

Règles **Avancées** Officielles de
Donjons & Dragons®

Dragon Lance

Une aventure pour les Règles Avancées

Dragons du Désespoir

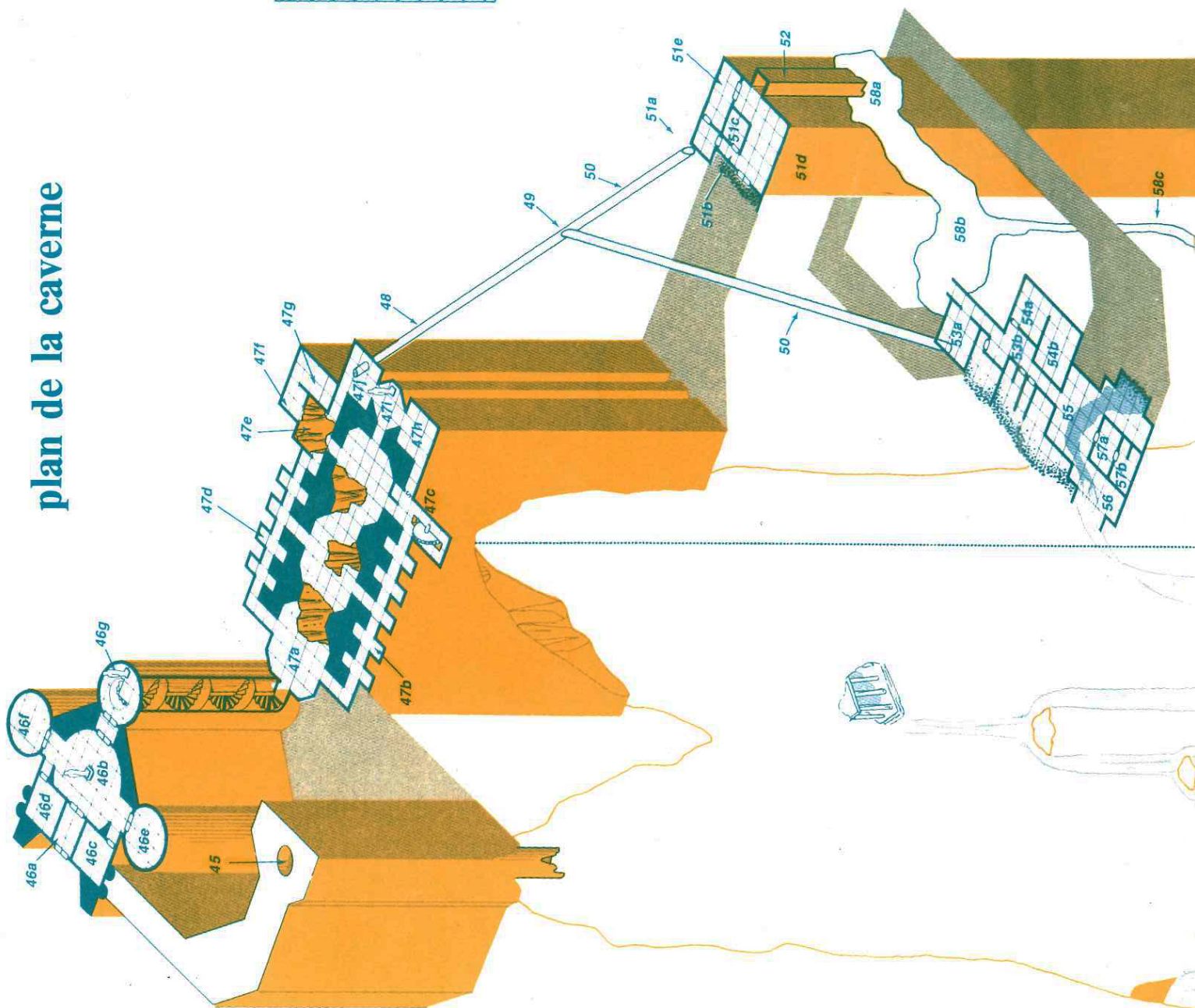
par Tracy Hickman

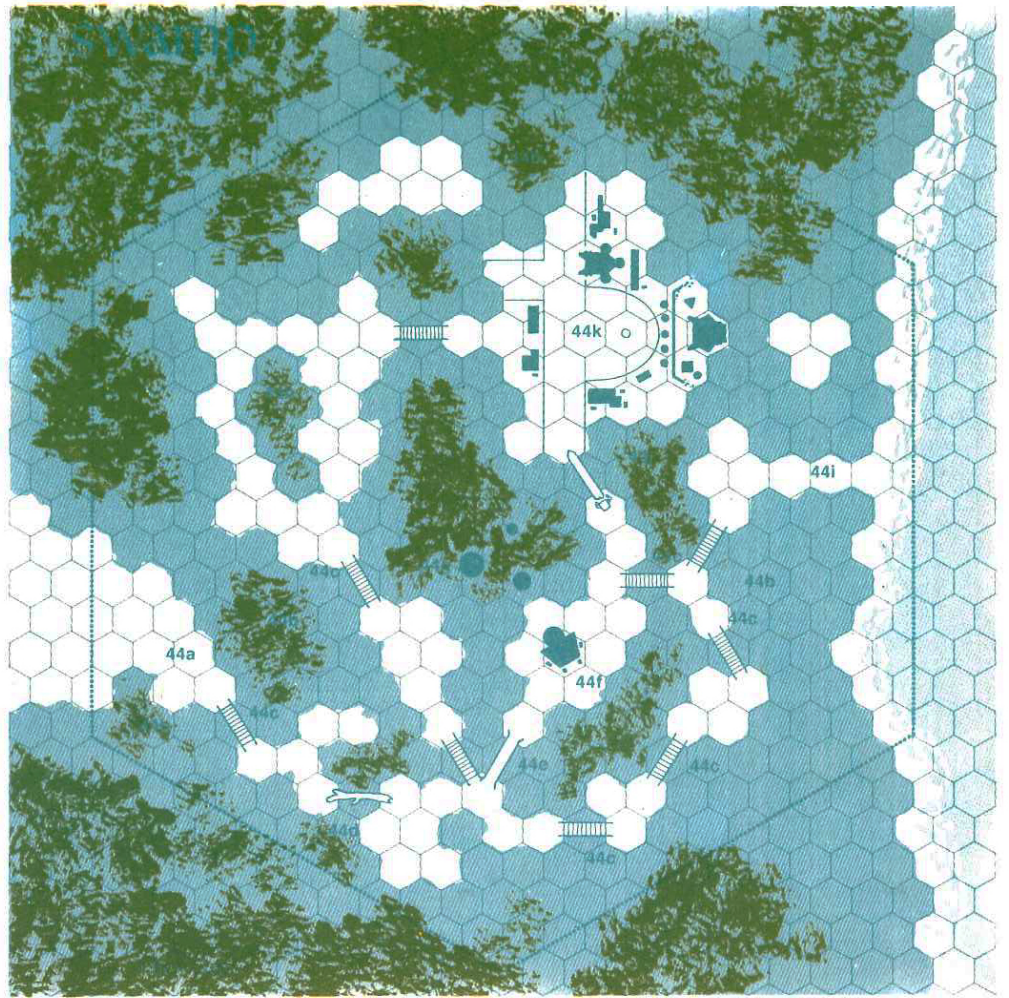
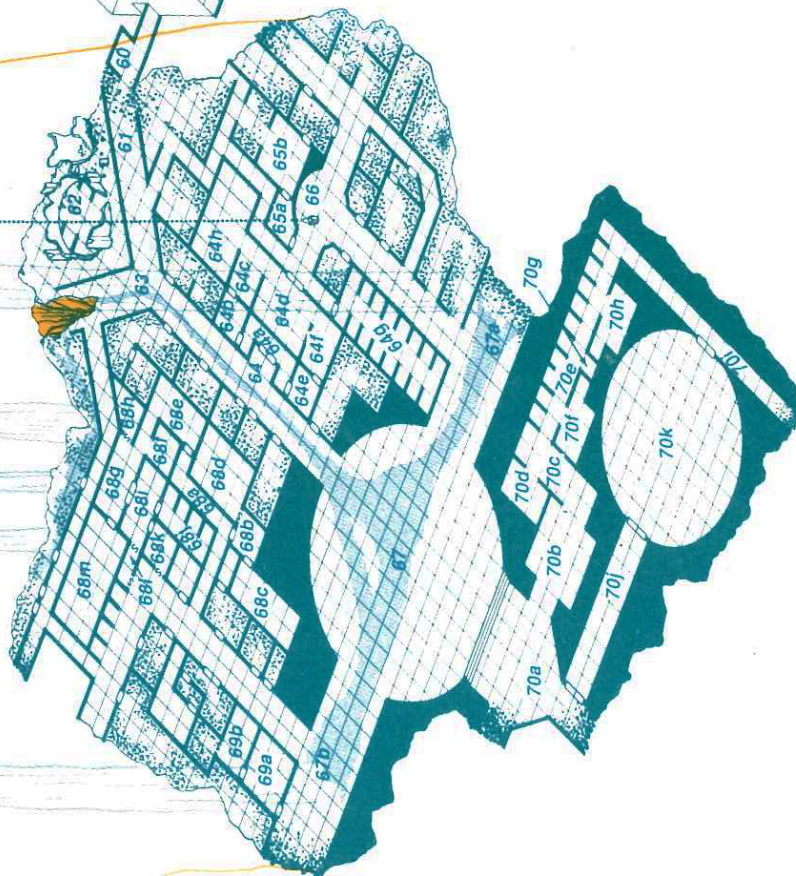
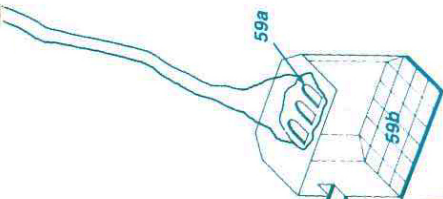


TSR, Inc.

PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION™

plan de la caverne







Une aventure pour les Règles Avancées
Les Dragons du Désespoir
par Tracy Hickman

TABLE DES MATIÈRES

LE RÉCIT

Le temps suit son cours, au sein duquel les héros entrent en scène dans l'histoire du monde de Krynn.

Chapitre 1 : La route vers l'Est3

Où les ténèbres s'étendent sur la contrée, et vos joueurs progressent en direction de l'antique cité.

Chapitre 2 : La cité disparue des anciens14

L'immense Xak Tsaroth apparaît devant vos yeux, engloutie par les marécages.

Chapitre 3 : Descente dans les ténèbres21

Sous les édifices de Xak Tsaroth s'étend la ville, plus vaste encore, et ses splendeurs détruites.

Chapitre 4 : L'ancre du dragon.....27

Khisanth en personne, qui répond également au nom d'Onyx, se terre au cœur des ruines, thésaurisant aussi bien les richesses que les connaissances des anciens temps.

Épilogue34

Sur ce tombe le rideau sur cette partie de l'épopée. Et pourtant le récit se poursuit : l'ombre d'événements plus tragiques encore pointe à l'horizon.

APPENDICES35

Voici les ressorts de histoire. Les faits nouveaux y sont expliqués, tout comme les rencontres décidées par la seule destinée.

Appendice 1 : Taux de change

Appendice 2 : Trésors et Tomes

Appendice 3 : Monstres et Hommes

Appendice 4 : Tables de rencontres aléatoires

Appendice 5 : Le Cantique du Dragon

PROLOGUE

Les délicates incrustations d'un trône jettent des reflets d'or chatoyants dans le flot de lumière tamisée qui inonde la scène. A droite du siège, un trépied ciselé supporte un énorme globe de cristal. Sur un autre chevalet, à gauche, repose un grand livre. Entre ces deux trépieds, un vieillard vêtu de robes blanches immaculées sommeille sur le trône. Une main posée sur le globe, l'autre sur le tome. Le calme de son visage donne à penser qu'il n'a fermé les yeux que depuis quelques instants. Mais en dépit de cela, l'homme demeure immobile, tout comme demeure immuable l'expression pensive qui se lit sur ses traits, car il est Astinus de Palanthus, le Gardien des Traditions du Monde.

Astinus parcourt le monde en quête des plus audacieux exploits des hommes, consignait des actes de grandeur qui, en d'autres circonstances, auraient sombré dans l'oubli. Il est l'historien des historiens :

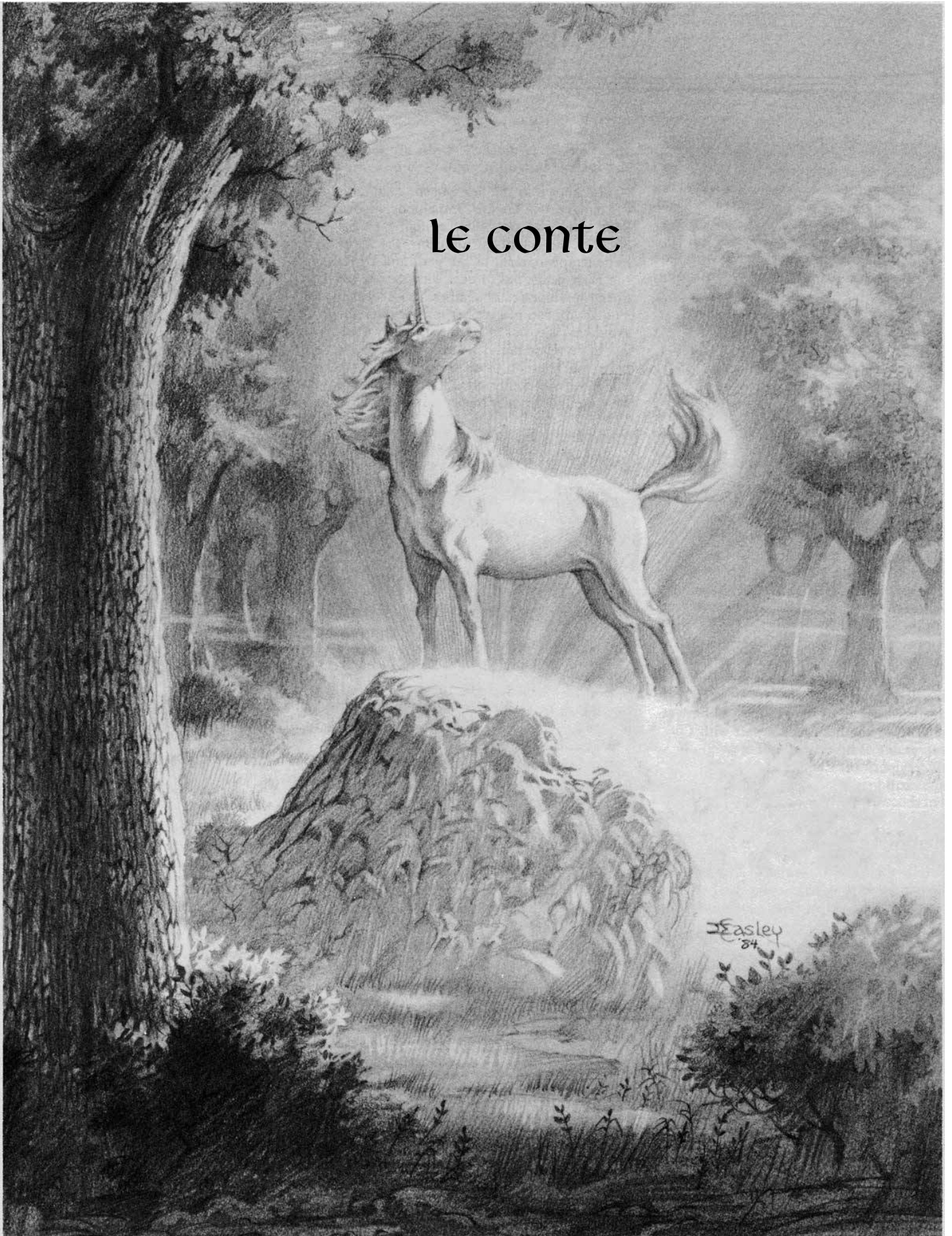
Astinus est présent au moment même où se crée l'histoire. Et pourtant le vieillard n'a jamais quitté son trône. ;

Vous, Maître de Donjon, vous êtes l'esprit d'Astinus. Contemplant votre corps mortel, vous lui renouvez vos adieux car l'époque la plus glorieuse de l'histoire de ce monde nommé Krynn est sur le point de se dérouler. Passant inaperçu parmi les plus braves des héros, vous en notez les péripéties. Vous percevez l'histoire tant par des yeux d'êtres humains que de créatures — bons ou mauvais, peu importe — ressentant ce qu'ils ressentent eux-mêmes.

Maintenant, éloignez-vous du trône, abandonnez une fois de plus votre enveloppe mortelle. Ramassez votre bâton poli par l'usage et avancez tranquillement dans la lumière. N'oubliez rien.

À la fin de ce fascicule se trouvent les informations techniques nécessaires pour jouer cette aventure. Référez-vous à ces sections pour vous familiariser avec le monde nouveau de Krynn et l'ensemble de ses fantastiques merveilles.

le conte





la route vers l'est

"Les dragons du désespoir" est la première partie de la saga équipe de DRAGONLANCE. Vous pouvez le jouer individuellement ou bien dans le cadre de la grandiose campagne de DRAGONLANCE.

L'aventure des "Dragons du désespoir" est conçue pour un groupe de 6-8 personnages de niveau 4-6. Prévoyez une répartition équilibrée des différentes classes de personnages dans le groupe : l'aventure met les talents de chacune d'entre elles à contribution.

DRAGONLANCE raconte une histoire. Les participants vont passer approximativement la première partie de ce module à accumuler des renseignements sur leur quête, lesquels vont ensuite les aiguiller vers la cité enfouie de Xak Tsaroth où se déroulera l'aventure en donjon proprement dite. La plupart des éléments concernant le monde de Krynn sont nouveaux aussi bien pour vos joueurs que vous-même. Il existe trois différences importantes entre les campagnes habituelles régies par les Règles avancées de Donjons & Dragons et cet univers :

1. L'or n'a aucune valeur sur ce monde. Chaque lieu possède sa propre monnaie et ses propres valeurs d'échange (tout ceci est expliqué dans l'Appendice 1). Quelque chose qui a de la valeur dans un pays peut fort bien ne plus en avoir dans un autre.

2. Les sorts cléricaux n'existent plus depuis près de trois cents ans. Quelques individus se font toujours appeler clercs et appartiennent à des ordres religieux. Toutefois, tous ceux-ci ont renié les vrais dieux en faveur d'autres divinités moins exigeantes (qui n'existent pas). Ces pseudo-clercs

utilisent les mêmes tables de combat que les clercs authentiques mais ne disposent d'aucun sort. Les clercs PJ originaires d'autres campagnes perdent sur le champ leur capacité à lancer des sorts en débarquant dans le monde de Krynn. Ne craignez rien : le but de cette aventure initiale consiste à regagner ces capacités.

3. Aucun dragon n'existe sur Krynn depuis plus de mille ans. En conséquence, la plupart de ses habitants ne peuvent retenir un petit sourire ironique lorsque l'on parle de dragons, persuadés qu'il ne s'agit que de simples contes destinés à effrayer les enfants. Peu de gens croient que les dragons ont autrefois existé, presque personne ne pense qu'ils existent à l'heure actuelle.

Vos aventures sur Krynn débutent par l'Événement ci-dessous. Au fur et à mesure que le monde et l'histoire se révèlent devant leurs yeux, les PJ doivent faire face à des événements (liés à des moments) ou des rencontres (liées à des endroits). Survenant sur leur chemin à tous les stades de l'aventure, ces événements et rencontres vont plus que certainement les conduire jusqu'à Xak Tsaroth et les amener à comprendre l'importance de leur quête.

Les joueurs ont la possibilité de camper les PJ de l'histoire de DRAGONLANCE, détaillés sur des cartes de personnages au centre de ce module. En règle générale, il est plus avantageux pour les joueurs d'avoir recours à ces personnages au lieu d'apporter les leurs dans la campagne. Si vos participants insistent malgré tout pour intégrer d'autres personnages dans cette partie, examinez-les avec un soin scrupuleux tout en gardant à

l'esprit les différences énoncées dans cet avant-propos.

Dans ce module, tous les PJ elfes sont des elfes de Qualinesti. D'autres sortes existent mais n'apparaissent dans la saga de DRAGONLANCE que dans des modules ultérieurs.

L'équivalent des petites-gens s'appelle des kenders. Ils ressemblent à des adolescents de quatorze ans tout ratatinés et, contrairement aux petites-gens normaux, portent des chaussures. Ces individus disposent de deux capacités spéciales (en sus de celles habituelles des petites-gens) :

1. Provocation. Les kenders sont passés maîtres dans l'art d'insulter les gens pour les mettre en colère. Toute créature provoquée par un kender doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se lancer immédiatement à l'attaque avec sauvagerie durant 1-10 rounds avec des pénalités de -2 au "toucher" et de +2 sur sa classe d'armure.

2. Intrépidité. Les kenders sont immunisés contre la peur, qu'elle soit magique ou non. Ils font preuve, en revanche, d'une curiosité extrême, un penchant qui leur vaut souvent de se mettre dans l'embarras.

Le texte de ce module parle des personnages joueurs de différentes manières : PJ, aventuriers et/ou héros. Lisez à haute voix les paragraphes encadrés à l'intention de vos participants.

Bienvenue sur Krynn et dans le monde fantastique de DRAGONLANCE !



CHAPITRE 1



Événements

Contrairement aux rencontres qui se déroulent dans les lieux spécifiques, les événements surviennent à des moments précis.

Si le texte ne le précise pas, ils peuvent arriver n'importe où. Le premier événement marque le début de votre aventure, les suivants s'enchaînant ensuite à l'instant prévu selon l'ordre indiqué ci-dessous.

Événement 1 : L'aventure commence. Les joueurs se trouvent à l'endroit marqué d'un "X" sur la carte des contrées sauvages. Commencez par leur lire ce qui suit :

Une brise enjouée vous carresse gentiment le visage, transportant la fragrance musquée caractéristique des régions forestières. Le doux murmure des feuilles agitées par le vent, des insectes et des petits animaux sauvages envahit le paysage. La fin du jour fait monter le rouge aux joues de l'immensité dégagée du ciel et le force à sombrer dans un sommeil étoilé. Vous êtes chez vous.

Vue du haut de ce promontoire rocheux, la vallée paraît paisible et intacte. Des pinèdes touffues tapissent les versants des montagnes, concurrencées ça et là par d'impénétrables bois de trembles. Teintés de bleu dans le lointain, les sommets encerclent la vallée pour délimiter une agréable cuvette montagnaise.

C'est un miracle qu'il y ait encore de si magnifiques endroits de par le monde. Avant le Cataclysme, les jours s'écoulaient avec ordre et sénérité ; l'imprévu n'y avait pas sa place. Maintenant, le monde a changé, enseignant ainsi deux leçons primordiales.

Tout d'abord, aucune beauté – pas même celle de cette vallée – n'est à l'abri. Toutes les richesses du passé n'ont pas réussi à protéger les peuples anciens. L'or n'a désormais plus aucune valeur : il est trop mou pour façonner les armes ou les armures. L'acier est le plus précieux de tous les métaux, bien que le moindre royaume frappe sa propre monnaie et

dicte ses taux de change.

Deuxièmement, aucune magie n'est éternelle : il est impossible de dénicher de vrais clercs, pas plus que l'on connaisse l'existence de clercs dotés de pouvoirs miraculeux depuis le Cataclysme, près de 300 ans auparavant.

Il y a cinq ans, vos amis et vous-même êtes partis chacun de votre côté en quête d'un vrai clerc. Vous vous retrouvez ce soir sur la route de la ville de Solacium pour faire état de vos recherches.

Si les joueurs utilisent les personnages fournis au centre du module, ils doivent maintenant lire à haute voix le résumé des antécédents et de la personnalité de leur personnage inscrits au dos des cartes. Vous remarquerez que Lunedor n'entame pas la partie avec le groupe mais le rejoint peu de temps après. Les joueurs qui préfèrent camper leurs propres personnages n'ont rien à raconter.

Une fois ceci achevé, arrive la rencontre suivante :

Aucun d'entre vous n'a découvert la moindre trace d'un vrai clerc au cours de vos multiples voyages.

Vous entendez des bruissements dans les buissons sur votre gauche. Tout à coup, de sombres silhouettes surgissent des sous-bois de chaque côté de la route. Leur teint hésitant entre le jaune et le verdâtre paraît encore plus pâle en comparaison avec leurs lourdes armures noires. Leurs traits difformes se détachent dans les ténèbres crépusculaires. S'accroupissant, ils forment un large cercle autour de vous, manifestement hors d'atteinte de la pointe de vos épées.

Un poney robuste arrive à grand peine sur la route, ployant presque sous le

poids d'une silhouette adipeuse fort semblable – à l'exception de son tour de taille – à celles des individus qui vous cernent. Le cavalier tourne brusquement la tête dans votre direction et hurle : "Onyx réclame le bâton de cristal bleu ! Livrez-le sans tarder ou mourez !"

Maitre Toede (Seigneur hobgobelin). AL LM ; DE 12" ; pv 22 ; DV4 ; AT1 ; D1-6 ; peut bondir jusqu'à 9m.

10 Hobgobelins (soldats). AL LM ; DE 9" ; pv 2, 3x3, 5, 3x6 ; 7. 9 ; DV. 1+1 ; CA 5 ; AT1 ; D1-8.

Toede n'attend pas que le groupe lui réponde ; il est fermement décidé à ne pas faire de quartier. Il oblige sa monture à pivoter légèrement. "Anéantissez-les et apportez-moi le bâton !," crie-t-il avant de filer au galop dans les bois.

Suivant les ordres de Toede, les hobgobelins attaquent. Si certains sont faits prisonniers, ils savent uniquement qu'on leur a donné l'ordre de surveiller la route de nuit et de trouver un bâton de cristal bleu.

Une fois le combat terminé, reprenez le cours de l'aventure. Les PJ se trouvent désormais sur la route à l'est de Solacium.

Événement 2 ; La découverte de Lunedor.

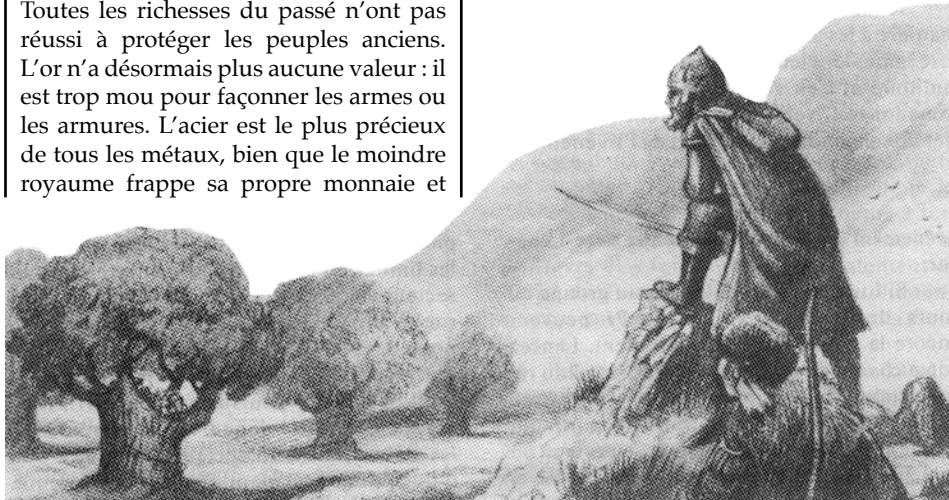
Lancez 1d4. Le résultat indique au bout de combien de rencontres après le début de la partie cet événement se déroule.

Soudain, une douce musique se fait entendre, tirant son origine d'une jeune femme svelte et belle. Une lyre à la main, elle s'assied avec grâce. À ses côtés, un homme des steppes de grande taille porte une flûte à ses lèvres.

Les yeux de la femme ont l'éclat d'azur du ciel, sa peau la douceur du beurre. Mais le plus fascinant de sa personne reste sans conteste les longues mèches blanches aux reflets d'or de sa chevelure. Sa cape tissée est bordée d'une somptueuse fourrure blanche et une plume solitaire est rabattue à droite de sa tête.

La voix aussi limpide que l'air hivernal, elle se met à chanter...

Le chant de Lunedor se trouve au centre de ce module. Si quelqu'un campe le personnage de Lunedor dans le cadre de l'aventure, faites en sorte qu'il (ou elle) lise les paroles à haute voix ou encore, à condition de posséder des dons naturels de ménestrel, qu'il (ou elle) les chante avec l'accompagnement musical approprié.





CHAPITRE 1



Si les PJ présents à cet événement ont perdu des points de vie au cours de précédents combats, un étrange fait se produit : un baton de cristal tombe d'un pli de la robe de Lunedor, roule jusqu'aux PJ blessés et les guérit (cf. Trésors et tomes pour connaître les limitations et effets du bâton). Si aucun PJ n'a subi de dégats, Lunedor range alors son instrument dans son sac et, se levant, tire le baton de sa cachette.

Si Lunedor est un PJ, celui (ou celle) qui l'incarne peut alors prendre le personnage en mains et se joindre au reste du groupe. À cet effet, il (ou elle) lit aux autres joueurs ce qui est inscrit au dos de sa carte de personnage.

Puis, lorsque Rivebise se présente, c'est à vous de faire de même avec la carte de ce personnage. Si personne ne joue Lunedor, elle suivra Rivebise (qui est toujours un PNJ) et restera un PNJ jusqu'à la fin de ce module.

À moins que le groupe n'agisse de manière à les accompagner, Lunedor et Rivebise ramassent leurs possessions, saluent leur auditoire et s'en vont. Si les joueurs évitent Lunedor et Rivebise, ils peuvent les rencontrer une seconde fois au cours de l'Événement 3 :

Événement 3 : Nouvelle rencontre avec Lunedor. Si Lunedor ne se joint pas au groupe au cours de l'Événement 2, les PJ peuvent encore la rencontrer ultérieurement. Lancez 1d6 à chaque jour de jeu, en ajoutant 1 au résultat pour chaque jour où Lunedor ne croise pas le chemin des aventuriers. À partir du moment où le résultat devient supérieur ou égal à 6, les PJ aperçoivent Lunedor et Rivebise à quelque distance durant la journée. Les énigmatiques musiciens s'arrêtent alors, saluent de la tête les aventuriers et leur donnent l'occasion de faire leur connaissance.

Événement 4 : La lecture du Cantique. Durant une nuit où le groupe a établi un campement (à votre choix), faites circuler le Cantique du Dragon qui se trouve à la fin de ce fascicule. Demandez à chaque joueur, comme s'ils se trouvaient tous autour du feu de camp, de lire une strophe (sauf les deux dernières) à voix haute, du premier au dernier vers, jusqu'à ce que soit achevé le poème.

Événement 5 : Les vents se transforment en glace. Au matin du quatrième jour après le début de l'aventure, une brise glaciale qui vient du nord commence à souffler.

Événement 6 : Les nuages d'orage. Au cours de la cinquième journée de jeu, des nuages noirs et menaçants se forment à l'ouest, au sud et au nord du groupe.

Événement 7 : L'avance des armées-dragons. Juste après le crépuscule de la cinquième journée de jeu, les armées-dragons se mettent en marche et envahissent toutes les terres en direction du sud. Ensuite, toutes les 4 heures, un secteur de rencontre tombe en leur pouvoir. Considérez les zones ainsi occupées comme des Terres-dragons (cf. zone 43). Pour tomber, un secteur doit, pour commencer, posséder une frontière commune avec la zone 43 ou bien jouxter une zone capturée durant l'heure précédente. La direction générale de l'invasion doit diriger les PJ vers Hak Tsaroth (zone 44).

Si les PJ se trouvent dans un secteur capturé, ils aperçoivent les premières lignes des armées draconiennes qui se rapprochent en se déplaçant à 9». Cela leur donne l'occasion de fuir l'avance de l'armée jusqu'à Hak Tsaroth.

Deux régions ne peuvent pas tomber sous la coupe des Draconiens à ce stade : les terres elfiques de Qualinesti (zone 19) et le Bois des Ombres (22-26). Leur destinée diverge et fera l'objet de futurs modules de DRAGONLANCE.

Rencontres

Les rencontres sont les épisodes de l'aventure qui sont liés à des secteurs précis indiqués sur la carte et entourés de pointillés. Considérez-les comme une sorte de "grande pièce de donjon" : dès que les PJ franchissent les limites en pointillé pour pénétrer dans un secteur, la rencontre prévue à ce propos se déroule immédiatement. Quelques secteurs possèdent la même référence : il s'agit de créer une sensation aiguë d'incertitude lorsque les joueurs poursuivent leur périple en suivant leur carte dépourvue de numéros. Si les PJ passent d'un secteur à un autre doté d'une référence identique, répétez simplement la rencontre.

1. La commune de Solacium

Les immenses arbres des vallées de Solacium frémissent sous l'effet d'une chaude brise d'automne. La grande route qui serpente entre les troncs flamboie des vives couleurs de la saison. Les bâtiments somptueusement colorés de Solacium sont confortablement nichés dans les hauteurs des branches des arbres.

Environ 500 personnes vivent à Solacium, sans compter les fermiers des champs environnants. La bourgade est entièrement construite sur les énormes branches des arbres des vallées, une variété qui atteint très rapidement sa taille définitive.

Solacium est principalement une communauté rurale. Ne possédant pas d'administration locale, elle est dirigée par la théocratie des Questeurs depuis la cité centrale de Havre, à environ trois jours de voyage à l'ouest. À l'instar de toutes les communautés des Questeurs, Solacium a recours à la fois au taux de change en Emas pour la monnaie et au troc de marchandises. Les métaux précieux, à l'exception de l'argent, ne sont d'aucune utilité ici : les lingots d'or peuvent aussi bien servir à maintenir une porte ouverte que comme presse-papier.

Tous les services que des aventuriers peuvent s'attendre à trouver dans un bourg de cette taille y existent à des tarifs raisonnables. La seule exception est le travail des métaux. Théros Feral, le forgeron, applique les taux habituels en ce qui concerne des objets en fer, mais l'acier a tant de valeur qu'il demande un supplément pour les armes (Cf. Appendice 1 pour les valeurs d'échange de l'acier et des Emas dans cette société). Dans la mesure où il travaille le précieux acier, Théros est l'homme le plus respecté de la ville.

1a. L'auberge du Dernier Refuge

Lisez la première description lorsque les joueurs approchent de l'auberge, la seconde s'ils y entrent et la troisième s'ils utilisent les PJ fournis dans ce module.

L'auberge du Dernier Refuge est nichée dans les hautes branches d'un arbre des vallées, à l'instar de tous les bâtiments ici, car Solacium est une cité arboricole. Des rires enjoués s'échappent de l'édifice. Des marches usées montent en spirale autour du tronc massif jusqu'à une porte sculptée.

L'auberge du Dernier Refuge reste toujours la même. Le bar en bois poli se glisse autour de plusieurs branches pleines de sève. Dans un coin, un vieillard glisse moult détails évocateurs dans des histoires qu'il raconte à la grande joie de la foule qui l'entoure. Otis Sandath, le tenancier, astique les carreaux colorés des fenêtres délicatement ouvragées situées derrière le bar. Il se retourne et, souriant, vous fait un signe de bienvenue avant d'envoyer la serveuse dans votre direction.



CHAPITRE 1



Un brouhaha emplit la taverne. Pensif, le tenancier retourne à ses carreaux. Installés à une table dans le fond, près du conteur, un homme et une femme discutent tranquillement. Un autre individu se tient à côté du vieillard devenu silencieux tandis qu'un petit garçon, perdu dans ses pensées, observe le feu de cheminée.

La serveuse s'avance vers vous, sourit et vous fait asseoir à une table. Quelque chose en elle semble familier. Ses cheveux ? L'éclair d'intelligence dans son regard ? Serait-ce Tika, la petite fille qui lavait le plancher de la taverne peu de temps - cinq ans - auparavant ? L'auberge reste toujours la même, mais ce n'est certainement pas le cas de ceux que l'on y retrouve.

Otik Sandath (aubergiste). AL LN ; DE12"; pv6 ; DV1; CA10; AT1 ; D 1-4.

Tika Galante (serveuse). AL NB ; DE 12"; pv16 ; DV3 ; CA 9; AT1; D1-6 (avec un poëlon).

5 villageois. AL var ; DE 12" ; pv 3, 4, 5, 2x8 ; DV1; CA10 ; AT1 ; D 1-4.

Dans l'auberge, les consommateurs parlent tous à voix basse. Un PNJ dont s'approchent les héros aura une réaction amicale dans 50% des cas. Si on lui pose des questions, chacun d'eux révélera les informations suivantes :

Le tenancier : "Un bâton magique ! Je parie qu'il a été forgé par des démons de l'affreux bois des Ombres. De terribles mystères rodent dans ce lieu, pour sir ! Oh, quel endroit maléfique..."

Un homme à une table : "Des hommes encapuchonnés sont venus en posant des questions sur ce bâton ! Une bande de sales types, aucun doute là dessus. Je me demande s'ils offraient une récompense."

Un homme à côté du conteur : "Un homme à cheval de la Garde Sainte est passé ici il y a deux jours, en posant des questions sur ce bâton. Il a déclaré que quiconque le possédait ou avait des renseignements à son sujet, devait se rendre sans tarder à la capitale de Havre et y rencontrer immédiatement le Prélat du Temple... Mais je n'ai absolument aucune envie de me mêler de tout cela."

Le vieillard qui raconte des histoires : "Je vois une formidable et terrible destinée dans tes yeux. Il existe un bâton de couleur bleue que tu dois rapporter à Xak Tsaroth. Là, dans quelques jours seulement, il te faudra affronter le plus grand des dangers en échange du plus grand des présents offert à l'humanité."

Une jeune fille à une table : "Il a

probablement été trouvé dans le bois des Ombres. J'ai entendu que la-bas, les ruines regorgeaient de richesses... et de dangers équivalents. Nul n'y a pénétré pour en revenir ensuite et raconter ce qu'il a vu."

Un garçon rêveur près de l'âtre : "Il y a à peine quelques jours, j'ai aperçu le cerf blanc près du pic du Prieur ! Si seulement je pouvais l'attraper... J'ai entendu dire que celui qui marche sur les traces du cerf blanc est béni..."

2. Le lac de Crystalmir

Le bleu du ciel d'automne prend une teinte plus sombre sur les eaux calmes du lac. Les douces forêts de majestueux arbres des vallées bordent les eaux sereines sur les rives de l'est, du sud et de l'ouest. Au nord, des champs bigarrés s'étendent vers les montagnes pourpres dans le lointain.

3. Les bois à l'est de Solacium

Les arbres imposants dominent les sentiers de toute leur hauteur. Le sol est moucheté de rayons de soleil tandis qu'écureuils et hirondelles s'interpellent bruyamment dans les branches. L'odeur musquée des feuilles mortes se mêle aux parfums des dernières fleurs sauvages.

4. La nouvelle route de Havre

Un cours d'eau, la Solace, miroite sous un vieux pont de pierre. L'eau jaillit hors de la forêt, par dessus les rochers et file vers la passe du Sud entre les pics de la Sentinelle. À l'ouest du pont, la route bifurque vers le sud et l'ouest. Les deux chemins serpentent entre d'immenses arbres des vallées dont les branches se rejoignent pour former une voûte qui resplendit des couleurs automnales au-dessus du passage.

En dépit du calme apparent qui règne ici, des créatures inhabituelles rôdent entre les arbres non loin de l'embranchement. Il s'agit de draconiens qui attendent que leur chef en amont (cf. zone 6) souffle dans un cor.

Ils sont si bien dissimulés derrière des branches coupées qu'un PJ doit grimper dans un arbre pour découvrir leur présence et, même dans ce cas, il n'y a que 30% de chances de les apercevoir. Si un draconien est repéré, ils se lancent tous à l'attaque en sonnante d'un cor. Des voix glaciales et après l'attaque des cris de guerre qui retentissent dans les sous-bois.

8 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15] / 18" ; pv 3, 6, 2x9, 10, 2x2, 16 ; DV2 ; CA 4 ;

AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Si les PJ repèrent les draconiens et si l'attaque a lieu, les ennemis descendent des arbres en vol plané et coupent la retraite des aventuriers vers Solacium. Le son d'un cor éloigné répond à leur signal d'assaut. Les hommes-dragons se battent jusqu'à la mort dans leur tentative pour exterminer le groupe.

Le son du cor est un avertissement aux draconiens qui suivent ce groupe, pas un appel à l'aide. Les hommes-dragons ont l'intention de rester déguisés ou dissimulés tandis qu'ils parcourent les contrées des hommes. Ils sont persuadés que leurs armées grouilleront bientôt d'un bout à l'autre de ces champs. Pour l'instant, ils recherchent le bâton de cristal, mais ignorent dans quel but.

5. Le pic du Prieur

Les teintes enflammées de l'automne vous entourent et une douce brise fait onduler vos cheveux. Au sud-ouest, la silhouette surmontée de blanc du pic du Prieur s'élève au loin. À peine visible de l'endroit où vous vous trouvez, une faille nette scinde l'aiguille rocheuse en deux comme si deux mains se rejoignaient en prière.

Le temps que le groupe traverse ce secteur, il y a 30% de chances pour que l'un de ses membres (déterminez-le au hasard) aperçoive le cerf blanc. Si l'ennemi est à leur trousses, cette probabilité atteint 80%.

1 cerf blanc. AL LB ; DE 24" ; pv 77 ; DV10 ; CA -5 ; AT 3 ; D 1-12/1-6/1-6

Une fois repéré, le cerf traverse un enchevêtrement de buissons et d'arbres pour émerger loin en avant du groupe. Sa blanche silhouette éclatante se détache dans les sous-bois et reste à faible distance des héros jusqu'à ce qu'il les ait conduits de l'autre côté de la faille au milieu du pic du Prieur. Après cela, il se précipite au galop dans le bois des Ombres (24).

Il est impossible de capturer le cerf. Si les aventuriers le tuent, des nuages noirs se forment dans le ciel et demeurent au-dessus du groupe pendant 7 jours. Durant cette période, les joueurs doivent ajouter +1 à leur classe d'armure. Le cadavre du cerf disparaît.

6. Entre deux vallées

Une vallée dégagée s'étend alentour. Au nord-ouest et au sud-est, des arbres touffus jettent des éclats jaunes et écarlates sous un ciel lumineux. À



CHAPITRE 1



l'est chatoie l'étendue bleutée du lac de Crystalmir. La vallée s'engouffre à l'ouest dans un défilé délimité par des parois a pic de granit. Le sol de la vallée elle-même continue d'avancer vers le nord-est.

À quelque distance de là, à l'ouest sur la route, un groupe d'hommes blottis les uns contre les autres pousse lentement un grand chariot venant de Havre. Ils oscillent en rythme. Des robes épaisses et grossières dissimulent complètement leurs traits.

Éloignées de 90-9000 m (1d100x10"), ces silhouettes aperçoivent le groupe au même moment que les aventuriers remarquent leur présence. Si les PJ ne s'en approchent pas, l'un des individus point un bras dans leur direction tandis qu'un autre avance lentement vers le groupe.

1 chef draconien baaz. AL LM ; DE 6" [15"] / 18" ; pv 12 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifie et tombe en poussière en mourant.

10 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"] / 18" ; pv 2, 3, 5, 6, 2x8, 2x9, 1, 11 ; DV2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Il s'agit de draconiens déguisés, le visage dissimulé sous des capuches et des masques de tissu noir, les mains et les pieds recouverts de gants épais et de bandelettes. Bien que ce soit l'automne, ils semblent vêtus un peu trop chaudement pour se protéger du froid.

Alors que ses compagnons se rejoignent à proximité du groupe, le chef s'adresse aux aventuriers. "Bien le bonjour, voyageurs ! Ayez la bonté de faire preuve d'indulgence envers les questions d'un vieux clerc. Il y a quelques jours, quelqu'un a dérobé notre bâton de guérison à Xak Tsaroth. Mais voilà qu'un membre de notre congrégation est en train de rendre l'âme. Aussi avons-nous désespérément besoin de cet objet pour redonner vigueur et santé à ce frère malade qui repose à l'arrière de ce chariot. L'un de vous aurait-il ouïe dire l'endroit où se trouverait ce bâton de cristal bleu ?"

Si les héros prétendent ne rien savoir de ce bâton, le chef déguisé fait un signe à ses camarades pour qu'ils libèrent la route et permettent au groupe de passer. S'ils laissent entendre qu'ils ont eu l'occasion de voir le bâton de cristal bleu ou d'en entendre parler, le chef draconien débite à toute allure, la voix légèrement tremblante, d'autres questions. Où l'ont-ils vu ? Il y a combien de temps ? Entre les mains de qui ?

Si les aventuriers révèlent qu'ils ont le bâton en leur possession, le chef draconien pousse un cri et empoigne son arme. Sur son appel, les draconiens engoncés dans leurs robes se ruent à l'assaut et, dans la mesure où leurs ailes ne sont pas libres, se déplacent selon leur plus faible base (6). Un draconien peut, une fois par round, arracher ses vêtements au lieu d'attaquer. Chacun d'eux a 20% de chances de réussir, ce qui lui permet immédiatement de se déplacer plus rapidement. Les draconiens s'efforcent de repousser le groupe vers l'est. S'ils parviennent à les obliger à reculer jusque dans le secteur 5, les hommes-dragons soufflent dans un cor. Si leurs camarades du secteur 4 sont toujours vivants, ils donnent également du cor puis se précipitent pour refermer le piège. Tous ces draconiens se battent jusqu'à ce que mort s'ensuive pour tenter de s'emparer du bâton.

7. Le val de Jakanth

Des pistes s'enfoncent profondément dans les bois mais il est manifeste, même à la lisière des arbres, qu'un calme inhabituel s'est abattu sur ce lieu. La forêt a beau paraître parfaitement normale, une subtile différence - une pesanteur dans l'atmosphère - existe. Les insectes eux-mêmes se sont tus.

Des pieds entourés de plusieurs épaisseurs de bandelettes ont suivi cette piste peu de temps auparavant. Le fait de suivre ces empreintes conduit les héros jusqu'à un camp établi dans une clairière.

L'endroit sent le cheveu roussi. Des ossements carbonisés se mêlent aux cendres du feu de camp. L'herbe a été piétinée un peu partout.

Une fouille en règle du secteur permet de dénicher un bracelet d'argent incrusté de 4 gemmes (500 po chaque). À l'intérieur sont gravés les mots : "Feufaucon, guerrier de Que-Shu". Des hommes des steppes de Que-Shu sont à même d'identifier l'objet comme étant un bracelet que portent les guerriers chargés de défendre la tribu. Ce type d'ornement est forgé autour du bras des guerriers et seule la mort peut les en séparer.

8. Les champs du nord

Une véritable mer de céréales inonde les plaines du nord. Les tiges ploient sous le poids des épis mûrs, prêts pour la moisson. Et pourtant les champs sont déserts, sans personne pour s'occuper de la récolte.

Les rares fermes de l'endroit paraissent avoir

été abandonnées fort précipitamment. Les aventuriers n'ont que 20% de chances par tour de découvrir, ça et là dans les champs et à l'intérieur de quelques habitations, des traces de combats acharnés. Des empreintes de draconiens sont visibles de tous côtés autour de ces signes de lutte, mais les héros qui ont déjà rencontré des hommes-dragons sont capables de les identifier uniquement dans 60% des cas.

Toutes les traces se dirigent vers l'est (zone 35).

9. Les champs proches

Là, fermiers et ouvriers agricoles avancent à l'unisson à travers les champs de céréales. Les longs épis de blé tombent à profusion sous les coups secs et réguliers des faux étincelantes.

10-20 fermiers. AL var ; DE 12" ; DV2 ; CA10 ; AT1 ; D1-6

Les ouvriers qui travaillent ici, dans les champs, semblent un peu nerveux et ne discutent avec les PJ que dans 20% des cas. "Bonne chance pour votre voyage. Nous ne voulons pas d'ennuis" sont les seules phrases qu'ils prononcent. 20% seulement de ceux qui ont déjà ouvert la bouche en diront plus et, dans ce cas, le discours qu'ils tiennent est presque toujours identique : "Nous ignorons ce qui se passe mais, après la nuit tombée, des disparitions surviennent dans nos campements et nos demeures. Maintenant, nous craignons tous les étrangers. Quel est cet horrible démon qui propage ainsi le malheur dans nos foyers ?"

10. La faille de la Sentinelle

Des parois de granit s'élèvent parallèlement de chaque côté du sol d'une étroite gorge où souffle et siffle un vent glacial.

11. La vallée des pics jumeaux

Les pics jumeaux, Tasin et Fasin, s'élèvent de chaque côté du défilé des ombres et dominant la route du nord qui mène à Haven, la capitale. À leurs pieds, les doux bruits de la forêt se font entendre dans une vallée luxuriante.

12. Le défilé des Ombres

Des parois massives de granit montent si haut vers le ciel qu'elles semblent ne pas avoir de fin, jetant des ombres dans la crevasse qui ne se dissipent qu'une heure par jour, lorsque le soleil est à son zénith. Le sol du défilé est étroit, mais fréquemment emprunté et parfaitement dégagé.



CHAPITRE 1



13-15. Les limites de l'expansion territoriale des Questeurs vers le nord

Des terres fertiles et verdoyantes occupent l'intérieur d'une immense vallée entre les versants des montagnes. Bâtiments de fermes et arbres marquent l'unique relief du paysage et de nombreuses pistes souvent fréquentées rejoignent une route principale au sud.

Il ya 15% de chances par tour que les héros découvrent un fermier ordinaire et sa famille se dirigeant vers le sud, trainant derrière eux tous leurs biens entassés dans une charrette. Sur la route principale, cette probabilité atteint 30% dans la zone 13 et 70% dans la zone 14. Dans la zone 15, on peut toujours découvrir une famille qui se dirige vers le sud sur la route principale.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 0-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Ces gens n'ont qu'une idée en tête : fuir vers le sud. Les yeux rivés sur la route qui s'étire devant eux, ils ne s'arrêtent pour discuter avec les PJ que dans 20% des cas. Si tel est le cas, ils ont toutefois une histoire intéressante à raconter : "Vous voyez la fumée qui s'élève dans la vallée la-bas ? Ce sont des Diables du Cataclysme - ma main a couper que c'est vrai - qui ont mis le feu ! Ils ont surgi du nord, il y a seulement trois jours, et ce n'est depuis que pillages et tueries. Pour l'instant nous fuyons vers le sud pour gagner la capitale. Une fois arrivés à Havre, nous pourrions reprendre la route vers des régions plus heureuses et plus sûres..."

16. La vallée de Havre

Des nuages de poussière oblitèrent la grande route qui traverse la plaine en son milieu. Un flot de réfugiés avance cahin-caha vers le sud, en direction des minarets étincelants, mais encore distants, de Havre.

Des réfugiés fuient vers le sud, avançant d'un pas hagar, se battant même par moments pour de la nourriture. Ils sont tous trop occupés ou préoccupés pour parler aux PJ. De temps à autre, un contingent des Gardes des Questeurs chevauche le long de la file de réfugiés en s'efforçant de maintenir l'ordre (et en cherchant le bâton de cristal bleu).

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 0-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Toute cette populace n'a qu'une idée en

tête : atteindre la ville de Havre aussi vite que possible. Là, croient-ils, les Grands Questeurs seront en mesure de les guider et de leur offrir la protection des nouveaux dieux. Là, espèrent-ils, ils n'auront pas à craindre les envahisseurs. Les champs alentour sont tous abandonnés. Une bagarre éclate de temps à autre (10% de chances par tour) à proximité d'un champ en bordure de route, impliquant 2d20 réfugiés pour savoir lequel s'emparera de la récolte ou des fruits. Des troupes de Gardes Saints passent sporadiquement (25% de chances par heure de jeu). Elles quittent Havre dans 50% des cas.

1 lieutenant de la Garde. AL CB ; DE 12" ; DV5 ; CA2 ; AT1 ; D1-8

10 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV4 ; CA4 ; AT1 ; D1-8

Les PJ ont 30% de chances d'arrêter le lieutenant de la Garde. "C'est de la folie pure, dit-il en secouant la tête dans une telle éventualité, et rien d'autre ! Mes hommes ne cessent d'aller et de venir pour canaliser ce ramassis de gueux, s'efforçant d'y maintenir un semblant d'ordre, mais c'est impossible ! Qu'est-il arrivé au monde ? Ils se précipitent tous vers Havre, mais il n'y a nulle part où aller ensuite, à l'exception du royaume elfique de Qualinesti ou du bois des Ombres.

Qualinesti vient de fermer ses frontières et nul n'a réussi à pénétrer dans le bois des Ombres et à y survivre...

«Tant que j'y suis, sauriez-vous quelque chose au sujet d'un bâton de cristal bleu ?»

Si les héros lui avouent qu'ils ont vu ce bâton, voire même qu'ils en ont entendu parler, les hommes de la Garde les prennent en croupe et les escortent directement jusqu'au Conseil des Grands Questeurs (zone 17b).

17. La cité seigneuriale de Havre

Lisez cette description lorsque le groupe arrive aux abords de Havre :

Six tours blanches s'élèvent dans le ciel sur les contreforts des montagnes à l'est. Brillant de mille reflets d'or, elles encerclent l'architecture délicate de Havre. Une longue file de réfugiés engorge la route qui passe par la porte principale de la cité.

Lisez cette description une fois passée la porte de Havre :

Une foule compacte grouille au pied de piliers cannelés avec un manifeste

souci de la perfection. La moindre ruelle déborde de réfugiés affolés qui se bousculent et se lamentent devant les façades sereines d'édifices construits de longue date.

La cité seigneuriale de Havre est un lieu où scintillent des tours de marbre blanc décorées à l'or fin. Des remparts peu élevés, érigés plus pour le bénéfice de la décoration que pour offrir une réelle protection, font la jonction entre six tours grêles et forment un collier autour de la ville.

Le terme de "cité" est néanmoins trompeur en ce qui concerne Havre : intramuros, elle n'a qu'un kilomètre et demi de diamètre, le triple à condition d'inclure les maisons à l'extérieur de l'enceinte. Sa population habituelle ne compte que 5000 âmes.

La plupart des commodités que des aventuriers sont en droit d'espérer trouver dans une ville de cette taille y sont disponibles ; toutefois, le forgeron est directement employé par les Grands Questeurs et ne travaille qu'à leur demande. La monnaie est l'émas des Questeurs.

Deux endroits de la cité peuvent présenter un intérêt particulier pour les aventuriers : la taverne du Pichet d'Acier (17a) et la Chambre du Conseil des Grands Questeurs (17b).

La ville déborde de réfugiés.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 1-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Tous ces gens sont sur le bord de l'affolement général, la tête pleine d'atroces récits sur les envahisseurs dans le nord. Seuls 5% des réfugiés ont réellement vu les draconiens et les hobgobelins, ou bien leur armée, de suffisamment prêt pour les décrire. Les autres ne peuvent que répéter des histoires obscures et terriblement exagérées au sujet de "démons du nord". Aucun d'eux n'est d'une quelconque aide. Leur unique désir est de se rendre dans le sud sans plus courir le moindre danger.

À tous les coins de rue, des Gardes Saints tentent de maintenir le calme : une impossible à réaliser.

10 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV4 ; CA 4 ; AT1 ; D1-8

Les gardes se précipitent pour mettre un terme aux bagarres éventuelles (20% de chances par tour) ou aident les gens à trouver leur chemin (40% de chances par tour), mais leur la plus pressante consiste à découvrir le porteur d'un bâton de cristal



CHAPITRE 1



bleu et de l'amener toute affaire cessante devant le Conseil des Grands Questeurs. On leur a dit que cette personne pouvait bien représenter le seul espoir pour la cité bouleversée et sa population.

17a. La taverne du Pichet d'Acier

La taverne est bondée d'hommes et de femmes qui, serrés comme des sardines, essaient d'oublier la raison qui les a amenés en ville. La chaleur est étouffante en dépit du temps glacial qui règne dehors en cette saison. Tous sont plongés dans leurs pensées et leur désespoir ; le calme de la foule donnerait le frisson à n'importe qui. Trois personnes - un homme avec une cape en fourrure, un autre, plus grand, habillé dans les tons verts et bruns d'un forestier et une femme engoncée dans une armure de cuir avec un bandeau sur l'oeil - sont moins renfermés que les autres. Bien que paraissant plutôt calmes, ils s'occupent d'aider les gens plus âgés à trouver à s'asseoir et de faire libérer des sièges pour les femmes accompagnées de jeunes enfants.

2-20 réfugiés. AL var ; DE 12" ; DV 1-3 ; CA 8-10 ; AT 1 ; D 1-4 ou 1-6

Bien que la plupart des gens présents soient plongés dans leurs pensées, les aventuriers peuvent lier conversation avec les trois personnes mentionnées ci-dessus.

L'individu à la cape de fourrure : *"Je devrais quitter la ville immédiatement, les Grands Questeurs disent qu'il n'y a rien à craindre ici, mais ils n'ont pas de pouvoirs. Où est leur magie ? Où sont leur miracles ? Comment peuvent-ils parler au nom de dieux s'ils n'ont pas de pouvoirs ?"*

Le forestier : *"Les gardes de la ville cherchent quelqu'un qui porte un bâton de cristal. Je me demande bien pourquoi... Cet objet pourrait-il nous préserver des envahisseurs dans le nord ?"*

La femme : *"Les routes vers le sud sont toutes bloquées. Les terres elfiques de Qualinesti nous sont interdites : les elfes nous repoussent. Il est possible de pénétrer dans le bois des Ombres par les passes du sud, mais je n'ai jamais entendu dire que quelqu'un en fut revenu. Ce qui ne laisse que le fleuve Blanche-Rage entre le bois des Ombres et Qualinesti : une voie des plus périlleuses qu'on ne peut choisir d'emprunter qu'à contrecoeur..."*

17b. La chambre du Conseil des Grands Questeurs

Au centre de ville, un pavillon supporté

par six larges piliers brille de mille feux au-dessus de la foule hurlante. Des Gardes Saints entourent l'édifice, interdisant toute entrée.

Les PJ doivent franchir le cordon des Gardes Saints avant de pénétrer dans le bâtiment. S'ils y parviennent, ils peuvent ensuite s'adresser directement au Conseil des Grands Questeurs.

100 Gardes Saints. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-8

Les gardes ne laissent passer personne à l'exception de ceux qui apportent des nouvelles concernant le bâton de cristal bleu. Ils dévisagent ces individus avec circonspection pendant un moment avant de les introduire devant le Conseil.

1 Maître des Grands Questeurs. AL CB ; DE 12" ; pv 35 ; DV 7 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8

8 membres du Conseil des Grands Questeurs. AL CB ; DE 12" ; pv 25, 26, 17, 22, 26, 16, 15, 16 ; DV 5 ; CA 8 ; AT 1 ; D 1-8

La chambre du Conseil est vaste et élégante : 15 x 9m, et haute de 9m. Les conseillers désespèrent d'obtenir des informations sur le bâton de cristal bleu. L'armée draconienne au nord a proposé de ne pas les envahir s'ils remettent cet objet à sa place dans la cité orientale de Xak Tsaroth. Les prières du Conseil aux nouveaux dieux sont restées sans réponse, ils n'ont pas d'armée sur le pied de guerre : le bâton de cristal bleu représente leur ultime espoir pour sauver la nation.

Le Conseil demande à entendre les nouvelles apportées par le groupe. Si les aventuriers sont en possession du bâton et le disent, ses membres implorent avec passion qu'il leur soit remis. Si les PJ refusent d'accéder à leur requête, les conseillers leur demandent d'aller eux-mêmes le rapporter à Xak Tsaroth.

Le bâton de cristal bleu a d'autres intentions. Tout conseiller qui touche le bâton (lancez 1d8 et déterminez lequel aléatoirement ; il est indigne du Maître de se lever et de toucher le bâton) est atteint par la foudre qui jaillit de l'objet et subit 4d6 points de dégâts. Si cela arrive, les Grands Questeurs déclarent que le bâton est une relique maléfique et ordonnent que les PJ aillent le rapporter à Xak Tsaroth au nom de la sauvegarde de la nation.

18. Le fleuve Blanche-Rage

Les rivières de la vallée de Havre, la Tenebrae du bois des Ombres et les eaux

limpides de l'Elfluent, se rejoignent dans cette région pour donner naissance à un fleuve puissant et bouillonnant, la Blanche-Rage. L'eau s'engouffre rapidement entre les falaises que le courant a creusées dans la plaine. Au nord, la Tenebrae paisible quitte l'obscurité tenace qui règne sous les arbres du bois des Ombres. Un sentier longe le lit du fleuve et s'enfonce dans le sous-bois. Au sud, les grands troncs rectilignes des forêts de Qualinesti se dressent sur une distance indéterminée.

Un grand hall s'élève vers un plafond supporté de chaque côté par des piliers. À l'autre extrémité, neuf sièges sont installés en demi-cercle sur le sol de granit consciencieusement astiqué. Neuf hommes vêtus de robes blanches immaculées bordées d'or y sont assis. Une ceinture d'acier entoure la taille de chacun.

Les PJ peuvent facilement traverser le fleuve à l'emplacement des gués (cf. carte), mais il est impossible de le faire ailleurs sans une quelconque embarcation. Tous ceux qui tentent de le franchir à pied ou à la nage doivent effectuer un jet de force pour parvenir à regagner la rive qu'ils viennent de quitter ou bien, entraînés par la force du fleuve, ils sont malmenés par le courant sur 30m en buvant la tasse (et subissant 1d12 points de dégâts de noyade). Ils doivent alors effectuer un nouveau jet de force. Répétez ce processus jusqu'à ce que le PJ réussisse son jet ou se noie. Il est impossible que les aventuriers se retrouvent entraînés sur l'autre rive du fleuve.

Les héros peuvent choisir de construire un radeau. Cette opération prend 1d4 heures par PJ que devra transporter l'esquif. En conséquence, un radeau pour un groupe de six personnages exige 6d4 heures de travail.

Le fleuve ne présente aucun danger pour les radeaux et, à condition que les aventuriers aient le courage de descendre le courant sur une telle embarcation, ils arrivent sur la zone 20.

19. Les terres elfiques de Qualinesti

Les troncs des arbres distants d'à peine quelques dizaines de centimètres les uns des autres, des bosquets touffus de trembles poussent le long de la Blanche-Rage. Derrière, la forêt s'assombrit et devient de plus en plus dense.

Une fois que les aventuriers ont passé plus d'une heure dans ce lieu, des elfes émergent soudain des arbres et encerclent le groupe.

CHAPITRE 1

15 elfes. AL LB ; DE 12" ; pv 17 chacun ; DV 2+2; CA 5; AT1;D 2-9 (épée) ou 1-6 (flèche)

Les flèches sont encochées, les épées tirées, mais les elfes n'attaquent pas. Ils demandent à la place au groupe de se rendre. Ces elfes ont reçu l'ordre d'amener les PJ aux centaures de la zone 23 pour une raison précise.

Si le groupe combat les elfes, ils devront affronter le reste de l'armée elfique, au rythme d'une unité par heure de jeu. Celles-ci sont identiques à la première unité rencontrée. Il en vient toujours, vague après vague, décidés à se battre pour leur patrie avec un féroce implacable. Les elfes luttent jusqu'à ce que mort s'ensuive sans toutefois se lancer aux trousses des PJ au-delà de la frontière nord de leurs terres.

Si un PJ demande à savoir pourquoi ils ont ordre de les conduire dans le bois des Ombres, un des elfes répond : "Nous avons vu des signes d'un mal indicible envahir les terres. Havre et la totalité des terres des Questeurs tomberont, à moins d'un miracle. Un être glorieux a traversé notre forêt et annoncé votre venue. Nous ignorons son nom, mais nous avons reçu l'ordre de vous conduire à l'orée du bois des Ombres selon son commandement".

20. La Blanche-Rage encaissée

Là, le vif courant chargé d'écume de la Blanche-Rage rugit entre de hautes parois verticales. Le cours d'eau se rétrécit par endroits et se fraye un passage en force entre deux avancées de roc escarpée.

Les PJ qui ont la charge de piloter le radeau doivent alors effectuer des jets de force et de dextérité une fois par tour. Dès que l'un d'eux manque un tirage, l'embarcation se brise sur un rocher, envoyant tous ses passagers dans les rapides. Si cela arrive, le radeau est plus proche de la rive nord du fleuve. Utilisez les règles de nage explicitées ci-dessus au 18 pour déterminer si les personnages parviennent à s'accrocher à la paroi rocheuse au nord. Dans cette éventualité, ils découvrent alors des passages qui leur permettent d'escalader la falaise pour aboutir à la zone 22.

Le radeau parcourt 3 kilomètres en un tour.

21. Les montagnes magiques

La vallée s'étend d'est en ouest entre le pic du Prieur et une autre chaîne montagneuse. Sur le pourtour, de hauts bosquets de trembles agitent leurs feuilles encore vertes alors que l'automne est déjà bien entamé. Un tapis

de hautes herbes grasses recouvre le sol de la vallée. Les deux voies d'accès à la vallée, vers le sud-ouest et vers l'est, conduisent dans l'obscurité de forêts encore plus profondes.

22. La forêt des spectres

La voûte de feuilles s'épaissit ; sur le sol, au fur et à mesure que vous avancez, les taches de soleil se font de plus en plus rares puis disparaissent toutes en même temps. Le tronc des arbres est nouveau, l'écorce presque noire. Devant vous s'étendent des ombres de plus en plus denses.

Ceux qui pénètrent dans le bois des Ombres (22-26) sont victimes de son charme déroutant. Lorsqu'un PJ quitte le bois des Ombres, il est incapable d'exprimer ce qu'il y a vu ou vécu, même s'il se rappelle clairement des aventures et des rencontres qui ont émaillé son chemin. Si les joueurs continuent, lisez ce qui suit :

Se faufilant entre les formes étranges des arbres, des silhouettes bizarres volettent non loin de vous. La densité du sous-bois empêche de distinguer tant leur apparence que leur taille.

À moins que les PJ ne sortent du bois, les esprits se manifestent et demandent leurs noms. S'ils donnent de fausses réponses, les spectres asservis les attaquent alors. Si, à un quelconque moment avant ou pendant le combat, les héros avouent leurs vrais noms et/ou montrent le bâton de cristal bleu de Lunedor, les spectres cessent toute attaque et les laissent passer.

12 spectres asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 3x17, 2x18, 2x19, 2x14, 2x10, 12; DV 3; CA2 ; AT1 ; D1-8 ; 20% de résistance à la magie.

Les aventuriers à qui l'on permet de poursuivre leur chemin entendent le chef des spectres déclarer : "Le Maître des Forêts est là. Vous êtes attendus." Les esprits s'écartent tous devant les héros pour leur laisser le passage, sauf un qui les escorte pendant environ 800 mètres le long d'un sentier qui les mène à la zone 26.

Si les PJ posent à leur curieux compagnon des questions sur les spectres, il leur répond : "Il y a bien longtemps, avant que ne change le monde, nous avons reçu pour consigne de garder cette terre contre le moindre péril. Telle est la Raison. Nous avons échoué. Désormais nous nous repentons en la protégeant tant que cela est encore possible."

23. Le domaine boisé des centaures

"Haltel!" Le large torse d'un homme s'élève soudain d'un buisson qui pourtant pousse jusqu'à hauteur d'oeil. Il vous toise de plus de cinquante centimètres. Un bras musclé surgit, prêt à jeter une lance. "Vous êtes pris. Suivez-moi jusqu'au juge de la forêt ou soyez jugé par ma lance et celles de mes compagnons".

Si les héros résistent, les centaures luttent jusqu'à la mort. Sinon, ils désarment le groupe et, hissant les PJ sur leur dos, les emmènent dans la zone 26.

8 centaures. AL CB ; DE 18" ; pv 18, 28, 21, 13, 24, 20, 19, 16 ; DV 4 ; CA 5(4) ; AT 2 ; D 1-6/1-6

Les centaures sont peu enclins à discuter de quoi que ce soit avec les PJ tant qu'ils n'auront pas vu le Maître des Forêts. Aux questions des aventuriers, ils se contentent de répondre : "Le Maître des Forêts répondra à tout".

24. Les dryades des forêts

D'énormes chênes enfoncent profondément leurs racines dans le sol et vous dominent de toute leur magnificence. Bien qu'herbe et broussailles continuent de croître, constellées de glands et de brindilles, il est difficile d'apercevoir quoi que ce soit à plus de quelques dizaines de centimètres à l'intérieur de la forêt.

À moins qu'une autre créature de ces bois escorte les PJ, les dryades manifestent leur présence dès que les héros ont parcouru plus de 400 mètres dans cet endroit. Les PJ ne les aperçoivent que furtivement : des femmes aux longs cheveux et à la voix douce qui se parlent en chuchotant. Elles ne font aucun effort pour s'adresser aux héros et disparaissent quand on s'approche d'elles. Si une créature de la forêt accompagne les PJ, ces derniers ne verront pas les dryades.

1-6 dryades. AL N ; DE 12" ; DV2 ; CA9 ; AT1 ; D 1-4 ; sorts de charme

Le Maître des Forêts offre gîte et protection aux dryades qui, en contrepartie, gardent cette forêt. Elles chuchotent les unes avec les autres lorsqu'elles aperçoivent des intrus et avertissent le Maître des Forêts.

25. Le défilé de l'Etoile du Soir

Des défilés escarpés escaladent les pentes raides des sommets de la chaîne de la Sentinelle. Des nuages passent au



CHAPITRE 1



dessus des clairières bleu-vert qui se découpent a flanc de montagne.

Le groupe a 15% de chances par tour de rencontrer un pégase dans ce secteur. Les pégages paissent tranquillement, sans être dérangés par la présence du groupe. Ces créatures sont si dociles que les PJ peuvent les monter.

1-12 pégages. AL CB ; DE 24/18" ; DV ; CA6 ; AT3 ; D 1-8/1-8/1-3

Lorsque les héros les montent, les pégages s'envolent. Mais, une fois dans le ciel, ils se dirigent sans détour vers la zone 26 en dépit de toutes les tentatives possibles et imaginables des héros pour les diriger. Si les PJ menacent un pégase, la créature fait une ruade après avoir décollé, obligeant son cavalier à réussir un tirage de dextérité sous peine d'être désarçonné.

26. Le bocage de la licorne

La dense forêt de chênes laisse brusquement la place à une clairière. Des brins d'herbe grasse en tapissent le sol jusqu'à un flanc de colline surmonté par un promontoire rocheux. Perchée sur ce surplomb se tient une licorne majestueuse, levant haut la tête avec fierté mais avec une étrange tristesse dans le regard.

Si les PJ approchent du promontoire, la licorne leur parle. Elle peut appeler des créatures sylvestres à son aide si les aventuriers font preuve de suffisamment d'inconscience pour l'agresser.

Licorne, Maître des Forêts. AL CB ; DE 24" ; pv 60 ; DV 10 ; CA 2 ; AT3 ; D 1-8/1-8/1-20

"Je suis le Maître des Forêts, déclare la licorne quand le groupe avance. Vous avez pénétré dans la grande forêt : je vous accorde le droit de passage et l'aide de toutes les créatures tant que vous demeurez à l'intérieur de nos frontières". À compter de cet instant et jusqu'à ce que les PJ quittent la forêt, aucune créature ne les agresse si elle n'a pas été attaquée d'abord.

À un moment de votre choix, le Maître des Forêts annonce aux PJ : *"Il y a quelques jours, un être grand et glorieux vint parmi nous. Il possédait une immense sagesse et des pouvoirs rares de nos jours. Ayant prophétisé votre venue, il vous a laissé ce message : "Volant par-dessus les chaînes montagneuses du levant, vous devrez rejoindre Xak Tsaroth en moins de deux jours. Là-bas, si vous prouvez votre valeur, vous recevrez le plus grand présent jamais remis en ce monde." Tels furent ses mots exacts : "le plus grand présent jamais remis en ce monde !"*

Le Maître des Forêts n'en sait pas plus, mais il a conscience qu'une terrible force maléfique détruira sous peu la beauté de son domaine.

Si les PJ requièrent l'aide du Maître des Forêts, ce dernier appelle les pégages. Ces magnifiques animaux, un pour chaque PJ, se déploient silencieusement en cercle dans le ciel au-dessus de la clairière et se posent avec la douceur d'une plume dans l'herbe haute. Ils permettent aux aventuriers de les monter et, d'un bond puissant, décollent dans les airs. Leurs ailes bruissent dans le vent et ils s'élèvent rapidement au-dessus de la clairière. Les PJ qui jettent un coup d'oeil par-dessus leur épaule aperçoivent le Maître des Forêts fièrement dressé sur le promontoire. "Le plus grand présent que l'homme n'ait jamais reçu vous attend... Emportez la paix de mon foyer dans vos cœurs ; elle ne subsistera bientôt nulle part ailleurs." Les PJ s'envolant ainsi du bois des Ombres sont victimes de la confusion du départ (cf. zone 22) et doivent également réussir un jet de constitution à chaque tour sous peine de s'endormir.

Si les aventuriers décident inconsidérément d'attaquer la licorne, elle invoque immédiatement des créatures sylvestres magiques pour la défendre. Effectuez aussitôt un tirage sur la liste de rencontres aléatoires concernant le bois des Ombres. À compter de cet instant jusqu'à ce que les PJ quittent la forêt, toutes les créatures rencontrées les attaquent à vue. Si, en revanche, les héros se dirigent vers la lisière du bois, les créatures tentent simplement de les chasser de cet endroit.

27. Le col de Portal

Les feuilles luisantes flottent doucement dans les airs, tombant des arbres jusqu'au sol du défilé. La route usée se faufile paisiblement entre les deux pointes des pics de la Sentinelle.

28. Portal

Des volutes de fumée fainéante s'échappent des cheminées de Portal. Les demeures confortables et les échoppes sont pelotonnées dans les bras des montagnes de la Sentinelle au début du col qui mène à Solacium. L'odeur du pain en train de cuire adoucit le vent frais de l'automne.

Portal ressemble à Solacium par bien des aspects. Néanmoins, les maisons sont construites sur le sol et, contrairement à Solacium, la ville n'a pas de forgeron.

Les citoyens de Portal ignorent tout

d'un danger causé par des "hommes-démons" ou des "armées maléfiques" et, dédaigneusement, considèrent que de tels récits ne sont que des contes à dormir debout. Des "dragons dans la nuit" est le nom dont ils baptisent les histoires peuplées de choses qui n'existent pas.

29. Les steppes du couchant

D'immenses prairies s'étirent pendant des kilomètres à l'est des montagnes de la Sentinelle. L'herbe brunie se couche sous le vent d'automne dont la température a brusquement fraîchi.

30. Que-Teh

Sifflant avec tristesse, le vent glacial rode dans le village silencieux de Que-Teh.

Les signes caractéristiques d'une fuite précipitée sont perceptibles d'un bout à l'autre du village : bocaux de nourriture à moitié vidés, repas à demi terminés et hochets-crécèles d'enfants abandonnés dans un coin. Un ranger a 50% de chances de découvrir des traces des villageois qui mènent sans détour jusqu'à la zone 38.

31. Le grand carrefour

Au milieu des ondulations d'une immense steppe convergent trois routes. À leur intersection, une unique colonne de pierre indique les directions de Que-Teh, Que-Kiri et Que-Shu. Un vent froid tourbillonne autour du pilier. Vers l'est, un épervier solitaire trace des cercles dans le ciel.

Le sol est piétiné. Un ranger dispose d'une probabilité de 30% d'identifier certaines empreintes comme appartenant à des draconiens (à la condition, bien entendu, d'avoir déjà vu de telles créatures auparavant). Ces traces se dirigent vers l'est, en direction de Que-Shu (36).

32. Que-Kiri

Des minces colonnes de fumée s'échappent des cheminées de Que-Kiri. Tandis que vous approchez de la ville, plusieurs hommes, venant apparemment de la bourgade, avancent précautionneusement dans votre direction.

Les gardes municipaux accompagnent les PJ à travers la ville sous bonne escorte mais ne les autorisent pas à rester. Ils discutent avec les aventuriers mais, inquiets quant à la sécurité de leur cité, ils n'ont aucune confiance dans les étrangers.



CHAPITRE 1



10 gardes municipaux. AL var ; DE 12";
pv 11, 10, 3, 6, 2, 2x8, 9, 4, 5 ; DV2; CA 8 ;
AT1 ; D1-6

Si le groupe tue les gardes et tente d'entrer dans la ville, la population toute entière l'en chasse et, en aucun cas, ne lui offre aide ou renseignements. Les aventuriers peuvent amener un garde à leur parler dans 80% des cas. Dans cette éventualité, il leur dit : *"Nous ignorons la nature du danger qui vient vers nous, mais nous savons qu'il arrive. Nos éclaireurs ont vu d'énormes incendies dans le nord. Nombre d'entre nous ont disparu au cours de la semaine dernière. Mais maintenant nous sommes prêts à accueillir l'ennemi. Nous sommes plus de 600... Qui pourrait nous résister ?"* Ils sont certains d'être en mesure de battre n'importe quel adversaire et que rien ne les empêchera de le faire.

33. La vallée de Kiri

La forêt devient plus sombre et plus touffue aux abords d'un ancien sentier. Une tranquillité aride et glaciale plane dans l'atmosphère ; les arbres sont nouveaux et tordus. Vous avez l'impression d'être constamment surveillés par tout ce qui vous entoure.

Un sorcier mauvais est mort ici autrefois. Seule demeure son essence.

34. Les steppes à l'ouest de Que-Shu

Un vent glacé et mordant traverse le plat pays. Une odeur caractéristique, portée par les vents qui soufflent de l'est, emplit vos narines : l'odeur acre de l'herbe qui brûle.

35. La désolation au nord

Sous vos semelles, les prairies se transforment rapidement en chaume carbonisé. Sur des kilomètres, les plaines autrefois verdoyantes ont subi les ravages d'un gigantesque incendie. Le goût de cendre de la terre brûlée subsiste dans l'air. Des créatures massives et lourdes ont piétiné le sol de tous côtés.

Un ranger ayant croisé déjà le chemin de draconiens peut déterminer dans 80% des cas que ces empreintes leur appartiennent. Il a également 20% de chances de découvrir qu'elles se dirigent tout d'abord vers le sud avant de remonter vers le nord.

36. Que-Shu

Lisez ceci lorsque les héros pénètrent dans cette zone :

Des vents glacés dissipent les volutes

de fumée que dégagent encore les feux agonisants à l'intérieur du village.

Des oiseaux décrivent des cercles dans le ciel au-dessus de la bourgade ou rien ne bouge, avant de descendre lentement parmi les huttes. Tout le reste est calme et tranquille.

Lisez ceci au moment où les héros entrent dans le village :

Ils sont partis. Les huttes et les tentes de Que-Shu sont désormais abandonnées. Un son bizarre - un grincement - provient de la place centrale du village.

Les charognards regardent fixement dans le vide. Ils se perchent sur une étrange construction assemblée à la hâte au milieu de la place. Deux énormes piliers ont été enfoncés dans le sol avec une telle force que leurs bases ont presque éclaté sous le choc. Une barre de traverse robuste, solidement attachée, les relie à trois mètres du sol. Le bois est calciné et recouvert de cloques. Trois chaînes, refroidies maintenant mais fondues par la chaleur, se balancent en grinçant dans le vent. Un cadavre est suspendu par un pied - apparemment du moins - au bout de chaque chaîne. À l'évidence, et ce bien que noircis et carbonisés, les trois corps ne sont pas humains. Pour couronner ce macabre édifice, un message rageusement griffé sur un bouclier est fiché dans la traverse par une lame d'épée brisée.

Les PJ peuvent découvrir des signes montrant que les villageois ont quitté leurs maisons avec précipitation. Les traces qui partent du hameau mènent de toute évidence à l'est, vers les montagnes.

Chaque aventurier a une base de 15% de chances de lire l'écriture sur le bouclier, ceux qui ont des capacités de lecture des langues ajoutant ce pourcentage au précédent. Le message une fois déchiffré signifie : *"Sachez, vous tous mes serviteurs, qu'ainsi finissent ceux qui osent me défier et font des prisonniers. Tuez ou soyez tués. Verminaard."* Les corps appartiennent à des hobgobelins.

37. Le chemin des Sages défoncé

Les pavés disjoints d'une ancienne route tracent un chemin à travers des steppes brunâtres. Les pavés vont vers le nord et le sud.

Un examen attentif du chemin dévoile de nombreuses empreintes de pas. Il semble que, il y a quelques jours, un grand nombre de personnes et des créatures massives

aient suivi cette voie en direction du sud.

38. Le réfugié

Une silhouette solitaire, sommairement vêtue et courant à toutes jambes, apparaît sur une éminence. Il s'agit d'un homme qui, à juger son apparence, est épuisé de surcroît. Derrière lui, trois silhouettes infatigables le poursuivent en bondissant. Elles lancent des remarques railleuses à leur proie, patientant un peu avant de fondre sur elle pour la mise à mort.

L'homme est à 150 m de distance au moment où commence la rencontre. Les herbes de la plaine faisant environ un mètre de haut, elles peuvent aisément dissimuler les héros. Le fugitif peut encore parcourir 165m avant de s'effondrer. Les draconiens, n'ayant d'yeux que pour leur victime, ne remarquent pas les PJ à plus de 15m de distance, voire même pas du tout si ces derniers se cachent.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/8" ; pv 2x8, 11 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Dans la mesure où les PJ représentent un danger réel à leurs yeux, les draconiens vont abandonner leur chasse à l'homme et se lancer à l'assaut des aventuriers s'ils les repèrent.

Morelle le réfugié. Humain. G4; AL LB; F16 ; I10 ; S12 ; D17 ; C15 ; Ch13 ; DE 12" ; pv 21 (6 pour le moment) ; CA 10 ; AT1 ; D 1-2

S'ils sauvent le fugitif, les PJ ont tout loisir de discuter avec lui. "Mon nom est Morelle, du village de Que-Teh, déclare-t-il en reprenant lentement son souffle. Les hommes-dragons nous emmènent tous dans le sud en tant qu'esclaves. Ce matin, les hommes de ma tribu ont tenu un conseil secret alors que nous étions enchaînés dans la caravane. J'ai été choisi pour fuir et me rendre à Que-Shu pour aller quérir de l'aide tandis que le reste de mes camarades se révoltaient contre les hommes-dragons et accaparaient leur attention. Une immense armée diabolique se trouve au sud. J'ai surpris leur conversation alors qu'ils parlaient d'une seconde armée qui attend pour écraser les contrées des Questeurs à partir du nord. Ils retiennent leurs troupes uniquement par peur qu'un bâton de cristal retrouve le chemin de Xak Tsaroth une fois leur attention concentrée ailleurs. J'ignore pour quelle raison... (Un ton de désespoir



CHAPITRE 1



l'envahit). N'allez pas au sud, car on n'y trouve que servitude et mort.

Trouvez le bâton de cristal et rapportez-le à Xak Tsaroth. C'est notre unique chance..."

Si les PJ soignent ses blessures, cet homme va les accompagner. Il ne possède aucun équipement.

39. Le pont de la vieille route

Au lointain, un vieux pont franchit le cours tumultueux de la Blanche-Rage. Il y a plusieurs silhouettes sombres tapies du côté nord du pont. Elles sont plus nombreuses encore au sud.

Quand les PJ arrivent à moins de 90 mètres du pont, ils s'aperçoivent que les formes indistinctes sont des draconiens en train de monter la garde. 4 sont en faction au nord, 10-20 au sud.

4 gardes draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12, 6, 2x9 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

11-20 (1d10 + 10) draconiens baaz de réserve. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12 chacun ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Ils ont reçu des consignes précises de leur seigneur leur ordonnant de ne plus faire de prisonniers. En conséquence, ils tueront tous ceux qui approchent. Ils n'en savent pas plus au sujet de la position et de la situation des armées-dragons.

Si les héros approchent sur un radeau, les draconiens se jettent du pont pour leur sauter dessus, faisant ainsi chavirer l'embarcation et précipitant tout le monde (aventuriers et hommes-dragons) dans l'eau. Utilisez les règles de nage du 18.

Les gardes à l'extrémité nord du pont sont les seuls autorisés à poursuivre au nord du fleuve. Les draconiens de réserve peuvent se lancer aux trousses de n'importe quel intrus au sud du cours d'eau.

40. La route du midi

Le vent couche étrangement les hautes herbes sur la rive sud du fleuve. De temps à autre, la pointe brillante d'une lance ou le reflet d'un rayon de soleil sur un casque apparaît fugitivement au milieu de l'étendue verdoyante. Le ciel froid de l'automne est nuageux et le tonnerre gronde vers le sud.

Si les PJ se dirigent vers le sud, ils se retrouvent face à l'armée draconienne du sud, contraints d'affronter une unité par

heure de jeu. Le nombre d'unités est infini.

11-20 (1d10 + 10) draconiens baaz de réserve (une unité). AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12 chacun ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Ces soldats ont reçu l'ordre de ne pas effectuer la moindre poursuite au nord du fleuve mais d'attaquer et de tuer tous ceux qui posent le pied sur la rive sud. Ils ne savent rien d'autre.

41. Le chemin des Sages vers l'est

Là, au fond des défilés des montagnes abandonnées, une ancienne voie défoncée et oubliée poursuit son chemin solitaire. Les brins de mauvaise herbe qui poussent entre les pavés disjoints de la route ont pourtant été piétinés. Un vent glacé souffle de l'est.

Un ranger a 50% de chances de repérer des empreintes laissées par des hommes des steppes qui se mêlent à d'autres traces plus profondes. Si le ranger a auparavant rencontré des draconiens, il dispose alors d'une probabilité de 30% de reconnaître également ces empreintes.

42. Les terres maudites du Nouvel Océan

Une forêt où pousse une seule variété d'arbres, le grifferrum, s'étend vers l'est jusqu'au Nouvel Océan. Sous la couverture des branches enchevêtrées, les torrents des montagnes abandonnées se frayent un impossible chemin à travers un marais spongieux. Des flots de terre détrempée percent ça et là la surface des eaux stagnantes. Le paysage n'est plus que marécages et ténèbres.

Il y a 15% de chances par tour que le sol détrempé sur lequel progressent les aventuriers ne mène nulle part et que le groupe soit alors contraint de traverser un bras d'eau de 2 à 3 mètres de large pour rejoindre la portion de terre suivante. Référez-vous au tableau de rencontres aléatoires pour plus de détails.

43. Les terres-dragons

Les flammes d'un millier de feux de camp brillent au loin dans les plaines calcinées. Non loin de vous, plusieurs créatures sont recroquevillées autour de leur feu.

1 lieutenant draconien bozak. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 23 ; DV 4 ; CA2 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts ; explose en

mourant pour infliger 1d6 de dégâts

Sorts :

1er niveau : bouclier ; charme-personnes ; projectiles magique

2ème niveau : image miroir ; invisibilité

2 gardes baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 12, 6 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

6 hobgobelins. AL LM ; DE9" ; pv 4x5, 6, 7 ; DV1+1 ; CA5 ; AT1 ; D1-8

Si un PJ parvient à se déplacer silencieusement à moins de 9 mètres des gardes, il les entend parler en commun. *"Nous sommes capables d'écraser cette vermine humaine, déclare le plus grand. Aussi pourquoi attendre que le vieux Verminaard s'empare d'un maudit bâton de cristal ? Voilà une question que je me pose. Il a même requis la présence de Khisanth jusque là, alors que son aide serait loin d'être superflue ici...!"*

Si les PJ vont au-delà de cet avant-poste, ils se retrouvent face au gros de l'armée draconienne et affrontent une unité par heure de jeu. Leur nombre est infini.

11-20 (1d10 + 10) fantassins baaz. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

44. Xak Tsaroth

Lorsque les aventuriers pénètrent dans Vantique cité, ils commencent par la zone 44a ci-après. Utilisez la carte des marécages.



chapitre 2 : la cité perdue des anciens





CHAPITRE 2



44a. Les ruines dans les marécages

Les racines sinueuses et apparentes des grifferra s'enfoncent dans la boue et l'eau du marais. Une profusion de lianes, de plantes grimpantes, d'arbustes et de fougères obstrue le champ de vision au-delà de quelques mètres. Le sol est détrempé et spongieux. Tout n'est qu'ombre : le soleil ne jette que des éclats sporadiques à travers la voûte touffue de la jungle.

De temps en temps (1 chance sur 6 par round), des vestiges apparaissent au milieu des buissons : briques de fondation fracassées, urnes brisées, sculptures antiques.

De nombreuses créatures sont passées par ici depuis trois ou quatre heures. Les empreintes semblent vaguement reptiliennes. Si les aventuriers ont déjà eu affaire à des draconiens, ils ont 20% de chances de les identifier.

44b. Les eaux du marais

Un dépôt verdâtre recouvre la surface des eaux noires. Des senteurs amères, métalliques, flottent dans l'atmosphère.

Il est impossible de préjuger la profondeur de l'eau (1d6 x 30 cm tous les 9 mètres parcourus). Dès que quelqu'un pénètre dans l'eau, quel qu'en soit le motif ou la raison, lancez 1d6. Si le résultat est inférieur à 4, lancez 1d4 et reportez-vous aux catégories 21-24 (1d4 + 20) sur le tableau de rencontres aléatoires (Appendice 4) pour déterminer quelle créature surgit des eaux et attaque.

44c. Les passerelles de lianes

Des cordes, tressées avec des lianes épaisses, relient deux îlots de terre comme une toile d'araignée démesurée. Chaque extrémité est nouée autour de plusieurs troncs d'arbres. Les cordes sont recouvertes de mousse visqueuse.

Contrairement aux apparences, ce pont grossier est solide. Les aventuriers doivent réussir un tirage de dextérité avec un ajustement de -5 pour le traverser sans problème. En cas d'échec, ils tombent à l'eau et dérangent un monstre aquatique (procédure identique à celle du 44b).

44d. L'affrontement de l'arbre mort

Le sol détrempé s'enfonce dans la fange du marécage. Là, un gigantesque grifferrum s'est effondré et enjambe un bras d'eau jusqu'à un autre flot qui

émerge du bourniers L'écorce du tronc disparaît sous une épaisse couche de mousse verdâtre.

Derrière les arbres et les broussailles, à seulement 5-6 mètres de là, rôdent six draconiens bozaks. Quatre d'entre eux se trouvent sur la même rive que les héros, les deux derniers de l'autre côté.

6 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 18, 23, 20, 15, 17, 27 ; DV4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant.

Sorts :

1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*

2ème niveau : *toile d'araignée ; ténèbres sur 5 mètres.*

Le plan de ces hommes-dragons embusqués consiste à capturer le groupe et emmener les aventuriers à leur campement pour les interroger. Ils vont tout d'abord donner l'assaut avec leurs sorts de toile d'araignée. Les PJ doivent réussir leur jet de protection à -2 sous peine de se retrouver emmaillotés aux arbres qui sont derrière eux. Les draconiens tentent alors de plonger un par un les aventuriers dans le sommeil. Ils transportent tous les captifs dans leur camp (44f) et les gardent prisonniers.

Si les draconiens subissent plus de 50% de pertes, ils battent en retraite.

Ce groupe sait à propos du bâton de cristal : qu'il s'agit d'un objet très puissant, qu'il a été volé dans les ruines et que leur chef Verminaard le considère comme étant l'unique chose qu'il craigne capable de faire obstacle à ses projets.

44e. Le pont en mauvais état

Au milieu des lianes et des plaques de mousse, un pont relie deux îlots de terre. Son treillis en bois sculpté pour ressembler à des lianes est brisé en plusieurs endroits. Deux silhouettes encapuchonnées se détachent à l'extrémité nord de la passerelle.

2 gardes draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15°]/18" ; pv 12, 8 ; DV2 ; CA4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

44f. Le temple des Baaz

Des ruines imposantes jaillissent hors des broussailles de la jungle. Des tourelles brisées s'élèvent à travers la voûte des arbres. Fougères et buissons poussent entre les dalles d'une place bordée de petites huttes et d'appentis. Un énorme

brasier brûle près du côté le plus au nord.

Au-delà des flammes, tapi sous la voûte à demi détruite d'un dôme, se tient un monstrueux dragon noir, les ailes déployées !

Le dragon noir n'est qu'une effigie en osier. Les draconiens qui se trouvent à proximité attaquent tout intrus qui ne soit déjà sous bonne escorte. Si les PJ ont été faits prisonniers, leur équipement est jeté pêle-mêle dans une des six huttes au hasard ; les héros eux-mêmes sont enfermés dans une cage en bambou.

Prêtre draconien bozak. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 23 ; DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; charme-personnes ; projectile magique*

2ème niveau : *image miroir ; invisibilité*

7 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15°]/18" ; pv 2x8, 9, 5, 11, 10, 3 ; DV2 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Ce prêtre dirige le camp et conduit les services religieux devant le grand dragon d'osier. Il ordonne que les PJ soient enfermés pendant trois jours jusqu'à ce que Khisanth, qui donne ses ordres au prêtre, vienne les réclamer. "Ce bâton de cristal représente pour nos maîtres le plus grand danger que nous connaissions," dit-il aux aventuriers s'ils ont le bâton. Dans le cas contraire, le prêtre les interroge pour savoir où il se trouve. Quoi qu'il en soit, il annonce au groupe : "Maintenant que vous êtes arrivés jusqu'ici, j'escompte fermement que vous ne mourrez pas aussi facilement entre nos mains que les captifs de Que-Shu ont osé le faire..."

Le dragon noir est une idole draconienne faite de lianes et de branches enchevêtrées. Il y a une ouverture à la base, entre les pattes. Les principales articulations des ailes sont liées toutes ensembles en dessous de la gueule du dragon. La gueule elle-même fait office de porte-voix. Si un PJ s'introduit dans le dragon d'osier sans se faire repérer, agite les articulations et parle d'une voix forte dans la gueule, il sème la panique chez les draconiens qui fuient dans la jungle en poussant des hurlements pendant 1d6 tours.

Toutefois, l'assemblage tout entier a 30% de chances de s'effondrer gueule la première dans le brasier et d'être immédiatement la proie des flammes si un PJ fait une telle tentative. Quiconque pris à l'intérieur doit effectuer un tirage de dextérité pour



CHAPITRE 2



s'échapper de l'idole et éviter de subir la brûlure du feu. En cas d'échec, il perd 1d6 points de vie par chaque round.

La cage qui retient les héros captifs est en bambou. Un draconien baaz monte la garde devant nuit et jour. Durant la journée, il y a 10% de chances par heure pour qu'il s'endorme à côté de cette prison. Cette probabilité s'accroît à 30% par heure après le coucher du soleil. Un tirage réussi de torsion de barres/soulèvement de herse brise les barreaux de bois.

44g. La tour de la Vérité

Une tour à l'architecture gracieuse, qui n'a rien perdu de sa beauté en dépit de son état de délabrement avancé, s'élève hors des eaux sombres du marais. Des murs de blocs de pierre finement ciselés et équarris jettent toujours un éclat de magnificence au milieu de la végétation luxuriante de cette jungle.

Quelle tristesse de contempler les conséquences du Cataclysme : une capitale réduite au silence et à la décrépitude.

Bien que les étages en bois et les chevrons ont disparu depuis longtemps, victimes de la pourriture, un escalier taillé dans la pierre monte en colimaçon à l'intérieur de la tour jusqu'à un plancher en dalles de pierre au sommet. La tour offre un panorama de toutes les terres marécageuses environnantes : un amas de ruines (44k) est visible au nord-est.

44h. Le vivier

Il y a une mare au milieu des immenses arbres de la jungle. Pas même les majestueux grifferra ne poussent dans cette eau noire.

Il y a cinq coquilles d'oeuf sur le bord. Mesurant environ soixante centimètre de long, elles ont toutes l'aspect du cuir et sont brisées. Des dragons fraîchement éclos rôdent dans la mare, surgissant brusquement et attaquant si les PJ troublent la surface de l'eau.

5 dragons noirs fraîchement éclos. AL CM ; DE 12" / 24" ; pv 6 chacun ; DV6 ; CA3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/1-3 ; souffles d'acide (6 pv à chaque fois).

44i. Les chutes d'eau du marais

Le sol détrempé de la jungle s'arrête soudain au bord d'une falaise de 300 mètres de hauteur ! Les eaux des marécages dégoulinent le long de la paroi à pic jusqu'à un rivage battu par le ressac. À l'est, le Nouvel Océan s'étend

jusqu'à l'horizon, recouvrant ce qui fut autrefois une plaine fertile.

44j. L'obélisque écroulé

Un obélisque impressionnant est couché à côté de son piédestal fracassé. D'étranges runes filiformes le recouvrent. L'obélisque enjambe une étendue d'eau sombre et fait la jonction entre deux éminences de terre ferme.

Les PJ n'ont qu'une base de 15% de chances de déchiffrer les runes (ceux qui ont des capacités de lecture des langages y ajoutent leur pourcentage). Les runes signifient :

*La magnifique cité de Xak Tsaroth
Dont les beautés vous entourent
Se flatte de la bonté de ses habitants
Et de leurs actions généreuses.
Les dieux nous récompensent
En bénissant nos foyers.*

44k. La place de la mort

Émergeant de la jungle dense, une large avenue pavée traverse les ruines du nord au sud. À un embranchement, une autre voie part vers l'ouest. Ici, les colonnes cannelées et les bas-reliefs des édifices sont pitoyables à voir. À l'est s'étend une grande place, également pavée, au milieu des décombres des constructions. Quatre gigantesques colonnes se dressent dans le vide de l'autre côté : il ne reste rien de l'édifice qu'elles supportaient autrefois. Devant elles, un immense puits s'enfonce dans le sol. Des volutes de vapeur s'en échappent. Au nord se dresse un bâtiment intact qui, à l'évidence, est le seul à avoir échappé à la décrépitude, bien que le temps et les intempéries en aient érodé l'extérieur.

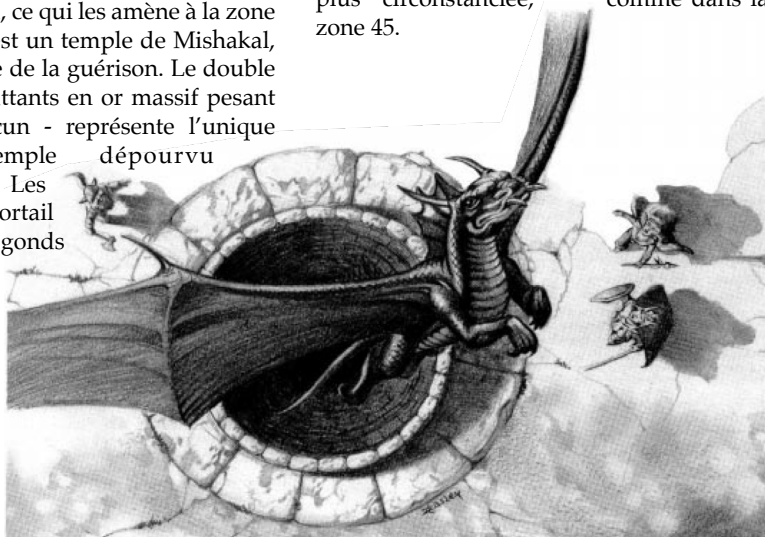
Les héros peuvent pénétrer dans le bâtiment au nord, ce qui les amène à la zone 46a. Cet édifice est un temple de Mishakal, l'ancienne déesse de la guérison. Le double portail - deux battants en or massif pesant 15.000 ppo chacun - représente l'unique entrée de ce temple dépourvu de fenêtres. Les battants du portail reposent sur des gonds à contre-poids : on l'ouvre comme une porte ordinaire. Tous ceux qui entrent dans ce bâtiment se retrouvent dans la zone 46.

Un calme pesant et impressionnant règne autour du puits. Les PJ qui jettent un coup d'oeil dedans n'aperçoivent que des ténèbres insondables. Des jets d'air glacé montent de l'intérieur du puits. Tout à coup, une terrifiante silhouette, d'une taille gigantesque et noire comme la nuit, en jaillit et déploie ses larges ailes membraneuses ! Le dragon est là. Les effets du sort de ténèbres, lancé par le dragon, envahissent la place.

Khisanth, un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12" / 24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA 3 ; AT 3 ; D 1-4/1-4/3-18 ; souffles d'acide. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* (x2), *poigne électrique* (x2), *projectile magique* (x2), *sommeil* (x2)

En accroissant sa vitesse et en effectuant un cercle dans les airs, le dragon utilise son premier round de combat pour découvrir une meilleure position d'attaque. Les PJ sont éventuellement victimes de la terreur que suscite un tel monstre (cf. Manuel des monstres). Le dragon attaque alors les héros, demeurant en l'air hors de portée des épées et autres armes de poing. Il les bombarde de sorts de projectile magique et de sommeil. Le dragon effectue ensuite deux passages, utilisant 4 chaque fois son souffle d'acide à 64 points de dégâts : le jet brûle les chairs avec une précision mortelle. Finalement, lors du troisième passage, ressentant le besoin de regagner la sécurité de son antre, il vole au-dessus du puits, replie ses ailes autour de son corps et tombe comme une pierre dans l'ouverture. Très loin dans les profondeurs, il met un terme à sa chute libre et se dirige vers son repaire. Une fois cette rencontre terminée, les aventuriers peuvent éventuellement explorer le puits de manière plus circonstanciée, comme dans la zone 45.





La Complainte de Lunedor

ANDANTE S^{f} Em Em D Em G Em

Les 1. prai-ries sont im-menses. Ain -si chante l'é- té. Lu - ne-dor la prin-cesse aime
2. prai-ries sont mou-vantes. Et le -ciel est gris. Le chef en-voie Ri- ve-bise

G Bm G Em G D Em

un ro- tu- rier. Son père le puis- sant Chef tente de les sé -pa- rer: les prai- ries sont
vers le le- vant par tir en quête de forte et puis-san-te ma- gie: les prai- ries sont

C MAJ^7 D 1. Em 2. Em **CHORUS** C G D

im-menses. Ain -si chante l'é- té. 2. Les Oh Ri- ve- bise, où es tu par- ti?
mou-vantes: le ci- el est 2. gris.

D C G D D Em D Em

— Oh Ri- ve- bise l'au- tomne ar -ri-ve. As sise près de l'eau job ser- ve le Le -

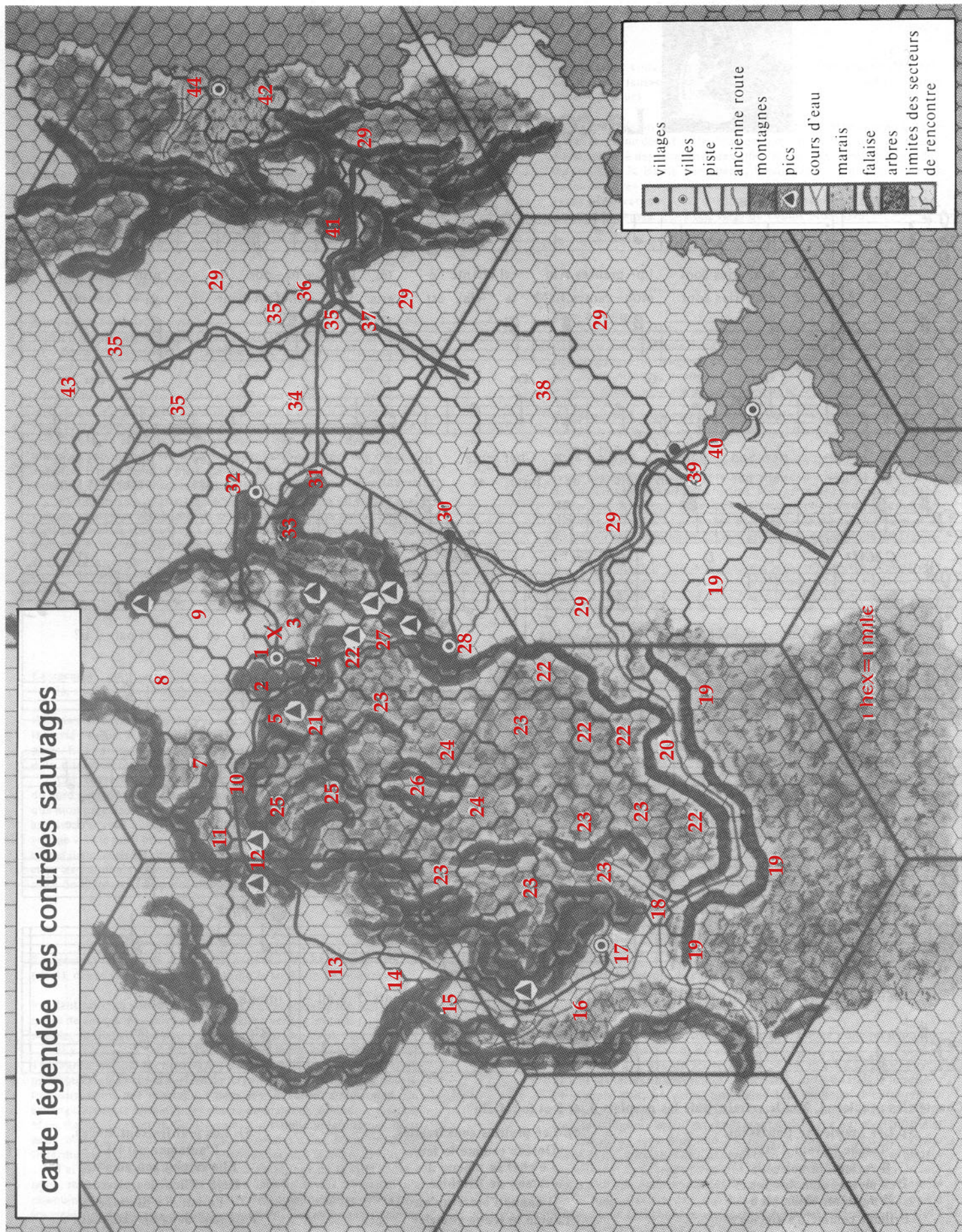
G Em C MAJ^7 D D.S. AL FINE Em FINE

vant, mais le So- leil ap- pa -raît seul au de- là des monts 3. L'au - tomne est i- ci

Chantez les couplets 1, 2 et le refrain, puis les couplets 3, 4, 5 et le refrain

- | | | |
|--|--|--|
| <p>3). Les prairies se flétrissent,
Tombe le vent d'été.
Il revient, la noirceur
Des pierres dans les yeux.
Il porte un bâton bleu
Brillant comme un glacier :
Les prairies se flétrissent, tombe le vent d'été.</p> | <p>4). Les prairies sont fragiles,
Dorées comme le feu.
Le chef se moque des
Vœux de Rivebise.
Il donne l'ordre qu'on
Lapide le jeune guerrier :
Les prairies sont fragiles, dorées comme les flammes.</p> | <p>5). Les prairies sont fanées,
L'automne est ici.
Elle rejoint son amant,
Déjà sifflent les pierres.
Le bâton s'illumine
Puis tous deux disparaissent :
Les prairies sont fanées, l'automne est ici.</p> |
|--|--|--|

carte légendée des contrées sauvages



TANIS

Guerrier demi-elfe du 5ème niveau

FOR 16 (Dégâts +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10%)
INT 12 (Langues : elfe Q., nain des collines, langue des steppes)
SAG 13
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 12 (choc métabolique 85%)
CHA 15 (Loyauté +15% ; Réaction +15%)
AL NB

CA = 4
PV = 35

CARAMON

Guerrier humain du 6ème niveau

FOR 18/63 (Toucher +2 ; Dégâts +3 ; Poids +1250 ; Ouverture 1-4 ; Torsion 25%)
INT 12 (Langues : 3 , aucune encore apprise)
SAG 10
DEX 11
CON 17 (Ajustement pv +3; choc métabolique 97%; Résurrection 98%)
CHA 15 (Loyauté +15% ; Réaction +15%)
AL LB

CA = 4
PV = 35

TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

Voleur kender du 4ème niveau

FOR 13 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4%)
INT 9 (Langue : langage kender)
SAG 12
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2 ; voir plus bas)
CON 14 (Choc méta. 88% ; Résurrection 92%)
CHA 11
AL N

CA=5
PV=15

P-Pocket	Crochet.	Pièges	Dépl.	Dissim.	Audit.	Escalade	Lect.
50%	40%	40%	43%	47%	20%	73%	15%

RAISTLIN

Magicien humain du 3ème niveau

FOR 10 (Ouverture 1-2 ; Torsion 2%)
INT 17 (Langues : 6 ; elfe Q., magius, voir au verso)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 10 (Choc méta. 70% ; Résurrection 75%)
CHA 10
AL N

CA=5
PV=8

Sorts : 2 du 1er niveau et 1 du 2ème niveau par jour.

STURM VIVELAME

Guerrier humain du 6ème niveau

FOR 17 (Toucher +1 ; Dégâts +1 ; Poids +500 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 13%)
INT 14 (Langues : elfe Q., langue steppes, solamnien, elfe S.)
SAG 11
DEX 12
CON 16 (Ajust. pv +2 ; Choc méta. 95% ; Résurrection 96%)
CHA 12
AL LB

CA=5
PV=45

LUNEDOR

Prêtresse humaine du 5ème niveau

FOR 12 (Poids +100 ; Ouverture 1-2 ; Torsion 4%)
INT 12 (Langues : langue des steppes, nain des collines, elfe Q.)
SAG 16 (Bonus magique +2)
DEX 14
CON 12 (Choc méta. 80% ; Résurrection 85%)
CHA 17 (Loyauté +30% ; Réaction +30%)
AL LB

CA=8
PV= 19

SILEX FORGEFEU

Guerrier nain du 4ème niveau

FOR 16 (Dégâts +1 ; Poids +350 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 10%)
INT 7 (Langue : nain des collines)
SAG 12
DEX 10
CON 18 (Ajust. PV +4 ; (Choc métab. 99% ; Résurrection 100%)
CHA 13 (Réaction +5%)
AL NB

CA=6
PV=42

RIVEBISE

Ranger humain du 5ème niveau

FOR 18/35 (Toucher +1 ; Dégâts +3 ; Poids +1000 ; Ouverture 1-3 ; Torsion 20%)
INT 13 (Langues : langue des steppes, elfe Q., nain des collines)
SAG 14
DEX 16 (Attaque +1 ; Défense -2)
CON 13 (Choc métab. 85% ; Résurrection 90%)
CHA 13 (Réaction +5%)
AL LB

CA=6
PV= 42

Équipement : cotte de mailles, petit bouclier, épée longue (D 1-8/1-12), lance de fantassin (D 1-6), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur).

Mon frère Raistlin et moi avons entrepris un périple qui nous a fait traverser la chaîne des Kharolis, bien que nous nous dirigions vers le sud-ouest, au-delà des royaumes des elfes. Nous cherchions les légendaires tours de la Haute Sorcellerie. Profondément enfouies sous les nuées sombres qui semblent toujours recouvrir cette contrée, nous avons découvert ces tours qui sont demeurées si longtemps dissimulées aux hommes. Elles ont surgi de l'épais brouillard...

Livre de sorts :

1er niveau : *charme-personnes, compréhension des langues, détection de la magie, disque flottant de Tenser, fermeture, mains brûlantes, poussée, projectile magique, sommeil.*

2ème niveau : *bruitage, détection de l'invisibilité, ESP, image miroir, invisibilité, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée.*

Équipement : Bâton de Magius (protection +3, +2 au "toucher" [D 1-8], lumière éternelle [1/jour], chute de plume [1/jour]), sac (comme le souhaite le joueur).

Dans les tours de la Haute Sorcellerie, mon frère Caramon et moi avons passé d'importantes épreuves conçues par les esprits de sages et de sorciers morts depuis des lustres. J'en garde des marques indélébiles en moi. Je perçois désormais le monde au travers de mes pupilles en forme de sablier et j'ai perdu presque toute ma santé. Pourtant, la magie qui agit maintenant en moi pourra nous être d'une aide considérable. Au moment de quitter cet endroit, je me suis souvenu des paroles d'un ancien sage. "Utilise tes pouvoirs à bon escient, disait-il, car le temps est proche ou ta force devra rétablir l'équilibre du monde."

Équipement : Bâton de cristal bleu (propriétés connues : guérit au contact, inflige des dégâts supplémentaires quand il est utilisé comme arme), armure de cuir, fronde +1, sac (comme le souhaite le joueur).

Je suis princesse de la tribu de Que-Shu. Rivebise est mon gardien et mon fiancé. Tous deux, nous cherchons à découvrir la nature de ce bâton et comment s'en servir. Il y a quelques mois, Rivebise alla trouver mon père et lui demanda ma main. Père avait une autre union en tête pour et exigea que Rivebise prouve sa valeur en rapportant la magie des terres abandonnées. Des mois durant, je n'ai reçu aucune nouvelle ou vu le moindre signe de lui. Puis Rivebise revint. Les projets de mon père étaient ruinés, aussi il déclara que le bâton n'était point magique avant de donner l'ordre que Rivebise fut lapidé dans le village. Les cailloux le blessaient mais j'ai couru à son côté. À cet instant, le bâton a émis une vive lumière et nous nous sommes soudain retrouvés au milieu des steppes à l'ouest des huttes. Nous cherchons la preuve que ce bâton renferme une magie puissante et bénéfique. Tant que nous ignorerons comment maîtriser cet objet, il nous sera impossible de retourner dans ma tribu.

Équipement : armure de cuir, petit bouclier, épée longue +2, arc court et carquois de flèches, couteau de chasse +1, sac (comme le souhaite le joueur).

Je suis un guerrier de la tribu de Que-Shu. J'aime Lunedor depuis de nombreuses révolutions du soleil. Je n'ai que peu de souvenirs de ce qui m'est arrivé après avoir atteint les terres abandonnées. Tout paraît sortir de songes funestes : un marais noir, un puits, une dame bienveillante et entourée de lumière, une créature maléfique aux ailes membraneuses... Parmi tout ceci, j'ignore ce qui est réellement arrivé et ce qui n'est que folie. Plusieurs mois plus tard, j'ai réussi à rentrer (comment exactement, je ne saurais le dire), perdant mon sang par de multiples blessures, délirant de fièvre et de visions. J'ai présenté le bâton, mais le conseil n'a eu que dédain pour cet objet. D'une manière ou d'une autre, le bâton nous a sauvés dans un éclair aveuglant comme un rayon de soleil. Nous cherchons maintenant à contrôler sa puissance.

Équipement : armure de cuir +2, épée longue +2 (D 1-8/1-12), arc long et carquois avec 20 flèches (D1-6), 2 dagues (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur)

J'ai erré dans les forêts et les terres sauvages pendant cinq années, à travers Qualinesti, à l'ouest des pics des Kharolis, à travers les forêts de Kith-Kanan, et ce jusqu'à la mer. Je n'ai pas trouvé la moindre trace de guérisseurs pendant mes voyages, pas même une seule histoire à leur sujet. Les dieux du bien doivent néanmoins exister: leurs traces sont omniprésentes. Le cerf blanc m'a conduit sur des pistes sûres, l'oiseau qui tournoyait dans le ciel annonçait la guerre et les nuages Orageux me prévenaient du danger. Il s'agit là de l'oeuvre des dieux du bien, mais je n'ai trouvé aucun clerc à l'ouest.

Équipement : armure de cuir, petit bouclier, bâton à brailance (équivalent à la combinaison fronde (bille) [D 2-5/2-7] et canne d'escrime +2 (D 1-6+2/1-4+2), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur).

J'ai presque perdu le souvenir de tous les endroits que j'ai traversés en cinq ans. J'avais souhaité établir une carte pour nos voyages, mais vous savez bien comment vont les choses... Plus de trajet que de carte. Au nord et ouest, les changements ont été plus dramatiques que nous le pensions. Il y a un océan au nord, à la place des steppes autrefois fermes sous le pied. Là où s'étendait Ergoth, le puissant empire n'émergeant, d'autant plus que des îles. Et me voici de retour à Solacium pour retrouver un village brimé, gouverné par une bande de mangeurs de racines qui se terrent dans Havre et se surnomment eux-mêmes les Questeurs. Ils prétendent constituer une théocratie en quête d'un dieu. Essayez donc d'y comprendre quelque chose... Selon mon point de vue, les choses ont empiré depuis qu'ils sont au pouvoir.

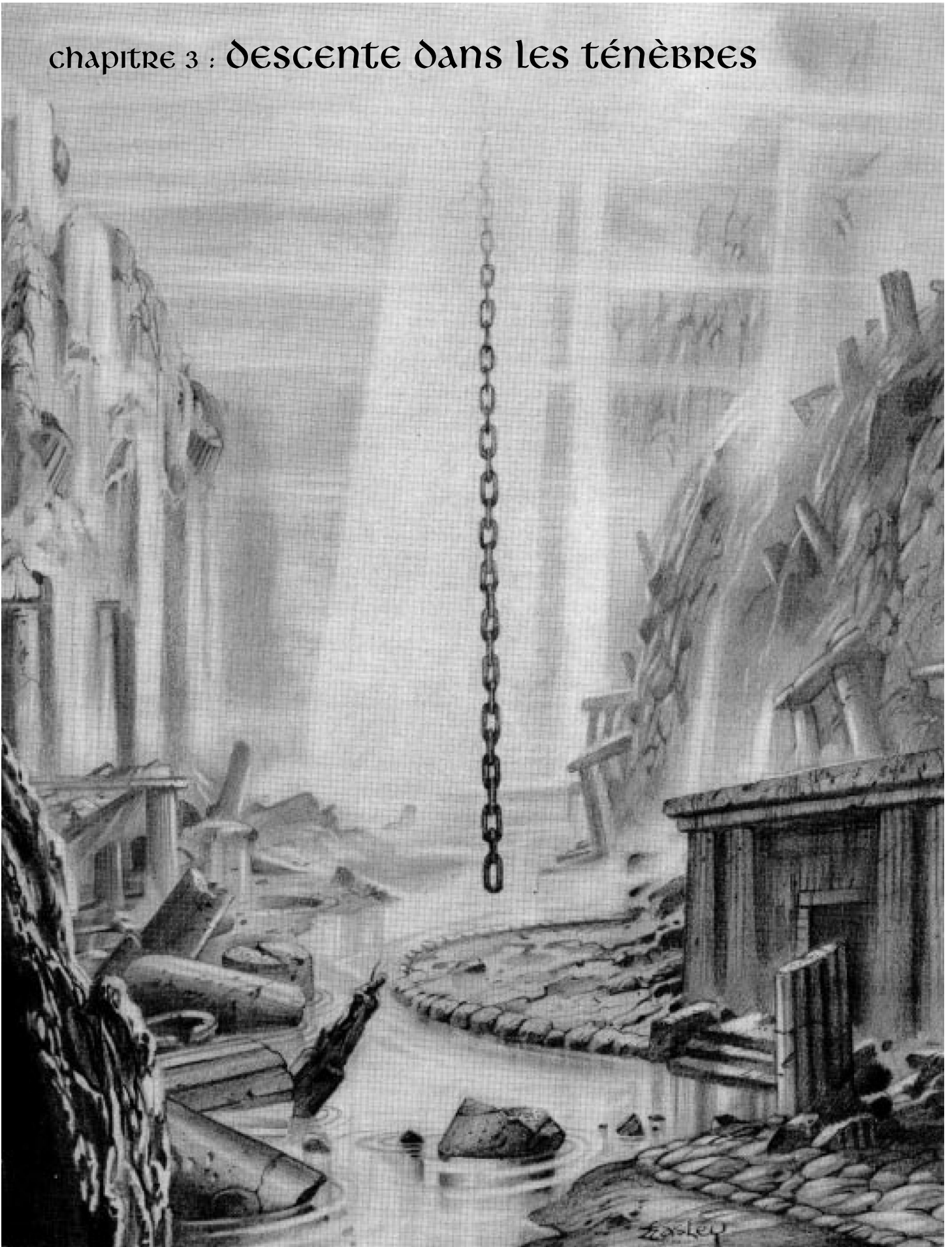
Équipement : cotte de mailles, espadon +3 (D 1-10/3-18), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur).

Escortant notre amie Kitiara, j'ai vu les contrées nordiques lorsque j'ai traversé l'océan. Une fois les eaux franchies, nos chemins se sont séparés. Elle partit vers l'est et j'allai vers l'ouest. J'étais certes en quête d'un saint homme, mais également de mon droit de naissance. Car, voyez-vous, je sais uniquement que ma mère a fui les terres du nord alors que j'étais encore un enfant. Elle portait avec elle tout ce que mon père décédé lui avait laissé : son épée et son anneau, qui m'ont appris qu'il avait autrefois été un chevalier de Solamnien. Aussi j'ai voyagé vers le nord pour occuper la place de mon père dans cet ordre bon et juste, mais les chevaliers solamniques sont tombés en disgrâce chez les habitants des contrées nordiques et il ne reste plus aucune trace de l'Ordre. Mon passé demeure donc toujours un mystère.

Équipement : armure de cuir clouté, petit bouclier, 2 hachettes +1 (D 1-6/1-4), dague (D 1-4/1-3), sac (comme le souhaite le joueur).

Pendant ces cinq années qui viennent de s'écouler, je me suis mis en quête de choses invisibles et j'ai cherché à venger les torts faits à mon peuple. Je n'ai eu que peu de résultats dans les deux cas. Il y a bien des années, tous les nains habitaient le royaume de Thorbardin au sud des montagnes Kalthax. Nous, les nains des collines, nous vivions sur la surface de Krynn et fournissions leur nourriture aux nains des montagnes dans les royaumes souterrains. En échange, ils nous offraient des objets de métal de splendide facture. Mais lorsque survint le Cataclysme, nous nous précipitâmes pour nous mettre à l'abri dans la cité sous le sol des nains des montagnes. Ils fermèrent leurs portes et nous abandonnèrent à la colère des dieux. J'ai cherché les Grandes Portes à l'intérieur de la ville souterraine, mais les montagnes ont changé. Des nains des ravines m'ont retenu prisonnier, mais je me suis échappé, tuant nombre de ces tristes créatures. Mille malédictions sur les nains des montagnes et leurs cousins des ravines !

chapitre 3 : descente dans les ténèbres





CHAPITRE 3



45. Le grand puits

La cavité circulaire plonge dans l'obscurité, d'où s'échappe une atmosphère viciée. Des volutes de vapeur et une forte odeur de putréfaction interdisent quasiment d'en distinguer le fond.

Les parois maçonnées de l'intérieur du puits s'enfoncent de 30 mètres avant de déboucher dans la voiture d'une vaste grotte sous les marécages. Sur le sol de cette caverne, environ 240 mètres plus bas, reposent les vestiges anéantis de Xak Tsaroth. La quasi totalité de la cité a glissé dans cette grotte au moment du Cataclysme. Il s'agit de la partie la mieux préservée de l'antique capitale délabrée. Le puits débouche directement au-dessus de la place centrale des ruines (zone 67).

46a. L'entrée du temple

Un portail à double battants d'or terni ferme les deux extrémités de ce corridor. Des arches romanes de couleur bleu s'élèvent à neuf mètres du sol pour former le plafond. Les portes à l'autre bout du large couloir sont fermées.

Ces portes pèsent chacune 25.000 ppo. Elles sont montées sur des gonds et s'ouvrent comme des portes de donjon ordinaires.

46b. L'avatar de Mishakal

Les battants d'or s'ouvrent sur la chambre centrale du temple. Un vaste dôme monte très haut au-dessus du sol superbement carrelé. On dirait que le temps s'est arrêté dans cette pièce. Au centre de la salle circulaire se dresse une statue d'une grâce et d'une beauté singulière : la silhouette délicate d'une femme drapée dans une robe flottante. Sa chevelure lui tombe en cascade sur les épaules et le cou, lequel est paré d'une amulette minutieusement sculptée. Son visage arbore une expression d'espoir radieux mêlé de tristesse. Cette pièce irradie une sensation de chaleur et d'amour.

La statue représente Mishakal, l'ancienne déesse de la guérison. Sa puissance règne toujours dans cette salle. Mishakal va, par l'entremise de cette effigie, révéler le destin des aventuriers et le but de leur quête. La statue a également le pouvoir de recharger le bâton de cristal bleu.

Mishakal, déesse de la guérison. CL25 ; AL LB ; DE 24"7/48" ; pv 355 ; DV 25 ; CA -3 ; AT 1 ; D 3-24

Si un clerc amène le bâton de cristal bleu dans cette pièce, la statue s'anime. "Disciple bien-

aimé, lui dit-elle, les dieux ne se sont pas détournés de l'humanité... C'est l'humanité qui s'est détournée des vrais dieux et qui cherche maintenant de nouvelles divinités qui n'existent pas. Mais la fin des ténèbres est proche. Le monde de Krynn va devoir faire face à sa plus grande épreuve. Plus que jamais, les hommes auront besoin de la vérité. C'est à toi de restaurer la vérité et le pouvoir des vrais dieux dans le cœur de l'humanité. Le temps est venu de rétablir l'équilibre.

"Pour acquérir le pouvoir, il te faudra la confiance des dieux. Très loin dans les profondeurs qui existent sous ce temple se trouvent les anneaux de Mishakal. La simple possession de ces disques de platine te permettra d'invoquer ma puissance. Tu dois les retrouver..."

"Mais ta route sera semée d'embûches. En ce moment, les anneaux sont dans l'ancre du dragon. Pour cela, je recharge ton bâton : utilise-le avec hardiesse et sans jamais hésiter, car alors tu l'emporteras. Mais même à cet instant, ton parcours ne sera pas achevé ; il te faudra quitter ce lieu et partir en quête d'un authentique Chef des peuples."

Les bras de la statue sont repliés comme s'ils avaient autrefois tenu une longue perche de faible diamètre. Si un PJ, quel qu'il soit, glisse le bâton de cristal dans les mains de la statue, le bâton s'illumine d'un éclat vif et se recharge.

46c. La salle de prière au sud

D'un bout à l'autre de la pièce, les bancs de marbre ont pris une coloration verdâtre. À première vue, cette salle n'a pas été utilisée depuis fort longtemps.

46d. La salle de prière au nord

Une fine pellicule verdâtre recouvre les bancs de marbre. En face de la porte, trois silhouettes sont penchées sur un dais. Leurs robes dissimulent leurs traits alors qu'elles bondissent à l'attaque.

Dans leur précipitation de combattre, les draconiens abandonnent le parchemin qui se trouve sur le dais et qu'ils examinaient.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"/18" ; pv 2x8, 12 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Le rouleau de papier est un parchemin de magicien sur lequel est inscrit un sort de foudre du 10ème niveau.

Les héros peuvent capturer les draconiens à condition que les hommes-dragons se voient infliger des dégâts supérieurs à 50% de leurs points de vie.

Ils connaissent le moyen d'accéder à la caverne par le puits (zone 45), mais cela ne peut servir qu'à des créatures volantes. Les draconiens connaissent également le système d'ascenseur au 47c et l'emplacement du repaire du dragon (70k).

46e. La sainte chapelle au sud

Un dôme élevé coiffe cette pièce circulaire. Une vague de moisissure dégouline du plafond, recouvrant des peintures aux couleurs si estompées qu'il est impossible d'y discerner quoi que ce soit. À l'ouest, cinq formes courtaudes grattent le mur de leurs doigts boudinés, raclant les fresques et les réduisant en amas de plâtre humide sur le sol.

5 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 2x9, 10, 16 ; DV2 ; CA8 ; AT1 ou 2 ; D1-6 ou 1-14

Les Aghars sont trop occupés à gratter et griffer pour remarquer l'arrivée des PJ. "Grattez, les amis, grattez ! scande leur chef en commun. Faut enlever ces dessins des murs ! J'ai entendu dire que les humains conservaient avant des jolis trésors derrière des murs comme ici. Le roi Grand Bulp en bas dans la cité-grotte pourrait même accorder des faveurs spéciales à nous si nous apportons quelque chose de joli à lui." Les nains sursautent en se rendant subitement compte que les héros sont dans la salle.

"V'la les seigneurs, les amis !" hurle le chef. Tous les nains tombent à genoux comme des sacs. Le visage collé contre le plancher gluant, ils se prosternent devant eux et pleurnichent : "Nous avions pas d'intention de faire mal, votre seigneurie !" avant de rejoindre la file des autres nains des ravines (47b).

Si les PJ les en empêchent, les Aghars implorant grâce. Si les héros promettent de les épargner, les Aghars dessinent une carte grossière qui indique le chemin jusqu'à la cité souterraine. "Allez rendre visite à roi à nous, le magnifique Phudge Grand Bulp. Il apportera sur le champ son aide à vous !"

46f. La sainte chapelle au nord

Une fresque circulaire, effacée et humide avec le temps, recouvre les murs de cette salle haute de 18 mètres. Un plafond voûté la surmonte. Des plaques de moisissure dégoulinent des murs.

46g. Les chemins de la mort

Un dôme coiffe cette salle circulaire de 18 mètres de haut. Lianes et plantes moussues se frayent un chemin à travers de longues fissures dans le plafond et



CHAPITRE 3



pendent à l'intérieur de la pièce. Les murs sont couverts de moisissure. Au centre trône un piédestal inoccupé et bien trop haut pour que l'on puisse en apercevoir le sommet depuis le sol. Du côté ouest de la pièce, juste en face de la double porte, un escalier circulaire descend dans les ténèbres. Une pellicule verdâtre en rend les marches traitres et glissantes.

47a. La crypte des anciens

Une pale lumière filtre par le plancher. Une immense salle s'étend vers l'est. Le plafond, solidement renforcé, tient bon au-dessus de vos têtes tandis qu'à vos pieds, le sol s'est effondré en plusieurs endroits. Des miasmes tièdes s'échappent des failles du plancher, apportant avec eux une odeur putride pour le moins désagréable.

Un nain est capable d'affirmer que ce plancher n'est pas sûr. Les trous béants donnent sur un vide de plus de deux cents mètres de haut, juste au-dessus du niveau inférieur des ruines de la ville. Il y a 65% de chances pour que le sol s'effondre sous les pieds de quiconque pesant plus de 500 po qui s'approche à moins de 1,5 mètre du bord d'une faille.

Même si un héros parvient au bord d'un trou, il n'aperçoit que des miasmes viciés en contrebas.

47b. Les cryptes au sud

Des cryptes sont régulièrement espacées des deux côtés du couloir. Un groupe de silhouettes trapues s'étire à la queue-leu-leu au milieu des volutes de miasmes viciés.

De nombreux nains des ravines, le dos vouté, avancent en file indienne. Tous les 3 tours, un fouet claque et la moitié de ces nains se précipite à travers l'entrée est de ce corridor. Le reste avance jusqu'à l'embrasement. Au bout de 6 tours, les 15 nains des ravines qui ont couru vers l'est débouchent par l'entrée ouest et se remettent au bout de la file.

30 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 10 chacun ; DV2 ; CA8 ; AT1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4

S'ils remarquent les héros, ces Aghars se contentent de porter un doigt sale à leurs lèvres : "Chuut !" Ils prennent la fuite en cas d'attaque.

47c. La descente

Les volutes d'un brouillard chaud s'échappent de deux énormes orifices pratiqués dans le sol, au nord et au sud. Une gigantesque marmite de fer est accrochée au bout d'une chaîne épaisse au-dessus de l'ouverture du nord. La chaîne fait le tour de deux grosses roues, court en travers du plafond et disparaît au centre du second trou. Deux silhouettes de grande taille sont accroupies à côté du chaudron.

Les orifices, de 3 mètres de diamètre chacun, transpercent le plafond de la caverne en dessous, à 210 mètres au-dessus du sol de la zone 66. Tous les 3 tours de jeu, un gong résonne dans les profondeurs. Un des gardes fait alors claquer son fouet et 15 nains des ravines venus du 47b se précipitent dans la pièce et se hissent dans la marmite. Une fois pleine, avec des jambes et des bras qui dépassent, voire même des nains cramponnés sur les côtés, elle descend doucement et entraîne la chaîne avec elle. 5 rounds plus tard, un autre chaudron, contenant des draconiens, apparaît à travers le second orifice en faisant gémir la chaîne qui le retient. Cette machine est la version aghar d'un ascenseur. Les surveillants draconiens ordonnent aux Aghars de se masser dans l'une ou l'autre marmite, utilisant ce système de contrepoids rudimentaire pour faire monter leurs camarades.

2 surveillants draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 12,14 ; DV2 ; CA4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant

Si les héros se lancent à l'attaque, les surveillants paniquent et bondissent dans le chaudron qui s'enfonce lentement. Les PJ ont une chance de sauter à l'intérieur mais au fur et à mesure que la marmite s'alourdit, sa vitesse de descente s'accroît. Vous devez les prévenir que "le chaudron tombe rapidement" si plus de deux aventuriers tentent de monter dedans.

Lorsque la seconde marmite arrive dans la pièce, elle contient des troupes draconiennes.

6 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 16 chacun ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Il s'agit là de troupes de choc, entraînées à lutter jusqu'à la mort. Elles ne font ce qu'on leur ordonne et ne savent rien à l'exception du chemin qui va de leurs quartiers

(64g) à leur poste (44e). Toutefois, elles ne dédaignent pas un petit casse-croûte en cours de route et les aventuriers leur semblent tout à fait appétissants.

47d. Les cryptes au nord

Des rangées de cryptes obscures qui exhalent une odeur de moisi s'enfoncent des deux côtés d'un couloir de 3 mètres de large et 9 mètres de haut.

47e. Le plancher effondré

Quatre arches donnent sur une pièce carrée fort bien préservée à une exception près : il n'y a pas de sol. Des volutes tourbillonnantes de brouillard s'élèvent du trou béant où se trouvait autrefois le plancher. Seul un morceau intact d'environ un mètre carré subsiste dans le coin nord-est. Un petit coffret y est posé au bord du gouffre.

La salle mesure 9 mètres de côté. La cassette contient 5 gemmes (1.000 po chacune).

47f. La salle de garde

Nul n'a touché à cette pièce depuis des siècles. Une pellicule verte a tout envahi ; des renforts de métal corrodé traînent à terre à l'endroit où se trouvait auparavant une table bardée de fer.

Les renforts se désagrègent au toucher. Le sol est glissant : toute créature qui combat ici le fait à -3 sur sa probabilité de "toucher".

47g. Le trésor

Six sarcophages de pierre reposent dans la salle. D'épaisses couches de moisissure et de dépôt gluant recouvrent tout ce qu'il est possible d'apercevoir. Une voix cavernueuse, comme provenant du fond d'un puits très profond, vous interpelle "Quels sont ceux qui entrent dans le tombeau des prêtres ?"

1 gardien spectral asservi. AL CB ; DE 30" ; pv 16 ; DV3 ; CA2 ; AT1 ; D1-8

L'esprit garde les tombes des prêtres et il lui est impossible de partir avant d'être dégagé de ses fonctions. Il est las de sa veille éternelle. Si les héros parlent au spectre avec gentillesse, il leur explique le but de sa présence en ce lieu. Si quelqu'un lui dit que le groupe est venu pour le relever, il est libéré de sa promesse et s'en va.

Dans chaque cercueil repose le squelette d'un roi de l'antique Xak Tsaroth. Chacun d'eux tient une *épée +1* qui brille, le pommeau sur la poitrine, la pointe dirigée vers les pieds.



CHAPITRE 3



47h. Le temple du sud

La pièce de 9 mètres de côté possède un plafond plan à 6 mètres du sol. Des bas-reliefs, enduits d'une substance visqueuse et verdâtre, ornent les murs.

47i. Le temple des morts

Un dôme de 6 mètres surmonte cette salle octogonale large de 9 mètres. Le mur du fond arbore une statue en relief de la déesse Mishakal. Les bras de la statue sont abaissés, comme pour recevoir quelque chose. Il y a des ouvertures au nord, au sud et à l'ouest.

47j. Le temple du nord

Le plafond s'est partiellement écroulé ! Apparemment, une canalisation d'égout de 1,2 mètre de diamètre, construite avec des petits pavés de pierre ajustés à la perfection, avait traversé le plafond et détruit l'angle nord-est de la pièce. L'extrémité irrégulière du conduit brisé dépasse du sol couvert de gravats. A priori, un homme peut suivre ce tunnel descendant dans la noir sur une distance appréciable, mais il n'y a pas la place d'y manier une épée.

Si Rivebise se trouve avec le groupe, il se souvient être déjà passé par ici. La canalisation mène au 48.

48. L'entrée de la canalisation

De la mousse et une pellicule verte et gluante recouvrent l'intérieur du conduit de 1,2 mètre de diamètre.

Les parois sont extrêmement glissantes. À moins d'avoir les deux mains libres pour contrôler leur descente, le PJ doit réussir un tirage de dextérité (en ajoutant 8 à leur tirage) sous peine de glisser tout le long de la canalisation jusqu'en 49.

Malgré cela, ceux qui glissent ne glissent pas seuls. Cinq nains des ravines, à mi-chemin entre la jonction (49) et le sommet, remontent ce conduit en rampant. Tout aventurier qui glisse les bouscule et dégringole à leur suite jusqu'en bas. Dans la mesure où cette descente éperdue est plus une glissade qu'une chute, le PJ ne subit aucun dégât de chute.

5 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 6, 2x9, 12, 16 ; DV2 ; CA8 ; AT1 ou 2 ; D1-6 ou 1-4/1-4

Les nains sont irrités par l'accident mais ne posent aucun problème aux PJ. Si aucun héros ne dégringole dans la canalisation, les Aghars rebroussement chemin jusqu'en 49

et laissent passer le groupe.

49. La jonction des canalisations

Un second conduit, orienté vers le bas, se greffe soudain sur la canalisation que vous suivez et qui continue en pente raide droit devant. La nouvelle voie paraît encore plus abrupte.

50. Les canalisations d'égout

La paroi circulaire du tube de 1,2 mètre de diamètre est enrobée de mousse et de boue verdâtre et visqueuse. Des filets d'eau dégouline lentement le long du conduit.

51a. La cave au-dessus

Une canalisation d'égout transperce le plafond de la grotte seulement 3 mètres au-dessus du sol. Ce qui reste de la pièce semble être sans dessus dessous. Des chevrons de plafond recouvrent le plancher et les portes s'ouvrent à 90 centimètres du sol.

1 énorme araignée. AL N ; DE 18" ; pv14 ; DV 2+2 ; CA6 ; AT1 ; D1-6+poison

Cette araignée a pénétré dans cette pièce en quête de nourriture. Elle attaque le premier PJ qui déboule à l'arrivée du conduit. Elle combat jusqu'à la mort.

51b. Le couloir renversé

Ce qui fut autrefois un plancher de lattes de bois cirées couvre le plafond.

51c. Les cuisiniers au plafond

Des ustensiles de cuisine sont éparpillés dans la pièce. Une grande table de bois est accrochée au plancher au-dessus de votre tête.

3 cuisiniers spectraux asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 17, 10, 16 ; DV3 ; CA2 ; AT 1 ; D 1 pv ; 20% de résistance à la magie.

Si les héros pénètrent dans cette salle, ils aperçoivent trois cuisiniers au plafond qui se comportent comme s'il n'y avait rien d'anormal. Les cuistots vont essayer d'effrayer les aventuriers et de les faire fuir hors de leur cuisine.

51d. Cul par-dessus tête

Des tables et des caisses brisées sont disséminées dans toute la pièce. Des filets d'eau marécageuse s'infiltrant à travers les fenêtres fermées par des volets et forme des mares entre les poutres du plafond au sol. Un être gigantesque plaqué contre le mur le

plus à l'est reçoit les excédents liquides qui s'écoulent alors dans la cheminée. Des accords de musique assourdis et des éclats de rire cavernaux planent dans l'atmosphère. Au-dessus de vous, des esprits flottent la tête en bas, comme s'ils étaient attablés. Ils rient et lancent des plaisanteries.

20 spectres asservis. AL CM ; DE 30" ; pv 17 chacun ; DV3 ; CA 2 ; AT 0 ; 20% de résistance à la magie.

À moins d'être attaqués, les spectres vaquent à leurs occupations et ignorent les PJ. Si les aventuriers les attaquent, ils s'éparpillent et s'évanouissent.

51e. La chambre commune

Des matelas pourris trainent pêle-mêle un peu partout dans la pièce. L'eau s'infiltre à travers les volets fermés des fenêtres, formant des mares sur le plancher. L'excédent s'écoule sous la porte sud.

52. La cheminée inversée

Des filets d'eau dégoulinent dans la cheminée. Des briques branlantes offrent des points d'appui de tous côtés.

La cheminée est maintenant dirigée vers le bas, l'âtre se trouvant en haut, et des filets d'eau s'écoulent à l'intérieur. Un homme peut aisément se glisser dans le conduit et il y a profusion de points d'appui grâce aux briques branlantes pour l'aider dans sa descente. La cheminée s'arrête subitement au milieu du vide, à quatre mètres et demi au-dessus du sol en pente d'une petite caverne.

53a. La boulangerie

Une canalisation d'égout, assemblée avec des petits pavés de pierre ajustés à la perfection, transperce le plafond de cette échoppe. Un filet d'eau s'écoule du conduit tubulaire sur le plancher et s'échappe par la porte à l'est. Sur le sol, directement au sud de la canalisation biseauté pourrissent 20 gros sacs.

En d'autres temps, cette échoppe a été une boulangerie. Les fenêtres qui se découpent dans le mur est surplombent les ruines d'une ruelle. Le fracas d'un torrent liquide provient de cette direction.

Le conduit fait 1,2 mètre de diamètre. Si un PJ déboule dans cette pièce, il atterrit sur les sacs qui se désintègrent en explosant sans coup férir. La farine qu'ils contenaient recouvre l'aventurier. Le héros ne subit pas de dégâts, mais tous ceux qu'il rencontre lui



CHAPITRE 3



demandent pour quelle raison il est ainsi couvert de farine tant qu'il ne s'est pas épousseté.

53b. La ruelle transversale

Les bâtiments qui bordaient autrefois cette petite rue se sont empilés les uns sur les autres, formant ainsi une arche grossière de dalles de marbre au-dessus du passage pavé. De l'endroit émane une impression de tranquillité exacerbée, comparable à ce que l'on pourrait ressentir dans la nef d'une cathédrale hantée. Les embrasures de porte et les vitrines brisées béent dans la rue comme si une succession d'explosions avait ravagé les édifices de l'intérieur.

54a. L'antichambre du sage

Des étagères pleines de livres couvrent le mur nord de la pièce, le dos souillé de vert-de-gris. L'odeur âcre et caractéristique du papier moisi emplit l'atmosphère.

Les ouvrages portent des titres familiers : *Huma et la Lance des Dragons*, *Récits de Guerres de la Pierre Grise*, *Chroniques de Kith-Kanan*, *Les dieux de Krynn*, et *Iconochronos*, Vol. I. Par exemple ! C'est vous, Astinus, qui avez écrit l'*Iconochronos*. Pour être tout à fait exact, vous êtes précisément en train de travailler sur le *Volume X...* ! Les infiltrations d'eau des marécages ont tellement détérioré ces livres qu'ils se désagrègent dès que quelqu'un les touche.

54b. La salle de consultation du sage

Juché sur une estrade à l'ouest de cette pièce, un grand fauteuil doré est affaissé sur un côté. La silhouette lumineuse et transparente d'un homme en position assise et vêtu d'une robe flotte au-dessus du siège.

1 sage spectral asservi. AL CM ; DE 30"; pv 15 ; DV 3 ; CA 2 ; AT 0 ; 20% de résistance à la magie.

Les héros qui se trouvent dans la salle entendent la voix de la silhouette fantomatique. "*Mon nom est Ossamis. J'ai fait la promesse solennelle de répondre à une ultime question avant de partir. Demandez ; la réponse sera votre.*"

Ossamis répond de son mieux à n'importe quelle question. Il connaît l'endroit où se trouvent les anneaux de Mishakal (zone 70k) et le chemin à suivre pour y arriver.

55. Le parvis du trésor

La voûte de décombres de la rue débouche sur une esplanade. D'énormes colonnes fissurées et délabrées peinent à soutenir le plafond de pierre. L'eau qui inonde la ruelle vient gonfler avec fougue le cours d'une rivière qui, jaillissant du mur est, s'écoule ensuite vers l'ouest. Un grondement continu et sourd provient de cette direction. Sur l'autre bord de la rivière, des portes en acier maculées de noir se découpent sur la façade carrée d'une construction solide.

Tous ceux qui tentent de franchir le cours d'eau en pataugeant doivent effectuer un tirage de force (en soustrayant 5 au résultat) pour y parvenir. Les kenders et les nains ne bénéficient pas de ce bonus. Le héros qui échoue est emporté par le courant sur 3 mètres, en direction des chutes (zone 56). Il doit relancer les dés à nouveau jusqu'à ce qu'il réussisse ou soit précipité au bas des chutes d'eau.

Chaque battant de porte en acier pèse 1.500 ppo et vaut 15.000 vpos à Solacium, Havre ou Portal. Les portes sont montées sur des gonds à contrepoids et s'ouvrent aisément devant les aventuriers.

56. La vue du haut des chutes

L'eau se précipite entre des colonnes et, du haut de marches qui ne descendent plus nulle part, plonge dans une immense caverne. Au-dessus de vos têtes, des volutes de brouillard s'épaississent et estompent les contours irréguliers du plafond. Un unique et faible faisceau de lumière perce l'immensité de cette cavité souterraine. Plus de 150 mètres en contrebas, des ruines jonchent le sol faiblement éclairé de la caverne. L'antique cité de Xak Tsaroth présente de multiples stades de délabrement : quelques bâtiments sont presque intacts, beaucoup ne sont plus qu'amas d'éboulis. Plusieurs cascades se déversent dans la grotte et nombre de rues ont été ainsi transformées en lits de rivières qui convergent toutes pour se jeter dans un unique abîme au nord. Un interminable chaîne descend des miasmes du plafond jusqu'à une petite cour en contrebas.

Le lierre est glissant et humide. Si un héros désire descendre le long de ces lianes, il lui faut réussir deux tirages de dextérité. Une chute d'une telle hauteur occasionnerait non seulement des dégâts considérables

(20d6) mais attirerait certainement l'attention des draconiens.

Une fois entamée la descente, le PJ en tête parcourt environ 30 mètres pour soudain entendre quelque chose en train de monter jusqu'à lui : reniflements, grommellements, un juron sonore ou deux... Il s'agit encore de nains des ravines qui grimpent pour ajouter leur poids au monte-charge.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12"; pv 1, 6, 7, 9, 2x10, 11, 12 ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D1-6 ou 1-4/1-4

Les nains ronchonnent, font marche arrière le long des lianes et laissent le passage aux héros.

57a. La salle d'accueil du Trésor

Un long guichet de marbre ébréché et couvert de poussière sépare la pièce d'est en ouest. Contre le mur sud, quatre silhouettes fantomatiques sont fixées au garde-a-vous, leurs armes tirées hors des fourreaux. Un autre esprit à la longue figure se tient juste derrière le guichet. Il vous adresse la parole à votre entrée : "*Vous voici enfin arrivé, Kathal ! Bien, vous êtes le dernier, alors acquittez-vous de l'impôt !*"

Greffier spectral asservi. AL CN ; DE 30"; pv 18 ; DV3 ; CA2 ; AT0 ; 20% de résistance à la magie.

4 gardes spectraux asservis. AL CM ; DE 30"; pv 9, 11, 16, 17 ; DV3 ; CA 2 ; AT1 ; D 1-8 ; 20 % de résistance à la magie.

Le guichet fait environ 1,20 mètre de haut et, du côté est, se termine à 90 centimètres du mur. Les spectres asservis flottent dans les airs autour du comptoir et exigent le règlement des impôts de Kathal : 500 Cullis tsarothiens d'argile. Le comptable n'accepte aucune autre devise ; le paiement le relève de ses fonctions.

Si les PJ n'ont pas de Cullis, le greffier donne l'ordre aux gardes de les tuer pour avoir tenté de se faire passer pour Kathal.

57b. La chambre-forte

Des centaines de sacs en décomposition sont entreposés dans cette pièce. Des jetons d'argile s'échappent en masse de leurs flancs éclatés. Trois squelettes écroulés, deux d'entre eux munis de pelles, sont à moitié enfouis sous les pièces de monnaie. Un rictus horrible est dessiné sur leur visage. Deux alcôves sont creusées dans le mur est ; au-dessus de chaque niche, des inscriptions



CHAPITRE 3



recouvertes de mousse sont difficile à déchiffrer.

Les PJ ont 30% de chances de parvenir à lire les inscriptions. Celle qui se trouve la plus au nord annonce "Trésor" et l'autre "Impôts". Ces alcôves sont deux portes dimensionnelles qui mènent aux ruines de la tour du Trésor (zone 62).

58a. La grotte du nord

Des fragments d'une cheminée dépassent d'un mètre cinquante du plafond de la caverne. Des filets d'eau ruissellent de la cheminée et de fissures dans les parois de la grotte. Plus de quatre mètres en dessous de la cheminée, le sol de la caverne descend fortement vers le sud-ouest.

58b. La cheminée d'écoulement

Le sol en pente raide de la caverne se rétrécit brusquement en un entonnoir large d'un mètre. Le flot constant de l'eau qui s'échappe de toutes les fissures de la grotte, s'engouffre en tourbillonnant dans l'intérieur lisse de cette cheminée naturelle.

58c. Dans le puits

L'eau dévale le long des parois glissantes du conduit d'écoulement. Le tunnel est glacé, le rugissement de l'eau assourdissant.

59a. Les fenêtres en contrebas

Une cheminée naturelle de roc poli canalise le flot liquide à l'intérieur d'une grotte exiguë. Le plafond est luisant d'eau. Le sol, en revanche, est fait de briques solidement cimentées. Pour preuve, l'eau se déverse à travers des ouvertures qui ressemblent à s'y méprendre à des fenêtres découpées dans le plancher de pierre. Les carreaux ont disparu, mais les ferrures des encadrements subsistent encore.

À l'extrémité nord des fenêtres (le haut avant que la salle ne se renverse), des entrelacements de barres métalliques torsadées pendent à l'intérieur de la pièce. Ils peuvent supporter le poids de n'importe quel PJ qui s'en sert pour descendre dans la salle.

59b. Des mouvements sur le mur

Le grand vestibule est renversé sur le côté : le mur au nord arborant des poutres comme le plafond qu'il fut autrefois, le mur au sud ressemblant à un vaste sol carrelé. Le plafond et le plancher de cette salle ont maintenant des fenêtres. Des filets d'eau se déversent à l'intérieur à travers les fenêtres du haut pour s'échapper aussitôt par celles qui sont fracassées en bas. Mousses et moisissures recouvrent les parois de cette entrée. À l'extrémité nord des fenêtres au-dessus de vos têtes, des treillis de métal rouillé pendent mollement vers le mur en contrebas. Chacune des quatre ouvertures supérieures est équipée d'un tel entrelacement, mais celui de la fenêtre qui se trouve le plus à l'ouest a été orienté jusqu'à une embrasure voûtée qui s'ouvre dans le mur ouest et fermement maintenu en place. Cette ouverture, située à 9 mètres du sol, donne sur un couloir obscur.

10 serpents venimeux. ALN ; DE 15"; pv 9 chacun ; DV2+1; CA6 ; AT1 ; D1; pv + poison (infligeant 3d4 points de dégâts).

Les treillis supportent facilement le poids d'un homme. Chaque aventurier qui tente de passer d'un entrelacement à un autre doit réussir un tirage de dextérité sous peine de tomber sur le sol (3d6 points de dégâts causés par la chute) et d'être attaqué par les reptiles.





l'antre du dragon



60. L'entrée du Palais de Justice

Seule la lumière qui vient de tout en haut disperse faiblement les ténèbres de la caverne, éclairant avec parcimonie les ruines qui en jonchent le sol. L'atmosphère est chargée d'humidité et de chaleur. La façade abattue d'un antique édifice dépasse de la paroi rocheuse, le toit à moitié enseveli sous les décombres qui recouvrent le sol au nord, l'escalier montant au sud. Les colonnades artistiquement ciselées qui se dressaient devant le bâtiment sont désormais brisées et éparpillées au milieu des éboulis qui remontent vers l'ouest jusqu'à une rue pavée. Plus loin dans cette direction, un cercle de pierres fracassées témoigne des fondations d'une énorme tour. La tour elle-même s'est écroulée à côté de sa base, le sommet avalé par la paroi de la grotte. Des cascades se déversent dans la caverne depuis plusieurs ouvertures béantes dans les hauteurs des parois.

61. La cascade au nord de la grotte

L'eau rugit hors d'une ouverture dans les hauteurs de la paroi rocheuse. Miroitant à peine sous l'éclairage lugubre, elle ruisselle au milieu des décombres et forme un torrent sur les pavés de la rue avant de disparaître hors de vue.

62. La tour du Trésor

Des pierres de fondation cassées marquent l'endroit où fut autrefois érigée une énorme tour. Deux cubes de 3 mètres d'arête, apparemment intacts malgré la catastrophe qui détruisit la ville, se dressent à l'intérieur de ce périmètre. Une ouverture voûtée est taillée dans chacun d'eux. Elles se font face à 6 mètres de distance. D'un côté, la tour écroulée gît sur le flanc, le sommet écrasé par la paroi rocheuse au nord. À l'intérieur du cylindre creux de l'intérieur de la tour ne règnent que les ténèbres.

Ces cubes sont des portes

dimensionnelles permanentes qui aboutissent toutes deux dans la chambre-forte du Trésor (57b).

Déformant l'espace, elles paraissent n'être tout bonnement que de banales voûtes d'accès à la chambre-forte.

63. La voie du nord

La catastrophe a réduit à néant la splendeur passée de nombreux édifices. Les pavés de la chaussée, égalisés avec soin, disparaissent sous des éboulis moussus. Le lit d'un torrent d'eau glacée se précipite au milieu des décombres et des pavés et bifurque vers le nord-ouest. Là, la rue s'arrête abruptement dans un gouffre : une bruine jaillit de la faille et la chute d'eau s'écrase avec fracas quelque part dans les profondeurs du sol.

Ici, l'eau se précipite hors de la caverne à la vitesse d'un cheval au galop. Les héros qui tentent de franchir le courant à moins de 15 mètres de la faille doivent réussir à la fois un tirage de force et un tirage de dextérité afin de mettre pied sur l'autre bord sans aide. Ceux qui échouent l'un des deux lancers de dés sont entraînés sur 3 mètres en direction du tourbillon qui s'engouffre dans la crevasse. Il leur faut alors réussir les deux tirages sous peine d'être à nouveau aspirés sur 3 mètres vers le maelström. Les PJ qui tombent dans la crevasse se noient à moins d'avoir un sort, une potion ou un objet de respiration aquatique, auquel cas il se retrouve au pied d'une falaise de 300 mètres de haut, baignant dans les eaux du Nouvel Océan.

64. La caserne de la Garde du Palais

Les façades déchiquetées de la cité jettent de l'ombre dans la rue. Des plaques de mousse et de moisissure se cramponnent aux ruines, comme si elles s'efforçaient d'abattre les murs encore debout. Au milieu de l'avenue qui traverse les bâtiments écroulés, un torrent dévale vers le nord. Un faible pinceau de lumière, venu des hauteurs de la voûte de la caverne, éclaire une immense place au sud. À l'est, une construction



CHAPITRE 4



paraît avoir tenu admirablement. Un lichen noir obscurcit l'inscription gravée au-dessus de la double porte.

Les aventuriers ont une bonne probabilité (60%) de déchiffrer ces runes : "Gardiens de la Justice".

64a. L'entrée

Des trainées sombres maculent les murs. Ce vestibule large de 3 mètres se poursuit par deux renforcements de chaque côté d'un portail de bronze. En face des deux battants, une vieille peinture murale aux couleurs estompées est couverte de mousse.

Les héros doivent nettoyer le mur avant de pouvoir éventuellement deviner qu'il s'agit d'un plan de la ville. Même s'ils découvrent cet important détail, ils ne disposent que de 30% de chances d'y reconnaître l'endroit où ils se trouvent actuellement.

Celui qui parvient à deviner quelle partie du plan représente les vestiges conservés dans la caverne est à même de découvrir la route qui relie la grande place (67), le Palais de Justice (70a) et la tour du Trésor (62).

64b. La cellule au nord

Des traces noires salissent les murs de cette pièce carrée de six mètres de côté. Deux portes de bois gorgées d'eau s'ouvrent à l'est et au sud.

64c. L'armurerie du nord

Sur tous les murs, d'antiques armes de bronze reposent en équilibre dans des râteliers cassés. Les poutres ploient sous la pression du plafond bas, chargé d'humidité. Au centre de la pièce, deux silhouettes trapues agitent furieusement leurs ailes en jacassant bruyamment et en essayant de s'arracher mutuellement une arme en acier.

5 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 6, 7, 9, 11, 12 ; DV2 ; CA4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Au centre de la salle, les deux draconiens se disputent une épée courte. Quoi qu'il

en soit, il vont cesser de se chamailler pour attaquer le groupe avec leurs trois autres compagnons. Ils combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive.

64d. La salle de rassemblement

La pièce est plongée dans l'obscurité, mais l'écho de vos pas laisse à entendre qu'elle est de grande taille. Du fond des ténèbres provient le son aigu d'un hoquet.

1 draconien bozak (ivre). AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; pv 15 ; DV4 ; CA2 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* ; *poussée* ; *projectile magique*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres* ; *toile d'araignée*

Le hoquet provient d'un draconien ivre-mort, affalé dans le coin nord-ouest de la salle.

Il pense que les aventuriers sont ses frères draconiens et, en conséquence, les PJ n'auront aucune difficulté à ce qu'il leur parle en commun, d'une voix mal assurée et bredouillante. Il est saoul et énervé. "*Le capitaine et moi, on s'faisait une petite célébration et, tout d'un coup, on est d'venu un peu trop célébrés nous-même ! Je m'appelle qu'une bande de nains puants est venue pour l'emporter. Si les humains s'mettent à fourrer leur nez dans notre vrai plan, tout risque d'être anéanti. J'suis presque sûr qu'ils l'ont trainé dans le repaire de leur guilde à l'ouest d'ici. Il faut que j'mette sur pied une patrouille de recherche, dès qu'j'aurais eu l'occasion de dormir... pour... récupérer... érer...*"

Le draconien va dormir pendant au moins trois heures. Il est impossible de le réveiller pour l'instant.

64e. La cellule au sud

Des traces noires salissent les murs de cette pièce carrée de six mètres de côté. Le plafond est enduit d'une substance verdâtre et visqueuse.

64f. L'armurerie du sud

Des armes de bronze, corrodées et inutilisables, pendent de travers à des râteliers cassés accrochés aux murs.

64g. Les quartiers

Des plaques de mousse représentent l'unique décoration du couloir obscur, bordé de chaque côté par une succession d'alcôves d'un noir d'encre. Une odeur putride empuantit l'atmosphère.

15 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 14 chacun ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

Un concert de ronflements et de sifflements poussés par des draconiens endormis s'élève de la majorité des niches qui donnent sur le couloir. Ces créatures ont le sommeil difficile, aussi chaque PJ qui pénètre dans cet endroit ne doit pas faire de bruit sous peine de les tirer de leur torpeur. Même s'il s'efforce de rester silencieux, chacun d'eux doit réussir son tirage de dextérité pour en avoir la confirmation. S'ils sont réveillés, les draconiens n'ont qu'une seule idée en tête : tuer les intrus.

64h. La salle des repas

Des torches fumeuses illuminent cette grande salle. Des débris de tables sont éparpillés sur le sol et un âtre, glacé à force de ne plus être utilisé, trône au milieu du mur est. Trois tables intactes ont été installées au centre de la pièce. Là, sous la lumière vacillante des torches, trois formes sombres sont engagées dans une bruyante joute verbale.

3 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 11, 2x13 ; DV2 ; CA4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifient et tombent en poussière en mourant.

"Qu'est-ce qu'on attend ?" rugit le premier draconien. "*Je vais t'expliquer ! Le Seigneur-Dragon a besoin de ce bâton de cristal, tu piges ? S'il le met pas dans un endroit et qu'il est sûr d'être sain et sauf, alors ces humains pourraient bien réussir à nous donner du fil à retordre...*"

- Si le vieux Verminaard, rétorque le second, notre puissant et vénéré Seigneur-



CHAPITRE 4



Dragon, a besoin d'un bâton, qu'il aille donc le chercher ! Je ne comprends pas pourquoi c'est si important. Khisanth garde les seuls écrits des vrais dieux que nous connaissions... Sans eux, les humains ne peuvent pas nous arrêter !

- Ecoute, tout ce qu'on a à faire est d'attendre jusqu'à ce que ces chiffes molles de Questeurs à Havre mettent la main sur le bâton. À partir de ce moment-là, on les écrabouille et on pique le bâton. Qu'est-ce que c'est que quelques jours de patience en échange d'un peu plus de sécurité supplémentaire, hein ?"

Ces draconiens meurent d'envie de se battre. D'ailleurs, ils combattront jusqu'à leur dernier souffle.

65a. Le bureau de l'intendant

Trois formes sont accroupies au centre de la salle, les ailes repliées et plaquées dans le dos. Elles paraissent lancer quelque chose sur le sol. Dans le coin nord-ouest, une petite silhouette solitaire est allongée par terre, entravée de la tête aux pieds. Ses yeux brillent au-dessus du bâillon noué sur sa bouche.

3 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 22, 23, 17, DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres ; toile d'araignée*

Hugon le Bonimenteur, Kender. V3 ; AL CB ; F11 ; I13 ; S9 ; D15 ; C10 ; Ch13 ; DE 9" ; pv14 ; CA 5 ; AT1 ; D 1-4

"Quelle chance que ce petit morceau de choix soit tombé entre nos mains ! dit le plus grand draconien. On va faire une partie d'osselets jusqu'à ce que l'un d'entre nous le gagne. Il va changer agréablement du régime habituel..."

Le kender retenu prisonnier par les draconiens court un grave danger : capturé au beau milieu de sa soif d'errance, un stade naturel de la vie des kenders, il a ressenti un besoin impérieux de découvrir ce qui se

cachait au fond de cette caverne. Il ignore tout des plans des hommes-dragons, ou même qui ils sont. S'il est sauvé et libéré, il se joindra au groupe.

65b. Le cellier

Cette pièce de 9 mètres de côté ne dispose d'aucune source de lumière naturelle. Des paniers d'osier sont empilés contre les murs.

Toute personne qui s'intéresse soigneusement à cette salle remarque un éclat métallique derrière les paniers entassés devant le mur ouest. Des armes y sont dissimulées : trois épées longues de facture supérieure (+2 au toucher et aux dégâts) et un arc elfique avec le carquois correspondant, contenant 12 flèches (+1).

66. La cour de réception

Une place lugubre de 12 mètres de diamètre se profile à la lueur d'un maigre pinceau lumineux qui plonge des hauteurs de la caverne. Des rues pavées et défoncées en partent vers l'est, le sud et l'ouest, sous la menace constante de murs délabrés qui menacent de s'écrouler. Adossé au mur orienté au nord, se dresse un dragon d'osier de trois mètres de haut, arborant un grand disque de métal suspendu dans un orifice creusé dans sa poitrine. Il ya également une silhouette revêtue d'une robe à côté de l'effigie et une énorme marmite noire au centre de la place. Une interminable chaîne est accrochée au chaudron et disparaît dans le brouillard qui noie la vote de la caverne.

1 draconien baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 16 ; DV2 ; CA4 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifie et tombe en poussière en mourant.

Quelques minutes plus tard, un groupe de 8 draconiens arrive sur la place.

8 draconiens baaz. AL LM ; DE 6"[15"]/ 18" ; pv 2, 3, 2x5, 2x8, 9, 12 ; DV2 ; CA4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; se pétrifie et tombent en poussière en mourant.

Leur chef hoche la tête en direction du draconien près de la statue. Ce dernier tire alors un maillet des replis de son vêtement et fait résonner le gong de l'effigie. Quelques instants après que le son se soit répercuté d'un bout à l'autre de la grotte, la chaîne se tend graduellement et le chaudron commence à s'élever du sol, 8 draconiens tassés à l'intérieur. Une seconde marmite hérissée de bras et de jambes boudinées descend au bout d'une chaîne et dépasse le chaudron en pleine ascension. Cinq minutes plus tard, la marmite interrompt sans ménagement sa descente en atterrissant dans la cour. Elle est remplie jusqu'à ras-bord de nains des ravines ; certains d'entre eux ont même fait le voyage cramponnés à l'extérieur de l'énorme récipient.

15 nains des ravines (Aghars du clan des Glups). AL CN ; DE 12" ; pv 8 chacun ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

Ils ne font pas un geste avant que le draconien en robe ne beugle : *"Filez, racaille ! Sortez de là, et plus vite que ça !"* Les nains s'extirpent de la marmite et se précipitent à toute vitesse hors de la caverne en passant par les zones 59b et 58.

67. La grande place

Un unique faisceau de lumière perce les volutes de brouillard qui estompent le plafond de la caverne et s'étend sur une vaste place mesurant près de 40 mètres de diamètre. L'accumulation du flot continu des deux cours d'eau qui dévalent les avenues de l'est et de l'ouest crée un large bassin qui, à son tour, se déverse dans le lit d'un torrent suivant le tracé de la rue orienté vers le nord. Le rugissement des chutes d'eau fait place au silence, les ruines couvertes de mousse qui bordent la place se drapent dans une noire obscurité lorsque, soudain, un grondement sourd naît au fond d'une gorge inhumaine et s'échappe de l'entrée d'un édifice au sud de la place.

Une énorme créature noirâtre se cambre comme un cobra sur les



CHAPITRE 4



marches de la construction. Plus rien ne bouge sur la place ; on pourrait presque jurer que la lumière et l'air fuient l'endroit qu'occupe le monstre.

Du haut de l'esplanade, le dragon (aucun doute la-dessus : un draconien ailé s'agenouille devant le monstre) parle d'une voix basse et sifflante. Derrière le draconien, plusieurs silhouettes crasseuses rampent dans la mousse et détournent les yeux des écailles noires et luisantes.

Le dragon chuchote d'autres choses au draconien qui se retourne. *"Commencez les recherches !"* hurle-t-il aux Aghars. Sous l'oeil attentif du monstre, la patrouille de recherche et son chef draconien décampent. L'instant d'après, le dragon se retire, passant par la zone 70a pour regagner son antre (70k).

Khisanth (Onyx), un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA 3 ; AT3 ; D 1-4/1-4/3-18 ; souffles d'acide. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* (x2), *poigne électrique* (x2), *projectile magique* (x2), *sommeil* (x2)

7 nains des ravines (Aghars du clan des Sluds). AL CN ; DE 12" ; pv 2, 3, 5, 6, 2x8, 9 ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D1-6 ou 1-4/1-4

1 chef bozak. AL LM ; DE 6"/15"/18" ; pv 15 ; DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* ; *poussée* ; *projectile magique*
2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres* ; *toile d'araignée*

Les PJ seront repérés avant de s'approcher suffisamment pour réussir à entendre les instructions du dragon. En revanche, la voix du draconien se fait entendre d'un bout à l'autre de la place. *"Ecoutez-moi, misérable vermine aghar ! Si cette captive s'échappe, je serai dévoré vif pour le petit-déjeuner, mais pas avant de vous avoir fait subir le même sort ! Je veux cette prisonnière et je la veux*

maintenant !" L'homme-dragon fait claquer un fouet au-dessus de sa tête et les Aghars s'éparpillent dans toutes les rues alentour. Le draconien suit l'un des groupes de recherche au hasard. Ils sont à la poursuite d'une prisonnière qui est parvenue à fausser compagnie à ses geôliers : une femme de la tribu de Qhe-Shu qui se terre dans la zone 67b.

67a. La cascade à l'est

Des torrents d'eau furieuse martèlent les blocs d'éboulis, projetant des myriades de gouttelettes dans l'atmosphère, puis se canalisent pour former une rivière qui dévale l'avenue vers l'ouest. Du lierre grimpe le long de la paroi de la grotte à côté de la chute d'eau.

Les branches ascendantes du lierre sont rendues très glissantes par les aspersions d'eau continues. Les aventuriers doivent effectuer un tirage de dextérité à deux reprises (une fois à mi-parcours et à nouveau au sommet) pour escalader la paroi jusqu'aux ruines du Trésor (zone 56).

67b. La cascade à l'ouest

Un mur liquide plonge d'un orifice dans la paroi ouest de la grotte, inondant complètement l'avenue avant de s'écouler rapidement vers l'est.

Une captive évadée des draconiens, tremblante de peur, se cache derrière l'écran de la chute d'eau.

Solastre, survivante de Que-Shu. G2 ; AL CB ; F11 ; I10 ; S12 ; D13 ; C13 ; Ch15 ; DE 12" ; pv8 ; CA8 ; AT1 ; D 1-4

La fugitive est tapie dans les éboulis, aussi loin de l'eau que possible. Acculée, elle se bat farouchement jusqu'à la mort si l'attitude des héros ne l'incite pas à croire qu'ils ne lui veulent aucun mal. Elle est l'un des deux seuls rescapés de sa tribu et s'efforce désespérément d'échapper aux hommes-dragons. Son cachot (70g) n'est pas loin de l'antre du dragon (70k). Si le groupe se montre amical, elle accompagne volontiers les PJ.

68a. La venelle

Un passage étroit, bordé de murs à moitié écroulés, serpente entre les ruines couvertes de lierre et s'achève brusquement devant une porte.

68b. L'entrée du repaire

La pièce est humide et froide. Un terrible calme séculaire règne dans cet endroit qui paraît encore subir les contrecoups du passé... d'un événement indicible qui s'est déroulé ici autrefois.

68c. La salle du clan des Sluds

Une couche de moisissure brunâtre et friable revêt la surface de tous les murs et une vague puanteur émane de l'envers des nattes bosselées disséminées ça et là sur le plancher. Des ronflements discrets s'élèvent de chaque natte.

Cette pièce abrite une chambrée d'Aghars. Un voleur doit se déplacer silencieusement pour marcher au milieu de ces nains endormis sans les tirer de leur sommeil. Tout autre personnage qui tente de pénétrer dans ce dortoir réveille les Aghars qui, à compter de cet instant, se ruent vers la porte pour se mettre en sécurité. S'ils sont faits prisonniers, les Aghars sont au courant de l'existence de l'ascenseur (47c, 66) - et ne manqueront pas d'ailleurs d'en parler - mais c'est tout.

15 nains des ravines (Aghars du clan des Sluds). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 2x6, 3x7, 2x8, 3x10, 12, 2x13, 15 ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

68d. La salle du clan des Glups

Des infiltrations d'eau ont laissé des marques indélébiles sur les murs, également maculés par des plaques de moisissure. Des rais de lumière vacillante éclairent faiblement la pièce à travers quatre interstices verticaux dans le mur nord.

Les héros qui regardent par ces fentes aperçoivent une pièce éclairée par des torches (68e).

CHAPITRE 4

68e. La salle d'accueil

Des appliques fixées sur le mur est supportent des torches qui brûlent en crachotant et en dégageant de la fumée. Des interstices béants, à peine larges de 5 centimètres mais longs d'un mètre vingt, dans les parois sud et ouest donnent sur des lieux plus sombres encore que les spirales de fumée.

Les fentes au sud donnent sur une pièce vide (68d). Un copieux concert de ronflements se manifeste à travers celles pratiquées dans le mur ouest. Les gardes (en 68f), censés transformer cette salle en traquenard dont aucun intrus ne doit ressortir vivant, font un somme. Quel que soit le bruit que font les aventuriers ici, rien ne peut les réveiller.

68f. Le poste de garde

Le dos collé contre les interstices pratiqués dans le mur est, trois nains des ravines profondément endormis sont appuyés les uns contre les autres. L'énorme nez proéminent du plus gros se soulève et s'abaisse à chaque ronflement. Il a les bras croisés sur la poitrine et sa courte épée ébréchée abandonnée sur le sol se trouve nettement hors de sa portée. Il repose contre le second nain, dont les oreilles se recroquevillent puis se déplient au rythme de sa respiration sonore. Les pieds du troisième, de petite taille, dépassent sous la masse accolée de ses deux compagnons, chaussés d'énormes bottes aux semelles en lambeaux. Les ronflements conjugués des gardes réussiraient à réveiller une congrégation de sonneurs d'angélus.

3 nains des ravines (Aghars du clan des Bulp). AL CN ; DE 12" ; pv 7, 10, 12; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

Il s'agit là de la fine fleur des gardes aghars ! S'ils sont réveillés, ils tentent de faire passer un mauvais quart d'heure à tout intrus à condition qu'il soit seul, mais s'enfuient aussitôt en face de plusieurs. Dans cette dernière

éventualité, ils se rendent directement au trône du Grand Bulp (68m), déclarent qu'une "armée" les envahit et demandent des ordres.

68g. La salle d'audience

Les murs striés de taches d'humidité de cette pièce sont cachés par des tapisseries et des décorations presque trop criardes pour être vraies. Des tapisseries pendent du plafond de tous côtés, certaines à l'envers ou de travers. Des pièces de tissu d'or effiloché sont déployées entre des statues disposées sans souci de forme ou de matière. Telle est la notion qu'ont les Aghars de la bonne vie...

En sus des embrasures visibles dans la pièce, une porte secrète taillée dans l'extrémité nord du mur est mène au 68h. Tout individu se trouvant à moins de 90 centimètres de cet endroit entendra des coups assénés contre la porte, suivis de grognements et de cris étouffés.

68h. Le trésor

Plongé dans les ténèbres, un draconien solitaire lance des regards furieux. Pieds et poings solidement liés, les ailes plaquées contre le corps et ligotées, il se trouve entre deux petits nains des ravines armés de lances en bois. Ils aiguillonnent le draconien du bout de leurs bâtons, puis bondissent en arrière comme si leur prisonnier était encore libre de ses mouvements. Dès qu'un Aghar fait un saut, son casque cornu, trop grand pour lui, bringuebale autour de son crâne et lui tombe parfois sur les yeux.

Les nains ne remarquent l'irruption des héros qu'au bout de 2 rounds. Ils tentent de fuir hors de la pièce. Le draconien, à qui les nains ont ôté armes et uniforme, est le capitaine des hommes-dragons et a repris connaissance avec une horrible gueule de bois !

2 nains des ravines (gardes du clan des Bulp). AL CN ; DE 12" ; pv 9, 11; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou

1-4/1-4

1 draconien bozak (capitaine des draconiens). AL LM ; DE 6"[15"]/18" ; pv 33 ; DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* ; *poussée* ; *projectile magique*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres* ; *toile d'araignée*

Si on défait des liens du capitaine draconien, il aura recours à tous les moyens dont il dispose - principalement ses sorts - pour s'enfuir et reprendre le commandement de ses troupes.

"Verminaard est notre Seigneur-Dragon ! avoue-t-il uniquement s'il est menacé de mort ou sous l'effet d'un sort de charme.

Authentique clerc du mal, il invoque les puissances des ténèbres pour soumettre cette terre à sa domination personnelle et celle de ses frères. En dépit de cela, il ne craint qu'une seule chose : que la lumière se révolte contre les ténèbres. Nous conservons sous bonne garde ce qui pourrait raviver l'espoir dans le coeur des hommes et repousser l'emprise des ténèbres : le véritable savoir des dieux ! Sous l'oeil vigilant de Khisanth, la vérité est à l'abri dans le secret de la nuit !"

68i. Foire au réfectoire

Des poignées de bouillie tiède et malodorante volent à travers l'atmosphère. Des bols éclatent contre les murs, des lames de couteaux claquent sur le sol. Des nains des ravines tranchent une question épineuse au sujet du diner.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Bulp). AL CN ; DE 12" ; pv 3, 6, 8, 2x10, 11, 12,13 ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D 1-6 ou 1-4/1-4

À chaque round qu'il passe dans cette salle, un héros encourt 70% de chances d'être atteint par un bol et éclaboussé par la nourriture visqueuse qu'il contient. Il s'agit en fait du ragoût favori des Aghars, cuisiné en jetant absolument n'importe quoi de mort - ou presque - dans une marmite. Cette



CHAPITRE 4



substance dégage une violente odeur désagréable et continue de sentir mauvais : infection olfactive se dissipe en 1d20 tours mais, pendant ce temps, les compagnons d'un aventurier touché par un bol doivent réussir un tirage de constitution pour parvenir à rester à moins de 3 mètres du héros malodorant. Ce dernier, tout comme quiconque se trouve en sa compagnie, n'a aucune chance de surprendre un adversaire.

Les Aghars ne remarquent les PJ que 5 rounds après leur entrée. Quelques-uns jettent de la nourriture aux intrus (la probabilité de les atteindre n'augmente pas) : les Aghars sont eux-mêmes bien trop occupés à esquiver les bols. Si les héros tentent de combattre, les nains puants s'enfuient simplement par une des portes de la pièce.

68j. La salle du clan des Bulp

Des ronflements grinçants et des sifflements aigus se répondent mutuellement à l'intérieur des alcôves crasseuses qui donnent sur le corridor.

8 nains des ravines (Aghars du clan des Bulp). AL CN ; DE 12"; pv 3, 6, 8, 2x10, 11, 12, 13 ; DV2 ; CA 8 ; AT 1 ou 2 ; 1-6 ou 1-4/1-4

S'ils sont réveillés, les Aghars tentent de s'enfuir. S'ils sont capturés, ils révèlent une information non négligeable : ils connaissent le tunnel qui part du 69b et aboutit dans l'antre du dragon.

68k. Les quartiers du Roi

Un lit gigantesque - avec des colonnades sculptées et rongées par les vers à chaque coin, sans oublier un matelas en mauvais état affaissé au milieu - traîne au centre de la pièce. Des chapeaux en piteux état, certains arborant des plumes squelettiques ou tachées, ont accrochés à des patères tout le long du mur ouest. Des coiffes et de lourds vêtements de toutes sortes sont empilés un peu partout.

Il s'agit de la chambre de Phudge

Grand Bulp ; il y a une porte secrète dans le mur ouest. Celui qui fouille les tas de vêtements découvre une vieille carte tachée.

Elle indique l'emplacement de la bouche d'égout (69b) avec son tunnel qui mène à l'antre du dragon en 70k. La lecture de notes sommaires dans les marges révèle : "Gros trésor, beaucoup choses. Vieille croute de dragon pas manquer si magnifique Grand Bulp prendre sa part !"

68l. Les portes de sortie secrètes

Les voleurs d'autrefois utilisaient cet accès quand ils avaient besoin de sortir rapidement dans les rues. Les portes ne fonctionnent que dans un seul sens : vers l'extérieur du quartier général de la Guilde.

68m. La cour des Aghars

De lourdes pièces de tissu d'or effrangé ornent la salle. Des statues sont alignées le long des murs ; sans se préoccuper de ce qu'ils représentaient, des tapis de toutes les couleurs ont été étalés sur le sol et forment un assemblage des plus bigarrés. À l'extrémité ouest est installé un énorme trône ; la dorure à la feuille d'or de ses montants ciselés est considérablement écaillée. Une silhouette ratatinée et emmitoufflée dans des robes y est installée, somnolant sous une couronne de métal terni de trois tailles plus grande que son crâne. Quatre nains en armes, la tête ballotant sous leurs casque, montent la garde à côté de leur roi.

Voici la salle du trône de Phudge Grand Bulp 1er, Roi des Aghars. Il entre en négociation avec tous ceux — sans exception — qui viennent à sa cour. Les gardes n'attaquent que si Phudge, ou eux-mêmes, est d'abord agressé. Bien que les Aghars préfèrent habituellement prendre la fuite lors d'un combat, ils se battent avec férocité lorsqu'ils sont acculés !

Phudge Grand Bulp, Roi des Aghars. AL CN ; DE 12"; pv 16; DV2 ;

CA8 ; AT 1 ou 2 ; D1-6 ou 1-4/1-4

4 gardes du Grand Bulp (Aghars du clan des Bulp). AL CN ; DE 12"; pv 4, 6, 7, 13 ; DV2 ; CA8 ; AT 1 ou 2 ; D1-6 ou 1-4/1-4

Le Grand Bulp n'aime pas les draconiens. Il a la nette impression que les ramassages étaient plus aisés avant leur arrivée et il regrette le temps où les Aghars pouvaient demeurer des semaines sans trimer. Pour ne rien arranger, les hommes-dragons ont nettement trop nettoyé cet endroit pour lui plaire. Le Grand Bulp sait que les anneaux de Mishakal se trouvent dans le repaire du dragon au 70k, tout comme il sait qu'existe le tunnel qui part du 69b jusqu'à cette antre. Il proposera au groupe des guides pour les mener en divers points de la caverne, mais son aide se limitera à cette offre.

69a. Au bonheur des gratteurs de terre

L'eau dégouline le long des murs de la pièce, forme une grande flaque et s'échappe sous la porte au sud. Un long comptoir de pierre coupe la salle d'est en ouest. Derrière, une autre embrasure mène vers le nord.

69b. Le passage secret

Des filets d'eau coulent le long des murs. Bien qu'une grande quantité d'eau semble inonder la pièce, la mare qui recouvre le sol n'est profonde que de quelques centimètres.

Les PJ qui examinent le sol près du centre de la salle découvrent une trappe fermée dans laquelle est enclâssé un anneau. Additionnez les forces de tous les aventuriers qui s'efforcent d'ouvrir la trappe en tirant pour obtenir le pourcentage de leurs chances de succès.

La trappe mesure 1,2 mètre de côté. Elle s'ouvre sur un puits de même largeur et de 6 mètres de profondeur, qui débouche dans un tunnel maçonné d'un mètre et demi de diamètre, inondé à mi-hauteur.

Si les PJ entrent dans cet endroit,



CHAPITRE 4



vérifiez la possibilité d'une rencontre aléatoire. Si un tel événement survient, lancez 1d20 pour déterminer le nombre de rounds qui vont s'écouler avant qu'il ait lieu. Considérez un tirage indiquant une rencontre avec Khisanth comme nul (pas de rencontre).

L'eau s'infiltre dans le tunnel principal par des fissures dans la maçonnerie. Au nord du puits d'accès, le conduit est bloqué par un éboulement au bout de 9 mètres. Vers le sud, il s'enfonce dans l'obscurité.

Le tunnel parcourt 60 mètres vers le sud puis oblique vers l'est sur 100 mètres. Avant d'être condamné par un nouvel effondrement. Toutefois, 10 mètres avant la fin du tunnel, un puits vertical de 9 mètres de haut aboutit à une grille dans le sol de l'ancre de Khisanth (70k).

70a. Les colonnes du palais

De larges marches montent de la grande place jusqu'à une cour entourée de colonnes - toutes fendillées, quelques-unes effondrées - qui supportent un chapiteau de pierre affaîssé. Par endroits, la paroi de la grotte a anéanti la maçonnerie et délimite une grande part de la cour. Une grande arcade mène vers une vaste salle plongée dans l'obscurité à l'est. Au fond de la cour, un portail à double battant d'acier oxydé reste fermé. Il est également orienté vers l'est.

70b. Le panthéon des disparus

D'immenses statues, hautes de 12 mètres, d'anciens rois se dressent le long des murs nord et sud de la salle. L'ombre a beau masquer leurs traits prononcés, elles donnent l'impression de surveiller d'hypothétiques intrus.

70c. Le vestibule

Des murs maculés se rejoignent et forment un plafond voûté à 9 mètres du sol. Le vestibule, constellé de plaques de mousse et de moisissure blanchâtre, abrite de nombreuses statues antiques de la taille d'un

homme.

Deux draconiens gardent l'extrémité nord du vestibule.

2 draconiens bozaks (gardes). AL LM ; DE 6"/[15"/18" ; pv 22,23 ; DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explosent en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; projectile magique ; sommeil*

2ème niveau : *toile d'araignée, ténèbres sur 5 mètres*

70d. Le trésor du palais

Le contenu de coffres gigantesques, dont les flancs en bois sont pourris et fendus, est répandu dans la salle.

Il y a 30.000 Cullis tsarothiens d'argile dans cette pièce - sans valeur aucune. En revanche, s'il fouille au milieu des Cullis, un PJ a 30% de chances d'exhumer l'un des objets suivants : deux dagues de lancer +3, 1 paire de gantelets d'escalade, un livre contenant des sorts d'ouverture, d'invisibilité et de verrou magique, et un *bouclier +1*.

70e. Les quartiers des Bozaks

Des cellules bordent le flanc nord d'un long couloir orienté vers l'est. Tout est silencieux.

70f. Le capitaine des Bozaks

Cette chambre de 6 x 9 mètres a tout de l'ameublement spartiate : une natte de couchage a été déroulée sur le sol, un sac est rangé dans le renforcement.

70g. Le cachot du captif

La porte s'ouvre en crissant sur ses gonds pour découvrir la silhouette épuisée d'un homme pendu par les poignets. Il est enchaîné par des menottes scellées dans le mur. Les côtes saillantes, son torse nu présente des stigmates de torture.

Oeil-de-corbeau, guerrier de Que-Shu. G2 ; AL CB ; F14 ; I12 ; S9 ; D14 ; C12 ; Ch12 ; DE 12" ; pv 16 ; CA9 ; AT1 ; D1-4

L'individu se nomme Oeil-de-corbeau. En dépit de son état de faiblesse, il parle :

"Notre tribu a été attaquée par des démons venus du nord. Nous avons combattu avec bravoure mais, à notre plus grande honte, nous sommes malgré tout tombés entre leurs mains. Nous ne sommes plus que deux ; l'autre est une femme qui s'est échappée il y a à peine quelques heures..."

Il connaît le chemin jusqu'à l'ancre du dragon (70k) et se joindra au groupe pour porter assistance aux PJ.

70h. Le commandant des Bozaks

La porte s'ouvre sur une pièce éclairée par une torche qui dégage de la fumée. Un bureau sommaire en occupe le centre. Assis derrière, un lézard ailé, à la peau squameuse et partiellement revêtu d'une armure, lève soudain les yeux et bondit sur ses pieds !

1 commandant bozak. AL LM ; DE 6" [15"/18" ; pv30 ; DV4 ; CA2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts magiques ; explose en mourant pour infliger 1d6 de dégâts. Sorts :

1er niveau : *bouclier ; charme-personnes ; projectile magique*

2ème niveau : *image miroir ; invisibilité*

Si ses adversaires se montrent nettement supérieurs en nombre, ce draconien rusé se rend, puis essaie d'amener les héros à franchir les portes ouest de la zone 70j, insistant qu'il s'agit là de l'unique chemin sans danger pour pénétrer dans le repaire du dragon.

70i. Le long corridor

De l'eau suinte de la voûte de ce couloir de 3 mètres de large. Une froide odeur de moisi plane dans l'air.

Le corridor s'achève au sud par un cul-de-sac : le plafond s'est effondré. Sur la droite, une double porte d'acier, chaque battant pesant 500 ppo, est fermée. Elle mène à la zone 70k.

70j. Le couloir sonore

Une voûte de 9 mètres domine ce couloir large de 6 mètres. Des motifs

en mosaïque, dénués de signification apparente, ornent le sol.

Le couloir mesure 27 mètres de long. À douze mètres de chaque extrémité, des plaques de pression dans le sol déclenchent un gong bruyant qui résonne à l'intérieur du périmètre du palais. Si les PJ ne détectent pas ce piège et font sonner le gong, le dragon passe la tête par les portes à l'est et lâche son souffle sur le groupe dans cet espace restreint. Elle appelle ensuite les gardes draconiens, ignorant qu'il n'y en a aucun dans le secteur.

70k. La cour de la balance

Une salle immense, de 30 mètres de diamètre et haute de quatre étages, surmontée par un dôme translucide, s'étend devant vous. Des rayons de lumière passent à travers les fissures de la coupole fracassée puis, filtrés par les volutes brumeuses qui hantent les hauteurs de cet édifice, jettent un éclat blafard au centre de la rotonde. Là, un dragon noir aux écailles luisantes est installé à califourchon sur un amas de bijoux, d'armes d'acier et d'objets sophistiqués.

Voici l'ancre de Khisanth, le dragon femelle. Cette créature, connue habituellement sous le nom d'Onyx, s'est vue confier la tâche de maintenir les anneaux de Mishakal hors d'atteinte des PJ. S'il lui reste encore la possibilité de cracher un souffle d'acide ou de lancer des sorts, elle prend l'air et en fait bon usage. Dans le cas contraire, elle doit en découdre à terre avec les aventuriers.

Khisanth (Onyx), un dragon noir énorme et ancien. AL CM ; DE 12"/24" ; pv 64 ; DV 8 ; CA3 ; AT3 ; D1-4/1-4/3-18 ; souffle d'acide. Sorts :

1er niveau : *charme-personnes* (x2), *poigne électrique* (x2), *projectile magique* (x2), *sommeil* (x2)

Si les PJ ont le bâton de cristal bleu, une voix leur donne des instructions spéciales.

Tout PJ qui tient cet objet dans cet endroit entend une douce voix féminine lui murmurer : *"Ramasse les anneaux et frappe le dragon de ce bâton."*

Tout se passera bien." Si le héros qui suit ces instructions parvient à toucher le monstre, le bâton explose au contact ! Lisez la description encadrée ci-dessous si cela arrive :

Le bâton se brise à l'instant même où il frappe le dragon, faisant jaillir des ondes sphériques de lumière bleue éblouissante. Le flot lumineux engloutit la silhouette responsable de tout ceci, qui disparaît alors qu'une vibration envahit l'atmosphère de l'ancre. Des pulsations agitent l'écran brillant de lumière bleue dont la puissance fait même trembler la terre, La lueur recouvre intégralement l'énorme dragon qui s'écroule, en poussant des hurlements déchirants, dans la lumière. Les murs tremblent violemment. Dans la pièce, des colonnes vacillent sur leur base et s'écroulent avec fracas. Le dôme fissuré commence à se désagréger. Au-delà le plafond qui s'effondre, les parois mêmes de la caverne sont en train de s'écrouler.

À partir de maintenant, quel que soit l'endroit de la grotte vers lequel les PJ dirigent leurs pas, des blocs de roc dévalent les parois et de l'eau, précipitée par une fantastique pression, jaillit avec force dans la caverne. Toutes les créatures des secteurs de rencontre tentent avec l'énergie du désespoir de fuir la grotte en train de s'effondrer. Les PJ courent le danger (15% de chances par tour) d'être touchés par des débris qui se détachent du plafond, subissant alors 1d12 points de dégâts. Le niveau de l'eau à l'intérieur de la caverne monte de 30 centimètres par tour. Si les aventuriers parviennent à s'échapper, dirigez-les vers le temple de Mishakal (46b) et lisez l'Épilogue ci-après.

Le trésor du dragon est constitué par les anneaux de Mishakal (cf. Appendice 4), 56 gemmes (200 vpo chacune), une cape d'invisibilité et 1.000 pp. Khisanth porte un *anneau de ténèbres* agissant dans un rayon de 30 mètres maximum.



Si les PJ brisent le bâton, sortent de la grotte et retournent à la zone 46b, lisez le premier texte encadré.

Si les héros ont pris les anneaux et anéanti le dragon sans avoir le bâton de cristal en leur possession, permettez-leur de se frayer un chemin hors de la caverne autant que faire se peut : ne leur lisez pas cette description.

Si les joueurs vont continuer avec la seconde partie de cette aventure de DragonLance : "Les dragons de feu", lisez-leur le second encadré.

La superbe statue d'une déesse vous domine dans la salle. Dans ses mains repose une parfaite représentation sculptée du bâton de cristal bleu. Au pied de la statue, une silhouette solitaire remue faiblement.

Cette silhouette est celle de la personne qui a brisé le bâton. Elle est couchée là, saine et sauve, et elle a regagné tous ses points de vie. Le bâton est désormais une partie intégrante de la statue, mais une copie conforme en platine du médaillon qui se trouve autour du cou de l'effigie de pierre orne maintenant celui du PJ qui a brisé le bâton.

Le jour vit ses derniers instants tandis que vos compagnons et vous-même rebroussez péniblement chemin par-delà les montagnes abandonnées. Les vastes étendues des steppes s'étendent vers l'est. Soudain, à l'ouest, surgissent de sombres nuages. Enfin, pas uniquement des nuages : même à une telle distance, les volutes ténébreuses de l'autre côté des steppes sont clairement d'une nature différente. D'épaisses spirales de fumée partent à l'assaut du ciel de l'automne, s'élevant des forêts de Solacium.



APPENDICES



Appendice 1 : TAUX DE CHANGE

La frappe de la monnaie de Krynn diffère de celle des autres mondes régis par les Règles avancées de Donjons & Dragons. La valeur des objets varie d'un royaume à l'autre. La mesure étalon n'est plus l'Or, mais l'acier.

Il existe sept métaux d'échange : l'acier, l'or, l'argent, le cuivre, le fer, le platine et le bronze. La valeur intrinsèque du métal (habituellement l'acier) indique la valeur de la monnaie d'un royaume. En ce qui concerne le calcul des points d'expérience, 1 pièce d'acier = 1 xp, quel que soit l'endroit d'où provient ce métal.

Les abréviations suivantes sont utilisées : pac (pièce d'acier), vpo (valeur en pièce d'or dans les RAD&D), ppo (poids en pièce d'or dans les RAD&D), po (pièce d'or), pa (pièce d'argent), pc (pièce de cuivre), pf (pièce de fer), pp (pièce de platine) et pb (pièce de bronze).

A l'endroit où commence cette aventure, dans les territoires des Questeurs, la pièce d'acier standard est l'Emas (em). L'or n'a aucune valeur monétaire.

Dans les terres conquises par les seigneurs-dragons, aucune monnaie n'est utilisée : le commerce s'effectue en fonction de la vpo du métal. L'acier représente le métal étalon, mais l'or a une certaine valeur.

TERRITOIRES DES QUESTEURS :

1 Emas d'acier équivaut à : 50 pa, ou 10 pc, ou 2 pf, ou 2 pp, ou 5 pb.

TERRES-DRAGONS :

1 vpo d'acier équivaut à : 10 po, ou 20 pa, ou 100 pe, ou 2 pf, ou 1/5 ppp, ou 2 pb.

Si un personnage pénètre dans un territoire occupé par les hommes-dragons avec 10 em (d'une valeur de 500 pa dans les territoires des Questeurs), cette somme ne vaut plus que 200 pa, une baisse de 60% de sa valeur qui entraîne un amoindrissement correspondant de son pouvoir d'achat.

Appendice 2 : TRÉSORS ET TOMES

Le Cristal de Mishakal

(Le bâton de cristal bleu)

Ce bâton a été taillé d'un seul bloc de cristal bleu. Il mesure environ 1,5 mètre de long, avec un diamètre de 5 centimètres. Une gemme est sertie au centre de son pommeau biseauté avec un souci d'esthétique.

Bien que Rivebise ne s'en souvienne plus, il s'est vu remettre le bâton par une apparition de la déesse Mishakal. Il s'agit d'une relique dotée d'intelligence et d'un alignement Loyal Bon, possédant 10 points d'Ego. Seuls ceux qui sont de même alignement peuvent s'en servir ; les autres personnages qui tentent de l'empoigner subissent 4d6 points de dégâts dus à un choc électrique. Un individu loyal bon peut utiliser l'objet pour soigner les dégâts qu'il a provoqués. Le bâton a les pouvoirs suivants :

1. Frappe comme un bâton de contrecoup (1-3 charges par usage).

2. Lance des sorts cléricaux énoncés ci-dessous (2 charges par niveau de sort) :

1er niveau : *apaisement, commande, soins mineurs*

3ème niveau : *désenvoûtement, lumière éternelle, guérison de la cécité, guérison des maladies*

5ème niveau : *rappel à la vie, soin ultime*

7ème niveau : *restauration, résurrection.*

3. Téléporte (comme bon lui semble, utilisant 15 charges).

4. Fait dévier le souffle d'un dragon dans un rayon de 3 mètres (10 charges par usage).

Le bâton peut contenir jusqu'à 20 charges. L'influence combinée des trois lunes de Krynn lui permet de regagner une charge/jour, mais il est possible de le recharger immédiatement et complètement avec la statue de Mishakal (46b). Une fois achevée la quête pour les Anneaux de Mishakal, le bâton redevient partie intégrante de la statue.

Les Anneaux de Mishakal

Ils se présentent sous la forme de disques de platine de 45 centimètres de diamètre et d'un millimètre et demi d'épaisseur. Passant par un trou percé en haut de chacun de ces 160 plaques circulaires, un cercle de métal les relie et permet de les faire glisser pour les consulter, sans toutefois séparer les anneaux un seul instant. Un texte est gravé sur les deux faces de chaque disque. N'importe quel personnage d'alignement loyal bon peut examiner les plaques, les autres subissant 4d6 points de dégâts causés par un choc électrique dès qu'ils touchent les anneaux ou tentent de les lire. La lecture de cet ouvrage permet aux clercs d'apprendre ce qu'il leur faut savoir sur les anciens Dieux du Bien : Paladine (autorité), Majere (méditation et maîtrise), Kiri-Jolith (guerre et bataille), Mishakal (guérison), Habakuk (océans et animaux) et Branchala (elfes, forêts et musique).

Tout clerc qui vénère ces divinités se voit accorder des sorts, à l'instar des spécifications habituelles des RAD&D. Le livre enseigne la manière de pratiquer leur culte et d'obtenir d'authentiques capacités cléricales.

Le Médaillon de la foi

Il s'agit de la marque de reconnaissance de ceux qui rendent un culte aux vrais dieux. Chaque médaillon crée magiquement une autre médaillon de la foi pour les clercs de n'importe quel alignement bon qui répand la parole des anciens dieux du bien. Le bijou dupliqué est orné du symbole du dieu vénéré par le clerc, et ce quel que soit celui gravé sur l'original.

Les médaillons n'ont aucun autre pouvoir, mais servent de symboles de foi. Les authentiques croyants ne les quittent jamais, sans toutefois les porter ostensiblement.



APPENDICES



Appendice 3 : MONSTRES et HOMMES, DRACONIENS

	Baaz	Bozak
FRÉQUENCE	Peu courant	Peu courant
NOMBRE	2-20	2-20
C. D'ARMURE	4	2
DÉPLACEMENT	6''[15''/18''	6''[15''/18''
DÉS DE VIE	2	4
% REPAIRE	5%	15%
TYPE DE TRÉSOR	J, K, L	U
NBR ATTAQUES	1 ou 2	1 ou 2
DÉGÂTS/ ATTAQUE	1-4/1-4	1-4/1-4
ATTAQUES	Aucune	Sorts
DÉFENSES SPÉCIALES	Aucune	+2 jet de protection
RÉSISTANCE MAGIQUE	20%	20%
INTELLIGENCE	Moyenne	Élevée
ALIGNEMENT	LM	LM
TAILLE	M (1,65m)	M (1,80m)
CAPACITÉS PSI	Néant	Néant
MODES D'ATT/ DÉFENSE	Néant	Néant
XP	81+1 / pv	175 + 4 / pv

Les draconiens, également appelés hommes-dragons, sont les troupes des seigneurs-dragons. Dans cette région de Krynn, personne ne connaît leurs origines. Le groupe de personnages se voit confronté 4 deux types de draconiens, parmi les quatre connus, au cours de la première partie de l'aventure. Il en découvre un troisième lors de la seconde partie.

Tous les draconiens ont des ailes, mais les Baaz, les Bozaks et les Kapaks ne peuvent réellement voler durant plus d'un round. Un draconien se déplace de trois manières différentes : la marche, la course sur quatre pattes en battant des ailes pour accroître sa vitesse et le vol plané. Dans le second cas, il utilise ses quatre membres et ses ailes soient pas être gênées par quoi que ce soit. Un draconien préfère charger de cette façon, son arme entre les dents. Il peut effectuer en vol plané à partir de n'importe quelle hauteur, parcourant une distance quatre fois supérieure à la hauteur de laquelle il se laisse tomber.

BAAZ. En règle générale, ces créatures sont les plus petites de l'espèce et, en conséquence, elles rencontrent le moins de difficulté pour se faire passer pour des humains. Tout en bas de l'échelle sociale draconienne, ils sont au service de toutes les autres catégories d'hommes-dragons. En revanche, à cause d'une bizarrerie dans leurs origines, ces draconiens ont souvent tendance à posséder une nature chaotique et à oeuvrer dans leur propre intérêt dans la mesure du possible.

On rencontre souvent les Baaz déguisés. Ils dissimulent leurs ailes sous une robe et, les traits dissimulés par une capuche ample et un masque, peuvent s'infiltrer dans les contrées civilisées pour espionner. Les seigneurs-dragons emploient fréquemment les Baaz de cette façon avant de déclencher une invasion.

Lorsqu'un Baaz atteint 0 point de vie, il se pétrifie aussitôt. Si un PJ lui assène alors un coup avec une arme de mêlée, il doit réussir un tirage de dextérité à -3, faute de quoi son arme reste coincée dans le corps statufié du draconien qui n'était pas encore complètement durci. Quoi qu'il arrive, la statue tombe en poussière 1-4 rounds après la morsure du draconien, libérant ainsi toute arme prisonnière.

Il est impossible de manier une arme coincée dans le cadavre d'un Baaz. Sachez que seul de corps du Baaz se pétrifie et se désagrège ; l'armure et les armes qu'il porte demeurent intactes et peuvent servir à d'autres individus une fois le draconien tombé en poussière.

BOZAK. Les magiciens de leur race, les draconiens bozaks ont une plus forte résistance à la magie que les autres hommes-dragons (cf. leur ajustement aux jets de protection). Les bozaks sont également capables de lancer des sorts comme des magiciens du quatrième niveau. Profondément dévoués aux principes des seigneurs-dragons, ils ne font preuve d'aucune pitié une fois le signal de l'attaque déclenché. Ils sont toutefois très intelligents et n'extermineront pas un ennemi s'ils pensent que le fait d'épargner son existence sert leur cause.

Quand un Bozak meurt, ses chairs recouvertes d'écailles se dessèchent brusquement et se désagregent pour ne plus laisser qu'un squelette. Les os explosent alors, infligeant 1d6 points de dégâts à tous ceux qui se trouvent 4 moins de trois mètres de distance.

AGHARS (NAINS DES RAVINES)

FRÉQUENCE : Rare
 NOMBRE : 1-4 (2-20)
 CLASSE D'ARMURE : Selon le type d'armure
 DÉPLACEMENT : 12"
 DÉS DE VIE : Variable (1-4)
 % D'ÊTRE AU REPAIRE : 45%
 TYPE DE TRÉSOR : 25% J
 NOMBRE D'ATTAQUES : 1 ou 2
 DÉGÂTS/ ATTAQUE : Selon le type d'arme ou 1-4/1-4 (poing/ morsure)
 ATTAQUES SPÉCIALES : Aucune
 DÉFENSES SPÉCIALES : Jets de protection 2 niveaux au-dessus
 RÉSISTANCE MAGIQUE : Standard
 INTELLIGENCE : Faible
 ALIGNEMENT : Chaotique neutre
 TAILLE : P (0,9 - 1,5 m)
 PSI : Néant
 Modes d'attaque/défense : Néant/Néant
 XP : 14+1/pv ; 28+2/pv ; 50+3/pv ; 85+4/pv

Les Aghars occupent la classification inférieure du système de caste des nains (en fait, la plupart des nains des montagnes affirment qu'ils n'appartiennent même pas à une caste). La peau de ces nains vêtus de haillons varie énormément, allant d'un aspect parcheminé à la présence de marbrures, en passant par un teint olivâtre. Ils soignent aussi peu leur chevelure que leurs habits. Leur santé est généralement mauvaise et leurs corps sont couverts de plaies, de cicatrices et de cals.

Bien que les humains les jugent comiques, les Aghars sont une race répugnante dont la devise est "ne reculer devant rien, même la solution la plus avilissante, pour survivre." De temps à autre, il est possible de dénicher un Aghar correct qui fait preuve de sens moral, mais ces derniers sont rarissimes. Les Aghars considèrent que la magie est une imposture qui mérite d'être dévoilée au grand jour.

Les nains des ravines sont habituellement dotés d'une constitution malingre et d'une faible intelligence, mais jouissent d'une dextérité au-dessus de la normale. En dépit de leur presque totale incapacité à aligner deux idées côte à côte, les Aghars ont une excellente mémoire de ce qu'ils voient et entendent. Cela fait d'eux une source appréciable de renseignements bruts et inexploités.



APPENDICES



SPECTRES ASSERVIS

FRÉQUENCE : Très rare
 NOMBRE : 1-40+
 CLASSE D'ARMURE : 2
 DÉPLACEMENT : 30" (restrictions : voir plus bas)
 DÉS DE VIE : 3 (voir également plus bas)
 % D'ÊTRE AU REPAIRE : 100%
 TYPE DE TRÉSOR : Aucun
 NOMBRE D'ATTAQUES : 0 ou 1
 DÉGATS/ATTAQUE : Selon le type d'arme (cf plus bas)
 ATTAQUES SPÉCIALES : Aucune
 DÉFENSES SPÉCIALES : Arme+1 (ou plus) pour "toucher"
 RÉSISTANCE MAGIQUE : 20%
 INTELLIGENCE : Moyenne
 ALIGNEMENT : Variable
 TAILLE : M
 PSI : Néant
 Modes d'attaque/défense : Néant/Néant
 XP : 120+3/pv

Les spectres asservis sont les esprits d'humains ou de demi-humains qui ont péri avant d'accomplir d'importantes promesses ou des quêtes qu'ils avaient entreprises. Ils n'existent pas complètement sur le Plan matériel primaire. Mais dans la mort, les spectres asservis demeurent liés à leurs promesses ou quêtes : ils doivent chaque jour revivre les événements qui ont conduit à leur fin tragique, s'efforçant d'achever leur tâche. À l'extérieur, les spectres asservis ne peuvent pas s'éloigner de plus de 1000 mètres de l'endroit où ils sont morts (à l'intérieur, dans la pièce ou le couloir fatal). Leur vitesse de déplacement leur octroie un bonus de +1 lors des tirages d'initiative.

En cas de combat, les spectres asservis n'infligent des dommages qu'à condition d'avoir péri l'arme au poing, l'arme devenant alors une partie de l'esprit. En absence de toute contre-indication, seuls 50% d'entre eux sont armés (maniant alors une épée si rien n'est stipulé).

Un sort de dés-empoisonnement dissipe les spectres de façon permanente. Ils disparaissent également à jamais si quelqu'un accomplit leur promesse ou leur quête.

Lorsque des personnages très puissants, tels des paladins de haut niveau, deviennent des spectres asservis, ils conservent le nombre de points de vie qu'ils possédaient avant de rendre l'âme.

Il est difficile de voir un spectre asservi dans la mesure où il est transparent et sans couleur. Leur apparence ne présente que des différences minimales en regard de celle qu'ils avaient avant de mourir.

Appendice 4 : RENCONTRES ALÉATOIRES

Une rencontre aléatoire survient sur un résultat de 1 sur 1d10, selon la fréquence indiquée sur la Table 1 ci-dessous, en fonction de l'environnement géographique. Si une telle rencontre a lieu, déterminez la distance en vous référant à la même Table (1" = 9 mètres), puis lancez à nouveau un dé pour découvrir le type de monstre défini pour cet environnement et reportez-vous aux descriptifs numérotés de la Table 2 ci-après. Utilisez la Table 3 pour toutes les rencontres se déroulant dans le bois des Ombres.

Table 1 : type de rencontre et périodicité

Ville/Village : vérifier tous les 3 tours
 Distance 1-6", Tirage table 2 : 1-6 (1d6)
 Plaines/ Steppes : vérifier 4/jour, Distance 1-100" Tirage table 2 : 3-14 (1d12+2)
 Forêts : vérifier 6/jour, Distance 1-10", Tirage table 2 : 4-15 (1d12+3)
 Collines/Montagnes : vérifier 4/jour, Distance : 1-20", Tirage table 2 : 7-18 (1d12+6)
 Marécages : vérifier 8/jour, Distance 1-4", Tirage table 2 : 13-24 (1d12+12)
 Ruines : vérifier tous les 3 tours, Distance 1-6", Tirage table 2 : 11-22 (1d12+10)

Table 2 : Liste des rencontres aléatoires

1. 3-30 citadins. AL var ; DE 12" ; DV1;CA 8;AT1 ; D 1-4
 Ces gens vaquent à leurs occupations en ville.

2. 6-12 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" [15"/18" ; DV3 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4
 Ces créatures sont vêtues de robes et recherchent le bâton de cristal. Ils déclarent qu'ils appartiennent à la Confrérie de Tsaroth, à laquelle l'objet a été volé quelques semaines plus tôt. Si un combat se déclenche, les Baaz luttent jusqu'à la mort.

3. 1-10 hommes des steppes. AL CB ; DE 12" ; DV2 ; CA7 ; AT1 ; D 1-6
 Ces individus paisibles se rendent vers le sud et l'ouest, fuyant les armées-dragons.

4. 1-4 elfes. AL CB ; DE 12" ; DV 2+1;CA 5: AT1;D 1-10
 Ils sont là pour faire du commerce. Ils sont réservés et distants avec les PJ.

5. 2-20 citadins. AL var ; DE 12" ; DV 1 ; CA8 ; AT1 ; D1-4

6. 1-6 gardes des Questeurs. AL CB ; DE 12" ; DV 4 ; CA4 ; AT1 ; D1-8

Les gardes des Questeurs ont reçu l'ordre d'emmener à Haven, devant le Grand Questeur en personne, quiconque possède le moindre renseignement sur le bâton de cristal bleu. S'ils sont amenés à combattre, les gardes luttent avec bravoure tant qu'ils n'ont pas perdu la moitié de leurs effectifs, qui battent en retraite, en quête de renforts.

7. 1 cerf blanc. AL LB ; DE 24" ; DV 10 ; CA -5 ; AT 3 ; D 1-12/1-6/1-6

Cette créature reste un peu en avance des PJ, les conduisant vers le meilleur chemin. Le cerf disparaît complètement après avoir parcouru 3-6 (ad4 +2) hexagones sur la carte des contrées sauvages.

8. 2-8 aigles géants. AL N ; DE 3" /48" ; DV 4;CA7;AT3;D 1-6/1-6/2-12

Volant haut dans le ciel, ces animaux virent et filent en battant des ailes dans la plus mauvaise direction possible pour le groupe.

9. 1-4 sangliers géants. AL N ; DE 12" ; DV7 ; CA6 ; AT1 ; D 3-18

10. 4-16 chiens sauvages. AL N ; DE 15" ; DV 1+1 ; CA7 ; AT1 ; D 1-4

Les chiens attaquent dans 40% des cas, ou lorsqu'ils sont attaqués. Une fois que la moitié de la meute tuée, le reste prend la fuite.

11. 1-10 draconiens baaz. AL LM ; DE 6" (15"/18" ; DV 3 ; CA 4 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4

12. 1-8 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"/18" ; DV4 ; CA2 ; AT1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts :

1er niveau : *bouclier, projectile magique, sommeil ;*

2ème niveau : *ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée*

Ils battent en retraite après avoir subi 50% de pertes.

13. 1-12 araignées énormes. AL N ; DE 3" / *12" ; DV 2+2; CA4 ; AT1 ; D 1-6 + poison

14. 2-12 ogres. AL CM ; DE 9" ; DV 4+1; CRS AT EeD 1-10

Il s'agit là de troupes des Seigneurs-Dragons, qui gardent une route. Leurs ordres veulent qu'ils posent des questions au sujet du bâton de cristal bleu et interdisent, à n'importe quel prix, le passage sur cette voie.



APPENDICES



15. 2-12 Âmes en peine. AL LM ; DE 12" / 24" ; DV 5+3 ; CA 4 ; AT 1 ; D 1-6 + perte d'un niveau.

Il s'agit d'esprits de personnes vouées au mal qui périrent lors du Cataclysme.

16. 2-8 trolls. AL CM ; DE 12" ; DV 6+6 ; CA 4 ; AT3 ; D 5-8/5-8/2-12

Ils servent dans l'armée draconienne. Ils ont mission de tuer tout ceux qu'ils rencontrent.

17. 1-3 feux-follets. AL CM ; DE 18" ; DV 9 ; CA-8 ; AT1 ; D2-16

Créées au moment du Cataclysme, ces créatures s'efforcent de guider les PJ dans la pierre direction possible, puis attaquent.

18. 1-6 serpents venimeux. AL N ; DE 15" ; DV 44+2 ; CA5 ; AT1 ; D 1-3 + poison

19. 1 dragon ancien et énorme (Khisanth). Cf. caractéristiques à la zone de Rencontre 70K.

Lors de cette rencontre, Khisanth reste en l'air. La créature n'attaque que dans 20% des cas (100% si les PJ l'agressent). Le dragon compte sur l'aura de peur qui émane de sa personne, puis utilise une fois son souffle s'il est forcé de combattre. Il s'éloigne à tire d'ailes avant de subir des dégâts importants.

20. 1-10 draconiens bozaks. AL LM ; DE 6" [15"]/18" ; DV 4 ; CA 2 ; AT 1 ou 2 ; D 1-8 ou 1-4/1-4 ; sorts :

1er niveau : *bouclier, charme-personnes, projectile magique* ;
2ème niveau : *image miroir, invisibilité*

21. 1 catoblépas. AL N ; DE 6" ; DV 6+2 ; CA 7 ; AT1 ; D 1-6 + étourdissement, le regard entraîne la mort

22. 1-10 dragons noirs fraîchement éclos. AL CM ; DE 12" / 24" ; pv 6 chacun ; DV 6 ; CA3 ; AT3 ; D 1-4/1-4/1-3

23. 1-6 serpents venimeux. AL N ; DE 15" ; DV 4+2 ; CA5 ; AT1 ; D1-3 + poison

24. 2-12 Âmes en peine. AL LM ; DE 12" / 24" ; DV 5+3 ; CA4 ; AT1 ; D1-6 + perte d'un niveau.

Table 3 : Le bois des Ombres

Les rencontres dans cet endroit surviennent sur un résultat de 1-2 avec un 1d6. Effectuez un tirage toutes les 4 heures de jeu (6 fois par jour de jeu) ; si une rencontre a lieu, jetez 2d4 et reportez-vous à la table ci-dessous. Sauf si les indications du texte diffèrent, ces créatures questionnent les PJ : si ces derniers donnent leurs véritables noms ou bien montrent le bâton de cristal, les créatures les escortent jusqu'à la Licorne Maître des Forêts.

2. 1-12 griffons. AL N ; DE 12" / 30" ; DV7 ; CA 3 ; AT3 ; D 1-4/1-4/2-16

Ils attaquent et combattent jusqu'à ce que mort s'ensuive dans 20% des cas (70% si le groupe est à cheval).

3. 1-20 sylvaniens. AL CB ; DE 12" ; DV 12 ; CA 0 ; AT 2 ; D 4-24/4-24

4. 2-8 satyres. AL N ; DE 18" ; DV5 ; CA5 ; AT1 ; D1-8

Ces joyeux farceurs s'efforcent attirer les PJ dans des pièges, de leur jeter de l'eau du haut des branches, de les provoquer en se moquant d'eux de l'autre côté d'une fosse camouflée. Faites appel à votre imagination pour inventer d'autres plaisanteries.

5. 1-12 centaures. AL CB ; DE 18" ; DV 4 ; CA 5(4) ; AT 1 ou 2 ; D 1-10 ou 1-6/1-6

6. 1 lutin. AL LB ; DE 12" ; DV 1/2 ; CA3 ; AT1 ; D1-3

Le lutin tente de dérober le bâton et de l'apporter à la licorne. S'il y parvient, le Maître des Forêts rend l'objet volé aux aventuriers.

7. 10-100 esprits follets. AL N(B) ; DE 9" / 18" ; DV1 ; CA6 ; AT1 ; D 1-4

8. 1 sylphide. AL N(B) ; DE 12" / 36" ; DV2 ; CA 9 ; AT 0 ; D aucun

La sylphide ne se montre pas au groupe. Elle s'efforce de conduire les aventuriers au Maître des Forêts uniquement en leur parlant.

Concept original : Tracy Hickman

Rédacteur en chef : Michael Williams

Équipe de conception : Tracy Hickman, Harold Johnson, Douglas Niles, Carl Smith, Michael Williams

Conception du produit : Bruce Lewis, Elizabeth Riedel

Couverture : Clyde Caldwell

Art intérieur : Jeff Easley

Cartographe : «Diesel»

Cantique de Tracy Hickman et Michael Williams

Chanson de Tracy Hickman, Carl Smith et Michael Williams

Remerciements à Larry Elmore, Jeff Grubb, Gali Sanchez, Garry Piegel, Dave Sutherland

Traduction Française : Dominique Monroq

Mise en Page : Jack C. Munchkin (aka Sekoia)

INTERDIT À LA REVENTE

cantique du dragon

Oyez le sage quand descend son chant intense
qui, telles les larmes ou la pluie des cieux,
chasse le poids des ans et la poussière des récits nombreux
de la fantasque épopée de Dragon Lance.
Car au plus profond des âges, par-delà la souvenance et le
verbe,

au temps des premiers rougeoiements du monde
quand du giron de la forêt les trois lunes entamèrent leur
ronde,
les dragons, terribles et superbes,
déchainèrent les foudres de la guerre sur le monde de
Krynn.

Cependant, au milieu de l'obscurité des dragons,
au milieu de nos cris implorant que s'éclaire
la face aveugle de la lune noire qui montait dans les airs,
un rais de lumière en Solamnne fit sensation.

Un preux et courageux chevalier, qui
les dieux en personne tança de moult avertissements
puis forgea la forte Lance, transperça lame de la gent
dragon et repoussa l'ombre de leurs ailes de nuit
loin des flamboyants rivages de Krynn.

Adonc Huma, chevalier solamnne,
porte-flambeau glorieux, premier lancier,
suivit ladite lumière au pied des monts Khalkist,
assise rocailleuse des divinités,
et jusques en leur temple où régnait silence constant.

Interpelant les forgerons divins, il fit sien
leur pouvoir ineffable a cette fin d'écraser le mal ô combien
innommable et renvoyer l'empire du noir oppressant
aux tréfonds de la gorge des dragons.

Paladine, illustre Dieu du Bien, avec une
ardente magnificence parut au coté de Huma
et la Lance de sa dextre robuste renfonça.
Ores Huma, auréolé de l'éclat d'un millier de lunes,
de la Reine des Ténèbres prononça le bannissement
puis rejeta les hordes d'icelle, hurlant à l'unisson,
en l'absurde royaume de la mort, où leurs malédictions
ne trouvèrent pour se repaître que vide et néant
en le sein des profondeurs dessous la terre illuminée.

Avec le vacarme du terre mourut ainsi le Temps des Rêves
et naquit l'Ère de la Force.

Istar, royaume de lumière et de vérité, surgit au-delà des
portes

du Levant, là où des minarets d'or et d'albâtre s'élèvent
pour louer gloire au soleil et son rayonnement,
et proclama le mal éteint.

Istar, qui enfanta et berça d'interminables étés de bien,
brillait pareillement à un météore incandescent
au firmament immaculé des justes.

Nonobstant la généreuse profusion de l'astre du jour,
le Prêtre-Roi d'Istar à la nuit tombée devinait des ombres :

les arbres s'armaient de dagues, les ruisseaux
devenaient sombres

et denses dessous la présence muette de la lune alentour.
Relisant incontinent dans les grimoires la geste de Huma,
il se mit en quête de sceaux, de signes et de sorts
pour oser, lui aussi, invoquer les dieux et encore
gagner leur aide pour sa sainte croisade ici-bas,
qui du péché purgerait le monde.

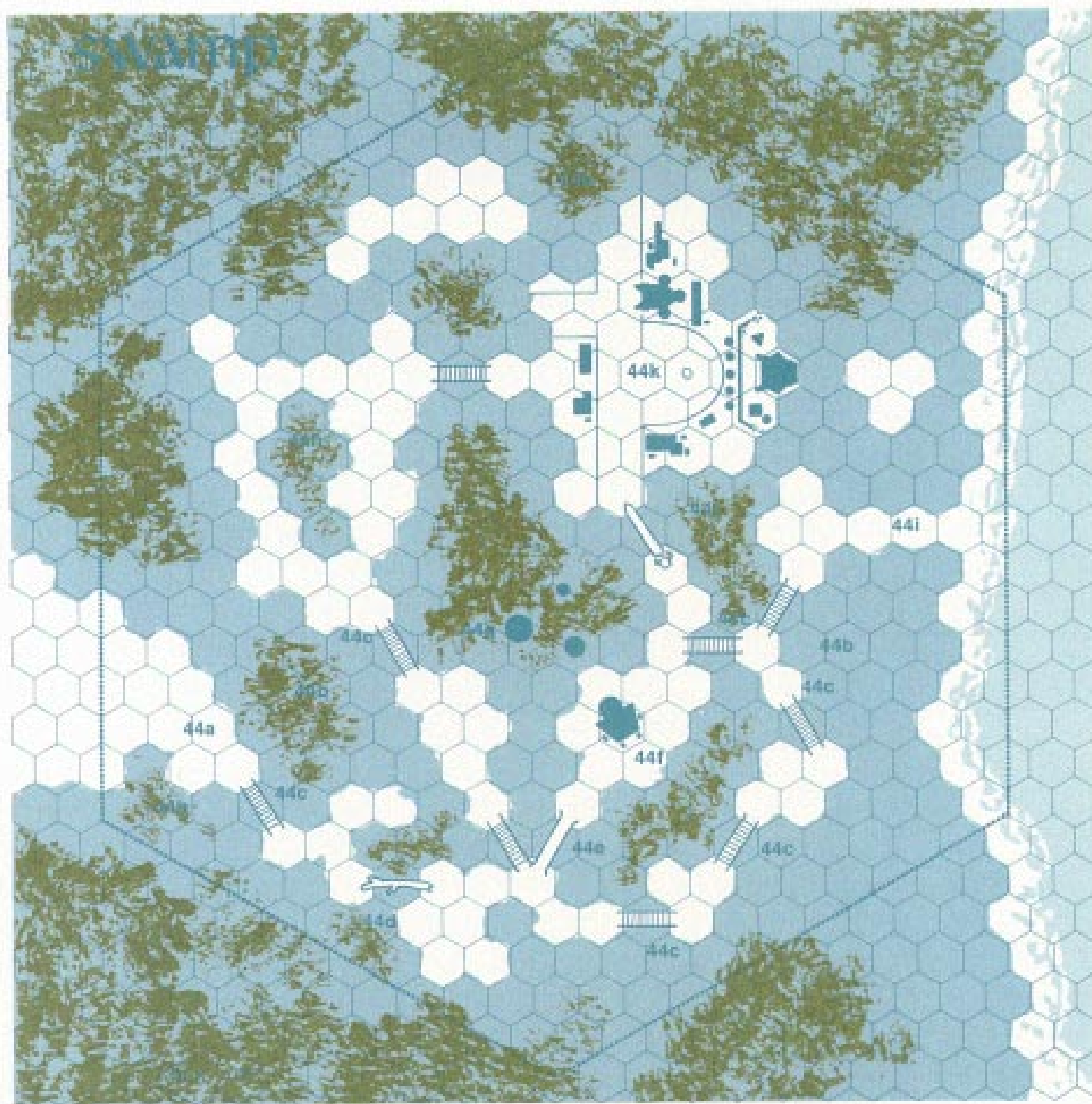
Adonc s'instaura période de mort et de drame
lorsque les dieux, se, détournèrent du monde. Des cieux
venu, sur Istar s'abattit un déluge de feu ;

Ja ville se fendit à la façon d'un crâne en les flammes,
les montagnes éventrèrent les vallées autrefois fécondes,
dans les fosses des sommets les océans se déversèrent,
les déserts accaparèrent la couche abandonnée des mers,
les routes agitées de soubresauts de par le monde
s'appelèrent les chemins de la mort.

Ainsi débuta l'Ère de la Désespérance.

Pistes et sentiers suivaient des tracés enchevêtrés,
Tempêtes de vent et de sable hantaient les ruines des cités
et steppes et monts furent pour survivre notre seule espé-
rance.

Tandis que les anciens dieux perdaient leur emprise,
nous interrogeâmes la blême vacuité glacée du ciel
et adressâmes nos suppliques à des divinités nouvelles.
L'empyrée est calme, muet, immobile dessous la brise.
Il nous reste encore à entendre leur réponse.



Carte des Contrées sauvages



Xak
Tsaroth

Que-shu

Que-Kiri

lac de Crystalmir

Solacium

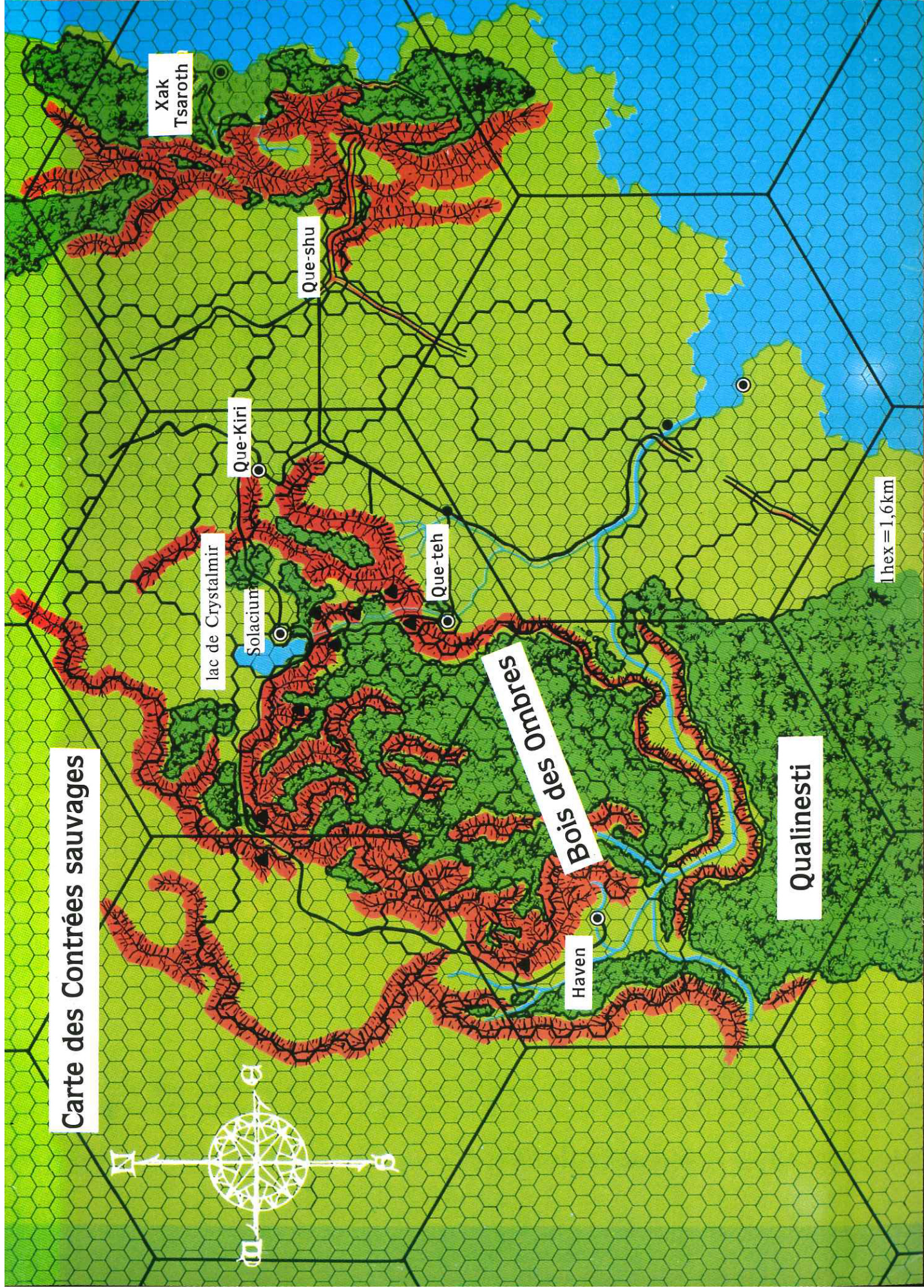
Que-teh

Bois des Ombres

Haven

Qualinesti

1 hex = 1,6 km





Une aventure pour les Règles Avancées

Dragons du Désespoir

par Tracy Hickman

Vous vous trouvez sur la route à l'est de Solace, fatigué par cinq années d'aventures, par une recherche infructueuse de la magie cléricale perdue. Vous connaissez le vieux proverbe qui dit «Il faut revenir pour trouver ce que l'on est parti chercher», mais il n'a jamais vraiment eu de sens. Bientôt, cependant, ce sera le cas.

Car le monde de Krynn n'est plus le même : des réfugiés affluent des terres humaines les plus septentrionales, racontant d'horribles histoires. Une armée d'invasion a brûlé leurs villages et passé leurs familles et leurs amis au fil de l'épée. Parmi ces récits, des rumeurs encore plus sombres circulent : des maux plus anciens, les dragons eux-mêmes, seraient revenus dans le monde, pour de nouveaux et plus terribles desseins.

«Dragons of Despair» est le premier volet de la nouvelle série d'aventures DRAGONLANCE™ de TSR à utiliser avec le système de jeu des RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS®. Vos joueurs s'aventureront dans le monde de Krynn, visiteront des lieux étranges tels que Havre ou Xak Tsaroth en ruine, et rencontreront les étranges draconiens et les spectres asservis. Les modules peuvent être joués une comme un ensemble d'aventures séparées ou comme une grande quête qui couvre toute l'histoire de DRAGONLANCE™.

Une aventure pour des personnages de niveaux 4 à 6.

© 1987 TSR Inc. Tous droits réservés.

TSR, Inc.
PO Box 756
Lake Geneva,
WI 53147
USA

TSR UK, Ltd.
The Mill, Rathmore
Road
Cambridge CB14AD
United Kingdom