelques uns.

Plus tard, il leur montrera les archives techniques de la cité. Elles sont rangées dans de longues étagères remplies de manuels techniques décrivant les systèmes de Ralcon et les procédures de maintenance. Une grande quantité d'informations est également stockée sur différents types de supports électroniques. Ces données sont écrites dans un jargon militaire-bureaucratique difficile à déchiffrer.

A moins que les personnages n'en aient appris l'existence et en fassent la demande expresse, le docteur Donatson, eu égard à l'âme sensible des aventuriers, ne leur montrera pas le laboratoire d'expérimentation médicale. Une demi douzaine de mutants y sont actuellement retenus, enfermés dans de petites cellules. Donatson expliquera qu'ils sont utilisés pour tester de nouvelles drogues et techniques chirurgicales, ainsi que pour le "secteur de recherche en armement". Les mutants, derrière leurs barreaux, lanceront des regards haineux à Donatson et aux aventuriers. Ils sont tous capables de parler mais refusent généralement de s'exprimer en présence de leurs geôliers, préférant souffrir en silence. Une fois qu'ils ont servi, Donatson dira que les mutants sont humainement détruits (s'ils ont survécu aux tests d'armement).

❑ Nitral Spelvin

Les devoirs premiers de Spelvin concernent la maintenance et le contrôle de la grande flotte de pêche de la cité, principale industrie de la ville. Alors que les terres sont dénudées, froides et quasiment stériles, la mer est emplie de vie. Les produits de la mer sont le seul élément naturel utilisé par la cité et ses habitants. Le port est adossé sur le côté est du dôme. Il est partiellement protégé par un gigantesque plafond en plastique transparent qui s'étire du dôme comme une grande bâche. Les bateaux à propulsion électrique peuvent rester en mer quatre jours consécutifs.

❑ Ynilla Kelvert

Ynilla, la fille du Père Merry, est en charge de l'éducation et du bien-être. Elle pourra montrer au groupe les écoles et les instituts médicaux de la ville, ainsi que les centres où les déviants sont rééduqués. Si elle ne s'occupe pas de la morale et de l'ordre dans la cité, il n'y a ni police, ni prison. Les citoyens sont heureux et seuls quelques rares malades doivent être suivis avec attention. Les méthodes usitées pour la rééducation d'un individu sont indolores et comprennent l'usage de drogues et de séances d'hypnothérapie.

Ynilla est d'une beauté stupéfiante et très intelligente. Elle est fiancée à Tannan Hrolkarlt et l'aime réellement. Ceci n'exclut pas la possibilité qu'elle tombe amoureuse d'un des personnages joueurs. Elle pourra même aller jusqu'à quitter ce plan et rejoindre le groupe à bord du Pirate des Mondes.

❑ Tannan Hrolkarlt

Ce séduisant jeune homme est le capitaine de la garde de la ville et l'un des personnages les plus populaires de Ralcon 4. Tannan a 26 ans et doit se marier à Ynilla Kelvert. C'est un chef compétent et écouté, que ce soit sur le champ de bataille ou dans les chambres du Conseil. Il est profondément amoureux de Ynilla.

A son retour de la centrale, l'une des premières choses que fera Tannan sera de retrouver les personnages. Il les félicitera à nouveau pour la tâche qu'ils ont accomplie et leur parlera sans détour des forces et des faiblesses de la cité et de sa garde.

S'il découvre que Ynilla est tombée amoureuse d'un des personnages, il se comportera en véritable ami. Il laissera faire même si par la suite il ne pourra peut-être pas s'empêcher de laisser apparaître sa colère et son chagrin aux aventuriers.

Un Sinistre Complot

En dépit de leurs apparences amicales, quelques membres du Conseil complotent derrière le dos des personnages. Le Père Merry et le docteur Donatson sont les instigateurs de l'affaire, même si Nitral Spelvin est également impliqué.

Il y a quelques mois, après plusieurs recherches et essais, le docteur Donatson a découvert que le petit composant, que les person-

nages appellent le module de contrôle, contient les principaux codes nécessaires à la récupération des pouvoirs perdus du super-ordinateur. Ceux-ci comprennent l'activation d'un système automatique de "riposte préventive" conçu pour découvrir et détruire tout ennemi où qu'il soit dans les 1 600 kilomètres alentours. Si la cité détenait plusieurs de ces composants tous identiques, ils ont été perdus ou se sont détériorés avec les années.

Au moment de la découverte de Donatson, le dernier module en fonction se trouvait à bord d'un tank des neiges en manœuvre le long de la côte nord. Avant que Donatson n'ait pu rappeler le véhicule, l'équipage était attaqué et tué par une bande de mutants sous la direction du féroce Golaeth, le monstre à quatre bras. S'ils n'en ont pas la certitude, le Père Merry et Donatson pensent que les mutants ont caché le tank dans les canyons des montagnes nord et que le module se trouve très probablement toujours à bord. Ils ont désespérément besoin de retrouver cet objet et ils ont décidé de se servir des personnages pour arriver à leurs fins.

Même s'ils n'ont aucune mauvaise intention à l'encontre des aventuriers et qu'ils leur sont sincèrement reconnaissants d'avoir sauvé la centrale, il leur faut ce module. Le Père Merry et Donatson ont mis au point un plan qui leur permettra de dépouiller les aventuriers et récupérer le module pour la cité. Ils ont vaguement mis Spelvin dans le secret mais n'en ont pas soufflé mot à Ynilla et Tannan. Ils pensent que Tannan, pour brillant et fort qu'il soit, est par trop honnête et ne prendrait jamais part à une telle conspiration contre leurs invités d'honneur. Le couple ne sera donc jamais mis dans la machination et toutes les basses œuvres seront confiées à un officier de la garde, connu par les deux membres du Conseil pour sa fidélité irréprochable.

Le plan se résume à reprendre le module aux aventuriers contre un paiement en retour. Toutefois si les personnages résistent, ce qu'espère Donatson, ils devront être abattus avant d'avoir pu s'enfuir avec le composant.

Un Plan d'Attaque

Peu après le retour de Tannan à la cité, le Conseil se réunira et décidera de monter une attaque contre la forteresse des mutants dans le nord. Tannan commandera l'opération et invitera les personnages à se joindre à l'assaut. Comme le module de contrôle est très probablement détenu par les mutants, le Conseil est sûr que les aventuriers partiront avec le groupe d'attaque. Une fois tout le monde d'accord sur le plan, les personnages auront dix jours pour se préparer.

Des Choses à Régler

Dans l'attente du regroupement et de la préparation des forces de la cité, les personnages peuvent s'occuper très utilement au cours de cette semaine et demie. Etant donné que le voyage s'effectuera au travers des montagnes, les aventuriers peuvent essayer d'augmenter leurs compétences en Conduite et peut-être en Armes à Rayon. Les dix jours peuvent s'écouler à augmenter ces compétences importantes ou à en apprendre de nouvelles.

Le maître de jeu peut considérer que les personnages restent en compagnie de la garde et qu'on leur procure un minimum d'instruction dans l'utilisation des véhicules et/ou des armes. A la fin de la période, autorisez des jets d'expérience afin de permettre aux compétences d'augmenter. Au cours de cet entraînement intensif, le personnage pourra développer trois compétences différentes.

De plus, le maître de jeu peut organiser une chasse que ce soit sur terre ou sur mer à bord d'un navire de pêche. Le gibier rapporté sera un morse ou une de ces terribles baleines tueuses. Par exemple, Tannan en découvrant auprès de la cité des traces fraîches de plusieurs baleines tueuses, peut désirer enquêter sur cette affaire. Le groupe de chasse comprendra alors les aventuriers et un certain nombre de gardes au choix du maître de jeu. La chasse permettra sans doute aux personnages d'utiliser leurs compétences de Conduite et d'Armes à Rayon. La chasse ne durera qu'une journée. Si les personnages y participent, ils auront droit à un second jet d'expérience, ce qui leur conférera deux chances d'augmenter leurs compétences.

La force d'attaque sera montée sur des véhicules. On informera les personnages qu'ils formeront une des quelques douze unités constituant la force de frappe. On les encouragera à composer leur propre unité et à choisir le type d'armes et de véhicules dont ils pensent avoir besoin. L'armurerie contient suffisamment de matériel et les aventuriers peuvent demander autant de skis des neiges, de traîneaux, de fusils, de pistolets ou de canons montés qu'ils le désirent.

Les personnages peuvent s'entraîner avec les pistolets ou les skis des neiges, recevant automatiquement un jet d'expérience et une chance d'augmenter leurs compétences. Par ailleurs, les aventuriers peuvent préférer s'entraîner au fusil, très puissant et précis, ou en conduite de traîneau par équipage de deux personnes et armé d'un canon léger.

Les fusils sont généralement équipés de baïonnettes utilisées pour le combat rapproché. Les compétences d'attaque et de parade de base à la baïonnette sont égales à la moitié de la meilleure compétence à l'épée du personnage. Les baïonnettes sont amovibles et peuvent être utilisées comme des couteaux de combat. Utilisez la compétence en attaque et parade au couteau du personnage moins 10 %.

Les traîneaux des neiges à six roues sont équipés de canons légers et nécessitent un équipage de deux hommes, un conducteur et un canonnier. Ce véhicule est plus stable que les skis des neiges et la compétence de base en Conduite est égale à celle en ski des neiges plus 30 %.

Le canon léger est une version plus puissante du fusil. Il est monté sur le véhicule ce qui permet une meilleure manipulation en mouvement. Si l'on tire au canon léger à partir d'un véhicule en mouvement, réduisez la compétence du personnage d'un quart et non de moitié comme d'habitude.

Le maître de jeu devra rendre la période d'entraînement la plus intéressante possible en y rajoutant par exemple quelques accidents en véhicule pour pimenter les choses.

Un Message Secret

Suivant les sympathies des personnages, cet événement peut avoir lieu ou non. Cela fait longtemps que l'on murmure que des espions mutants vivent et travaillent à Ralcon 4. En fait, il y en a au moins un, un employé du département de l'état civil et nommé Hu Barnett. Celui-ci est un vieil ami de Kel Belanken, un humain qui a fui Ralcon 4 il y a longtemps pour finalement devenir le chef des tribus mutantes. C'est grâce à lui que les mutants ont remporté plusieurs victoires ces derniers temps. Barnett entretient toujours des contacts occasionnels avec son vieil ami et a été gagné à la cause mutante par Belanken. Depuis plusieurs années, Barnett fournit à Belanken des informations concernant la politique de la cité à l'encontre des mutants et le type d'armement construit. C'est Barnett qui a appris aux mutants que des essais secrets du tank des neiges se déroulaient le long de la côte nord.

Barnett surveillera de près les personnages sans que ceux-ci puissent seulement s'en douter. S'il pense que les aventuriers pourraient être enclins à aider les mutants, il essaiera de rentrer en contact avec eux. Il laissera un message dans une de leurs chambres, les conviant à un rendez-vous dans un lieu quelconque. Ce point dépend uniquement de la réaction des personnages à l'égard de la culture et des habitants de Ralcon 4. S'ils pensent que la ville est charmante et les gens sensationnels, Barnett ne tentera rien. Par contre, s'ils se posent de sérieuses questions sur la politique et les croyances qui dirigent cette société embrigadée, il peut penser que la cause mutante leur paraîtra sympathique et il fera connaître son existence.

Le maître de jeu devra improviser les actes et propositions de Barnett. Si les personnages veulent à tout prix rejoindre les mutants, il leur suggérera de sortir en promenade une journée et de ne pas rentrer. S'ils se dirigent vers les montagnes nord, il préviendra les mutants de leur arrivée. Si les aventuriers se montrent plus prudents, il leur suggérera d'attendre le jour du raid. Des arrangements seront pris pour que le groupe soit rencontré dans la montagne et escorter jusqu'au chef des mutants.

Bien sûr, les aventuriers sont libres d'arranger une rencontre et de dénoncer Barnett aux autorités. Celles-ci, si elles leur en seront re-

connaissantes, ne parviendront pas à apprendre quoi que ce soit d'intéressant de l'homme.

Monter l'Attaque

Cette partie considère que les personnages suivent l'action militaire de Ralcon 4. S'ils sont rentrés en contact avec les forces mutantes, le maître de jeu devra reconsidérer certaines situations. Par exemple, si les aventuriers et les mutants sont alliés, il n'y aura pas de rencontre hostile devant les collines.

Le matin de l'attaque, les personnages et plus de cent gardes s'assembleront dans la plaine au nord de la cité. Le capitaine Hrolkarlt exposera son plan. La forteresse nord des mutants sera approchée par la fine bande de côte qui longe les montagnes et la mer. La force d'attaque sera divisée en groupes de 6 à 10 hommes appelés unités d'intervention. Ces groupes se disperseront le long de la côte en restant en contact visuel l'une avec l'autre. Ils devront balayer toute la plaine en remontant vers le nord. Hrolkarlt craint que les mutants, s'ils ont appris l'imminence de l'attaque, ne les débordent par les flancs et les encerclent par l'arrière. Néanmoins, le pire serait qu'ils mènent une attaque contre la cité pendant l'absence des gardes.

Le but de la marche est une courte chaîne de montagnes qui s'étend du massif principal vers la mer à l'est. Un grand canyon ou une vallée y abrite les mutants qui soit disant vivraient dans des cavernes. Plus de vingt cols importants permettent d'entrer dans cette vallée par le sud. Néanmoins, l'étroitesse de ces passes devrait fortement ralentir l'avance et nécessiterait souvent une progression en file indienne. De ce fait et afin d'envahir la vallée avec toute la force, la décision a été prise de lâcher ensemble toutes les unités d'intervention pour submerger les passes et, avec un peu de chance, arriver dans la vallée approximativement dans le même temps. Une fois les cols passés, l'élément de surprise aura disparu et les gardes devront se hâter vers la vallée.

La Marche vers le Nord

A moins que le maître de jeu n'ait d'autres projets, l'unité des aventuriers sera placée près du centre de la force d'attaque, à quelques kilomètres de la mer et des montagnes. Les personnages pourront voir, à quelques centaines de mètres de chaque côté, les deux unités les encadrant. Conserver le rythme de l'avancée en compagnie de conducteurs de ski des neiges expérimentés peut poser des problèmes et le maître de jeu pourra demander aux aventuriers des jets en Conduite.

Le voyage se passera bien mais sera particulièrement long. Après trois heures, une halte prévue de quinze minutes s'effectuera afin de se restaurer, boire, se reposer ou se décontracter.

La dernière partie du voyage durera deux heures. Il n'y aura plus de halte. En vue du pied des collines, l'ordre d'accélérer sera donné afin d'entrer dans les passes et les franchir au plus vite.

Une Rencontre Imprévue

Alors que les personnages se rapprocheront des collines, les unités proches commenceront à accélérer, pressées d'atteindre les montagnes et de commencer l'assaut. Le sol sera de plus en plus irrégulier et les personnages devront franchir une série de crêtes et de cuvettes avant d'atteindre les collines elles-mêmes. Le groupe commencera à perdre de vue les unités sur leurs flancs. Une passe dans la montagne se trouvera droit devant les personnages. Cela semble être le meilleur endroit pour passer. Ils se trouveront à 400 mètres du col lorsque soudain, descendant à toute allure d'une petite sommité, ils verront une bande de mutants se diriger vers la passe, essayant de toute évidence de distancer les humains en train de balayer la côte.

Le groupe est composé de dix mutants à pied et de trois supplémentaires chevauchant des morses géants. Chaque mutant est armé d'une lance et d'une hache de pierre. Le chef du groupe, loin devant, se tient près de la passe faisant signe à ses hommes de se presser. Il a quatre bras et mesure près de trois mètres. C'est Golaeth, l'infâme monstre mutant.

Malheureusement ces tentatives ne sont d'aucune utilité. Les personnages en véhicule peuvent facilement rattraper les mutants, les dépasser et les tailler en pièces avant d'atteindre la passe, si bon leur semble. Golaeth en voyant cela n'attendra plus, il s'enfoncera dans les montagnes, disparaissant de la vue.

La conduite de cette bataille dépend de la tactique employée par les personnages. Les mutants ont l'intention d'atteindre la passe et ne se retourneront pas pour combattre les aventuriers à moins d'y être obligés. Si les personnages choisissent de déborder les mutants par les flancs et leur couper l'accès à la passe, ceux-ci fuiront sur leur gauche afin d'essayer d'atteindre une passe plus petite à moins de 400 mètres.

Les personnages peuvent préférer une approche prudente, se contentant de suivre les mutants et de les canarder par derrière. Si un mutant est touché, le groupe, s'il se trouve à portée, se retournera et enverra ses lances sur les personnages avant de reprendre sa fuite. Tirer sur les morses a le don de faire enrager ces bestioles. A moins d'être abattus sur le coup, ils se retourneront immédiatement pour charger les aventuriers. Si les véhicules peuvent facilement distancer les morses, un jet en Conduite devra être effectué si les personnages se trouvent à moins de 35 mètres des animaux. En effet, les aventuriers seront surpris par le volte-face brutal des morses. Si le jet est manqué avec un ski des neiges, le personnage tombera et aura juste le temps de se relever avant que le monstre ne soit sur lui. Si c'est un conducteur de traîneau des neiges qui manque son jet, l'engin sera trop long à virer ce qui permettra au morse d'effectuer une attaque avec ses défenses contre le véhicule. En cas de réussite, le morse renverse le traîneau et ses occupants. Les personnages qui ne réussiront pas un jet sous POUx5 endureront 1D6+1 points de dégâts. Le traîneau, bien qu'endommagé, sera toujours fonctionnel.

La meilleure tactique de combat consiste à jouer au chat et à la souris avec les morses enragés. Il faut permettre aux bêtes de poursuivre leurs attaquants en véhicule mais ne jamais se laisser rattraper. Les traîneaux sont particulièrement bien adaptés pour cette technique. Ils sont plus stables que les skis et armés de canons légers. Hormis le fait qu'ils sont maniés par un canonier, le tir en est plus précis puisqu'ils sont montés sur un fluide absorbant les chocs du véhicule. Tant que les traîneaux demeurent devant les morses, ils n'auront aucun problème. Les morses effectueront un virage brutal si les personnages essaient de se rapprocher des flancs des bêtes afin de tirer dans cette position. Si le maître de jeu le juge nécessaire, il peut demander aux joueurs d'effectuer des jets en Conduite pour éviter les monstres. Une fois enragés, les morses combattront jusqu'à la mort, chevauchés par des mutants qui ne partagent peut-être pas le même point de vue.

Si les personnages possèdent assez de traîneaux pour garder les morses occupés, ceux qui sont en ski des neige pourront poursuivre leur route et couper la route aux mutants à pied. Sans s'occuper des morses, ces derniers continueront à courir vers la passe à 150 mètres devant eux. Une fois les lances tirées, les mutants n'attaqueront pas les personnages à moins que ces derniers ne se retrouvent à portée de hache. Néanmoins, ils se jetteront sur les skieurs tentant de bloquer la passe surtout si les mutants ont la supériorité numérique.

A terme, les personnages devraient se débarrasser de cette faible force et entrer dans la passe, le cœur sans doute serré à l'idée de devoir affronter le monstre Golaeth.

Un Piège !

La passe est étroite et le vent s'y engouffre avec violence. Son passage ne semble toutefois pas trop difficile. Les personnages auront parcouru 800 mètres lorsqu'ils entendront derrière eux un fracas épouvantable. En se retournant, ils verront une avalanche dévaler la pente, remplissant et bloquant la passe derrière eux. Le chemin est désormais impraticable.

Avant d'avoir pu réfléchir sur l'attitude à suivre devant ce nouvel élément, ils entendront une voix les appeler par leur nom. A quelque distance devant eux, ils verront un homme surgir de l'ombre. Il porte une tenue des neiges de Ralcon 4. Il lèvera la main en signe d'amitié. Derrière lui, à quelques pas, se tient le gigantesque mutant Golaeth.

"Voyageurs, vous êtes sur les terres des Murdas. Nous vous accueillons en paix."

Si les personnages regardent autour d'eux, ils distingueront des douzaines de mutants, dissimulés derrière des roches enneigées sur les pentes de la passe.

L'homme s'avancera prudemment. Les aventuriers pourront voir son visage qui est tout ce qu'il y a d'humain.

"S'il vous plaît, laissez vos armes," demandera-t-il. "Ayez confiance en moi quand je vous dis que vous n'en avez nul besoin. Nous savons pourquoi vous êtes venus et nous désirons vous aider." Une quinte de toux malade secouera alors l'homme qui couvrira sa bouche.

Il s'agit bien sûr de Kel Belanken, un hors la loi de Ralcon 4, qui est devenu lors des vingt dernières années le chef des mutants. Il sait qui sont les personnages et pourquoi ils sont dans ce monde. Ces informations lui ont été apportées par les rêves des chamans qui sont les guides spirituels de la tribu. Belanken détient en sa possession le module et le tank. Il sait que les humains de Ralcon 4 se serviront du module pour exterminer les mutants s'ils rentrent en sa possession. Dans un premier temps, l'assemblée des chefs de tribu, présidée par Belanken, avait décidé la destruction de ce dangereux composant. Néanmoins, informés par leurs chamans de l'arrivée des personnages, Belanken a réussi à les persuader d'attendre et de voir si l'on ne pourrait pas en tirer profit. Belanken veut donner le module aux personnages en échange de leur aide contre les humains. Le tank est équipé d'une arme effroyable qui, si elle est activée par le module, est capable de détruire la cité de Ralcon 4. Un terme serait alors mis à la menace que représente les humains pour les mutants.

Il demandera aux personnages de déposer leurs armes et de l'accompagner dans la vallée des mutants afin de discuter du problème de façon approfondie. Si les personnages ne font aucun effort, Belanken n'hésitera pas à les menacer.

"Regardez" dira-t-il en montrant les lignes de mutants en haut des deux pentes. "Ils sont prêts à mon signal à déclencher une avalanche qui nous engloutira tous. La vie m'indiffère complètement à l'heure d'aujourd'hui. Le module peut être détruit sans l'ombre d'un regret, puisque cet acte mettra un terme à la terrible menace qui pèse sur nous. D'un autre côté, mon peuple et moi ne vous voulons aucun mal. Nous n'aspirons qu'à votre aide afin de détruire la colonie humaine. Pour cela, nous donnerons sans hésiter le module."

Belanken leur dira que le reste de la force d'attaque a été balayé. Des avalanches déclenchées par les mutants bloquent toutes les passes vers la vallée centrale. Les aventuriers peuvent abandonner tout espoir d'être secourus.

En fait, les personnages réaliseront vite qu'ils n'ont pas beaucoup le choix. Le port de leurs armes leur restant autorisé, ils n'ont aucune raison de ne pas croire en la sincérité de leurs ravisseurs. On leur demandera de descendre de leurs véhicules et ils seront emmenés par les mutants vers la vallée.

Dans la Vallée des Mutants

La vallée centrale habitée par les mutants atteint une longueur de un kilomètre et demi sur près de 600 mètres dans ses points les plus larges. Elle est balayée par des vents violents et réchauffée par les mêmes forces géothermiques que Ralcon 4. La température actuelle est agréable, de l'ordre de -6 à -3C. Selon Belanken, les mutants sont à peu près au nombre de 6 000 et vivent dans les cavernes qui percent les flancs de la vallée.

"Plus importante que la population de Ralcon 4" se plaira-t-il à souligner. "Et plus apte à s'adapter que je ne le suis". Comme pour confirmer ses paroles, il sera à nouveau secoué par une quinte de toux.

Les personnages verront de nombreux mutants s'affairer dans la vallée. La majorité d'entre eux sont bien moins hideux que ceux qu'ils ont rencontrés jusqu'à présent. Ils ne comportent que peu de difformités. Ils possèdent tous des arcades sourcilières plus importantes que celles des humains et sont recouverts d'une épaisse couche de poils. Néanmoins, ils se tiennent debout avec dignité et s'ils ont parfois une attitude bestiale, ils ne manquent pas d'une noblesse d'esprit certaine. Si un aventurier effectue quelques commentaires à ce propos, Belanken expliquera.

"Les personnes de cette vallée vous semblent sans doute moins éfrayant que celles rencontrées en combat ?" demandera-t-il. "Ceux que vous avez déjà vus sont appelés les Fidèles. En général, ils sont trop monstrueux pour trouver une femme. Ils sont encouragés à rejoindre les troupes de choc envoyées contre les humains. C'est de cette façon que ces infortunés retrouvent une dignité et le sens de leur appartenance à notre communauté. A la différence de Ralcon 4, nous trouvons une place à nos parias." Une amertume évidente percera dans le ton de Belanken.

Belanken, chef humain des mutants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	5	9	16	14	8	13
Points de Vie : 5 Armure : tenue des neiges (4/6 points)						
Bonus au dégâts : -1D6/-1D4						
Arme	Attaque	Dégâts	Parade			
Hache de pierre	25 %	1D4+1	20 %			
Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 85 %.						

En plus de Belanken, le groupe sera accompagné de plusieurs mutants parmi les plus beaux ainsi que de Golaeth, le géant aux quatre bras, terreur de la garde de Ralcon. Ce dernier ne parle jamais. En fait, Belanken précisera qu'il est muet. En dépit de sa réputation, Golaeth semble intelligent et attentionné, tout ce qu'il y a de doux.

Golaeth, monstre mutant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
31	23	24	8	11	15	8
Points de Vie : 35 Armure : 2 points de fourrure et cuir						
Bonus aux dégâts : +3D6/+3D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Lance géante	75 %		2D6		75 %	
Lance (lancée)	65 %		2D6+2		-	
Hache de pierre géante			92 %		1D10+2	65 %
Compétences : Embuscade 75 %, Equilibre 85 %, Eviter 55 %						
Sauter 75 %, Ecouter 85 %, Sentir 80 %, Voir 80 %, Pister 85 %.						
Notes : Golaeth possède quatre bras et peut effectuer deux attaques par round, l'une avec sa lance et l'autre avec sa hache.						

L'Entrevue

Finalement le groupe atteindra l'entrée d'une vaste caverne. Belanken entrera, se débarrassera de sa tenue des neiges et s'assiera près d'un grand feu au centre de la salle. Il invitera les aventuriers à s'asseoir à ses côtés.

"Venez, parlons."

Des mutants entrèrent et sortirent sans cesse de la caverne ; des hommes, des femmes et des enfants en train de murmurer ou de jouer. La plupart regarderont avec curiosité les inconnus mais aucun ne les molestera. Le mobilier de la caverne est des plus communs. Belanken regardera autour de lui en souriant.

"Vous trouvez mes enfants intéressants ?" demandera-t-il. Il se lèvera et grattera Golaeth derrière les oreilles. Le mutant inclinera la tête et fermera les yeux de plaisir.

"Ils sont doux et affectueux. Et bien plus intelligents qu'on ne pourrait le penser dans un premier temps."

Les personnages pourront parler avec Belanken aussi longtemps qu'ils le désirent. Il répondra franchement à leurs questions. Il deviendra vite évident que Belanken est très proche des tribus mutantes et que c'est lui qui en a fait une force de combat efficace. Il a réuni les tribus disparates en une seule nation qui peut maintenant faire face à la menace posée par les humains de Ralcon 4.

Si on lui demande comment il est arrivé ici, Belanken répondra qu'il a dû fuir la cité à l'âge de 14 ans. Il était né avec une imperfection mineure, une mutation probablement provoquée par les radiations

qui empoisonnent encore ce monde. Ses parents se sont arrangés pour cacher son infirmité pendant des années. Finalement, le secret ne pouvant plus être gardé très longtemps, Belanken fut obligé de fuir avant qu'il n'éclate au grand jour.

"Les individus imparfaits sont interdits dans Ralcon 4" expliquera Belanken, "les enfants comportant des défauts sont "réintégrés" à la cité. Leurs protéines sont directement rajoutées à la nourriture à base de poisson dont se nourrissent les habitants."

Cette révélation risque de mettre mal à l'aise les personnages qui ont goûté à cette nourriture les deux dernières semaines.

Belanken racontera qu'après plusieurs jours d'errance, il fut découvert presque mort par une bande de mutants. Ceux-ci l'ont emmené dans leur caverne et l'ont soigné. Il devait sa survie à la bonté et à la tolérance des Murdas. Si ces parents n'ont pas été punis pour leur crime ("Ce n'est pas dans les usages de Ralcon 4"), Belanken devait apprendre par la suite qu'ils avaient été choisis parmi ceux voués à la "désactivation" après la destruction par les Murdas de la centrale nord de la cité.

Si les aventuriers demandent à Belanken qu'elle est sa tare. Il retirera une botte et une chaussette pour montrer son pied.

Il a six orteils.

"Vous comprenez maintenant pourquoi je suis devenu ce que je suis." dira-t-il en remettant sa botte. "Les Murdas accepteraient sans se poser de questions la présence d'humains dans ce monde. Malheureusement, le peuple de Ralcon 4 n'est pas aussi généreux. Ils considèrent les Murdas comme une vermine à éliminer. Je ne permettrai pas que cela se passe."

Belanken leur expliquera alors pourquoi les Murdas sont les justes héritiers de ce monde. Ils sont le fruit d'une évolution naturelle qui leur a permis de s'adapter aux conditions et climat actuels. "Les humains de Ralcon 4 ne sont pas conçus pour vivre sur cette planète". Pour renforcer ses propos, il toussera à nouveau en couvrant sa bouche du dos de sa main. Les aventuriers verront du sang sur la main lorsqu'il la retirera.

"Voyez, même moi je me meurs. Malgré ma tenue des neiges, je ne peux pas vivre dans ce monde. Vous comprenez maintenant pourquoi les Murdas ne doivent pas disparaître. Le peuple de Ralcon 4 n'a aucun espoir. Un jour ou l'autre, les systèmes tomberont en panne. Dès aujourd'hui la cité vieillit et commence à s'écrouler. Le savoir qui permet de l'entretenir et de la réparer est oublié. Tous ces gens sans leur environnement artificiel mourront. Ils n'ont aucun espoir. Si les Murdas ont été détruits, il n'y aura plus de vie intelligente sur cette planète."

"Avant que je ne meure," dira-t-il "je dois m'assurer que les Murdas entreront en possession d'un monde tranquille sur lequel ils pourront vivre et prospérer. Les humains de Ralcon 4 doivent être détruits."

L'Offre

L'offre de Belanken est simple. Si les humains veulent bien utiliser le tank équipé du module de contrôle afin d'aider les Murdas à détruire Ralcon 4, Belanken leur permettra de prendre le composant et d'en faire ce que bon leur semble. S'ils refusent, ils devront rester en otages dans la vallée jusqu'à ce que la "question humaine" soit résolue d'une façon ou d'une autre. Pour assurer la sécurité des Murdas, le module sera détruit.

Les personnages auront une nuit pour réfléchir et prendre leur décision. Ils seront escortés vers des cavernes plus petites, chaudes et confortables. Des gardes seront placés à l'entrée. Les aventuriers seront reconduits le lendemain vers Belanken et ils devront alors lui faire part de leur décision. Deux ou trois personnes au plus peuvent s'installer par caverne. Carrock et Grant partageront une caverne. Si Grant est parti, Carrock s'installera seul dans une caverne.

Carrock Disparaît

Le matin suivant, les personnages seront réveillés par un grand tumulte au dehors de la caverne. Ils apprendront rapidement que durant la nuit Justin Carrock et Andrew Grant se sont évadés et ont quitté la vallée après avoir neutralisé leurs gardes. Les aventuriers seront

conduits devant Belanken qui, visiblement secoué par cette affaire, leur apprendra néanmoins que son offre tient toujours.

"Nous avons d'abord pensé que Carrock avait peut-être volé le module," dira-t-il "mais ce dernier et le véhicule n'ont pas été touchés. Ma proposition est donc toujours valable. Quelle est votre décision ?"

C'est l'heure de vérité pour les aventuriers. En conduisant l'attaque, ils pourront facilement récupérer le module. Belanken sait (et les personnages, s'ils ne sont pas idiots, y ont déjà pensé) que les aventuriers, une fois dans le tank, peuvent trahir leur parole et se retourner contre les mutants. Il n'y aurait alors pas grand chose à faire pour les arrêter. Belanken ne demandera aux personnages que leur parole d'honneur et de s'en tenir à ce qu'ils ont promis. Il a confiance en eux et est prêt à prendre le risque.

Le Tank des Neiges

Une fois les personnages d'accord pour conduire l'attaque, Belanken leur montrera le tank des neiges. Il est gardé caché dans une caverne à quelques centaines de mètres de là. Cinq têtes d'humains gelées et plantées sur des piques entourent l'engin. Ce sont les restes horriblement mutilés de l'équipage du tank attaqué par Golaeth et les mutants. Anticipant la possible réaction des personnages, Belanken s'expliquera.

"Je m'élève contre ces pratiques," dira-t-il embarrassé, "mais ils éprouvent une peur innée de la technologie. Pour empêcher la destruction du véhicule, j'ai dû les autoriser à planter les têtes de ces malheureux afin de contenir le mauvais esprit de l'engin à l'intérieur." Il claquera sa langue et continuera. "Je suppose qu'il y a un temps, j'aurais été choqué par ce genre de pratiques. Avec les années, je suppose que je me suis endurci au contact de leurs excès occasionnels."

Le tank est totalement clos. Il est prévu pour un équipage de cinq personnes. Il y a néanmoins suffisamment d'espace pour accueillir deux personnes supplémentaires si le confort n'est pas une priorité. Le tank est construit dans un plastique blanc épais presque imperméable aux armes à rayon. A l'intérieur du véhicule, on trouve les sièges pour un conducteur, trois canonnières et un observateur/navigateur en charge des systèmes. Les trois canons légers montés à l'extérieur sont indépendants et contrôlés de l'intérieur du tank. Le canon gauche couvre le côté gauche et l'arrière du tank, le canon droit a les mêmes fonctions de son côté. La tourelle supérieure peut effectuer un tour complet et tirer dans toutes les directions.

Le tank est équipé d'une arme supplémentaire, un générateur sonique situé à la partie arrière de l'engin. Cette arme en forme de disque est contrôlée par l'observateur et génère des vagues de sons à basse fréquence capables d'occasionner des ravages. Fonctionnant grâce au module de contrôle, elle peut détruire le grand dôme protégeant Ralcon 4. La compétence en Conduite du char d'un personnage est égale à sa compétence en Conduire Traîneau. En ce qui concerne les canons, c'est la compétence normale en Canon Léger qui est utilisée.

Avant le début de l'opération, si un des personnages a des jets d'expérience à effectuer suite au combat dans les collines, laissez lui une chance d'augmenter ses compétences avant la bataille finale.

Le plan de Belanken est le suivant. Les personnages longeront la côte avec le tank. Sa vitesse est presque celle des traîneaux des neiges et il pourra atteindre Ralcon 4 en moins de huit heures. Dans le même temps, une force de mutants à pied, ayant quitté la vallée le jour précédent, se rassemblera dans les montagnes à l'ouest et au nord de la cité. Les personnages auront rendez-vous avec les forces mutantes à un kilomètre et demi de la cité afin d'effectuer ensemble l'assaut final. Le tank n'a besoin de se trouver qu'à 800 mètres de sa cible pour attaquer le dôme. La précision n'est pas nécessaire. Pointer le générateur sonique en direction du dôme devrait suffire. Une fois le générateur enclenché, le dôme devrait exploser dans les deux minutes suivantes. Une fois celui-ci détruit, les forces mutantes pénétreront dans la cité et élimineront la population.

Si les personnages donnent leur accord à ce plan, le tank sera préparé. Avant de partir Belanken remettra la module aux personnages et leur indiquera son emplacement sur le tableau de contrôle du tank.

Conclure cette Aventure

L'ambiance de cette aventure dépend essentiellement des décisions prises par les personnages et le maître de jeu. Les aventuriers peuvent soit conduire l'attaque comme promis à Belanken, soit décider que les humains forment le moins mauvais des deux parties. Dans ce cas, ils trahiront Belanken et aideront la cité de Ralcon 4. Le maître de jeu doit lui décider des actes de Justin Carrock. Celui-ci est le Champion Eternel et il est destiné à aider l'un des groupes en présence contre l'autre. La disparition de Carrock ne signifie pas nécessairement qu'il a abandonné la cause des mutants. Lui et Grant peuvent simplement s'être retirés dans un endroit isolé des montagnes pour décider de ce qu'ils devaient faire. Selon la décision du maître de jeu, ils peuvent, après avoir ingéré une drogue de Carrock, effectuer le long chemin du retour vers Ralcon 4 et prévenir les humains de l'attaque imminente. D'un autre côté, Carrock peut préférer se tourner vers les mutants. Dans ce cas, il ne se montrera pas avant le rendez-vous précédant l'attaque. Le maître de jeu devra baser sa décision sur la situation qui lui semble receler les meilleures possibilités dramatiques. Dans tous les cas, Justin Carrock périra dans cette bataille. Ce sera contre le mutant Golaeth s'il combat pour les humains ou contre Tannan Hrolkarl s'il s'est allié aux mutants. Si le maître de jeu ne sait que choisir, il devra lancer un dé. Sur un résultat impair, Carrock se joindra aux mutants ; sur un résultat pair, aux humains.

Les personnages peuvent suggérer d'attaquer la centrale plutôt que la cité, en soulignant que sa destruction entraînerait la perte de Ralcon 4. Après quelques instants de réflexion, Belanken acceptera cette solution, adaptant son plan d'attaque aux nouvelles cibles. Cela ne changera rien à l'intervention de Carrock dans l'affaire. Il apparaîtra où que la bataille se déroule.

Sauvés par le Pirate des Mondes

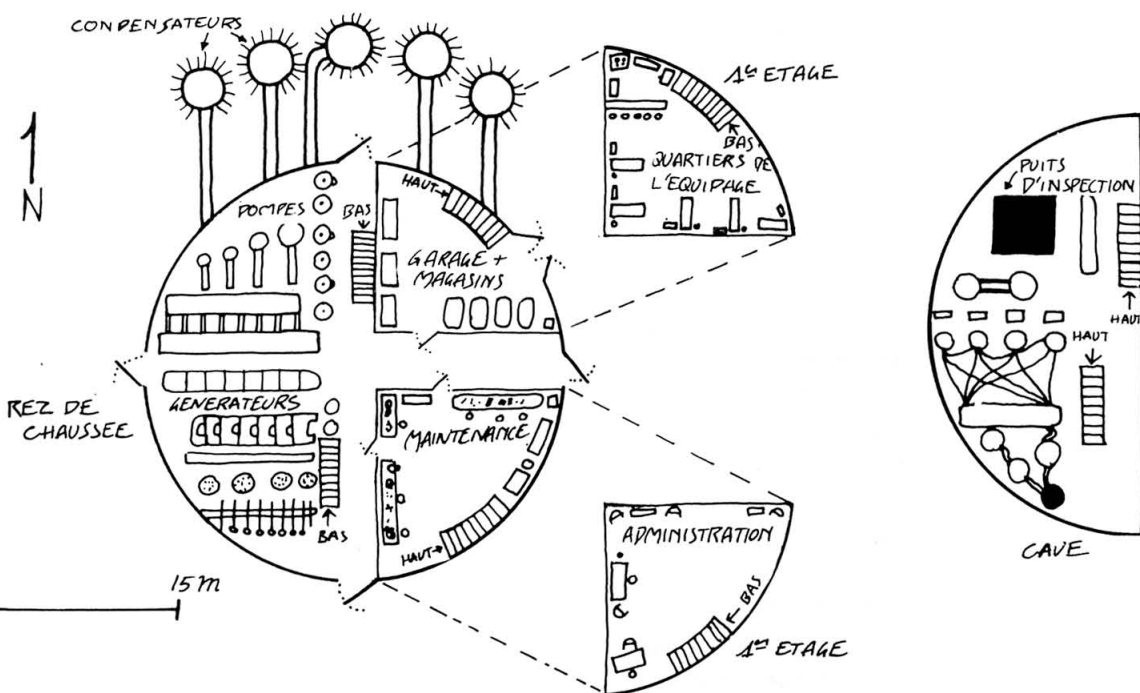
Dans la meilleure tradition des aventures fantastiques, le Pirate des Mondes, probablement piloté par Maria ou Krathak, apparaîtra au moment le plus opportun pour sauver les personnages lors de la bataille. L'arrivée du vaisseau dépend du maître de jeu mais il faudra tenir compte des besoins et volontés des personnages. Dans tous les cas, le vaisseau apparaîtra avant que les aventuriers ne soient tués ou faits prisonniers. Tous ne seront pas nécessairement sauvés, quelques morts peuvent rajouter à l'ambiance. Les personnages peuvent très bien être écoeurés aussi bien par les buts et philosophies des humains que des mutants. Ils ne désireront alors que s'emparer du module et quitter ce monde le plus vite possible. Dans ce cas, le maître de jeu peut faire arriver le vaisseau un peu plus tôt pour embarquer les aventuriers et laisser mutants et humains se débrouiller entre eux. Cette décision ne changera rien à l'attitude de Carrock qui est condamné à mourir pour un côté ou l'autre.

Tout ceci reste néanmoins des suggestions. La bataille finale qui oppose des centaines de mutants aux gardes de la cité sera nécessairement improvisée. Les personnages dans le tank n'ont pas grand chose à craindre et n'auront pas trop de problème pour atteindre leur objectif. L'utilisation du générateur sonique ne nécessite aucune compétence particulière. Il suffit de le pointer vers la cible et d'appuyer sur un bouton. Les personnages accompagnant le tank en skis ou traîneaux des neiges peuvent se heurter à un sérieux parti, notamment les gardes de la cité et leurs armes énergétiques. La bataille n'est pas à jouer comme un défi aux facultés des personnages à survivre, mais plutôt comme le résultat de la décision qu'ils ont prise à l'égard de ce monde. Ils ont l'occasion d'aider les mutants, les humains ou de les laisser s'entre détruire.

Décision

La réussite ou l'échec des personnages dans cette bataille dépend de la décision de Justin Carrock. Si les personnages et Carrock ont choisi le côté des mutants, il se montrera juste avant la bataille. Une

La Centrale



fois que les aventuriers auront brisé le dôme, il conduira l'assaut sur la cité et sera le premier à franchir la brèche.

Si les personnages et Carrock ont choisi les humains, l'attaque des mutants sans l'aide du tank est désespérée et suicidaire. Les humains l'emporteront facilement mais les aventuriers risquent de partir sans le module de contrôle, ce qui est un sérieux désavantage.

Si les personnages choisissent les humains et Carrock les mutants, le Champion Eternel pilotera le tank et brisera le dôme de la cité. Il abandonnera immédiatement le véhicule (en vue des personnages) pour monter à la brèche. Les aventuriers pourront alors monter dans le tank et s'emparer du module.

Si les personnages choisissent les mutants et Carrock les humains, leur attaque échouera. Ils atteindront la cité, activeront l'arme mais avant que le dôme ne soit brisé, Carrock entrera en scène. Il pilotera un véhicule similaire au leur mais équipé d'une nouvelle arme. Les personnages réussissant un jet en Voir remarqueront l'approche du véhicule et verront Carrock mettre leur tank en joue. L'arme est à chaleur. Au bout de 15 secondes d'exposition, le tank des aventuriers explosera. Tous les systèmes du véhicule des personnages, y compris les armes auxiliaires et les moteurs, sont bloqués tant que le générateur sonique est en marche. Les aventuriers se retrouveront donc coincés et sans recours alors que la température dans le véhicule commencera à monter. La seule chose à faire est d'abandonner le tank le plus vite possible.

Plusieurs issues de secours existent et un jet réussi sous DEXx5 permettra au personnage de se faufiler en dehors du tank et de s'en éloigner avant qu'il n'explose. Il n'endurera alors que 1D4 points de dégâts. Ceux qui manqueront ce jet se trouveront trop près du tank au moment où il explosera et endureront 2D6 points de dégâts. En cas de maladresse, c'est à dire un résultat compris entre 96 et 00, le personnage ne pourra pas sortir du véhicule et périra dans l'explosion. Il faut également espérer qu'un des aventuriers aura l'idée de retirer le module de contrôle de la console avant l'explosion. Carrock ne s'acharnera pas sur les aventuriers, détruire le tank suffit à sauver Ralcon 4. Néanmoins, les personnages peuvent avoir affaire aux

gardes de Ralcon avant que le Pirate des Mondes ne se montre pour les sauver.

En ce qui concerne le destin final de Carrock, le maître de jeu n'a pas à se sentir obligé de le tuer. Maria peut piloter le vaisseau dans la bataille et le sauver. Il peut également être mortellement blessé et murmurer quelques mots à sa fille avant de mourir. Le maître de jeu doit surtout tenir compte de l'impact dramatique de la scène sur les joueurs afin de les satisfaire.

De Retour sur le Pirate des Mondes

Une fois sur le vaisseau, les personnages auront quelques instants pour parler avec l'équipage. Ils apprendront sans doute avec plaisir que les hommes, en marchant un peu, ont non seulement réparé le vaisseau mais qu'ils sont également parvenus à se procurer les pièces permettant au canon laser situé à l'avant de fonctionner. Les personnages apprécieront peut être moins cette nouvelle lorsqu'ils sauront que plusieurs de leurs objets magiques laissés à bord du vaisseau faisaient partie du marché. De plus, si le navire manque toujours d'un Configérateur d'Entropie fonctionnel, cet objet aura été réparé par quelques techniciens d'Uerth.

Les personnages apprendront également que la veille le navire a été attaqué par un contingent de gardes de Ralcon. L'équipage l'a emporté et l'un des officiers de la garde fait prisonnier a révélé que le Conseil Suprême projetait de voler le module aux personnages. Les aventuriers peuvent alors très bien décider de descendre une seconde fois sur le champ de bataille afin de châtier ces humains sans parole. L'équipage en colère les suivra sans aucun doute.

Le Module de Contrôle

Cet objet est très petit. Il mesure deux centimètres de long sur cinq millimètres de large pour une hauteur de un centimètre. Il peut être inséré dans la console du tank, dans le superordinateur de Ralcon 4 et dans la gorge de leur compagnon

possédé. Si personne n'est capable de dire comment cet objet a été conçu pour s'adapter au Couteau, il est visiblement le fruit d'une technologie avancée. Il est composé de couches de céramique et d'un cristal ambré. Inclus dans les couches translucides, on peut voir des formes noires minuscules connectées entre elles par des fils de métal sombre; le tout ayant l'apparence d'un labyrinthe. Chaque filet de métal s'achève par une série de bandes dorées le long d'un des côtés.

L'un de ces modules a déjà été utilisé comme gardien de Couteau et celui-ci hait ces objets avec une violence au delà de la compréhension humaine. Néanmoins, Couteau ne pouvant voir dans le futur, il ne réalise pas la faculté du module à le réduire à nouveau en esclavage. Le démon ne réagira pas à sa présence tant qu'un personnage ne tentera pas d'installer l'objet (ou en avertir bêtement Couteau). Un jet réussi en Embuscade permettra à un personnage de s'approcher sans être remarqué de Couteau et d'y plonger le module. Si le jet est manqué, pour une raison ou une autre Couteau découvrira les intentions du personnage. Il attaquera sans hésiter. Rien ne l'empêchera de tuer l'aventurier ou tout autre individu qui tenterait de l'aider. Hormis le tuer, les seuls moyens d'arrêter Couteau sont d'y insérer le module ou de le lâcher. En le laissant simplement tomber à ses pieds, on arrêtera les attaques de Couteau mais celui-ci ramassera alors le module.

Si Couteau met les mains sur le module, il l'écrasera, mettant un terme à cette menace pour sa liberté. Le personnage dont le corps est possédé est perdu pour toujours. Couteau restera sans doute jusqu'au terme de cette aventure mais s'en ira ensuite vivre sa propre existence.

Insérer le module dans Couteau alors que celui-ci résiste est très difficile. Si un personnage essaie de placer le module alors que Couteau combat, il devra réussir un jet sous DEXx1. En fait, il serait plus judicieux que certains personnages attrapent et retiennent le démon pendant que l'un d'entre eux installe le module. Attraper le démon en toute sécurité nécessite un jet réussi sous DEXx5. Si les personnages remportent une lutte de leurs FOR combinées contre celle du démon, ils le maintiendront. Ceci fait, le module pourra être inséré.

Couteau hurlera de douleur et de rage, alors que son corps se raidira sous la puissante influence exercée par le module. Il tombera inconscient 1D4 rounds plus tard. La peau et la graisse commenceront immédiatement à se liquéfier. Ce fluide putrescent quittera les restes de la carcasse, emportant avec lui le module stabilisateur. Il se regroupera en une seule masse qui se compressera, devenant de plus en plus petite et sombre. En un clin d'oeil, cet amas se transformera en Couteau Planaire, le module installé dans une fente de la garde où

clignotent doucement des diodes.

Le corps abandonné est laissé sans peau, ni graisse. Néanmoins, les vaisseaux sanguins et les terminaisons veineuses sont recouverts d'une gaine de matière non-organique. La conscience et l'âme du personnage seront libérées du lieu où elles furent enfermées par le pouvoir de Couteau et le corps sans chair se réanimera. La CON du personnage est réduite de façon permanente de 1D4, sa TAI de 1 et son CHA réduit à 3. Les tissus et organes exposés sont recouverts d'une gaine de polymères semi-perméables et bio-mécaniques. Cette gaine ne mesure que quelques molécules d'épaisseur. Elle a été recrachée par le module alors que la chair du malheureux fondait. La gaine n'est perméable que dans une seule direction (de l'intérieur vers l'extérieur), ce qui permet les échanges de chaleur. Le personnage ne cuira donc pas vivant dans sa nouvelle peau. Celle-ci l'immunise aux poisons de contact. La couche bio-polymère n'est pas aussi sensible au toucher et à la douleur que la peau humaine. Par contre, elle est plus résistante et confère une armure naturelle de 1D3+1. En cas de blessure, la gaine se reconstitue immédiatement. Le personnage récupérera automatiquement 1 point de vie par coup.

Les compétences en Manipulation du personnage seront réduites de 15 % du fait de l'absence de sens tactile dans les doigts et les mains. Il ne possèdera plus de paupières et de canaux lacrymaux. La gaine protège les yeux des poussières mais le personnage devra périodiquement en laver la surface afin de conserver sa transparence à la cornée. Les cheveux et les lèvres auront également disparu. Du fait de l'absence de ces dernières, les phonèmes B, F, M, P et V (sans parler des voyelles formées à l'avant de la bouche) deviendront difficiles à prononcer. Les facultés d'expression du personnage risquent donc d'être diminuées. Si le personnage portait l'un des coeurs de Kynn K'tal, il a disparu, littéralement consumé par la puissance de Couteau. A leur arrivée sur le plan de Pollidémia, les personnages s'apercevront qu'une des statues est tombée en poussière, détruite avec la disparition du coeur.

Quitter Uerth

Une fois ces affaires réglées, Maria voudra retourner sur le plan de Pollidémia. Les aventuriers ont le Couteau et elle est certaine à présent de pouvoir faire face à la sorcière.

Restant près de la surface, évitant les vents de haute altitude, Maria arrachera le Pirate des Mondes à cet univers glacé pour mettre le cap sur le plan chaotique de Gashoram, le Seigneur des Ténèbres.



Les Deux Qui Sont Un

Dans ce dernier chapitre, les aventuriers retournent sur le plan chaotique de Pollidémi afin de récupérer leur cœur et exercer leur vengeance contre cette femme qui les a traités si ignominieusement. Néanmoins, ils devront au préalable rencontrer et vaincre plusieurs entités puissantes

Le Plan de Pollidémi

Jusqu'à la conclusion, toutes les conditions de ce plan sont décrites dans le Chapitre Premier.

L'Arrivée

Ses moteurs à plein régime, le Pirate des Mondes terminera sa course dans ce plan. Freinant dans un hurlement, le vaisseau traversera le ciel étincelant. Le Ténatir ayant correctement situé la position, le sommet de la forteresse de Pollidémi ne tardera pas à paraître à l'horizon. Maria fera plonger le vaisseau droit vers ce petit morceau de réalité, perdu dans ce monde distordu et écoeurant. Loin devant, debout dans la cour brisée, les personnages verront une femme revêtue de bleu et de pourpre, Pollidémi. Elle fait face aux statues de Kynn K'tal, les mains levées, comme en supplication. Les statues encore lointaines commenceront à briller d'une étrange lueur dorée et translucide.

Si un personnage réussit un jet en Voir, il verra s'élever derrière l'île solitaire une grande ombre ailée et griffue. Cette forme gigantesque s'élèvera dans le ciel et, à l'aide de ses ailes de chauve-souris, commencera à se diriger vers le Pirate des Mondes.

"Aux postes de bataille !" criera Maria. "Tenez vous prêts !". Elle relèvera la proue du navire qui reprendra de l'altitude. La chose ailée s'approchera de plus en plus. "Tâchez de ne pas me manquer la saloperie qui arrive !".

Cette saloperie, c'est le Seigneur du Chaos Gashoram, maître de ce plan et de la sorcière Pollidémi.

Gashoram, Seigneur du Chaos

Il s'agit de la seule forme de Gashoram sur ce plan et, fort heureusement, pas la plus puissante. Comme tous les Seigneurs du Chaos, Gashoram est invulnérable à la plupart des armes hormis le Couteau Planaire. Néanmoins, en tant que Seigneur des Ténèbres, il a sous cette forme une vulnérabilité particulière à l'égard des armes utilisant de la lumière cohérente (loyale). Ce point concerne le canon laser ainsi que toutes les armes à rayon que les personnages ont pu ramener de Uerth. La vitesse de vol de Gashoram est stupéfiante, suffisante pour ne pas se laisser distancer par le Pirate des Mondes.

Gashoram

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
55	90	45	40	45	16	5

Points de Vie 127

Armure : 15 points de peau. Invulnérable à toutes les armes hormis le Couteau Planaire et les armes à rayon ou laser.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Griffe	75 %	4D6	75 %
Empoigner	65 %	2D6+morsure automatique à 6D6	75 %
Coup d'aile	95 %	Spécial	-

Gashoram effectuera ses attaques en volant près du vaisseau. Il planera une seconde ou deux et frappera. Gashoram ne peut planer près du navire que pendant un round, puis il sera obligé de décrocher et de repartir. Il fera des cercles autour du navire puis plongera pour une nouvelle attaque. Ce cycle est répété jusqu'à ce que Gashoram soit vaincu ou que le Pirate des Mondes tombe du ciel. Chaque cycle dure trois rounds : attaque, décrochage, cercle et approche, puis à nouveau attaque.

Plutôt qu'utiliser ses griffes, Gashoram préférera empoigner une personne ou un membre d'équipage afin de le réduire en bouillie. Une fois attrapée, la victime endurera 2D6 points de dégâts et sera immédiatement portée à la bouche de Gashoram afin d'être dévorée. Cette attaque réussit automatiquement et occasionne 6D6 points de dégâts. Si la victime n'a pas été tuée sur le coup par la morsure, Gashoram l'emportera avec lui dans les airs où il pourra terminer d'une bouchée son repas, à moins de laisser simplement le corps démembré s'écraser dans le Chaos bouillonnant. Si le corps contient un des cœurs démons de Kynn K'tal, il sera lancé dans la cour. Le cœur jaillera du cadavre et flottera vers l'une des statues pour y disparaître.

En plus de ses attaques normales, Gashoram, à chaque fois qu'il fera un passage près du navire, tentera de lui donner un coup d'aile. En cas de réussite, le vaisseau endurera 6D6 points de dégâts à la structure. Il peut endurer jusqu'à 55 points avant d'échapper à tout contrôle.

De plus, 1D3 personnages au hasard, qu'il s'agisse d'aventuriers ou non, risquent d'être soufflés du pont. Les personnages affectés doivent effectuer un jet sous DEXx5 afin de s'agripper à un objet. En cas de réussite, il devra alors réussir un jet sous FORx5 afin de pouvoir maintenir sa prise. En cas d'échec sur l'un des deux jets, le personnage est balayé du pont et plongera vers une mort certaine dans le Chaos bouillonnant.

Les personnages utilisant des armes de mêlée ne peuvent attaquer qu'une seule fois, lors du round où Gashoram plane à côté du vaisseau. Les armes de jet peuvent être utilisées durant le round d'attaque, plus les rounds que Gashoram passe à décrocher et à revenir vers le vaisseau. Durant l'approche de Gashoram, les personnages peuvent retenir leur tir jusqu'à la fin du round. Leur cible se trouvera alors à 70 mètres de distance. Durant le round au cours duquel Gashoram plane, la distance est très courte, probablement du bout portant. Le round suivant Gashoram plongera, se préparera à virer et à revenir sur le vaisseau. Cette manœuvre est assez longue. Les personnages dotés d'une initiative de 20 ou plus pourront tirer alors qu'il ne sera qu'à 10 mètres. Ceux possédant une initiative de 15 à 19 pourront tirer alors que le Seigneur du Chaos sera à 20 mètres. Pour les initiatives de 10 à 14, Gashoram sera à 40 mètres. Enfin, pour tous les autres personnages, la portée sera de 80 mètres. Le round où Gashoram est le plus loin du navire, en train de virer et de revenir à la charge, la portée la meilleure sera de 300 mètres.

Gashoram ne peut pas endurer de blessure majeure. Néanmoins, 25 points de dégâts ou plus en un seul coup le repousseront. Un individu se servant correctement du canon laser pourra probablement garder cette chose à distance jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Apogée de la Bataille

Si Gashoram endure des dégâts supérieurs à ses points de vie, il disparaîtra dans une gigantesque explosion. Des nuages noirs s'élèveront, immédiatement aspirés dans le néant.

L'île sera déserte. Pollidémi a quitté la cour où les statues brillent toujours d'une lueur étrange. Le seul endroit où le vaisseau peut se poser reste la cour brisée. Même si le navire a enduré des dégâts, Maria parviendra à le faire atterrir sans casse.

Si le navire a enduré plus de 55 points de dégâts à sa structure, il

commencera à échapper à tout contrôle. Maria et Krathak se battront pour garder le navire à peu près droit. Malgré tout, le Pirate des Mondes piquera du nez et commencera à plonger en tourbillonnant vers l'île. Gashoram quittera alors la scène pour s'envoler dans les ténèbres. Alors que les personnages seront cramponnés au bastingage, ils verront la cour brisée arrivée droit sur eux à une vitesse affolante. Le Pirate des Mondes s'écrasera du côté bâbord. Il glissera sur le sol avant de se retourner par tribord.

Tous les personnages à bord seront projetés hors du vaisseau, endurant 3D6 points de dégâts. Les personnages réussissant un jet en Sauter et/ou Culbuter endureront un dé de dégâts en moins pour chaque utilisation réussie de ces compétences. 1D3 pirates seront tués dans le crash. On les retrouvera littéralement réduits en morceaux ou écrasés. Maria endurera 3 points de dégâts et saignera d'une entaille au front. Les personnages qui se trouvaient dans le vaisseau endureront 2D6 points de dégâts. Dans tous les cas, le Pirate des Mondes est complètement détruit, armes comprises.

Les objets personnels des aventuriers peuvent avoir été préservés selon la décision du maître de jeu. Les armes en métal, comme les épées, ont une chance de ne pas avoir été détruites. Les objets plus fragiles seront sans doute brisés. S'il le désire, le maître de jeu peut déclencher un incendie à bord du vaisseau. Celui-ci et tout ce qu'il contient seront alors complètement détruits. Une gigantesque explosion alors que les personnages seront hors d'atteinte sera du meilleur effet. Tous les membres d'équipage survivants, dont le Ténatir, sortiront en rampant de l'épave avant que celle-ci n'explode.

Les Kynn K'tal

Cet événement aura lieu dès que le vaisseau aura atterri ou explosé. Les aventuriers auront juste le temps de se remettre debout avant d'apercevoir les statues commencer à s'animer. Seules celles dont le coeur se trouve dans des aventuriers vivants se réveilleront. Les autres, dont les coeurs étaient liés à des personnages morts, tomberont en poussière.

Les Kynn K'tal, ces gigantesques statues à tête de chacal nimbées d'une lueur maléfique, commenceront à bouger. Lentement, leur tête se tournera. Leurs paupières se souleveront pour laisser apparaître leurs orbites et noires et luisantes. Les Kynn K'tal en vie lanceront un regard sinistre sur les personnages, chacun désignant l'aventurier où bat son coeur démoniaque.

- ☐ **Kynn K'tal**
(sous forme de statue)

Kynn K'tal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
42	40	45	28	20	4

Points de Vie : 73

Armure : 30 points de peau en pierre

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	65 %	6D6	45 %

Un Kynn K'tal peut utiliser son attaque par poing pour écraser un personnage ou le soulever et le lancer au sol. Dans les deux cas, les dégâts sont les mêmes. De plus, chaque Kynn K'tal peut à chaque round arracher son coeur démon à tout personnage lui servant d'hôte.

Les coeurs démons des personnages commenceront à briller d'un éclat surnaturel, une horrible douleur déchirant la poitrine des malheureux. Les aventuriers sentiront leur coeur s'arracher peu à peu de leur corps afin de se libérer. Ils endureront chacun 1D3 points de dégâts. Ces dommages seront endurés à chaque round jusqu'à ce que les Kynn K'tal soient détruits ou que le personnage soit tombé à 0 point de vie. Dans ce dernier cas, le coeur se libérera et la poitrine de l'aventurier explosera. L'organe démoniaque traversera alors les airs pour s'implanter dans la poitrine d'un des Kynn K'tal. Le personnage est bien sûr mort. Le Kynn K'tal, à présent en vie, partira d'un éclat de rire dément, quittera la cour et disparaîtra dans la nuit. Dès lors, il apportera la mort et la destruction sur tous les plans qu'il traversera.

Si un personnage est toujours possédé par Couteau, il est à demi immunisé contre le Kynn K'tal. L'une des statues tentera d'arracher le coeur du démon mais celui-ci résistera. Il hurlera de souffrance et de rage mais n'endurera pas de dégâts. Par contre, il pourra engager une lutte de POU contre le Kynn K'tal. Opposez les POU à chaque round. Si le Kynn K'tal l'emporte, Couteau endure 1D3 points de dégâts et le coeur commence à se libérer. Si Couteau l'emporte, le Kynn K'tal endure 3D6 points de dégâts.

Les Kynn K'tal ne sont pas vraiment en vie et se déplacent très lentement. Ils ne peuvent pas marcher et quitter leur position tant qu'ils n'ont pas reçu leur coeur. Une fois celui-ci en place, ils viennent complètement à la vie et s'en vont immédiatement.

Si les personnages parviennent à tuer un Kynn K'tal, l'un des aventuriers sera libéré de sa malédiction. Son coeur mourra et disparaîtra. Cet aventurier sera désigné au hasard parmi ceux présents et portant un coeur démon. La statue commencera à se briser puis tombera en poussière.

Les R'laan

Le meilleur moyen de vaincre les Kynn K'tal constitue à faire appel à leurs ennemis de toujours. Il s'agit d'une race connue sous le nom de R'laan. Pour appeler les R'laan, le Couteau Planaire doit ouvrir une faille entre les plans jusqu'à leur monde. Pour créer cette ouverture, un personnage doit réussir une "attaque" avec l'arme. Si les aventuriers ne sont pas parvenus à retrouver ou insérer le module de contrôle, le Couteau Planaire n'a pas été reconstitué et leur compagnon est toujours possédé par l'esprit de Couteau. Celui-ci pourra pratiquer cette ouverture en utilisant une simple arme tranchante. Néanmoins, il faudra d'abord le convaincre de bien vouloir le faire. Un jet réussi en Persuader est nécessaire. Un aventurier peut tenter sa chance à chaque round jusqu'à la réussite.

Une fois la brèche établie, un sorcier doit réussir un jet en invocation le round suivant afin d'appeler les R'laan. Ces entités sont gigantesques et apparaîtront soudainement. Si le personnage qui a pratiqué l'ouverture entre les plans ne s'est pas reculé, il endurera 4D6 points de dégâts lorsque ces créatures feront irruption dans ce plan. Cette règle est valable pour tous les personnages se trouvant sur leur route. Si les personnages réussissent un jet en Eviter, ils n'endureront que 1D6 points de dégâts.

Les R'laan ont la forme de paquets visqueux et rosâtres. Ils rampent sur le sol en couinant. Ils se dirigeront vers les Kynn K'tal et commenceront immédiatement à les engloutir. Les Kynn K'tal se désintéresseront des personnages pour faire face à cette nouvelle menace. Les personnages seront libérés de l'horrible souffrance que leur font éprouver les coeurs démons. Les amas roses et informes vaincraient rapidement les Kynn K'tal. Ils les dévoreront sous leur masse jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien avant de disparaître.

Ils attaqueront et détruiront également Couteau, car il est le frère des démons dans les statues. Le corps de l'aventurier possédé et le Couteau seront perdus à jamais. Néanmoins, le Couteau Planaire apparaîtra à leur place. Il est revenu, transformé et contrôlable, le même tout en ayant changé. La garde ouvragée porte les dessins du module de contrôle perdu. Il peut être manipulé sans crainte et reste dans des mains adroites une arme puissante. Si l'aventure se termine sans l'invocation des R'laan et que Couteau l'emporte dans son combat de POU contre le Kynn K'tal qui l'attaque, le démon commencera lui-même à se transformer. Il grandira et prendra la forme d'un Kynn K'tal. Alors qu'il s'envolera, la version transformée du Couteau Planaire tombera sur les dalles de la cour.

Une fois que tous les Kynn K'tal auront été détruits ou seront partis, les survivants de cette rencontre se retrouveront seuls dans la cour brisée. La tour de Pollidémiá les attend devant eux.

Dans la Tour

Les portes sont ouvertes et rien n'empêche les personnages de se ruer à l'intérieur. S'ils hésitent, Maria prendra l'initiative et s'avancera. Elle sera probablement suivie par les restes de son équipage, mais ce point reste au choix du maître de jeu. Dans tous les cas, le Ténatir accompagnera le groupe.

L'intérieur de la tour est très simple. Elle est formée d'un rez de



chaussée et de deux étages identiques. Une grande salle en dôme se trouve au sommet ; le dernier refuge de Pollidémia. La tour est dénuée et rien n'empêchera les aventuriers d'entrer. Au premier étage, ils se heurteront toutefois à un problème. Bloquant les escalier accédant au second étage, on peut voir l'amant mort-vivant de Pollidémia en compagnie de tous les personnages morts durant cette aventure et qui possédaient un cœur démon. Ces choses mortes se précipiteront à l'attaque. Ils ont tous les mêmes caractéristiques hormis la TAI qui sera celle du personnage mort. Evidemment, ceci influe sur les points de vie.

❑ **Corps Vivants**

Corps Vivants						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	12	13	1	1	4	1
Points de Vie : 13 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Arme	Attaque	Dégâts	Parade			
Poing	65 %	1D6	25 %			

Comme toujours les morts sont difficile à tuer. Ils doivent être complètement démembrés. Effectuer des jets en DEX et FOR pour les tenir au sol alors qu'on les découpe en rondelles semble approprié. Il est possible qu'il y ait suffisamment d'hommes d'équipage pour s'occuper des morts, laissant les personnages continuer leur charge vers le sommet de la tour.

Il n'y a rien à trouver dans la tour avant d'avoir atteint la chambre de Pollidémia. Si le démon Gath n'a pas été tué par les personnages au cours de l'aventure, ils le rencontreront en train de dévaler les escaliers.

Les aventuriers peuvent penser que le démon désire les attaquer, mais il essaie simplement de sortir au plus vite de la tour. Si les personnages s'écartent, il passera en courant sans même leur adresser un regard. Si on l'arrête, il combattra. Les personnages ne l'intéressent pas et il ne perdra pas son temps à discuter avec eux. Il leur demandera simplement de s'écarter puis les poussera hors de son chemin.

La Confrontation Finale

Lorsque les personnages arriveront en haut des escaliers, ils trouveront Pollidémia, dos au mur, les yeux exorbités et gloussant de folie. Elle griffera son visage d'une main alors que, riant et pleurant à la fois, elle montrera quelque chose à l'opposé de la salle en dôme.

Il s'agit de Gashoram, le Seigneur du Chaos, un gigantesque humain, souriant, riant même, et dont le corps rempli presque l'autre moitié de cette salle gigantesque. Il est énorme et écoeurant, son corps est couvert de sueur. Néanmoins, son apparition n'est pas aussi horrible que celle qu'il a réservée à Pollidémia lorsqu'elle l'a rencontré il y a quelques instants.

Ignorant le Seigneur du Chaos, Maria se retournera vers sa soeur. Il ne lui faudra qu'un instant pour comprendre que l'esprit de Pollidémia est complètement détruit, mis en pièces par ce que le Seigneur du Chaos lui a fait. Ne montrant aucune émotion, elle dégainera un de ses pistolets et tirera une balle dans le front de sa soeur. Vengeance ou pitié, qui pourra le dire ? Le sang éclaboussera les murs alors que le corps sans vie de Pollidémia glissera au sol.

"Haha !" rira Gashoram en regardant le sang couler le long des murs, "le sang est plus épais que l'eau."

Il se retournera vers les aventuriers. "Vous m'avez apporté quelque chose je crois ?" dira-t-il en souriant. "Un couteau ? Un joli couteau bien pointu ?"

Gashoram est gigantesque, il atteindrait peut-être 15 mètres de haut s'il se tenait debout. Le plafond est trop bas pour lui et il est obligé de se courber. Il décidera alors de s'asseoir confortablement le dos au mur, un sourire grimaçant ornant sa bouche. Il tient quelque chose dans l'une de ses mains monstrueuses, quelque chose qui couine.

"Hiiiiiii !" Une petite tête surgira du poing du géant. Il s'agit d'Astralgyx. "Huhhhh !" grognera-t-il en essayant de se libérer.

Gashoram froncera les sourcils en regardant la minuscule figure se tortiller. Il portera finalement le petit démon à sa bouche. Le hurlement d'Astralgyx s'arrêtera net pour faire place au bruit de mastication du Seigneur du Chaos. Une goutte d'un liquide verdâtre apparaîtra au coin de la bouche de Gashoram et descendra le long de son menton. Il l'essuiera d'un doigt qu'il s'empressera de sucer.

"Pas mauvais, mais un peu trop d'arêtes à mon goût." Il partira d'un rire bête, s'étonnant lui-même de son sens de l'humour.

Il s'arrêtera de sourire et regardera à nouveau ses visiteurs. Son regard sera glacé. "Où est le Couteau ? Je vous conseille en toute amitié de me le remettre immédiatement."

Si aucun personnage ne dit rien, Maria s'avancera, repoussant toute personne qui voudrait remettre le Couteau Planaire. "Et si nous ne sommes pas d'accord ?" lancera-t-elle sur un ton de défi. Elle restera campée devant le Seigneur, les bras croisés sur la poitrine.

Un éclair de fureur apparaîtra furtivement sur le visage de Gashoram mais il retrouvera bien vite son sourire amical.

"Mais pourquoi en discuter," lui dira-t-il d'un ton cajoleur, "après tout, n'es tu pas toujours ma tendre fille ?"

Un hurlement sans fin s'échappera des lèvres de Maria. Les personnages verront qu'ils ne font plus face à Gashoram mais à Justin Carrock. Gigantesque, gras, difforme, ils ne peuvent néanmoins que reconnaître leur ancien compagnon et le père de Maria.

"Tu aimes ton père, n'est ce pas ma chérie ?" demandera le Seigneur du Chaos, toujours aussi enjôleur.

Maria commencera à s'avancer en trébuchant pour s'approcher du gigantesque Carrock. Gashoram/Carrock se penchera, tendant ses bras vers elle. "Viens. Embrasse ton père, ma chère enfant." Le Seigneur du Chaos se penchera pour l'atteindre mais ne fera aucun effort pour quitter l'endroit où il est assis. Il semble cloué à cette place. Les personnages devraient alors comprendre que le Seigneur du Chaos est, d'une façon ou d'une autre, confiné à cette partie de la tour.

Maria verra toujours Justin Carrock, son père. Les aventuriers n'apercevront eux qu'un Justin Carrock dont la bouche s'ouvre sur un horrible sourire laissant apparaître des dents effilées. Cette bouche s'ouvrira de plus en plus jusqu'à ce que le Seigneur du Chaos ne soit plus qu'une gueule énorme au sommet d'un amas de chair tremblante.

Si personne ne bouge pour arrêter Maria alors qu'elle s'approche de la figure de Gashoram/Carrock, elle sera finalement attrapée par le Seigneur du Chaos. Après un regard pour s'assurer qu'elle ne porte pas le Couteau Planaire, Gashoram ouvrira sa bouche et Maria trouvera la même fin horrible qu'Astralgyx. Le visage de Carrock disparaîtra et le charmant faciès amical de Gashoram fera sa réapparition. Il sourira vicieusement aux personnages. "A qui le tour ?" dira-t-il, son visage se transformant déjà pour prendre de nouveaux traits.

Gashoram choisira un personnage au hasard et, après avoir exploré sa mémoire, transformera son visage pour ressembler à quelque fantôme hantant l'esprit de l'aventurier. Le maître de jeu devra utiliser le passé du personnage pour s'inspirer. Si l'aventurier ne possède pas de réelle histoire, il devra improviser. Il peut s'agir d'un parent dévoué, d'un ami qui s'est sacrifié pour lui, d'un amour abandonné ou toute autre personne vis à vis de laquelle le personnage se sent redevable ou coupable. Gashoram adore utiliser la conscience torturée d'un personnage contre lui-même. L'aventurier, à moins de résister au POU de 40 de Gashoram (01 sur 1D100 est toujours une réussite), suivra le même chemin que Maria et rencontrera un destin identique. Les autres personnages verront à nouveau le Seigneur du Chaos se transformer en cette chose surmontée d'une gueule affamée.

Les aventuriers ne pourront pas quitter la pièce, la porte derrière eux a disparu (même si les personnages à l'extérieur peuvent toujours rentrer). Gashoram utilisera toujours cette même tactique, à la recherche du Couteau Planaire, jusqu'à ce que les personnages le lui ait donné ou qu'ils tentent de l'attaquer. Si l'un des personnages hypnotisés porte le couteau, celui-ci tombera de sa poche alors qu'il trébuchera en s'avancant vers la gueule du Seigneur du Chaos ; à moins qu'il ne tombe bêtement lorsque Gashoram s'emparera de l'aventurier pour le dévorer. En voyant la lame sur le sol, juste à côté de lui, Gashoram demandera de nouveau "l'aide" des personnages afin que ceux-ci lui donnent le couteau.

Gashoram ne peut pas prendre lui-même le couteau. On doit le lui donner.

Les personnages peuvent choisir d'attaquer Gashoram mais ils s'apercevront bien vite que tous leurs efforts sont vains. Aucune arme, aucun démon ou élémentaire, aucune forme de magie ne peut l'affecter. Seul le Couteau Planaire peut le blesser. Gashoram frappe toujours le dernier dans un round. Il touche automatiquement et occasionne 3D6 points de dégâts. Les personnages seront balayés et repoussés quelle que soit l'arme utilisée. Le Couteau Planaire, utilisé contre le Seigneur du Chaos, touche automatiquement et effectue quelques dégâts. Mais ces derniers sont complètement insuffisants et Gashoram se régénérera en un clin d'oeil. Le personnage qui l'attaque avec le Couteau Planaire souffrira de représailles de la part du Seigneur du Chaos. Lorsqu'il sera repoussé, l'aventurier laissera automatiquement tomber le Couteau Planaire. Si celui-ci sera à la portée de Gashoram, il ne le ramassera pas. Il réitérera sa demande qu'on lui donne le Couteau.

Il faut espérer que les aventuriers donneront le Couteau au Ténatir. Il est immunisé au pouvoir du Seigneur du Chaos et est le seul à pouvoir le vaincre avec le Couteau Planaire. A l'instar de Gashoram, le Ténatir ne peut prendre le Couteau que si on le lui donne. Néanmoins, il n'en fera pas la demande. Cette entité est incapable d'agir ou de penser à ce qu'il pourrait faire tant que le Couteau ne lui aura pas été remis.

Si les personnages pensent au Ténatir, peut-être en se le mentionnant l'un à l'autre, Gashoram tendra l'oreille et montrera peut-être sa crainte. Terrifié par le fait que le Ténatir puisse rentrer en possession du Couteau, il commencera à marchander avec les personnages, leur promettant monts et merveilles en échange de la lame. Il s'agit bien sûr d'un superbe collier de mensonges et il faut espérer que les aventuriers ne s'y laisseront pas prendre. Une fois qu'il sera rentré en possession du Couteau, il sera libéré de la place dans le coin. Il utilisera le couteau pour tuer l'innocent Ténatir aux yeux écarquillés. Il passera ensuite le reste de son temps à torturer, tuer et manger tous les personnages restants. Il en laissera peut-être quelques uns vivre mais ceux-ci devront jurer allégeance à Gashoram. Ils deviendront ses agents et sujets à tous ses désirs. Il pourra éventuellement les mutiler juste avant de les libérer avant qu'ils n'oublient pas qui est leur maître. Qu'ils vivent ou qu'ils meurent, cette fin des aventuriers serait particulièrement misérable. Ils devront prier, mendier et généralement s'humilier devant le Seigneur du Chaos s'ils veulent avoir une mince chance de pouvoir s'en sortir un beau jour. Finalement, Gashoram se fatiguera des aventuriers et renverra les personnages qui sont devenus ses agents vers leur plan d'origine.

Si l'un des aventuriers donne le Couteau Planaire au Ténatir, l'aventure s'achève tout à fait différemment.

Le Ténatir prendra l'arme en souriant. Alors que Gashoram hurlera de rage et de peur, le Ténatir traversera la pièce vers le Seigneur du Chaos. Le Ténatir se transformera peu à peu, ses traits changeront et il grandira jusqu'à atteindre la taille de Gashoram. Le Couteau Planaire grandira lui aussi et deviendra gigantesque. Le Ténatir transformé placera la double lame entre lui et Gashoram, une pointe sur leur deux poitrines. Gashoram hurlera alors que le Ténatir sourira gentiment. Il enlacera son frère et le serrera contre sa poitrine. Le Couteau Planaire s'enfoncera dans le coeur des deux êtres et les personnages seront balayés par une vague de lumière et de chaleur.

La Balance

Devant les aventuriers se tiendra un petit homme d'un mètre cinquante. Il sourira, ses yeux pétillant d'intelligence et de sagesse. Il se présentera comme Jocklyn Rye, une manifestation de l'esprit de la Balance. Il remerciera les personnages d'avoir réuni ses deux lui-même. Il ne précisera pas s'il s'agit du Couteau Planaire et du module de contrôle ou de Gashoram et de son frère, le Ténatir. Dans tous les cas, il est satisfait des personnages et désirent les récompenser suivant leurs désirs.

Jocklyn commencera par guérir les personnages de toutes les mutations chaotiques dont ils ont souffert du fait des coeurs démons. Les personnages pourront conserver les mutations qui leur semblent intéressantes. De plus, Jocklyn pourra leur fournir une arme ou un objet magique particuliers. Il pourra même peut-être ramener à la vie un personnage tué au cours de cette aventure. Bien sûr, il pourra renvoyer les aventuriers sur le plan dont ils sont originaires. Il leur offrira même une possibilité de visiter Tanelorn. Le maître de jeu est libre de récompenser les joueurs comme il l'entend.

Avec la mort de Gashoram, l'emprise de ce Seigneur du Chaos sur ce plan n'existe plus et le monde de Styxxx a pris une forme solide et stable. La vie n'est pas apparue pour autant mais il pourra maintenant évoluer en un sens plus loyal. De plus, tous les Kynn K'tal qui ont réussi à partir vers d'autres mondes ont péri avec la disparition de leur maître.

Si Maria vit toujours et en fait la demande, Jocklyn réparera instantanément le Pirate des Mondes. Si le maître de jeu le désire, Maria peut inviter les personnages à rejoindre son équipage pour vivre de nouvelles aventures dans le multivers.



Aides de Jeu

Vous trouverez dans ces pages les caractéristiques des personnages importants que rencontreront vos joueurs, ainsi que des documents qui les aideront dans leurs périlleuses aventures.

Reine Pollidémia, servante de Gashoram

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	10	29	32	15	16
Points de Vie : 14 Armure : aucune mais possède de nombreux pactes de sauvegarde.						
Armes	Attaque		Parade		Dégâts	
Dague Démon	105 %		65 %		1D4+2+8D6	
Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 75 %, Connaissance des Plantes 85 %, Connaissance des Poisons 78 %.						
Compétence en Invocation : 117 %						
Notes : Pollidémia a appris de nombreux sorts qu'elle peut utiliser contre des personnages récalcitrants. Leur usage est à la discrétion du maître de jeu mais Pollidémia possède toujours suffisamment de pouvoir pour contrôler les personnages. A la fin de l'aventure, elle ne pourra plus faire appel au pouvoir de Gashoram et sera alors plus vulnérable.						
Pollidémia choisit de neutraliser ses adversaires plutôt que de les tuer. En effet, elle a besoin d'eux pour remplir la mission qu'elle veut leur confier. Elle est capable de paralyser les personnages, de créer un champ de force invisible autour d'elle ou de se téléporter instantanément dans un lieu tranquille. De plus, en bénéficiant de la faveur de Gashoram, elle possède de nombreux pactes de sauvegarde contre pratiquement toutes les armes.						

Valmir Horne, espion de Laukland

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	15	16	14	16	16
Points de Vie : 17 Armure : Ecailles (1D10)						
Bonus aux dégâts : +1D6+1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée longue	88 %		1D10+1		72 %	
Dague	78 %		1D4+2		71 %	
Ecu	73 %		1D4		69 %	
Compétences : Embuscade 35 %, Grimper 45 %, Eviter 45 %, Premiers Soins 55 %, Mouvement Silencieux 50 %, Navigation 50 %, Eloquence 75 %, Persuader 70 %, Piloter un Ballon 84 %, Chercher 40 %, Voir 55 %, Culbuter 45 %, Parler/Ecrire Commun Ildaron 90/99 %.						

Le Ténatir

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	28	19	32	26	9	18
Points de Vie : 35 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Compétences : Equilibre 99 %, Grimper 88 %, Eviter 80 %, Ecouter 98 %, Se Cacher 92 %, Cartographie 106 %, Mémoriser 117 %, Mouvement Silencieux 99 %, Connaissance de la Musique 111 %, Navigation 112 %, Persuader 78 %, Sentir 101 %, Chercher 34 %, Voir 97 %, Chanter 98 %, Goûter 88 %.						

Gath, démon gardien

Gath est grand et presque squelettique. Son visage est humain mais ses yeux sont énormes, pourpres et sans cils. Ses deux mains griffues sont généralement cachées dans ses robes noires, ce qui lui permet parfois de passer pour un humain. Il dégage une odeur d'oeuf pourri.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	21	20	17	16	17	3
Points de Vie : 29 Armure : aucune						
Armes	Attaque	Parade	Dégâts			
Griffes (2)	79 %	67 %	1D6			
Souffle de flamme	90 %	-	3D8			
Sang acide	55 %	-	2D10			

Gath attaque avec ses deux griffes à chaque round. Si les deux attaques portent, l'adversaire est immobilisé. Il devra se libérer en réussissant un jet de FOR contre FOR, sinon il sera sujet à l'attaque par flamme du démon.

Tout arme qui coupe ou transperce la peau de Gath provoque le jaillissement d'un acide violent. Si l'attaquant est touché, il endure 2D10 points de dégâts sans aucune protection. L'acide s'infiltre en effet entre les jointures de l'armure. Il n'attaque pas cette dernière mais le maître de jeu peut décider qu'il dissout les attaches maintenant les pièces ensemble.

Compétences : Embuscade 95 %, Se Cacher 95 %, Ecouter 85 %, Mouvement Silencieux 95 %, Sentir 95 %, Chercher 90 %, Voir 85 %, Pister 95 %

Astralgyx, démon bouffon

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	14	7	13	11	23	5
Points de Vie : 12 Armure : 2 points de peau						
Armes	Attaque	Parade	Dégâts			
Griffes (2)	35 %	10 %	1D2			
Morsure	55 %	-	1D3			
Compétences : Equilibre 98 %, Grimper 76 %, Eviter 95 %, Se Cacher 75 %, Jongler 95 %, Sauter 95 %, Mouvement Silencieux 85 %, Passe Passe 89 %, Culbuter 95 %						
Facultés : deux fois par jour, Astralgyx peut quasiment instantanément se téléporter dans le lieu qu'il désire. Il s'enfuira toujours plutôt que combattre.						
Possessions : Astralgyx semble posséder une provision illimitée de globes jaunes contenant des démons capables de transporter des passagers au travers des plans.						

Ylis, officier du jour

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	15	12	12	13	16
Points de vie :19 Armure : cotte d'anneau (1D8)						
Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Epée longue	68 %		1D10+1		63 %	
Dague	65 %		1D4+2		60 %	
Gantelets	60 %		1D4+2		55 %	
Compétences : Eviter 50 %, Se Cacher 45 %, Mouvement Silencieux 50 %, Chercher 45 %, Voir 50 %.						

La Reine Média

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

Points de Vie : 19 **Armure** : anneaux partielle (1D6)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	68 %	1D10+1	65 %
Dague	58 %	1D4+2	55 %
Arbalète	55 %	2D6+2	52 %
Gantelets	66 %	1D4+2	63 %

Compétences : Embuscade 60 %, Dissimuler 50 %, Eviter 65 %, Se Cacher 60 %, Mouvement Silencieux 55 %, Navigation 50 %, Persuader 60 %, Chercher 55 %, Voir 50 %, Culbuter 60 %.

Langues : Commun Ildaron 90/95 %

Yara

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

Points de vie : 22 **Armure** : plaques (1D10+2)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grand marteau	75 %	1D10+2	74 %
Hachette	65 %	1D6+1	54 %
Dague	85 %	1D4+2	75 %
Poing	80 %	1D3	59 %
Fouet	75 %	1D4	-

+étourdissement*

*Alors que les dommages normaux du fouet ne passeront sans doute pas l'armure des aventuriers, les 1D6 de dégâts par choc électrique affecteront tout individu portant du métal. En ce cas, le personnage devra effectuer un jet sous CONx3 ou rester étourdi pendant un round, incapable de bouger ou de réagir. Yara peut demander au démon Zap lié dans le fouet de tirer un éclair sur une victime choisie. La compétence au fouet est alors de 45 % et la portée de 10 mètres.

Compétences : Embuscade 55 %, Dissimuler 50 %, Eviter 35 %, Se Cacher 55 %, Sauter 40 %, Ecouter 30 %, Mouvement Silencieux 30 %, Chercher 35 %, Poser Piège 50 %, Faire Noeud 45 %, Culbuter 45 %.

Langues : Commun Ildaron 20/40 %

Démons : le fouet démon : CON 11 POU 10

Mikkl Grathorn

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	11	9	17	13	10	11

Points de Vie : 11 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : aucun.

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	44 %	1D8+1	24 %
Targe	11 %	1D6	23 %

Compétences : Equilibre 60 %, Eviter 33 %, Connaissance de l'Electricité 95 %, Se Cacher 60 %, Ecouter 45 %, Connaissance de la Mécanique 85 %, Mouvement Silencieux 45 %, Eloquence 50 %, Persuader 45 %, Crocheter 25 %, Chercher 33 %, Voir 55 %.

Langues : Commun Albyon 90/85 %, Gollian 85/85 %, Commun Ildaron 89/80 %.

Possessions : Grathorn utilise un petit appareil manuel comportant des jauges et des mesures. Il l'appelle son lecteur bio et il s'en sert pour étudier les gens, objets, bâtiments etc... Il fournit ainsi à Maria des informations parfois intéressantes. Seul Grathorn sait l'utiliser. Du fait des connaissances scientifiques de base qu'il faut posséder pour son usage, un personnage des Jeunes Royaumes mettrait plus d'un an à apprendre ses opérations les plus simples.

Salrenna

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

Points de Vie : 17 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epingles à cheveux	45 %	1D2	-
Etoiles lancées*	65 %	1D2	-
Ongles	40 %	1	-

*Celles-ci sont traitées comme des armes de jet et ont une portée de 15 mètres.

Compétences : Dissimuler 50 %, Eviter 55 %, Evaluer Trésor 50 %, Se Cacher 55 %, Ecouter 60 %, Mémoriser 55 %, Mouvement Silencieux 55 %, Persuader 60 %, Voir 55 %, Passe-Passe 50 %, Poser Piège 45 %, Goûter 50 %.

Langues : Commun Ildaron 95/99 %.

Compétence en Invocation : 97 %.

Invocations : connaît de nombreuses invocations d'élémentaires et de démons. Elle préfère les entités qui reflètent le pouvoir des tempêtes, c'est à dire des créatures se rapportant au vent, aux éclairs etc...

Maria de Tres Pistolas

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	16	10	15	18	20	21

Points de Vie : 16 **Armure** : aucune mais possède un champ de force invisible.

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Revolver	97 %	2D6+2	-
Dague	88 %	1D4+2	94 %
Canon	92 %	10D6	-
Dague lancée	92 %	1D4+2	-

Compétences : Embuscade 67 %, Equilibre 88 %, Grimper 98 %, Dissimuler 92 %, Couper une Bourse 94 %, Eviter 92 %, Premiers Soins 76 %, Se Cacher 97 %, Sauter 93 %, Ecouter 92 %, Cartographie 93 %, Mémoriser 85 %, Mouvement Silencieux 95 %, Connaissance de la Musique 95 %, Navigation 96 %, Eloquence 95 %, Persuader 90 %, Crocheter 97 %, Equitation 55 %, Sentir 88 %, Chercher 87 %, Voir 91 %, Poser Piège 65 %, Passe-Passe 88 %, Nager 99 %, Goûter 66 %, Faire un Noeud 92 %, Culbuter 88 %.

Langues : Commun Albyon 65/95 %, Commun Ildaron 55/92 %.

Possessions : un bouclier de haute technologie donné par Ferenz. Lorsqu'il est activé, il crée un champ de force quasiment impénétrable. Il est impossible de combattre avec mais on peut s'en servir pour couvrir une retraite stratégique. Il fonctionne grâce à des charges d'énergie. Il n'en reste d'ailleurs plus que pour une vingtaine de minutes. Ce bouclier protège Maria de toutes les attaques physiques, par électricité, liquides, chaleur etc..., jusqu'à un maximum de 30 points de dégâts en une seule attaque.

Démons : Maria possède une dague démon capable d'infliger 5D6 points de dégâts supplémentaires. Si l'arme est lancée, elle revient vers elle en se téléportant après avoir touché sa cible.

CON 34 POU 14

Pirates Typiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	12	13	10	11	12	9

Points de Vie : 13 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	65 %	1D8+1	55 %
Canon	80 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 65 %, Grimper 85 %, Eviter 65 %, Se Cacher 80 %, Sauter 55 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 75 %, Navigation 65 %, Nager 90 %, Faire Noeud 95 %.

Syfrim Kalb

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	11	15	13	20	16

Points de Vie : 17 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65 %	1D4+2	77 %
Dague lancée	92 %	1D4+2	-
Canon	92 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 98 %, Equilibre 99 %, Grimper 85 %, Dissimuler 97 %, Couper Bourse 75 %, Eviter 90 %, Se Cacher 98 %, Jongler 90 %, Sauter 75 %, Ecouter 60 %, Mouvement Silencieux 96 %, Connaissance de la Musique 89 %, Persuader 65 %, Crocheter 75 %, Chercher 55 %, Voir 70 %, Chanter 95 %, Poser Piège 85 %, Passe-Passe 95 %, Nager 90 %, Faire Noeud 90 %.

Langues : Commun Albyon 45/65 %, Commun Ildaron 40/65 %.

Démons : les deux dagues occasionnent chacune 3D6 points de dégâts supplémentaires. Elles ont de plus la faculté de voler et de revenir ainsi en un round dans la main de Kalb.

CON 22 **POU** 10

Hilda

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
21	22	17	14	15	15	15

Points de Vie : 27 **Armure** : cotte de maille (1D10+1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Grande lance	95 %	1D10+1	92 %
Lance lancée	88 %	2D6	-
Canon	95 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 90 %, Equilibre 65 %, Se Cacher 65 %, Ecouter 85 %, Mouvement Silencieux 70 %, Chercher 65 %, Voir 95 %, Poser Piège 85 %, Pister 85 %.

Langues : Commun Albyon 65/85 %, Commun Ildaron 45/75 %.

Krathak

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	30	19	24	22	20	14

Points de Vie : 37 **Armure** : 8 points d'écailles

Bonus aux dégâts : +2D6/+2D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet à rayon	97 %	6D6	-
Couteau de combat	95 %	1D8+3	102 %
Canon	80 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 80 %, Equilibre 88 %, Grimper 85 %, Dissimuler 55 %, Couper Bourse 45 %, Eviter 88 %, Premiers Soins 70 %, Se Cacher 67 %, Sauter 67 %, Ecouter 90 %, Mémoriser 89 %, Mouvement Silencieux 75 %, Navigation 90 %, Persuader 80 %, Sentir 100 %, Chercher 80 %, Voir 92 %, Nager 100 %, Faire Noeud 88 %, Pister 66 %, Culbuter 65 %.

Langues : Commun Albyon 75/90 %, Commun Ildaron 88/95 %.

Possessions : le pistolet à rayon de Krathak tire un mince faisceau d'énergie bleue. S'il le désire, il peut ajuster sa puissance afin d'infliger moins de dommages et consommer moins d'énergie. Cette arme mortelle tire deux fois par round et ignore toutes les armures, hormis les champs de force. Sa portée est de 20 mètres et il est incapable de tirer plus loin. Le rayon s'achève brutalement à 20 mètres. Après vingt tirs, l'unité énergétique doit être remplacée.

Elle peut être remplacée en un round. Krathak possède une réserve d'unités énergétiques qui sont rechargées directement sur les moteurs du bateau.

Okthang

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	13	3	7	8	23	1

Points de Vie : 7 **Armure** : aucune

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	25 %	1D3	-
Griffe	20 %	1D2	-

Compétences : Couper Bourse 93 %, Mouvement Silencieux 96 %.

Facultés : Okthang peut devenir invisible à volonté et sa présence est indétectable 90 % du temps.

Thraxis

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	13	4	6	10	16	6

Points de Vie : 8 **Armure** : 2 points de peau épaisse.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Langue	80 %	2D4	-

Compétences : Eviter 85 %, Se Cacher 98 %, Sauter 95 %, Ecouter 98 %, Mouvement Silencieux 88 %, Voir 95 %, Goûter 95 %, Culbuter 80 %.

Grr'luk Houlk

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
30	32	24	8	12	11	9

Points de Vie : 44 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +3D6/+3D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Masse cloutée	88 %	1D8+1	65 %
Bouclier tour	65 %	1D6+2	92 %
Canon	78 %	10D6	-

Compétences : Equilibre 32 %, Grimper 34 %, Eviter 33 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 20 %, Sauter 50 %, Ecouter 66 %, Mouvement Silencieux 16 %, Persuader 10 %, Sentir 98 %, Chercher 73 %, Voir 75 %, Poser Piège 65 %, Nager 66 %, Faire Noeud 66 %, Pister 80 %.

Langues : Commun Albyon 0/75 %, Commun Ildaron 0/65 %.

Téo et Déo

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

Points de Vie : 15 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	88 %	1D8+1	78 %
Ecu	90 %	1D4	95 %
Dague lancée	85 %	1D4+2	-
Arc simple	80 %	1D8+1	-
Canon	75 %	10D6	-

Compétences : Equilibre 90 %, Grimper 88 %, Eviter 75 %, Se Cacher 80 %, Sauter 65 %, Ecouter 75 %, Mouvement Silencieux 60 %, Chercher 75 %, Voir 70 %, Nager 65 %, Culbuter 85 %.

Langues : Commun Albyon 22/77 %, Commun 17/67 %

Démons : chacun des deux frères possède cinq flèches démons dans son carquois. Celles-ci ne manquent jamais leur cible, à moins d'être contrées par une magie plus puissante, et infligent 8D6 points de dégâts. Une fois la flèche utilisée, le démon lié est libre de retourner sur son propre plan.

CON 7 **POU** 9

Harry Beecham

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	17	18	8	10	9	5

Points de Vie : 23 **Armure** : plaques osseuses (2D10-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	75 %	1D8+1	70 %
Ecu (2)	33 %	1D4	96 % (66 %)
Dague	65 %	1D4+2	55 %
Canon	85 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 95 %, Equilibre 45 %, Grimper 65 %, Eviter 35 %, Se Cacher 55 %, Mouvement Silencieux 40 %, Pister 85 %.

Langues : Commun Albyon 10/44 %, Commun Ildaron 5/33 %.

Le Repliquant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	10	variable	12	1	11	variable

Points de Vie : 11 **Armure** : 2 points de chair en résine plastique.

Compétences : Equilibre 75 %, Grimper 20 %, Eviter 25 %, Ecouter 25 %, Mémoriser 95 %.

Le répliquant possède une chance de base de 10 % dans toutes les armes et peut augmenter ses compétences de la façon habituelle. Il est immunisé contre toutes les attaques comprenant une lutte de POU ou à connotation émotionnelle. Le répliquant s'accordera sur la première personne qu'il verra et suivra sans poser de questions les ordres de cette dernière. Il fera tout ce qu'elle lui demandera, se souciant peu de sa propre existence.

Jeremiah Obek

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	12	7	8	11	11

Points de Vie : 16 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	51 %	1D6	44 %
Poing	38 %	1D3	-
Pied	88 %	1D6	-

Compétences : Couper Bourse 59 %, Eviter 45 %, Culbuter 34 %.

Paul Hobbes

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	8	10	14	15	7	12

Points de Vie : 8 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Mousquet	81 %	2D6+2	35 %
Pistolet de poche	50 %	1D6+2	-
Dague	50 %	1D4+2	45 %

Compétences : Embuscade 95 %, Se Cacher 65 %, Persuader 75 %, Equitation 85 %.

Lucas Vin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	12	9	16	13

Points de Vie : 16 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	75 %	1D6	60 %
Pistolet	58 %	2D4+2	-
Poing	73 %	1D3	-

Compétences : Eviter 80 %, Mémoriser 70 %, Mouvement Silencieux 43 %, Persuader 55 %, Chercher 65 %, Pister 71 %.

Jerkin Kilmer

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	11	13	11	16	9

Points de Vie : 15 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	85 %	1D8+1	65 %
Dague	85 %	1D4+2	90 %
Canon	65 %	10D6	-

Compétences : Embuscade 95 %, Equilibre 90 %, Grimper 75 %, Dissimuler 85 %, Couper Bourse 90 %, Eviter 88 %, Se Cacher 85 %, Sauter 95 %, Ecouter 88 %, Mouvement Silencieux 90 %, Navigation 55 %, Persuader 15 %, Crocheter 75 %, Chercher 75 %, Voir 75 %, Poser Piège 80 %, Passe-Passe 89 %, Nager 98 %, Faire Noeud 55 %.

Langues : Commun Albyon 73/88 %, Commun Ildaron 44/64 %.

Démons : le cimeterre de Jerkin contient un démon qui permet à l'arme d'infliger 3D6 points de dégâts supplémentaires. De plus, elle peut sur ordre se rendre, ainsi que son porteur, incorporelle. Tous deux sont alors capables de traverser les objets solides. Jerkin ne peut plus alors être blessé physiquement mais reste vulnérable à tous les sorts d'attaque. Seule une personne dans le même état que lui peut l'attaquer physiquement.

CON 40 **POU** 8.

Michael Eames

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

Points de Vie : 11 **Armure** : gilet en cuir (1D3-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Couteau	90 %	1D6	77 %
Tromblon	50 %	2D6/1D6/1D3	-
Poing	95 %	1D3	-

Compétences : Crédit 25 %, Evaluer Trésor 75 %, Premiers Soins 75 %, Mouvement Silencieux 65 %, Chercher 52 %, Goûter 50 %.

Blanche Holden,

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
8	11	9	8	13	11	15

Points de Vie : 11 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	47 %	1D4+2	41 %
Dague lancée	20 %	1D4+2	-

Compétences : Dissimuler 75 %, Couper une Bourse 60 %, Evaluer Trésor 80 %, Chercher 75 %.

Victoria Constant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	14	10	16	14	15	20

Points de Vie : 14 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague de glace	55 %	1D4+2+1D6	75 %

Compétences : Equilibre 45 %, Eviter 35 %, Evaluer Trésor 75 %, Premiers Soins 75 %, Mouvement Silencieux 45 %, Connaissance de la Musique 72 %, Connaissance des Plantes 95 %, Equitation 60 %, Sentir 70 %, Voir 65 %, Chanter 85 %, Passe-Passe 55 %, Goûter 75 %, Faire/Défaire des Noeuds 70 %, Culbuter 25 %.

Langages : Commun d'Albyon 85 %, 95 %, Gollian 85 %, 90 %

Justin Carrock

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	6/30	12	17	25	18	19

Points de Vie : 6/30 **Armure** : cuir (1D6-1)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapier	118 %	1D6+1	102 %
Dague	128 %	1D4+2	128 %
Dague lancée	123 %	1D4+2	-
Pistolet de poche	103 %	1D6+2	-
Mousquet	107 %	2D6+2	-

Compétences : Embuscade 98 %, Grimper 83 %, Artisanat (Armurier) 89 %, Crédit 122 %, Eviter 73 %, Premiers Soins 88 %, Sauter 23 %, Ecouter 82 %, Cartographie, 72 %, Mémoriser 100 %, Mouvement Silencieux 92 %, Connaissance de la Musique 75 %, Eloquence 114 %, Crocheter 91 %, Connaissance des Plantes 113 %, Connaissance des poisons 65 %, Chevaucher 108 %, Chercher 77 %, Voir 97 %, Chanter 99 %, Passe Passe 121 %, Nager 23 %, Pister 92 %, Culbuter 78 %.

Langages : Commun d'Albyon 86/91 %.

Compétences d'invocation : 88 %.

Carrock s'est spécialisé dans l'invocation d'élémentaires particuliers. Il invoque rarement des démons. Il est difficile de les invoquer dans ce plan et leur nature extrêmement chaotique le repousse.

Rapier élémentaire Vipère

Le pommeau en cuivre de cette arme est sculpté pour ressembler aux écailles d'un reptile. En prononçant le mot "Frappe", l'épée est capable de donner un choc électrique à ce qu'elle touche, lui faisant subir 2D4 points de dommages supplémentaires ignorant la protection des armures métalliques. Si les dégâts infligés par le choc sont capables de dépasser la CON de la cible lors d'un jet sur la table de résistance, la victime est assommée durant 1D4 rounds. Pour pouvoir utiliser le pouvoir électrique le l'arme, il est nécessaire de porter, comme Justin le fait toujours, un gant isolé.

Dog

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

Points de vie : 17 **Armure** : de plaques démon (25 points)

Bonus aux dégâts : +1D6/1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	89 %	1D8+1	60 %
Dague	45 %	1D4+2	30 %
Arc simple	72 %	1D8+1	-
Targe	78 %	1D6	65 %

Compétences : Embuscade 75 %, Grimper 15 %, Eviter 45 %, Se cacher 80 %, Sauter 15 %, Ecouter 50 %, Mouvement Silencieux 50 %, Equitation 80 %, Voir 65 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 80 %, Nager 5 %, Pister 65 %, Culbuter 5 %.

Langages : Commun 16 %, 75 %

Thoron

CON	POU
25	3

Bonus aux dégâts : +3D6

Dixar

CON	TAI	POU
25	1	11

Protection : 25

Cette armure métallique noire a une face démoniaque grimaçante sculptée sur la poitrine. Les yeux sont des points lumineux brillants qui suivent les mouvements de l'adversaire. Chaque fois que Dixar absorbe tous les points de dommages infligés en 1 round, il pousse un éclat de rire cruel horrible et le visage sur l'armure rit follement. Les points de dégâts subis par l'armure font crier Dixar de rage.

Ransome Lyre

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	13	14	7	11	10	15

Points de Vie : 14 **Armure** : Cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	76 %	1D8+2	40 %
Arc simple	65 %	1D8+1	-
Targe	28 %	1D6	67 %

Compétences : Embuscade 45 %, Couper Bourse 55 %, Mouvement Silencieux 25 %, Equitation 65 %.

Davis Olaer

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

Points de Vie : 15 **Armure** : armure démon (17 points)

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée large	70 %	1D8+1	67 %
Dague	65 %	1D4+2	80 %
Dague lancée	80 %	1D4+2	-

Compétences : Eviter 75 %, Jongler 75 %, Ecouter 38 %, Mouvement Silencieux 60 %, Culbuter 47 %.

Armure démon Phantrey

CON 17 POU 13

Armure : 17 points

Cette armure semble être faite d'un amas pourpre de vers caoutchouteux. Chacun de ces milliers de bouts caoutchouteux fait 40 centimètres de long, couvrant tout le corps d'Olaer hormis le visage, les mains et la paume de ses pieds. Lorsqu'il ne la porte pas, Olaer enferme son armure dans un tube en cuivre d'une trentaine de centimètres, fermé par un tissu brodé portant le symbole du Chaos.

Urlik Palk

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	10	13	17	10	12	11

Points de Vie : 11 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : aucun

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Fouet démon	78 %	1D3+4D6*	-
Faux	45 %	1D6+2	35 %

Compétences : Embuscade 60 %, Eviter 57 %, Se cacher 70 %, Mouvement Silencieux 60 %, Persuader 63 %, Connaissance des plantes 25 %.

Fouet démon Zar

CON 12 POU 16

Le fouet de cette arme démoniaque s'enroule autour de la cible, en lui infligeant des dommages. Une fois prise, la victime doit faire un jet de résistance contre le POU du démon ou subir 1D6 points de dégâts supplémentaires à chaque round. Les victimes peuvent tenter de résister au POU à chaque round. Après avoir réussi son jet, la victime est libérée de la prise du fouet.

Jacob Trews

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	14	15	11	16	12

Points de Vie : 12 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	65 %	1D4+2	65 %
Coutelas	74 %	1D8+1	71 %
Canon	45 %	10D6	-

Compétences : Grimper 75 %, Crédit 70 %, Cartographie 82 %, Naviguer 80 %, Voir 65 %, Faire/Défaire les Noeuds 92 %.

Andrew Grant, Compagnon Eternel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	12	22	18	12	11

Points de Vie : 14 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	96 %	1D4+2	96 %
Bâton de combat	78 %	1D8	99 %

Compétences : Embuscade 55 %, Equilibre 55 %, Grimper 65 %, Eviter 95 %, Premiers Soins 55 %, Se Cacher 95 %, Sauter 85 %, Ecouter 65 %, Connaissance de la Musique 105 %, Navigation 85 %, Eloquence 85 %, Persuader 90 %, Connaissance des Plantes 85 %, Connaissance des Poisons 33 %, Equitation 75 %, Chercher 85 %, Voir 75 %, Nager 65 %, Pister 55 %, Culbuter 85 %.

Langues : Commun 75 %/80 %, Anglais 93 %/95 %, Haut Melnibonéen 65 %/70 %.

Compétence en invocation : 65 %.

Couteau, démon vengeur

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
22	23	*	10	30	15	6

* Représente la taille habituelle du personnage

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes : Le personnage utilise toutes ses armes à son niveau habituel. Couteau frappe deux fois par round, une fois à son niveau de DEX normal et une autre à la fin du round. Toutes les armes de mêlée de Couteau font 2D6 points supplémentaires de dommages et ont un effet spécial. La victime incapable de résister au POU de Couteau meurt dans d'horribles souffrances, en voyant avec horreur sa chair et ses os commencer à tomber en lambeaux au sol. La victime perd 1D10 points de vie par round.

Compétences : identique à celles du personnage.

Kirian, boucanier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	9	13	10	15	12

Points de vie : 16 **Armure** : cuir (1D6-1)

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	76 %	1D8+1	65 %
Lance	51 %	1D6+1	39 %

Compétences : Embuscade 59 %, Equilibre 51 %, Grimper 80 %, Eviter 25 %, Evaluer Trésor 69 %, Sauter 50 %, Mouvement Silencieux 64 %, Navigation 89 %, Voir 81 %, Diriger Navire 69 %, Nager 65 %, Faire Noeud 76 %.

Langages : Commun 35 %/85 %

Tannan Hrolkarl

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

Points de vie : 22 **Armure** : tenue de neige (4/6)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	95 %	2D6+1	-
Fusil	96 %	4D6+1	-
Baïonnette	85 %	1D6+1	80 %
Canon léger	92 %	6D6	-

Compétences : Embuscade 65 %, Equilibre 75 %, Grimper 65 %, Eviter 75 %, Conduire Ski des Neiges 97 %, Conduire Traîneau des Neiges 91 %, Se Cacher 80 %, Ecouter 75 %, Cartographie 85 %, Mouvement Silencieux 70 %, Eloquence 60 %, Persuader 65 %, Chercher 55 %, Voir 85 %, Poser Piège 25 %, Pister 80 %.

Kaaa, démon familial

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3	11	5	23	20	17	4

Points de vie : 7 **Armure** : 2 points de peau

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	85 %	1+venin VIR 18	-

Compétences : Embuscade 99 %, Grimper 95 %, Eviter 98 %, Se Cacher 95 %, Ecouter 75 %, Mouvement Silencieux 97 %, Sentir 95 %, Nager 99 %.

Facultés : en plus de ses pouvoirs télépathiques, Kaaa peut lire l'esprit de n'importe quelle créature intelligente se trouvant dans les 15 mètres. Il doit néanmoins emporter une lutte de POU.

Q11

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	12	8	20	11	15	12

Points de Vie : 11 **Armure** : aucune

Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton aiguisé	25 %	1D4	15 %

Compétences : Connaissance de la Biologie 75 %, Connaissance de la Chimie 78 %, Connaissance de l'Ingénierie 92 %, Se Cacher 85 %, Connaissance de la Mécanique 69 %, Mouvement Silencieux 35 %.

Lieutenant Van Derweeden

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

Points de vie : 17 **Armure** : tenue de neige (4/6)

Bonus aux dégâts : +1D6/+1D4

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	85 %	2D6+1	-
Fusil	87 %	4D6+1	-
Baïonnette	77 %	1D6+1	65 %
Canon léger	85 %	6D6	-

Compétences : Embuscade 60 %, Equilibre 56 %, Grimper 55 %, Eviter 67 %, Conduire Ski des Neiges 88 %, Conduire Traîneau des Neiges 82 %, Se Cacher 50 %, Ecouter 63 %, Cartographie 75 %, Mouvement Silencieux 45 %, Eloquence 50 %, Persuader 55 %, Chercher 58 %, Voir 55 %, Pister 70 %.

Père Merry Kelvert

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	14	15	15	9	15

Points de Vie : 14 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	45 %	2D6+1	-

Compétences : Eloquence 87 %, Persuader 89 %.

Ynilla Kelvert

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	9	15	16	17	19

Points de Vie : 15 **Armure** : aucune

Bonus aux dégâts : aucun

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Pistolet	85 %	2D6+1	-
Fusil	95 %	4D6+1	-
Baïonnette	75 %	1D6+1	72 %
Canon léger	85 %	6D6	-

Compétences : Conduire Ski des Neiges 90 %, Conduire Traîneau des Neiges 85 %, Eloquence 75 %, Persuader 80 %.

Docteur Huerve Donatson

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	10	10	21	13	12	10
Points de Vie : 10 Armure : aucune						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Pistolet	32 %		2D6+1		-	
Compétences : Eloquence 45 %, Persuader 65 %, Connaissance des Systèmes de Ralcon 4 95 %.						

Nitral Spelvin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	11	8	13	11	12	8
Points de Vie : 10 Armure : aucune						
Bonus aux dégâts : aucun						
Armes		Attaque		Dégâts		Parade
Pistolet		55 %		2D6+1		-
Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 55 %.						

Gashoram

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
55	90	45	40	45	16	5
Points de Vie 127						
Armure : 15 points de peau. Invulnérable à toutes les armes hormis le Couteau Planeaire et les armes à rayon ou laser.						
Armes	Attaque		Dégâts		Parade	
Griffe	75 %		4D6		75 %	
Empoigner	65 %		2D6+morsure automatique à 6D6		75 %	
Coup d'aile	95 %		Spécial		-	

Belanken, chef humain des mutants

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
7	5	9	16	14	8	13
Points de Vie : 5 Armure : tenue des neiges (4/6 points)						
Bonus au dégâts : -1D6/-1D4						
Arme	Attaque		Dégâts		Parade	
Hache de pierre	25 %		1D4+1		20 %	
Compétences : Eloquence 65 %, Persuader 85 %.						

Table des Maladresses au Canon

- 1D6 Résultat**
- 1-2 Raté d'allumage** : le canon ne tire pas. Il doit être prudemment vidé et rechargé. Le double du temps normal est alors nécessaire.
- 3 Tir suspendu** : le canon semble avoir un raté d'allumage mais finalement tire 1D3 rounds plus tard. Un des membres de l'équipage se trouve à ce moment près de la gueule (à tirer aléatoirement). Si le personnage ne réussit pas un jet sous POUx3, il est touché par le boulet, endure 3D6 points de dégâts et perd un membre au hasard.
- 4 Chargement insuffisant** : trop peu de poudre a été utilisé et le boulet tombe lamentablement au bout du fût.
- 5 Retour de flamme** : le chargement a été trop tassé. Si l'arme tire normalement, la poudre enflammée jaillit par le cul, brûlant les deux membres d'équipage. Ceux-ci endurent 1D4 points de dégâts et sont aveuglés pendant 1D10 rounds.
- 6 Chargement trop important** : trop de poudre a été utilisée. L'arme recule violemment blessant les deux membres d'équipage alors que le tir devient complètement aléatoire. Chaque personnage endure 2D6 points de dégâts.

Table des Maladresses pour les Armes à Feu

- D6 Résultat**
- 1-2 Long feu** : L'arme ne tire pas. Elle doit être soigneusement nettoyée avant de la recharger à nouveau. Une durée double est nécessaire pour recharger l'arme.
- 3 Feu retardé** : L'arme semble avoir fait long feu, mais tire à l'improviste 1D10 rounds plus tard. Le résultat de ceci dépend de ce que l'utilisateur a fait avec l'arme durant cette période.
- 4 Sous-chargée** : L'arme tire, mais par manque de poudre la balle change de trajectoire
- 5 Retour de flamme** : La balle est trop légèrement tassée et en s'allumant, la poudre revient par le trou d'allumage. L'arme tire normalement, mais l'utilisateur subit 1D3 points de dégâts par brûlures et est aveuglé durant 1D10 rounds
- 6 Sur-chargée** : Trop de poudre a été utilisée. Le recul est puissant et détourne la trajectoire de la balle. L'utilisateur subit 1 point de dégâts et, s'il rate son jet d'Equilibre, tombe au sol.

Temps de Chargement du Canon

Compétence%	Possibilité
01-50 %	Le chargement nécessite 6 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 90-00.
51-70 %	Le chargement nécessite 5 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 96-00.
71-80 %	Le chargement nécessite 4 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 99-00.
81-00 %	Le chargement nécessite 3 rounds et une maladresse est effectuée sur un jet de 00.

Table de Chargement d'une Arme à Poudre Noire

Compétence	Capacité
01-50 %	Recharger prend 6 rounds et une maladresse est réalisée sur un jet de 90-00.
51-70 %	Le temps de chargement est réduit à 5 rounds et une maladresse est réalisée de 96-00
71-80 %	Recharger prend 4 rounds et une maladresse est réalisée de 99-00
81 % +	Recharger prend 3 rounds et une maladresse est seulement réalisée sur un 00



LE PALAIS - LA STRUCTURE CENTRALE DE LA CITÉ. ELLE EST ENTOURÉE DE REMPARTS EXTERNES. SES HUIT CORNS SONT FLANQUÉS DE HUIT TOURS CONTENANT QUATRE GARDES CHACUNE. SIX AUTRES SONT EN FAUCON AUX PORTES D'ENTRÉE AU PIED DE DEUX TOURS. DE PLUS, SIX GARDES PATROUILLENT SANS CESSER LES REMPARTS. LA COUR INTÉRIEURE CONTIENT LA SALLE D'AUDIENCE, LES SILOS À GRAIN, LES QUARTIERS DES GARDES, LE TERRAIN D'EXERCICE, L'ÉCURIE ET LA FORGE. LE CORPS EST AU CENTRE DE LA COUR.

CORPS ROYAL - ON Y TROUVE QUATRE CORPS-DE-GARDE CONTENANT CHACUN QUATRE GARDES. DEUX PORTES AU PIED DE TOURS SONT GARDÉES PAR SIX GARDES ET DES PATROUILLES DE QUATRE GARDES CIRCULENT SUR LES REMPARTS. DANS LE CORN NORD-EST, UN PETIT PAYSAGE CONTENANT UN LAC FORME LA SECTION DU JARDIN. ON Y TROUVE ÉGALEMENT UN BELVÈDÈRE ET UN PUIT S'INTÉRIORISE. LE QUARTIER DES GARDES CONTENANT DOUZE GARDES ET LES QUARTIERS ROYAUX (DEUX GARDES À L'ENTRÉE) SE SITUENT AU CENTRE DES REMPARTS. DES PATROUILLES À PIEDS D'APPROXIMATIVEMENT SIX GARDES SURVEILLENT LA ZONE À HEURE IRRÉGULIÈRE.

LES GARDES SONT TOUS DES COMBATTANTS FÉROCES ET COMPLÈTEMENT DÉVOUÉS À MÉDIA. DE BASSE EXTRACTION, ILS SÉRAIENT CONSIDÉRÉS COMME DES CRIMINELS DANS CETTE SOCIÉTÉ. CRUELS ET IMPTIONABLES, ILS TRATTENT LES CIVILS COMME DES ESCLAVES, LES HOMMES COMME DES ANIMAUX. ILS N'ONT AUCUN HONNEUR AU COMBAT ET ONT RECOURS À TOUTES LES BASSESSES POUR L'EMPORTER. LE PIRE DE TOUS EST YARA, LE SERGENT DE LA GARDE DE MÉDIA, CANTONNÉE DANS LE NIVEAU DES CACHOTS DES QUARTIERS ROYAUX.

MÉDIA EST PARANOÏAQUE ET A SANS DOUTE AMÉNAGÉ UN MOYEN DE S'ENFUIR AU CAS OÙ LE PALAIS SERAIT ENVAHI. IL EXISTE UN TUNNEL RATTACHANT LE BELVÈDÈRE ET SE RENDANT DANS UNE CAVE DU LÉZARD NOIR (DEUX GARDES) MAIS ON N'EN A PAS LOCALISÉ LA ROUTE DANS LES QUARTIERS ROYAUX.

LES PRISONNIERS SONT DÉTENUS DANS DES CACHOTS AU NIVEAU INTÉRIEUR DES QUARTIERS ROYAUX. C'EST LÀ QUE MÉDIA ET SALRENNIA CONDUISENT D'ABOMINABLES EXPÉRIENCES. ON RACONTE QUE L'AILE EST DES CACHOTS A ÉTÉ ÉVACUÉE POUR Y AMÉNAGER LA CELLULE D'UN SEUL PRISONNIER D'UNE IMPORTANCE PARTICULIÈRE POUR MÉDIA. L'IDENTITÉ DE CE PRISONNIER EST INCONNUE.

LES EXPÉRIENCES SONT CONDUITES DANS L'AILE OUEST. D'ENSEMBLES MUTATIONS SONT LE FRUIT DE CES PRATIQUES. LES PLUS RÉUSSIES SONT GARDÉES EN VIE ENFERMÉES DANS DES CELLULES DE SÉCURITÉ DE CETTE AILE.

UNE RUMEUR VEUT QUE QUELQUE CHOSE D'AUTRE OCCUPE LE LABORATOIRE. QUELQUE CHOSE DE PLUS HORRIBLE ET MONSTRUEUX QUE LES MUTATIONS. QUELQUE CHOSE LIÉE À LA DISPARITION DE CERTAINS DES ENNEMIS LES PLUS PUISSANTS DE MÉDIA.

Il semble que mon exil sur ce monde d'idiots soit éternel. Corlus est de nouveau venu, mais les nouvelles qu'il m'apportait restent les mêmes. Le Conseil de la Honte à retenu mon nom sur sa liste et si je revenais à présent dans le monde de Karlatan, je serais exécuté à vue. Ah comme j'aimerais revenir chez moi, marcher à nouveau parmi les Arches de la Réforme et près du lac et des rivières du parc des Rêves de Jade. Mais il semble que cela ne pourra plus être; les idiots du conseil ne veulent voir que les crimes que j'ai commis, ils sont incapables d'imaginer les grandes choses merveilleuses que j'ai accomplies. Comment peuvent-ils comparer les vies de quelques personnes innocentes avec ce que j'ai fait.

J'ai renvoyé Corlus. Les sphères seront bientôt trop éloignées pour que les voyages soient possibles. Cela peut prendre peut être un millier d'années avant que mon monde et celui de cette misérable Albyon soient assez proches pour pouvoir effectuer à nouveau le voyage et je doute de pouvoir vivre aussi longtemps. J'ai souhaité bon voyage à Corlus, les larmes coulaient de ses yeux lorsqu'il partit.

Ma vie morne continue ici. J'ai trouvé le moyen d'invoquer à mon aide des serviteurs, mais les processus demandent plus et prennent plus de temps à mettre en place que chez moi. Je le fais donc, mais rarement. Les paysans du coin m'appellent le magicien, une chose pas bien vue dans ce monde. Les gens qui étudient la magie furent parfois arrêtés par la population puis brûlés sur un bûcher. J'ai compris que cela n'était plus arrivé depuis quelques temps mais, en faisant attention, j'ai cultivé mon image d'étudiant solitaire, intéressé seulement par ses livres et la nature du monde. J'ai engagé un homme du village. Son nom est Abner et il semble être un bon compagnon. J'apprécie sa compagnie.

J'ai collecté quelques informations sur ce mystérieux artefact, le Couteau Planaire. Il a apparemment été forgé il y a longtemps par les Seigneurs du Chaos et offert à l'un de leurs champions. Il était destiné à l'origine pour se protéger contre les tentatives

d'un Seigneur du Chaos d'amener sous son contrôle une ancienne race de démons appelés Kynn K'Tal. La lame, si elle est utilisée normalement est supposée être capable d'ouvrir une porte vers un autre monde où réside une ancienne race d'êtres appelés R'Lann, ennemis jurés des Kynn K'Tal. L'arme ne fut pas contrôlée par le champion et il fut tué peu après.

Le Couteau Planaire vint en possession d'un homme plus incliné vers la Loi et ce dernier, en incluant dans la dague quelque objet magique étrange, fut capable de contrôler le Couteau Planaire. Puis plus tard, le Couteau Planaire fut séparé de ce Loyaliste et l'objet et le Couteau furent perdus.

Le Couteau Planaire, libre de tout contrôle, commença à construire de lui même un Filet du Chaos, un monde à l'écart des mondes, et au centre de ce monde réside à présent le Couteau Planaire. De l'arme sortent des mailles dirigées dans toutes les directions, atteignant les plans de différents mondes, à la recherche d'ouvertures par lesquelles elles peuvent atteindre ces mondes et les remplir de la substance du Chaos.

Une curieuse rumeur concernant le composant Loyal manquant dit que ce dernier existe toujours, résidant dans un plan éloigné. On dit que l'objet dirige la planète et est adoré par les habitants comme un Dieu. Le nom de ce culte serait Le prêtre en blanc.

J'en ai aussi plus appris sur les Kynn K'Tal. Il y a des éons, ils étaient liés à leurs grandes statues, leur vie était suspendue. La légende dit qu'avant de pouvoir revivre, leurs coeurs devaient rester un certain temps dans la poitrine de mortels. De ces hôtes, les Kynn K'Tal devraient un jour regagner leur énergie. Il semble que les hôtes soient détruits dans ce processus.

Toutes mes recherches prouvent que le Couteau Planaire a lancé une maille vers Albyon. Elle a probablement été scellée comme de nombreuses autres l'ont été dans différents mondes, par des agents ou des Seigneurs de la Loi. Toutefois ces sceaux peuvent être brisés par une personne sachant comment faire. Le poème ci-dessous que j'ai

trouvé dans un recueil de chroniques de légendes oubliées de ce monde, parle, je crois, du Couteau Planaire.

Forgés dans le Noir,
Les Deux qui sont Un,
Mort et Vie,
Père, Fils,
Seront Frères,
À nouveau réunis
Deux en Un
Mais de nouveau Un.

Apparemment ce poème se réfère à une entité ancienne, quelque avatar connu sous le nom de Balance, qui fut, il y a longtemps, séparée en deux, chaque moitié étant une partie du tout. Je ne peux expliquer quelles relations existent entre le Couteau Planaire et cette ancienne entité.

Je crois qu'en utilisant les mailles du Filet créés par le Couteau, je pourrais peut être rejoindre Karlatan, après toutes ces années, mes crimes seront sûrement pardonnés. J'aimerais tant être chez moi.

J'ai loué un bateau et des gardes du corps. Demain nous naviguerons vers Gollia et les Ruines de la Loi.

Tous mes espoirs se sont évanouis. J'ai trouvé assez facilement l'entrée et le gardien du sceau ne représenta pas de réel problème, il semblait affaibli par son grand âge et s'avéra facile à abuser. Moi et mes quatre gardes du corps, après avoir fait le signe interdit, entrâmes dans l'ouverture qu'il avait créée. Après bien des épreuves, nous atteignîmes le centre du Filet, je vis le Couteau flottant au centre suspendu à ses milliers de mailles et je fus fortement tenté de m'en emparer. Avant que je ne puisse faire un geste nous fûmes attaqués par les plus affreuses créatures. Nous essayâmes de les repousser mais bientôt mes gardes du corps furent dépassés par la tâche.

Je parvins difficilement à m'échapper vivant des mailles du Filet, mais je retrouvais ma route vers le bateau et revint rapidement à Whitedover. Je crains que passer au travers des mailles du Filet ne soit au-dessus de mes capacités et de ma force. Il me faut me résigner à finir mes jours en Albyon.

Je me suis intéressé aux étranges vagues transformantes qui ont traversé le pays. Leur origine m'est encore inconnue, bien que j'y consacre tout mon savoir. Ces pulsations imprévisibles pèsent lourdement sur l'esprit des gens, il est vrai que leurs effets ne sont pas plaisants. Parfois elles transforment en permanence ceux qu'elles touchent. Beaucoup de personnes ont perdu des biens tout autant que des êtres chers dans ces pulsations, des habitations devenues inhabitables et des membres de la famille transformés au point de ne plus être reconnus.

Les pulsations augmentent en fréquence et en puissance, les gens d'Albyon deviennent plus tendus et je me sens de plus en plus coupable. Il ne fait aucun doute que l'origine des pulsations est à Gollia, l'ouverture de la maille du Couteau Planaire, dont le sceau puissant a été rompu et violé par moi dans mon désir de retourner chez moi. Je vois que les agents de la Loi avaient compris la vérité, mais dans l'illusion dans laquelle je vivais, comment moi, petit Spyn, pouvais-je exécuter ce qu'ils n'osaient pas faire.

Les dommages et les souffrances que j'ai infligés à ces gens innocents pèsent sur moi et je n'ai pas dormi depuis plusieurs nuits, pensant à tout le mal que j'ai fait. Que ce passerait-il s'ils apprenaient ce que j'ai fait et découvriraient que je suis responsable de tout ce qui leur arrive ? Ils envahiraient sûrement ma maison, m'emmèneraient loin de ma tour et me brûleraient dans un square de la ville comme dans leurs anciennes coutumes. Et qui pourrait les en blâmer ? Je comprend à présent pourquoi ces gens craignaient les magiciens et les sorcières.

On m'a dit que Justin Carrock se préparait à me rendre visite. Carrock est un homme étrange. La première fois que j'ai entendu parler de lui, c'était il y a bien des années. Il est de cette race d'hommes trop rares, les champions nés. Bien qu'il soit gravement malade (j'ai entendu dire qu'il prenait des drogues pour rester fort et alerte), c'est un homme intelligent, un peu comme moi. Mais à mon inverse, sa destinée

est de devoir jouer un grand rôle dans ce monde. Je ne doute pas que sa visite soit en rapport avec la malédiction qui s'est abattue dernièrement sur le monde et il a du faire la relation entre moi et le Couteau Planaire. Je ne sais s'il vient simplement pour information ou pour me tuer. J'accepte ma destinée et ma responsabilité et je suis déterminé à stopper cette peste maudite du Chaos dans la mesure de mes moyens.

Carrock est venu et est reparti. Comme je le supposais, il venait parce que de la crise dont nous souffrions était due au fait que j'avais touché à des choses au-delà de mon entendement. Il désirait seulement des informations et bien qu'il me semble avoir compris mon rôle dans le déroulement des choses, il ne montra ni haine, ni désir de revanche pour mes crimes. Je lui dis ce que je savais sur l'histoire et les pouvoirs du Couteau et ce qui s'était passé lorsque j'avais essayé de traverser les mailles du Filet. Il me fut reconnaissant de ces renseignements. Je lui avais donné le peu que je pouvais, le nom du monde sur lequel réside l'objet qu'il cherchait et une carte d'une partie de ce monde. Je ne sais quel est son plan, mais il semble prêt à affronter en face le Couteau Planaire. J'ai l'intention de continuer mes études sur la question. Peut-être pourrais-je apprendre quelque chose qui pourra l'aider.

Table des Matières

Introduction **5**

L'Histoire **5**

Synopsis de la Campagne 6

Le Multivers 6

- *Armes à Feu dans le Pirate des Mondes* 7

Chapitre Premier

Oeil de Braise, Coeur de Glace **9**

Le Plan de Styxxx 9

- *Sorcellerie* 9

- *Objets Technologiques* 9

Le Commencement 9

La Cour Brisée 11

- *Effets du Coeur Démon* 13

Chapitre Second

Le Prisonnier **14**

Le Plan d'Ildaron 14

- *Langages* 14

- *Sorcellerie et Religion* 15

- *Armes* 15

Arrivée sur Ildaron 15

En Route pour le Village 16

- *Une Heureuse Rencontre* 16

Le Voyage vers Syféra 17

- *L'Ile de Syféra* 18

- *Le Hangar à Amath* 18

La Taverne du Léopard Noir 19

- *Le Cellier* 19

Le Palais de Média 20

- *Le Hall d'Audience* 22

- *Le Corps Royal* 22

Dans les Quartiers Royaux 22

- *Le Rez de Chaussée* 22

- *Le Premier Etage* 23

- *Dans les Cachots* 25

- *Le Ténatir* 28

S'Enfuir de Syféra 30

Chapitre Troisième

Le Pirate des Mondes **31**

- *Un Etrange Vaisseau* 31

- *L'Attaque du Pirate des Mondes* 31

- *Une Alliance* 32

- *Le Marché* 32

- *Maria décrit la Mission* 32

L'Equipage 33

Le Pirate des Mondes 35

- *Les Cadeaux* 36

- *L'Armement du Vaisseau* 36

Chapitre Quatrième

Des Fantômes dans les Machines **38**

Le Plan de Klaadii 38

- *Sorcellerie* 38

- *Objets Technologiques* 38

Le Voyage vers Klaadii 38

- *A Bord de l'Ecluse* 41

Les Spires 42

Le Pont Inférieur 44

Le Générateur Central 46

Chapitre Cinquième

Les Mailles du Chaos **48**

Le Plan d'Albyon 48

- *Langages* 48

- *Sorcellerie* 48

- *Armes et Armures* 48

Naviguer pour Albyon 49

- *Voyage dans Albyon* 50

Londshire 50

- *La Pulsation du Chaos* 51

Les Larmes du Dragon 52

- *Une Tournée sur le Compte de la Maison* 53

Renseignements Pouvant Etre Collectés dans le Bar . . . 53

- *Les Secrets de Victoria* 54

- *Les Autres Chambres* 55

A la Recherche de l'Etranger 55

Le Voyage vers Whitedover	.57
• <i>L'Embuscade</i>	.57
L'Arrivée à Whitedover	.58
• <i>A la Recherche de Spyin</i>	.58
• <i>La Tour de Spyin</i>	.58
• <i>De Retour dans la Ville</i>	.60
La Traversée du Détroit	.61
Gollia	.63
Les Ruines de la Loi	.63
• <i>Les Mailles du Chaos</i>	.64
• <i>La Chambre Centrale</i>	.67
• <i>La Fuite hors des Mailles du Chaos</i>	.69
• <i>L'Embuscade</i>	.69
En Conclusion	.70

Chapitre Sixième

La Mer des Murmures 71

M'oor Talen	.71
• <i>Sorcellerie et Religion</i>	.71
• <i>Objets Technologiques</i>	.72
Les Naufragés	.72
Un Autre Voyage	.74
• <i>Le Vaisseau Pirate</i>	.76
La Flotte du Chaos	.76
• <i>Un Navire du Chaos</i>	.77
Du Chaos dans la Mer	.78
• <i>Tremblements de Mer</i>	.78
• <i>Vortex</i>	.78
• <i>Vagues</i>	.79
• <i>Courants Etranges</i>	.79
Le Voyage vers le Nord	.79
• <i>Règles de Navigation</i>	.79
• <i>L'Ile de l'Oracle</i>	.80
Sous la Mer des Murmures	.81
• <i>Traversée du Plateau Continental</i>	.82
• <i>Les Récifs et leurs Habitants</i>	.83
• <i>Par Delà les Récifs</i>	.84
Le Temple de Pyaray	.85
• <i>Le Fléau de Straasha</i>	.89
• <i>La Fuite</i>	.89
• <i>Le Départ</i>	.90
• <i>La Colère de Pyaray</i>	.90

Chapitre Septième

La Chute du Soleil 91

Le Plan de Uerth	.91
• <i>Sorcellerie</i>	.92
• <i>Armes</i>	.92
Armures	.92
• <i>Véhicules</i>	.92
L'Arrivée	.93
• <i>La Base</i>	.94
Dans les Montagnes	.95
• <i>L'Equipe de Secours</i>	.97
Ralcon 4	.98
• <i>Le Conseil Suprême</i>	.98
• <i>L'Entretien avec le Conseil</i>	.99
• <i>Explorer Ralcon 4</i>	.99
• <i>Un Sinistre Complot</i>	.101
Un Plan d'Attaque	.101
• <i>Un Message Secret</i>	.102
Monter l'Attaque	.102
• <i>Dans la Vallée des Mutants</i>	.103
• <i>Conclure cette Aventure</i>	.105
• <i>Décision</i>	.105
• <i>Quitter Uerth</i>	.107

Chapitre Huitième

Les Deux Qui Sont Un 108

Le Plan de Pollidémia	.108
• <i>L'Arrivée</i>	.108
• <i>Gashoram, Seigneur du Chaos</i>	.108
• <i>La Confrontation Finale</i>	.111

Aides de Jeu 113

• <i>Caractérisitiques des PNJ</i>	.113
• <i>Tables des Maladresses</i>	.119
• <i>Plan</i>	.121
• <i>Notes d'Astralgyx</i>	.122
• <i>Extrait du journal de Spyin</i>	.123

Stormbringer Hawkmoon

Approuvé par Michael Moorcock

LE PIRATE DES MONDES

Le **Multivers** est un système complexe où les mondes s'interpénètrent, chacun d'entre eux possédant ses propres lois physiques suivant l'influence des dieux de la Loi ou du Chaos. Tous uniques, l'usage de la magie et de la technologie y varie.

Si vous n'avez pas froid aux yeux, vous pouvez traverser les barrières physiques présentes entre ces mondes grâce à des portes ouvertes par la magie ou la science. En risquant leur existence, de tels héros peuvent ramener de leurs voyages de nouvelles formes de magie ou des objets inconnus aux pouvoirs fabuleux.

Le **Pirate des Mondes** est un vaisseau capable de naviguer entre ces millions d'univers. Ce vaisseau pirate est commandé par la superbe Maria de Tres Pistolas. Son équipage est composé d'un ensemble de créatures plus étranges les unes que les autres et qui l'ont rejoint dans ces pérégrinations dans le Million de Sphères.

Les aventuriers découvriront le **Pirate des Mondes** suite au piège méphitique que leur a tendu Pollidémi, une sorcière au pouvoir effroyable. Alliée des plus puissants démons, elle obligera les aventuriers à accomplir sa volonté d'une façon si abjecte que ces derniers ne pourront que coopérer. S'ils réussissent leur mission, elle leur a promis de les sauver...

Le **Pirate des Mondes** est une campagne spécialement conçue pour les jeux *Stormbringer* et *Hawkmoon*. Hormis une aventure à ne plus dormir la nuit, vous y trouverez de nouvelles armes, de nouveaux plans, des races supplémentaires à partir desquelles vous pourrez créer de nouveaux personnages et des règles détaillant l'usage et l'emploi de la magie et de la science dans les différents plans.

