

Chronomancie

Cette campagne qui se déroulera sous vos yeux émerveillés (je l'espère), tout au long de ces pages. Elle constitue une trame, autour de laquelle chaque maître de jeu (MJ) pourra greffer ses propres aventures. Elle s'adresse aux adeptes des jeux de rôle médiéval-fantastiques, et plus particulièrement « **RuneQuest** » (RQ), « **Advanced Dungeons & Dragons** » (AD&D) et « **Middle Earth Role Playing Game** - (MERP). Il serait préférable de partir avec une « horde » de 24 personnages débutants [niveau 1-3 AD&D et MERP, à la discrétion du MJ en ce qui concerne RQI, incarnés par des joueurs déjà initiés aux jeux de rôles. Comme nous avons tenté de laisser le plus de liberté possible au MJ et aux joueurs, il ne faudrait pas que les participants aient ce raisonnement fameux : « Nous fonçons à tous coups : si le MJ en a parlé, c'est qu'il fallait y aller, et tout est donc à notre portée ». Ils doivent se rendre dans un lieu parce qu'ils pensent que cela sera utile et non pour le doux regard attristé du MJ. Vous trouverez dans chaque module les informations nécessaires à l'utilisation de chacun de ces systèmes. Les caractéristiques principales des diverses créatures vous seront fournies en annexe. Mais avant d'aller plus loin, nous prions les aimables futurs joueurs d'aller aiguiser leur crayon-gomme favori, et de courir chez leur maître de jeu agréé. Leur plaisir serait gâché par la connaissance prématurée du scénario.

Dans cette campagne seuls les événements importants sont décrits. C'est au MJ d'y inclure ses propres aventures locales, afin d'éviter une attente trop longue entre deux parutions. Par exemple, la plupart des déplacements, pourtant longs, ne sont pas développés, mais, au contraire, laissés aux bons soins du MJ. Il aura tout de même à cœur de respecter certains points, pour maintenir l'équilibre de la campagne: - la magie devra rester limitée et peu connue, de même pour les objets magiques, dont la puissance devra être modérée (votre paladin de service devra attendre encore un peu pour devenir l'heureux possesseur de l'épée bénite, que lui promet le manuel du joueur, et votre beau ténébreux de ranger solitaire devra persévérer encore un peu, avant de pouvoir porter Anduril, l'épée magique d'Aragorn), - les monstres rencontrés à l'extérieur devront être humains pour la majorité. Les autres humanoïdes devront rester l'exception (il vous faudra résister à la tentation de faire déferler sur Lautrenborn une horde hurlante d'orcs assoiffés de sang).

REMARQUES et AJOUTS aux REGLES :

Advanced D&D : au risque de paraître tyrannique, il est conseillé aux MJ de limiter la puissance des personnages qu'il serait tenté de faire participer (Reliques, « Vorpale », et autre « Lame d'acuité +5). Afin d'éviter l'habituelle séquence « Salle – monstres – massacre - trésors », le MJ pourra avoir recours aux extensions suivantes : une créature qui se rend (ou est mise hors de combat, ou encore en fuite), rapporte autant d'expérience que sa mise à mort. Un certain nombre de points d'expérience supplémentaires seront réservés. Le MJ pourra les répartir à sa convenance, entre les joueurs

ayant montré une certaine dose d'ingéniosité. Ceci pourra permettre de récompenser, dans une certaine mesure, les « têtes pensantes ».

RuneQuest : en ce qui concerne la monnaie, le penny vaudra 1 pièce de bronze (PB). Les règles de conversions suivantes sont à appliquer: 1 Pièce d'or = 10 d'argent = 100 de bronze = 1000 de cuivre. Pour les gains d'expérience (« Skills improvement »), afin d'équilibrer la faiblesse d'un aventurier débutant, chaque succès critique au cours d'une action pourra donner droit à une tentative supplémentaire pour augmenter la compétence concernée. Exemple : au cours d'un combat, Octar a réussi deux attaques dites critiques contre ses assaillants, en plus de trois succès dits normaux. Il aura droit en fin de partie à trois (2 critiques + 1 succès classique) tentatives. A noter, que si son premier succès avait été un critique il n'aurait pas pour autant eu droit à deux jets. Il serait aussi préférable que les aventuriers sachent monter à cheval (30 % minimum).

Middle Earth et ICE : dans la même optique que pour RQ, il serait utile que les personnages, lient au moins 2 rangs (« skill rank ») en équitation (« Ride -). De même il est recommandé de refuser tout personnage non-humain (exception faite des Hobbits). Les Elfes sont extrêmement durs à jouer et beaucoup trop puissants, les Orcs et autres Uruk-Hai sont trop liés à l'ignoble Sauron pour partir en aventure avec un esprit indépendant.

Nous avons employé suivant les circonstances, des termes issus des versions anglaises ou françaises des jeux. Nous faisons entière confiance au lecteur pour s'y retrouver.

ACTE I

Nous laissons à l'initiative du MJ la création de la ville de départ. En effet, elle n'a qu'un rôle très secondaire, et peut faire partie d'une campagne précédente. Néanmoins, il aura soin de l'avoir rendue suffisamment réaliste et cohérente, afin d'éviter que les joueurs ne s'en désintéressent.

EN VILLE

A cours d'argent, les aventuriers logent au « Chien rouge ». une petite auberge bon marché. Ils y apprennent incidemment par un groupe d'ouvriers, qu'un convoi est en partance pour Kryne. Le chef de la caravane, Thoren, recherche plusieurs hommes ou femmes) pour renforcer escorte ; de bons salaires sont à la clef. S'ils sont intéressés, Thoren leur exposera les termes du contrat : le voyage s'étendra sur 5 jours, durant lesquels leur rôle se limitera exclusivement à la protection du convoi ; ils devront en conséquence respecter son autorité. Le salaire s'élèvera à :

AD&D : 40 pièces d'or (PO) en fixe, plus une prime de 20 PO par combat. Ceci est valable pour chaque homme ou femme.

RuneQuest : 3 PO en fixe, plus 1 PO et 5 pièces d'argent (PA) par combat.

Middle Earth : 100 PA en fixe, plus 50 PA par combat.

La moitié de la somme leur sera versée au départ (possibilité d'avance si les joueurs arrivent à le convaincre). Ils recevront le reste à leur retour. Le départ du convoi est fixé pour dans 3 jours. La raison de ce renforcement d'effectif est que, depuis plusieurs semaines, une bande de cavaliers pillards sévit dans la région. La journée précédant le départ, une légère secousse tellurique est ressentie. Malgré l'émoi de la communauté religieuse, et les avertissements des prophètes qui crient à l'apocalypse, aucun sinistre n'est à déplorer. Chacun doit se rappeler la malédiction qui couvre la région du mont de KHAND.

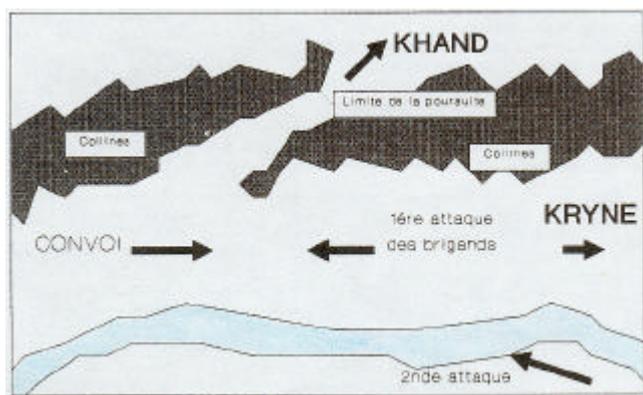
NOTE au MJ : Cette région se trouve désertée des hommes, et la logique populaire l'honore comme la maison de tous les êtres maléfiques qui puissent exister, quoique rien ne vienne le prouver. Liberté est laissée au MJ d'agrémenter ces dires de contes fantastiques.

LE VOYAGE POUR KRYNE

SCENE I LE CONVOI

Il est demandé de convoier vers Kryne un important chargement d'épices, de pourpre (teinture naturelle tirée d'un coquillage), et de soieries (pour une valeur brute de 12.000po (AD&D), 950po (RQ) et 3000po (MERP). Le commanditaire est un riche notable de la ville. La caravane est constituée de 5 chariots tirés par de puissants perchérons (6 par voiture). Le corps de garde se compose de 20 hommes (aventuriers compris, Thoren exclu). Un groupe de pèlerins a obtenu l'autorisation de se joindre au convoi.

SCENE II LE VOYAGE



Trois jours après leur départ, en fin d'après midi, l'éclaireur signale l'approche d'un groupe d'une quinzaine de cavaliers. Thoren, jouant la prudence, décide, au cas où ceux-ci se montreraient hostiles, de préparer le convoi au combat. Il s'agit d'une partie de la bande des brigands écumant la région. Ils engageront immédiatement le combat, au cours duquel une vingtaine d'autres cavaliers feront leur apparition au loin. Ils seront sur le lieu des combats en 5 minutes : le temps de traverser le fleuve (voir schéma). Thoren donnera l'ordre de dérouter le convoi. La nouvelle

route traverse directement la région de Khand. Les pillards arrêtent alors la poursuite. Les pertes, autres que celles occasionnées aux aventuriers, pourront être définies suivant le tableau ci-dessous

Chariots 1-3 seront inutilisables

Pèlerins 1-4 auront été tués

Gardes 2-8 +1 blessés mortellement

A la fin de cette journée, le camp sera installé au pied du mont Khand. A proximité, les aventuriers pourront découvrir un gigantesque mausolée taillé au cœur même de la montagne. Thoren, soucieux de la sécurité de la caravane, interdira toute exploration. Toutes les attentions doivent être tournées vers la protection du convoi. Il les laisse cependant libres de revenir, une fois le convoi à Kryne.

NOTE au MJ : Durant le tremblement de terre, la crypte a été éventrée, permettant ainsi à la gemme (cf. chapitre « Eldem-Sar-Keydim : la Gemme ») de recouvrer un peu de son influence sur le monde...

LA PIERRE

ORIGINES

Eldem-Sar-Keydim est un puissant Chronomancien, l'un des plus puissants, quelques centaines d'années avant la naissance des aventuriers.

Pour pouvoir parfaire son art, il manquait de temps, la vie d'un humain est, somme toute, bien courte, même pour un maître des Arcanes, et même une liche finit par disparaître. Atteindre l'immortalité devint son but ultime. Après une dizaine d'années de recherches par delà les âges et les différents plans d'existence, avec l'aide de pactes douteux conclu entre lui et l'Innommable, il trouva LA solution : il lui fallut un corps immortel de substitution, bien loin d'être humain. Il a, entre autre, 3 yeux. Pour pouvoir effectuer le transfert de son esprit vers cette nouvelle enveloppe, une pierre précieuse d'une extrême pureté servit de réceptacle ; pour rendre effectif ce passage d'un corps à l'autre, son disciple aurait dû la placer à la place de l'œil central. Ce processus fut très demandeur d'énergie psychique et nécessita une concentration prolongée sur plus de six heures. Ceci explique que Eldem-Sar-Keydim ait été aussi faible qu'un bébé lorsque survint l'irréparable : avant que l'ultime étape ne soit accomplie, son assistant fut tué, emprisonnant l'esprit impuissant du sorcier dans la pierre. Le meurtrier était un envoyé du cercle des sorciers de Lorëlad. Ces derniers n'admettaient pas les pratiques démentielles de Eldem-Sar-Keydim, ainsi que ses ambitions démesurées. Le corps, immortel, fut enfermé dans la citadelle de Floncourt. Quant à la gemme, l'assassin s'en saisit en paiement de son acte, à l'insu de ses commanditaires. Redoutant leur colère, il décida de fuir le plus loin possible avec son butin. Cette fuite éperdue se termina dans les profondeurs d'un marécage, entraînant la pierre dans l'oubli.

LA GUERRE des DEUX ORDRES

Quelques dizaines d'années plus tard, une abbaye fut construite aux alentours, et le marais fut asséché pour profiter des terres fertiles. C'est ainsi que la pierre réapparut. Durant sa longue réclusion, Eldem-Sar-Keydim avait eu le temps de retrouver sa puissance de sorcier. Sa haine des hommes, sa soif de connaissances, sa volonté de devenir immortel avaient grandi démesurément. C'était une puissance redoutable concentrée dans une seule gemme, tournée vers un unique but : retrouver son corps immortel et achever le rituel interrompu.. D'une rare pureté, elle fut conservée à l'intérieur du monastère. Il lui fallait des hommes : il pervertit les moines à son culte. Il lui fallait une emprise sur la société : une nouvelle religion naquit de cette communauté. Quelques années plus tard, les adorateurs de la Pierre avaient étendu leur ombre sur plusieurs fiefs. Eldem-Sar-Keydim découvrit vite que son corps immortel existe toujours et repose dans la citadelle de Floncourt, maintenant occupée par les chevaliers de l'ordre de Dol-Amroth. La morale stricte qui anime ces derniers les rendait insensibles à son influence perverse. Elle se vit alors dans l'obligation de les détruire, provoquant une opposition brutale entre les deux armées. L'unique bataille de la guerre des deux ordres s'acheva par la défaite des armées de La Pierre. Conscients, cette fois, du danger qu'elle représentait, il fut décidé de l'enfermer dans la crypte de Khand. Si elle ne fut pas brisée, ce fut dans la crainte de libérer des forces incontrôlables.

DE LA PUISSANCE DE LA PIERRE

A l'époque d'origine des aventuriers, la pierre a perdu beaucoup de sa puissance initiale. A cause de cette faiblesse, elle réserve la plus grande partie de son énergie au saut des aventuriers dans le passé, et ne peut donc plus forcer les joueurs : il est nécessaire qu'ils effectuent volontairement la plupart des actions. Les aventuriers vont être le grain de sable dans les rouages bien huilés de la fatalité. Eldem-Sar-Keydim veut, et doit, les convaincre que l'ennemi est incarné par l'ordre de Dol-Amroth (les chevaliers au dragon). Leur intervention dans ce conflit devrait alors lui permettre de vaincre, changeant ainsi le passé et le futur. L'époque à laquelle les projette Eldem-Sar-Keydim correspond à quelques années après sa découverte par les moines. A ce moment, deux images de la pierre existent : celle de la gemme enfermée dans le mausolée de Khand (elle maintiendra en permanence un contact sous forme de rêves avec le passé et les aventuriers) et celle qui vient d'être découverte dans le marais. Cette dernière est au sommet de sa puissance mais n'a aucune connaissance des aventuriers ni de leur but. La précédente, elle, est au courant de tout, mais est trop faible pour intervenir avec intensité. L'esprit d'Eldem-Sar-Keydim est très puissant, même enfermé dans la gemme. Ses pouvoirs sont essentiellement liés au domaine psychique, et seront décrits au fil de la narration.

SOIREE AU MONT KHAND

Le meneur des aventuriers, pour lequel le MJ aura habilement opté, sera sujet à un rêve bien étrange (provoqué par la gemme toute proche) : le MJ aura alors à cœur de la faire jouer comme si elle était réelle :

« Il se trouve attablé dans la grande salle de l'auberge du Chien rouge, (sans aucune armure). Une soif féroce le tenaille. Il demande à boire à l'aubergiste, qui lui répond de descendre chercher une bouteille du meilleur vin. Tous les consommateurs le fixent alors, avec insistance, lorsqu'il se lève pour descendre à la cave. Ils ont le visage blafard, les gestes lents et lymphatiques de ceux qui ne font déjà plus partie de ce monde... La vieille porte s'ouvre sur un long couloir ténébreux, au bout duquel vacille une faible lumière. Intrigué, il s'enfonce dans ce boyau. Ce tunnel interminable débouche sur une immense salle inondée de lumière. N'y voyant aucune bouteille de vin, il se retourne pour sortir. Quelle n'est pas sa stupeur lorsqu'il découvre qu'il est en fait, au centre de la salle... Soudain, une main squelettique, sortie du sol, le saisit à la cheville. D'un geste désespéré il décide vaillamment de sortir son arme pour défendre chèrement sa vie. Mais, ô joie perverse et ironie du sort, il s'aperçoit que son fourreau est désespérément vide! Invoquant tous les dieux qu'il connaît, il découvre que d'autres squelettes se déterrèrent des murs et du sol. Malgré toutes ses capacités il sera impuissant à se délivrer. Une voix féminine, douce et claire, l'interpelle alors par son nom. Il se retourne, et découvre une superbe créature en armure blanche éclatante. L'absence de casque laisse flotter librement sa longue chevelure dorée. Elle lui lance une arme, qu'il rattrape avec aisance. D'un coup précis, il tranche le poignet décharné et se lance dans une lutte acharnée pour sa liberté, rejoint rapidement par la jeune femme. »

NOTE au MJ : Il sera intéressant de laisser jouer le combat, mais en dopant les chances de succès du joueur (il s'agit d'un rêve). On placera les squelettes de telle sorte que la retraite soit possible. Le nombre de squelettes à combattre pour atteindre la sortie dépendra du plaisir qu'en tirera le joueur.

AD&D : +5 aux jets, pas d'échec critique.

RQ : +40 % aux jets, pas de maladresse (« fumble ») et +2 aux dégâts

MERP : +50 % aux jets (attaques et dégâts) et pas de maladresse.

Ceci ne sera, bien sûr, sujet à aucune possibilité de gain d'expérience.

«Une fois dans le couloir, il semblent en sécurité. Là elle se présente sous le nom d'Elaine et lui annonce d'une voix charmante, que lui et ses compagnons courent un grave danger. Sa phrase est interrompue par le chant de mort d'un carreau d'arbalète, qui, traîtreusement, traverse l'épaule de sa libératrice. Une lourde main gantée lui agrippe le bras (celui qui tient l'arme). Sous l'impulsion, il se retourne pour découvrir l'épée d'un chevalier lourdement armuré de noir, fondre vers sa jugulaire... »

La main qui l'agrippait dans son rêve n'est autre que celle d'un de ses camarades, qui alerté par son sommeil agité, le secoue pour le réveiller. Quelques minutes plus tard, le camp sera attaqué par des squelettes :

AD&D : 2d6+7 squelettes

RQ : 2d4+2

MERP : 1d3+1

Le reste du voyage ne posera aucun problème apparent.

KRYNE

Dans la bonne ville de Kryne, les aventuriers survivants touchent la première moitié du salaire plus les primes, comme convenu. Au cas où ils se seraient renseignés sur le mausolée du mont Khand, ils apprendront que :

- la montagne serait l'ancre immémoriale d'un dragon très ancien, disparu depuis des siècles.

- les nuits de pleine lune, certains voyageurs, morts peu après, auraient vu des ombres ailées voler autour du pic de Khand, alors que celui-ci était traversé d'éclairs aveuglants...

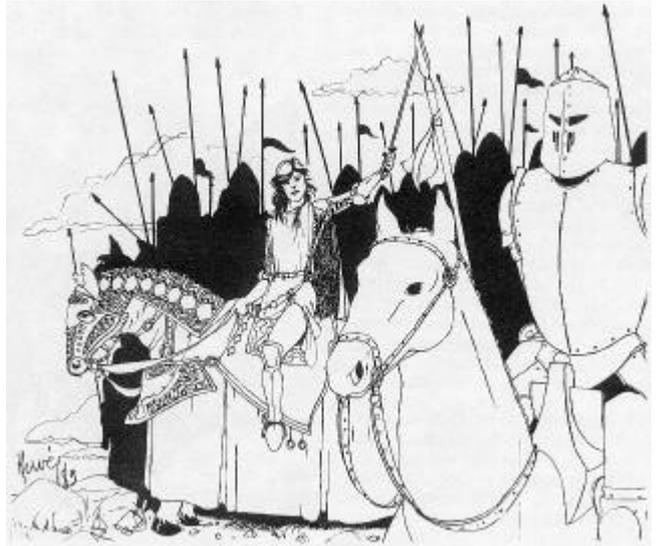
- ce serait une ancienne mine de rubis, exploitée il y a très longtemps par le peuple des nains. Elle fut abandonnée dès son épuisement, et scellée par une incantation, dont la formule a été oubliée depuis.

- Khand fut à une lointaine époque, la forge séculaire du prince démon Moloch (MERP: choisir un Balrog, Morgoth est un Maïa du Valar Aule le Forgeron). Une épée d'une dureté inégalée sur terre fut forgée là-bas. On dit qu'elle y fut abandonnée...

NOTE au MJ : Toutes ces histoires ne sont fondées sur aucune réalité. Leur but est d'amuser les joueurs ou de les enjoindre à retourner vers la ville de départ. Il est à rappeler que l'autre moitié de leur salaire les y attend.

LE RETOUR

Les aventuriers reprennent leur chemin. Après deux jours de voyage, et ce quelle que soit leur direction, ils traversent une plaine, qui s'étend indéfiniment droit devant eux. Encaissée entre deux collines, elle apporte un sentiment de calme et de paix, rompu seulement par le cliquetis des armes et les bruits des chevaux. Brusquement retentit le son puissant et grave d'un cor repris à son déclin par celui, plus fort, d'un deuxième. Bientôt c'est un martèlement de sabots galopant qui monte dans la plaine. Puis de chaque côté, surplombant les collines, apparaît une longue rangée, hérissée de lances, de cavaliers aux armures issues d'un autre temps. Sur la droite flotte un étendard orné d'un dragon. Sur la gauche c'est un oriflamme orné d'une colombe qui claque dans le vent, au côté d'une longue perche ornée d'une pierre scintillante de mille feux. Un homme, tout de noir armuré, lève alors une épée vers le ciel, commandant par ce geste la charge des hommes à l'étendard du dragon. Face à lui, c'est une femme, à la longue chevelure dorée, (l'aventurier rêveur reconnaîtra Elaine), protégée d'une armure d'un blanc immaculé, qui ordonne l'assaut des troupes de la colombe.



Les aventuriers remarquent avec qu'ils sont au point d'impact supposé entre les deux armées. Leur fuite serait vaine, vu l'étendue du champ de bataille. Tout personnage ne participant pas aux combats... sera alors traversé par les deux armées, sans aucune consistance, et verra alors ceux de ses compagnons qui ont décidé de se battre, perdre, eux aussi, leur consistance. Réciproquement, ceux qui interviennent verront leurs compagnons inactifs devenir diaphanes. Il est impossible pour un joueur déjà impliqué dans la bataille de revenir en arrière. Par contre, celui qui changerait d'avis, et déciderait de s'y engager, rejoindrait alors ses camarades. Sortir une arme ou se préparer au combat constitue un engagement. Dorénavant, ceux qui combattent font déjà partie du passé... Au centre de la mêlée, le cavalier noir et la jeune femme s'affrontent avec une violence incroyable. Elle semble sûre de sa victoire, bien que les adversaires paraissent de force égale. Autour d'eux, l'issue du combat semble tourner à l'avantage des chevaliers de la Colombe. De nombreux cadavres jonchent le sol. Soudain, avec une incroyable netteté, l'aventurier ayant fait LE rêve distingue le chant de mort d'un carreau d'arbalète qui vient traîtreusement traverser l'épaule de la belle et blonde guerrière. Grièvement blessée, le combat tourne rapidement à son désavantage : si aucun aventurier ne détourne le coup fatal, elle sera perdue, et la scène de la bataille disparaîtra.

NOTE au MJ : Il faut avertir les joueurs qu'ils auront le temps de parer.

Dans le cas d'un succès, le temps semble s'immobiliser. Le ciel s'assombrit, le tonnerre éclate dans un éclair aveuglant qui embrase les lames entrecroisées. Lorsque les aventuriers recouvrent la vue, il ne reste plus trace des combattants. Le paysage semble légèrement différent. Les collines semblent un peu plus hautes et jeunes. La végétation paraît plus florissante et verte : ils viennent de remonter le temps. Le paysage qu'ils peuvent admirer est plus jeune d'environ 600 ans. Néanmoins, toute blessure reçue lors des combats est bien réelle et restera à soigner. Ceux qui n'auront pas participé aux combats se retrouvent seuls au centre de la plaine. L'aventure est terminée pour eux!

ACTE II

Les joueurs peuvent maintenant décider de se rendre :

- à l'emplacement de la ville qu'il viennent de quitter (future Kryne)
- à la ville où ils ont signé leur contrat, actuelle «Lautrenborn»
- au mausolée.

La cité de Kryne n'existe pas encore. Pour l'instant la place est occupée par une forêt dense. Elle sera bâtie dans de nombreuses années.

LA VILLE de LAUTREUNBORN

SCENE I



Entourée par de grandes étendues cultivées, débordante d'activité, l'imposante cité fortifiée se dresse près d'un petit fleuve. A plusieurs centaines de mètres de la porte principale, s'élève une des trois tours de garde. Trois fantassins, équipés d'armures au style inconnu, observent avec attention les personnes entrant et sortant. Le groupe des aventuriers sera apostrophé par l'un d'eux. Il leur demandera de décliner leurs titres et qualités, ainsi que les raisons de leur présence. Il s'adressera à eux dans un langage dérivé du leur. La différence est semblable à celle qui existe entre notre français et le vieux français.

Appliquer les règles suivantes :

AD&D : jet d'intelligence avec bonus de +3

RQ : il faut traiter cette langue comme une nouvelle au pourcentage égal à celui d'humain (« Own ») moins 15 %. En ce qui concerne l'écrit, appliquer un malus de 10%.

MERP : S'ils maîtrisent le Westron avec un rang d'au moins 3 (« rank3 »), ils connaîtront cette nouvelle langue au rang 2.

LAUTRENBORN

Située près des rives d'une large rivière plutôt tumultueuse, le Lindrill, elle fut construite sur les ruines de la forteresse de Cordail, qui avait servi jadis à repousser les invasions des tribus du sud. Dans ses murs vivent deux mille personnes, gouvernées par l'impétueux baron de Cordail qui jouit du pouvoir absolu sur la cité et les terres avoisinantes. A 500m de distance de chacune des trois entrées s'élève une tour de garde où veillent continuellement trois soldats. Dès la nuit tombée les lourdes portes de la ville sont refermées. Pour tout voyageur, sauf les gens très influents, elles resteront closes jusqu'au lendemain. Il est cependant possible de camper aux alentours afin de bénéficier de la surveillance de la cité. Une particularité de la ville est de tenir un marché chaque jour de l'année. La petite communauté partage dans son ensemble la foi druidique, plus particulièrement sous trois aspects : les déesses de la fertilité et des lunes pour l'agriculture et le dieu du fleuve.

NOTE AU MJ : Les troupes de la baronnie : 40 archers + 2 sergents + 1 lieutenant ; 30 fantassins + 1 sergent + 1 lieutenant ; 20 cavaliers moyens + 1 sergent + 1 lieutenant, le tout commandé par un capitaine.

Impôts : Pour les paysans, 1PC/an ; hommes libres, 1PA/an ; noble 1PO/an ; pour tout étranger entrant en ville : 5PC pour une journée passée dans la cité (sauf dérogations spéciales).

Taxes : 1% sur les produits de première nécessité (2% pour les commerçants étrangers), et enfin 5% sur les produits de luxe (armes, armures, bijoux,...).

On recense les activités suivantes : 1 armurerie, 2 forges, 8 auberges/tavernes, 1 fabrique de chandelles, 5 tailleurs, 3 potiers, 20 boutiques (divers), 1 menuiserie, 1 maçon, 1 moulin, 1 scribe, 4 boulangeries, 3 boucheries et 1 bijouterie/joaillerie.

A moins que les joueurs ne provoquent les gardes par des propos incohérents ou irrévérencieux, ces derniers ne leur causeront aucun désagrément. Sinon, les aventuriers seront conduits devant le lieutenant, au poste principal, pour interrogatoire. Le résultat aboutira au minimum à une amende. Le MJ doit savoir que la garde doit être respectée, et que tout abus, tel menace, propos injurieux... peut être très sévèrement puni. Mais ceci est laissé à son entière discrétion.

SCENE II

Dans la ville, les aventuriers seront à même de découvrir les faits suivants : il existe bien une confrérie dont les membres répondent à la description qu'ils pourraient faire des cavaliers à l'emblème du dragon : l'ordre des chevaliers de Dol-Amroth. On trouve ces hommes, intransigeants et à l'apparence taciturne, parlant peu et agissant vite, dans la forteresse de FLONCOURT. Elle se situe à environ quatre jours de cheval de Lautrenborn (voir plan). Leurs principes et leur but sont mal connus des habitants. Ils seront décrits plus en détails dans la suite de la campagne. Se rendre à

Floncourt n'apportera rien de nouveau aux aventuriers : L'ordre de Dol-Amroth n'aura que faire du groupe de personnages et refusera même de les recevoir. Par contre, ils ne trouveront aucune trace des chevaliers portant une colombe comme blason : le mystère reste entier. Quant au mausolée, tout le monde connaît son existence mais personne ne sait qui l'a érigé, dans quel but, ni à quelle époque. De nombreuses légendes courent à son sujet. De chacune d'elle, on peut tirer un point commun : il est impossible d'y pénétrer. La mort paraît être la seule récompense que pourrait retirer toute personne assez folle pour tenter l'incursion. Néanmoins, connaissant les Joueurs, qui n'auront d'autre hâte que de se jeter à corps perdu dans les ennuis, le MJ verra par la suite (voir « LE MAUSOLEE »), qu'il est possible d'y pénétrer (mais seulement d'y pénétrer... De nombreuse personnes les enjoindront à aller voir le vénérable VIELGOR, bibliothécaire de la ville. Ce dernier, un homme affable et encore vert pour son âge, leur confirmera les informations susdites.



Si les aventuriers lui racontent leur histoire (la bataille, ou leur visite au mausolée ...), il les écoutera avec attention et leur indiquera quelqu'un qui pourrait les renseigner plus avant. Il s'agit d'un prêtre de ses amis, versé en histoire et vieilles légendes. Vielgor leur remettra une lettre de recommandation. On peut trouver cet abbé dans

l'abbaye de Morsauffé, à 2 jours de cheval de la cité. Ce lieu est réputé pour son art de la médecine, et surtout par son importante collection d'ouvrages anciens. Bien entendu, les joueurs doivent prendre l'initiative de rechercher ces informations : ils devront indiquer les méthodes utilisées.

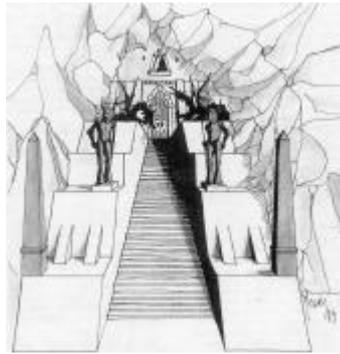
Pour AD&D, les joueurs ayant le plus participé à cette collecte se partageront 300 points d'expérience (XP). Chaque part sera fonction de l'ingéniosité et de la diplomatie de chacun. C'est le MJ qui est seul juge.

En ce qui concerne MERP, dans lequel ce système est déjà prévu, le MJ pourra allouer un total de 600 XP.

Enfin, pour RQ, convaincre, discuter, sont des compétences et leur utilisation pourra permettre un gain d'expérience.

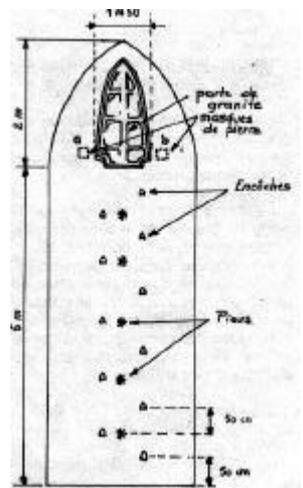
LE MAUSOLEE DE KHAND

Le mausolée existe depuis environ 450 années. Taillé à même la montagne, sa hauteur dépasse les 60 mètres. Ses abords sont désertiques et désertés. Aucune vie ne semble avoir élu domicile en ces lieux, mis à part les insectes que les aventuriers et leurs montures ont attiré. L'air y est chaud et pesant. De chaque côté du gigantesque escalier central, veillent de titaniques colosses de pierres. En haut, les



énormes portes (plus de 8 mètres de haut), scellent l'entrée d'un monde hostile aux vivants.

Porte A : Les deux gigantesques battants sont fait d'airain, et ornés de deux têtes de dragon en onyx noir, situées à deux mètres du sol. Chacun d'eux repose sur 10 énormes gonds. Pour ouvrir un battant, mise à part la magie, le seul moyen paraît de faire tirer chaque battant par les chevaux à l'aide de cordes attachées aux têtes de dragon. Pour fixer un ordre d'idée, trois chevaux puissants et en bonne santé auront à peu près 60 % de chances de réussir, quel que soit le système utilisé. C'est au MJ d'extrapoler suivant la situation. Ces portes ne font que protéger une autre entrée située 6 mètres plus haut, faite de granit noir d'un seul tenant. Cette nouvelle ouverture, plus humaine, est accessible par une série d'encoches, taillées à même le roc. Située plus en arrière dans la montagne, elle laisse à deux hommes la place de se tenir face à elle. Aucune serrure ou autre mécanisme n'est apparent.



NOTE au MJ : La dernière encoche se déclenche sous la pression d'une personne pesant plus de 65 Kgs (143 Ibs, matériel porté inclus), 1 soit SIZ=11 pour RQ. Des endroits marqués d'une étoile, jaillissent 5 pieux d'acier.

AD&D : 1d10+1 si le jet de protection contre pétrification est réussi, l'aventurier ne subit que la moitié des dégâts.

RQ : 1d10+2 Celui qui a déclenché le piège reçoit le pieu en pleine poitrine. Si un autre personnage montait en même temps : s'il rate son jet sous POWx5 %, il est atteint au visage, sinon, s'il rate POWx3 %, il l'est à l'abdomen.

MERP : +20 OB Utiliser la table des armes à 2 mains (type javeline).

Le pieu du bas est rouillé du fait des infiltrations d'eau : le MJ devra en tenir compte pour les guérisons et les risques d'infections.

L'ouverture de la porte de granit est le suivant : dans la maçonnerie, deux contre-poids reposent sur une colonne de sable fin. La destruction des deux caches de pierre (notées a et b sur le croquis) en libère l'écoulement. Sous l'action conjuguée des contre-poids, la porte s'élève. Briser un seul des deux caches n'est pas suffisant.

Expérience acquise : Pour AD&D, (le système MERP et RQ l'incluant déjà), il pourra être alloué 200 XP suivant l'ingéniosité des personnages.

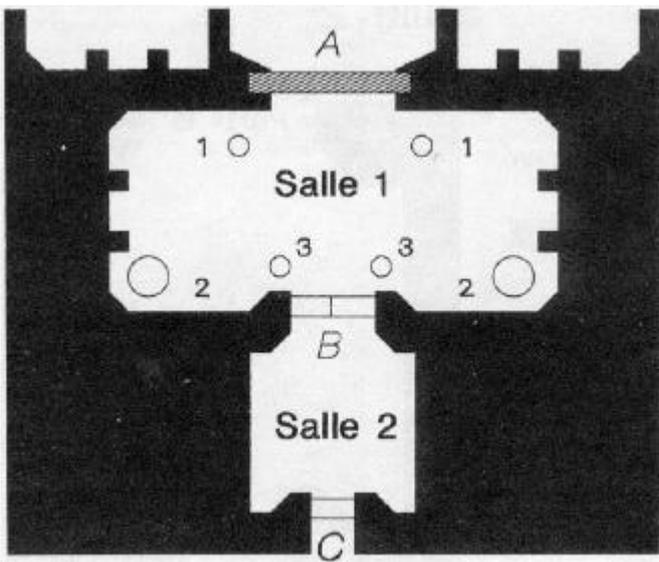
Salle 1 : la porte débouche sur une grande salle ayant un plafond de 5 mètres. Dans la pénombre, on distingue 6 statues. Elles sont identiques par paire. Les statues 1 représentent deux guerriers à la stature imposante, les mains jointes sur le pommeau d'un lourd espadon, dans l'attitude du bourreau attendant sa victime. Les statues 2 sont gigantesques : hautes de 4 mètres, elle représentent :

AD&D : Hutijin (MMII, Duke Of Hell)

RQ : un Jabberwock (Monsters 3rd édition)

MERP : un Balrog.

Enfin les statues 3 représentent deux femmes nues.

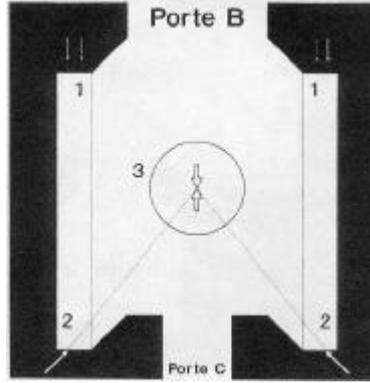


NOTE au MJ : Le danger viendra des statues 3, qui attaqueront dès que l'un des membres du groupe voudra ouvrir la porte B. Si les joueurs s'imaginent que les autres statues vont s'animer, laissez les le croire, et même jouez le jeu !

Porte B : haute de 4 mètres, elle est en coeur de chêne, décorée de signes cabalistiques étranges, issus de rites innombrables oubliés depuis des siècles. Elle est bardée de larges bandes de métal noir; une énorme serrure en empêche l'ouverture.

NOTE au MJ : Elle est trop massive pour être enfoncée à coup d'épaulé (gare aux bleus). La serrure n'offre aucune difficulté particulière à être crochetée.

Salle 2 : cette pièce, haute de 5 mètres, est décorée par de gigantesques fresques, en bas-relief. Elles représentent des scènes de la vie religieuse quotidienne, des combats, des créatures maléfiques et monstrueuses. Sur le mur de gauche en entrant, une plaque montre un humanoïde, emprisonné dans une cage de fer posée sur un piédestal de pierre (la cage ne possède pas de porte). Le sol est une mosaïque, complexe par son dessin, ne représentant rien de précis.



NOTE au MJ : Cette salle est piégée. Une pression de plus de 65 kg dans les zones 1 (cf. schéma Salle 2), déclenche le tir de 3 arbalètes par zone. Un des carreaux est situé à 1m70, les deux autres à 1m40. Utilisation du bouclier est possible selon les situations (au MJ de voir).

AD&D 1d6+4 Elles attaquent comme un monstre à 3 dés de coup (flèches).

RQ 2d6 +2 Pourcentage de réussite: 50 %. (flèches) Pas de « Dodge » possible.

MERP +20 OB Utiliser la table des armes de jet.

Une pression de plus de 65 kg dans la zone 3 déclenche le mécanisme 3:

1 - Une cage cylindrique en métal tombe du plafond emprisonnant tout aventurier se trouvant dans cette zone. Pour RQ, les barreaux ont une résistance de 28, pour MERP, il s'agit d'une action extrêmement difficile (« extremely hard ») pour 2 hommes.

2 - Le sol, à l'intérieur de cette dernière, se soulève; de la même façon le plafond s'abaisse. La vitesse de mouvement est de 2 cm/sec. Au bout de 100 secondes, les 2 blocs stoppent, laissant un espace vital d'1m de haut.

3 - Un mécanisme démasque les 2 arbalètes situées en 2. Elles font feu vers le centre de la cage (sic).

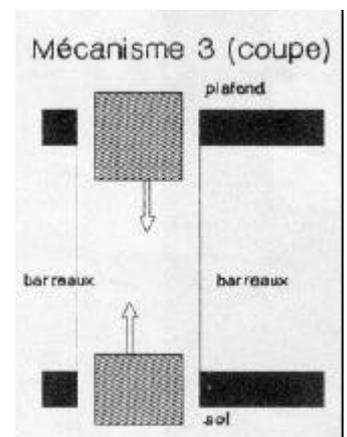
AD&D 1d6+4 Elles attaquent comme un monstre à 14 dés de coup (re-sic).

RQ 2d6 +2 Pourcentage de réussite: 90 %.

MERP Spécial La victime subit un critique C dans la table pour armes pointues.

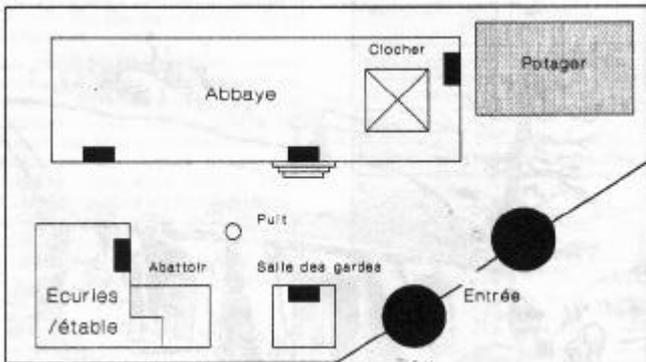
Expérience, pour AD&D uniquement: 200 XP pour les désamorçages.

Porte C : cette porte, de 3 mètres de hauteur, en alliage noir, représente en relief la tête d'un dragon. Le travail du sculpteur est d'une finesse excessive, remarquable de précision. Seul un détail choque : ses orbites sont vides. Au fronton, une inscription est visible : « *Zagath cuivi'sovtrak sarn sereg fion'n'lioslinn* ». Aucun mécanisme d'ouverture n'est apparent.



NOTE au MJ : L'inscription est écrite dans une ancienne langue, inconnue des aventuriers. Cette langue a aujourd'hui disparue et seules des recherches concernant un site de cette époque pourraient permettre de la traduire. Elle donne les indications nécessaires pour retrouver les yeux du dragon, seul et unique moyen d'ouvrir la porte (développé dans les numéros suivants). Le matériel qui la compose est réfractaire à tout type de magie. Elle résiste à toute attaque physique et mentale (par CROM!). Dans tous les cas, la suite du mausolée sera fournie dans une autre parution.

L' ABBAYE de MORSAUFFE

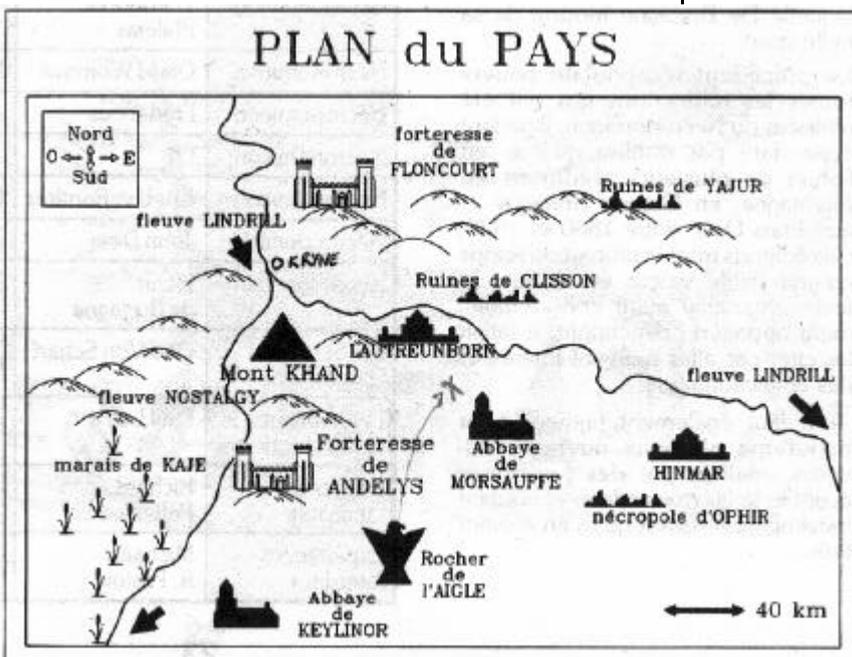


Elle est composée de trois bâtiments massifs, entourés d'une muraille austère, de 4 mètres de haut. Deux grandes tours de 6 mètres en gardent l'entrée. Les lourdes portes de bois sont grandes ouvertes, mais gardées par deux soldats (la garnison complète comprend 10 hommes). Le bâtiment principal est surmonté d'un clocher de 4 mètres. En son sein sont regroupés une quarantaine de moines. Les gardes arrêteront les aventuriers à l'entrée. Ils refuseront catégoriquement de les laisser entrer, et même d'écouter leurs explications. Ils argueront que l'abbaye est interdite. De plus, ils accuseront les personnages d'être des bandits de

grand chemin («*les brigands gambadent dans la nature hostile...*»). Seule exception : une jolie aventurière se verra offrir l'hospitalité dans la salle de garde. Si les aventuriers sont patients et diplomates, après quelque temps, le prier arrivera. D'un abord plus chaleureux, il s'enquerra du but de leur visite. Apprenant qu'ils viennent de la part de VIELGOR, il rabrouera les gardes et invitera les aventuriers à entrer.

NOTE au MJ : Les gardes devront être le plus antipathique possible, voire grossiers et insultants. Si un combat est sur le point d'éclater, ils appelleront leurs camarades à la rescousse. Cette extrémité devra être évitée. Le père Théophile (le prier), devra, lui, contraster par sa jovialité et sa bonhomie. Il recevra les aventuriers avec courtoisie, et leur donnera l'hospitalité (bain, repas ...). Il ne sera en mesure de fournir des renseignements qu'en ce qui concerne des éléments de la campagne. Plus particulièrement, il sera à même de les informer sur le mausolée, et tout ce qui touche de près ou de loin à la grande bataille (chevaliers du Dragon contre ceux de la Colombe). Après avoir consulté des ouvrages de la bibliothèque, ce qui lui aura pris une journée, et n'ayant rien trouvé de plus que ce que connaissent déjà les personnages, il leur annoncera qu'il va devoir utiliser des moyens spirituels pour acquérir de nouvelles données. Pour cela les aventuriers devront lui fournir un objet personnel. Le soir venu, il leur explique que cet objet va lui permettre de savoir le pourquoi de ce qu'ils ont vécu : Durant la cérémonie ils devront écouter attentivement toutes ses paroles, car il sera incapable de les leur rappeler par la suite. En pleine transe, il prononce les paroles suivantes: «*Zagath cuivi' sovrak sarn,... sereg,... fion'n'lioslinn,... Lautrenborn,... MERENDIS*», puis dans un cri déchirant, s'écroule sur le sol. Avant de rendre son dernier soupir, il leur dira: «*Dépêchez vous, ... le rocher de l'Aigle, ... allez y, ... là se trouve, ... la solution*».

NOTE au MJ : S'ils appellent à l'aide, des moines arriveront rapidement sur les lieux. L'un d'eux, voyant que le père Théophile est décédé, va prévenir la garde. Auprès de ceux qui restent, les joueurs pourront apprendre où se trouve le rocher de l'Aigle. Au bout d'une dizaine de minutes, les gardes arriveront. Ils accuseront immédiatement les aventuriers du meurtre du prier. Ce sera au MJ de faire évoluer les attitudes des personnes présentes, en fonction des arguments des joueurs. Par contre, si les aventuriers décident de s'enfuir en catimini, un moine découvrira le corps et criera aux assassins. Il est rappelé que les portes de l'abbaye sont fermées la nuit, et que les gardes font des rondes. Au cours de la méditation du père Théophile, la pierre a ressentie la présence spirituelle du prier Désirant connaître ceux qui tentent de découvrir sa nature, elle force l'inconscient du prier à donner une fausse information (le rocher de



l'aigle). Puis, elle met fin aux jours du père Théophile en arrachant son esprit.

SCENE 0 UNE QUESTION D APPARENCE

Cette partie n'aura lieu que si le personnage, que la pierre a remarqué comme meneur du groupe possède une apparence inférieure à 12 pour AD&D et RQ, et à 65 pour JRTM. Si c'est le cas, il fera alors un rêve bien étrange.

« Il revient, avec ses camarades, d'une expédition dans les sombres cavernes proches de son lieu de naissance, son terrain de jeu préféré lorsqu'il était enfant. Il est bizarrement habillé et harnaché, dans des vêtements trop petits et avec un armement composé de jouets de bois. Leur entrée en ville est triomphale! Mais son regard est attiré par un vieil homme, dans la foule. Il possède une longue barbe grise, à la manière des grands mages de légende, et les épaules voûtées par le poids des ans, mais surtout un regard vif et perçant, un peu rieur, qui lui rappelle celui de son père. Il descend de cheval, et fend la foule pour le rejoindre, mais celui ci semble le fuir. Forçant l'allure, il arrive tout de même à le rattraper, alors qu'il s'apprête à entrer dans une grande bâtisse aux murs sales. Ne montrant aucun signe de surprise ni d'inquiétude, le vieillard l'invite alors simplement à entrer. C'est, cette fois ci, équipé comme il a coutume de l'être, que le personnage suit ce curieux bonhomme. Après un étroit vestibule, ils pénètrent dans une pièce sombre, où règne une forte odeur de vieux livre, d'encre et de bois vernis. A la lueur de la lampe à huile, que vient d'allumer son étrange hôte, il découvre une vaste bibliothèque, encombrée d'une multitude d'ouvrages hétéroclites. Sur une longue et massive table de banquet, couverte de cartes et de livres, un lourd grimoire ancien est posé, grand ouvert. Le vieil homme, s'en approche et avec un respect non dissimulé, commence à en lire un passage... »

Ce passage traite des pouvoirs mystérieux que possèdent certaines plantes, si elles sont correctement préparées. La recette, dont il peut se souvenir à son réveil, concerne une décoction capable de donner à celui, ou celle,



qui l'utilise, toute la beauté dont son physique est capable. Le constituant principal de ce breuvage est la graine d'une plante, très rare, mais habituellement de peu d'intérêt, et donc rarement demandée: le lys noir. C'est une tare de la nature, un albinos du lys blanc, pratiquement impossible à cultiver.

NOTE au MJ : Une fois la potion prête, il faut en boire régulièrement pendant 6 à 8 jours. Les effets se font sentir 5 jours après le début du traitement. Il n'aura aucun effet sur quelqu'un possédant une apparence supérieure ou égale à 12 pour AD&D et RQ, et à 65 pour JRTM. Dans les autres cas,

si son apparence est comprise entre 6 et 11, pour AD&D et RQ, et entre 30 et 64 pour JRTM, elle passe alors à 12, pour AD&D et RQ, et à 65 pour JRTM, sinon, elle augmente de 5 points à AD&D et RQ, et 30 points à JRTM. Ceci à raison d'un point tous les 3 jours, pour AD&D et RQ, et 5 points tous les 2 jours pour JRTM. Son effet est permanent et utilisable une seule fois par personne. A RuneQuest, ces points ne peuvent être considérés comme pouvant être appris à quelqu'un d'autre.

Le rêve a été provoqué par la pierre, Eldem-Sar-Keydim. Son plan est de provoquer une idylle entre Elaine, la jeune femme blonde du rêve, et l'aventurier, meneur du groupe. C'est ainsi que, par l'intermédiaire des rêves, il tente d'influencer le PJ, mais aussi Elaine. Elle accueillerait ainsi le PJ avec enclin, et ce dernier lui assurerait une protection très rapprochée, jusqu'à la grande bataille de la guerre des 2 ordres. De plus, en entraînant ses compagnons avec lui, il augmenterait ses chances d'empêcher Elaine de mourir. Mais si le PJ n'est pas assez bien de sa personne, il y a peu de chances que la belle éprouve un penchant pour lui.

Si le personnage ne tient pas compte de ce rêve, et n'essaye pas d'utiliser la recette, il fera alors le même rêve, plusieurs fois dans la semaine qui suivra.

SCENE I LE ROCHER de l AIGLE

Après trois jours de voyage, alors que le soleil ensonglant les cimes des arbres, nos chers aventuriers arrivent en vue du fameux rocher de l'aigle. En fait il s'agit plutôt d'un amas de rochers perdu dans la forêt, dont la silhouette générale rappelle celle d'un rapace. L'imposante masse domine une large zone desséchée comme si l'oiseau pétrifié avait drainé toute la force vitale du sol alentours. Mis à part les cris des rares oiseaux, rien ne vient troubler le silence pesant qui règne en ces lieux. A deux mètres du rocher, une épée est fichée droite en terre.

NOTE au MJ : La pierre a dépêché cinq mercenaires sur les lieux. Eldem-Sar-Keydim loue, en effet, les services de plusieurs groupes d'hommes de mains, chacun sous la responsabilité d'un membre de la secte, répartis dans certains lieux stratégiques. Ceci afin d'augmenter sa sphère d'influence et d'agir plus rapidement, à distance et anonymement! Aucun de ces hommes ne connaît l'identité réelle de leur employeur. Le groupe présent au rocher de



l'aigle provient d'un village proche de l'abbaye de Keylinor. Leur mission: tendre une embuscade aux PJs. Ils doivent, avant tout, éliminer les personnages, mais, s'il leur est possible d'en garder un vivant, ils devront essayer de le faire parler avant de le tuer (Aie!). L'épée a été plantée afin d'attirer un des PJs dans la fosse camouflée. Elle fait 1 mètre de profondeur, et est plus destinée à incapacité un aventurier (et un seul) qu'à le tuer.

- Si le personnage est à cheval, sa monture aura 40% de chances d'avoir une patte brisée. Quant au cavalier, il devra réussir :

AD&D : son jet sous DEX, sous peine de chuter et subir 1d6 pis de dégâts.

RQ : Jet sous « Monter à cheval » (Ride)-30% ; Puis appliquer les règles standard relatives aux chutes.

JRTM : Manœuvre de mouvement très difficile (Very Hard Maneuver).

- Si le PJ est à pied, il risque une mauvaise chute :

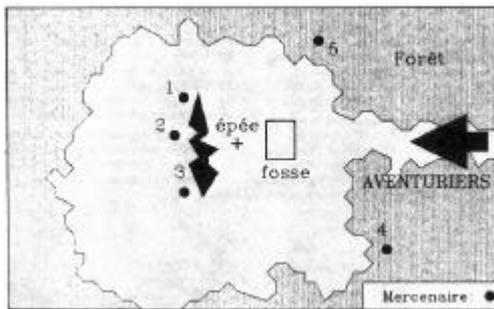
AD&D : jet sous DEX ou subir 1d6 points de dommages.

RQ : règles classiques avec bonus éventuels

JRTM : Mouvement de difficulté moyenne (Medium Moving Maneuver)

Pour reprendre ses esprits et sortir de la fosse, il lui faudra deux rounds. Les chances de la détecter, si les PJs s'en méfient, sont normales (pas de malus/bonus).

Les mercenaires attaqueront dès que le piège de la fosse aura fonctionné, ou s'ils voient que les PJs ne s'y laisseront pas prendre (par exemple, si les aventuriers se mettent à rechercher les pièges éventuels...). Ils emploieront alors la tactique suivante : Le mercenaire n°2 utilisera son arbalète, tandis que ses compagnons chargeront directement (voir plan « L'Embuscade »). Dans le cas où les aventuriers se méfieraient dès le début, les chances de flairer l'embuscade sont :



AD&D: au MJ d'improviser (sic!)

RQ : règles standard, il est supposé que les mercenaires ont tous réussi. Dans tous les cas (à cheval ou à pied) il faudra 1d3 MR à l'aventurier pour leur jet sous « Se cacher - (Hide).

JRTM : les mercenaires devront réussir une manœuvre statique avec comme bonus/malus le pourcentage en

perception de l'aventurier capable de le découvrir. La difficulté à appliquer est « facile » (Easy).

La tactique qu'appliqueront les mercenaires si les PJs ont un comportement différent de celui prévu (qu'Ishtar les bénisse!) sera improvisée par le MJ suivant la situation (bon courage...).

CONCLUSION du COMBAT

Si nos fabuleux héros les ont tous massacrés, ils se trouveront alors bien ennuyés car aucun indice ne leur permettra de répondre à leurs interrogations. Par contre s'ils ont gardé un ou plusieurs survivants, tout interrogatoire (quels que soient les moyens employés), provoquera la mort de chaque interrogé dans les mêmes tourments qu'avait connu le père Théophile (voir l'abbaye de Morsauffe). Ils n'en apprendront pas plus.

Expérience acquise AD&D : ceux (ou celui) qui auront flairé l'embuscade, et/ou deviné le piège de la fosse, pourront se partager 250 points.

GAINS : Chaque mercenaire possède une petite bourse de cuir contenant pour [AD&D]: 2 PP, [RQ] 1 PO, et pour [JRTM] : 5 PA. Toutes ces pièces sont neuves et rutilantes.

NOTE au MJ : Le but essentiel de cette embuscade est de bien faire comprendre aux joueurs qu'ils ont face à eux un adversaire invisible et inconnu, mais incroyablement puissant (il aura détruit l'esprit du père Théophile et éventuellement celui de plusieurs mercenaires). Ils pourront alors se douter que quelque chose, ou quelqu'un, les protège de cette fin, et que cette chose est leur atout majeur. En fait, la pierre ne peut agir ainsi, et à distance, que dans le cas où elle connaît sa cible (cas des mercenaires), ou si celle-ci entre en contact mental avec elle (cas du père Théophile). Ainsi la discrétion paraît être la meilleure protection contre les attaques de la pierre.

A noter qu'il faut laisser les joueurs croire que leur adversaire pourrait être à proximité.

CONSÉQUENCES de L'EMBUSCADE

Cette embuscade ratée et mal pensée sera la dernière erreur que commettra la pierre. Elle décidera donc d'envoyer sur les traces des aventuriers un de ses meilleurs agents : Carlenck. Si les PJs jouent correctement, il ne devrait jamais réussir à les rejoindre : il aura toujours 2 ou 3 jours de retard sur eux. Par contre il rattrapera son retard si les personnages laissent trop de traces évidentes de leur passage : bagarres en ville, pause-café prolongée (genre bivouac sympa prolongé, entre copains, au rocher de l'Aigle), acte héroïque public (du style superman de la veuve et de l'orphelin) ou encore promenade en ville tout équipé (genre défilé militaire du 14 juillet), en bref tous se qui pourrait permettre à Carlenck d'apprendre par où sont passés les PJs.

REMARQUE : De la même manière il pourra perdre leur trace si les joueurs prennent leurs précautions (attention : Carlenck est un pisteur expérimenté).

SCENE II MERENDIS

« *zagath cuivi' sovrak sarn sereg fion'n' lioslinn, ... Lautreunborn ... MERENDIS* », telles furent les dernières paroles du père Théophile. Elles sont maintenant la seule piste sérieuse qui reste aux aventuriers. A Lautrenbom, ils pourront recueillir les renseignements suivants :

- Les linguistes leur apprendront que la première partie du message semble être un très ancien langage dont la traduction n'est pas encore disponible. Quant à « merendis », il pourrait s'agir d'un verbe, voire d'un nom de cité.

NOTE au MJ : Tout cela pour dire que les linguistes seront incapables de donner des renseignements valables. Néanmoins, les consultations restent payantes (par ZEUS!).

- Vielgor, le bibliothécaire, les enverra tout d'abord consulter un linguiste. Il leur avouera ensuite, n'avoir aucune connaissance de ce langage, ni d'ouvrage y faisant référence. Cependant il remarquera que le nom de Merendis ne lui est pas inconnu: il s'agit d'un archéologue qui fréquente régulièrement la bibliothèque. Actuellement il effectue des fouilles dans les ruines d'une très ancienne cité, dont Clisson est le nom supposé. Elles se situent à une jour née de cheval (voir « Plan du pays »).

SCENE III La TOMBE de XAK XERES

Les fouilles de Clisson s'étendent sur plus d'un kilomètre carré. On peut voir plusieurs tentes de toile blanche (comme celles des nomades touaregs). L'équipe de Merendis se compose d'une trentaine de personnes, dispersées sur tout le site. Lui se distingue du reste de son équipe par ses riches vêtements et par les ordres qu'il donne d'une voix de stentor. En voyant le groupe des PJs il viendra au devant d'eux, accompagné de

deux molosses (pas du genre pékinois!). Méfiant, il demandera aux aventuriers les raisons de leur visite.

NOTE au MJ : Merendis soupçonnera dans un premier temps les PJs d'être des brigands, ou des espions à la solde d'un concurrent. Si les

aventuriers dissipent ses craintes il se montrera plus aimable et enclin à les aider. Si, de plus, ils se montrent INTERESSES par ses fouilles, ou s'ils lui parlent du message intraduisible, il s'enflammera de suite et se lancera dans un long exposé sur les langues anciennes et les secrets qu'elles dissimulent. Il ira même jusqu'à leur faire visiter le site et les invitera à dîner. Le MJ aura compris que Merendis est passionné par son travail, et est convaincu de l'importance, sans précédent, des découvertes dont il se targue d'être, très bientôt, l'auteur.

Merendis est un homme qui traite bien son personnel, aussi, en cas de conflit ouvert avec les personnages, son équipe se montrera solidaire et

viendra à son aide (ils pourront utiliser pelles et pioches). Une telle confrontation ne pourrait que tourner au désavantage des PJs : ils seraient vite submergés par le nombre et dans l'incapacité d'utiliser leurs armes (même à AD&D!).

En ce qui concerne le message, il leur annonce qu'il a déjà découvert au cours des fouilles, des écrits du même langage. Néanmoins il n'est pas encore capable de les traduire, mais cela ne saurait tarder !

En fin d'après-midi, alors qu'ils viendront de s'attabler, un ouvrier fera irruption. Il annoncera la découverte d'un passage souterrain. Merendis se lèvera alors précipitamment et sortira à la suite de l'homme, oubliant derrière lui les aventuriers (que-saquo?!).

NOTE au MJ : Il est recommandé de faire en sorte que les aventuriers se lèvent et le suivent (les coussins sont moelleux, mais tout de même !).

S'ils le suivent, ils pourront alors assister à l'ouverture du fameux passage. Une fois la lourde plaque de pierre qui bloquait l'entrée retirée, Merendis, accompagné de deux de ses hommes, pénétrera dans la salle 1 (voir « Tombe de Xak-Xeres »).

NOTE au MJ : Il n'empêchera pas les aventuriers de venir avec lui, il leur commandera seulement de ne toucher à rien (Il voit les PJs pareils à des éléphants lâchés dans un magasin de porcelaines).

SALLE 1 : Les murs de cette pièce ne sont qu'une grande mosaïque multicolore. Elle représente une suite d'événements de la vie d'un même homme. Le sol est recouvert d'une lourde chape de poussière couleur safran. L'air y est glacial et empuanti d'une forte odeur de mort.

NOTE au MJ : Un personnage, doué en minéralogie, examinant avec attention et en pleine lumière, les pierres composant la mosaïque, aura l'agréable surprise de découvrir que celles de couleur verte sont des émeraudes. La plus grosse des pierres fait à peine plus de 2 cm de diamètre pour une épaisseur de l'ordre du millimètre (fragiles à souhait ces petites choses!), mais leur nombre fait qu'il y en a là pour une petite fortune, [AD&D] : 10000 PO, [RQ] : 3000 PO, [JRTM] : 1000 PO. Cette somme est une valeur brute, la vente diminuera ce montant de 10 à 30% suivant la façon dont seront menées les transactions. De plus les gemmes sont très fragiles et certaines se briseront lors du descellement: 20% de pertes sur la valeur brute.

Merendis aura 40% de chances de découvrir, lors de la première exploration, la valeur de la mosaïque, les jours suivants, lors d'une étude plus approfondie des lieux, il le découvrira obligatoirement. Il ne laissera personne détériorer la mosaïque (même s'il ne s'est pas rendu compte de sa valeur) et poursuivra ceux qui tenteront de la mutiler.

PORTE A : Normalement c'est un des hommes de Merendis qui tentera le premier d'ouvrir cette porte. Elle est massive et lisse, exceptée un symbole runique en plein centre. Alors que l'homme effleure le signe de la main, il est agité d'un soubresaut. Il recule, se retourne, et s'écroule, mort. Merendis ordonne alors de sortir rapidement avec le corps. Dehors, ils découvrent que la poitrine de l'homme est maculée de sang.

NOTE au MJ : C'est la projection depuis la porte, de 20 fines aiguilles d'or (inoxydable) empoisonnées (poison minéral), qui a provoqué sa mort. Elles couvrent une zone à hauteur de poitrine d'un humain. Elles ont une longueur de 3 cm et ne peuvent pénétrer une armure offrant une protection supérieure à celle du cuir souple. Le piège est activé lorsqu'une masse supérieure à 50 kg se trouve placée juste en face de la porte. Il peut l'être jusqu'à 5 fois (moins une fois maintenant).

La détection et le désamorçage du mécanisme se feront à -20% à AD&D, -40% à RQ et comme une action extrêmement difficile à JRTM.

Le poison utilisé à les caractéristiques suivantes :

AD&D : 2 points de dégât/aiguille si jet de protection raté, après un délai de 6 secondes (1 segment).

RQ : Efficacité de 18 pour l'ensemble des aiguilles

JRTM : Niveau : 6 ; 40 points de dégâts après 6 secondes.

Celui qui arriverait à déjouer ce piège (complexe mais sans danger pour toute personne possédant une armure décente) gagnerait 200 points d'expérience à AD&D, le droit à 1 jet d'expérience supplémentaire en Mécanisme (Devise) à RQ et 100 points. à JRTM.

Merendis décidera alors de ne reprendre l'exploration que le lendemain ; aucun ouvrier n'accepterait de retourner tout de suite dans le souterrain. Si les aventuriers se proposent de continuer, il acceptera mais viendra avec eux, sauf s'ils arrivent à le convaincre de rester en arrière (ce qui sera très difficile). Cependant, une fois confronté au surnaturel, il réagira peureusement, et, dans la mesure du possible, ne prendra jamais part aux combats.

COULOIR B : Ce couloir très étroit (1 mètre de large), ne permet le passage que d'une seule personne à la fois. Il est bas de plafond (1m50). Les murs sont décorés de fresques peintes, extrêmement dégradées. Elles représentent des scènes de guerres avec le même personnage central



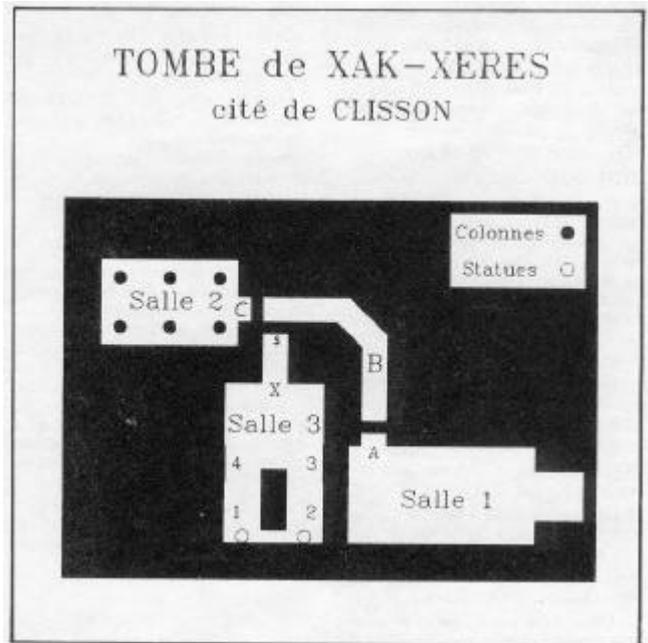
que dans la salle 1. Le sol est ici recouvert d'une importante couche de poussière brunâtre.

NOTE au MJ : Une faible odeur, délicate et suave, que seuls les plus sensibles seront à même de détecter ([AD&D] : 25% de chances, [RQ] : jet sous Sentir à -10%, [JRTM] : Manœuvre statique à -10% plus le bonus de perception du personnage), emplit l'atmosphère du couloir. Elle est provoquée par des poussières en suspension. Ces dernières entraînent des phénomènes hallucinatoires lorsqu'on les respire. On les trouve en grande quantité dans les peintures utilisées, à l'époque, pour les fresques. Avec le temps elles se sont dégradées et ont donné leur couleur brune aux poussières du sol. Elles affecteront les PJs s'ils ratent:

AD&D : leur jet de sauvegarde contre la pétrification

RQ : leur jet sous CON x2%

JRTM : leur jet de résistance contre un niveau de 10 avec le bonus/malus de constitution.



Ce sera au MJ de tirer lui même ces dés, afin de ne pas provoquer une méfiance prématurée des joueurs.

Les effets sont les suivants :le MJ aura à amplifier les doutes et les interrogations des joueurs (exemple : si un joueur pense qu'il existe une fosse en plein milieu du couloir, le MJ devra considérer qu'il y en a bien une). Ceux qui n'auront pas été affectés verront alors leurs compagnons se comporter d'une bien étrange façon. Si aucun des PJs ne présente de crainte particulière, alors ce sera au MJ d'en avoir (!!). A partir du moment où un personnage fait état d'un événement inquiétant (bien qu'hallucinatoire), tous ses camarades atteints auront alors la même impression (hallucination collective). Ceci durera tant qu'ils resteront dans l'atmosphère du couloir, et diminuera graduellement (disparition des effets après 1d6 MR), une fois sortis.

PORTE C : Cette lourde porte est identique à celle en A, rune comprise.

NOTE au MJ : En fait, bien que sa ressemblance avec la première soit frappante, elle ne dissimule aucun piège. Elle peut pivoter autour d'un axe vertical central, et découvrir la salle 2. Pour passer cette porte, il sera amusant de se rappeler la topologie des lieux (les PJs ne disposeront que de 40 cm de large et 1m50 de hauteur pour passer; sacs à dos bienvenus!).

SALLE 2 : Enfin une salle faite pour des hommes normaux: son plafond est à deux mètres du sol. Ce dernier est couvert d'une fine pellicule de poussières couleur safran. L'air y est glacial et stagnant. Trois cariatides femmes font face à trois cariatides hommes. Le haut des murs est un bas-relief (60 cm de hauteur) représentant gargouilles et démons de toutes sortes. Plaqué contre le mur du fond, en son centre, se dresse un grand miroir (1m80 de haut pour 1m20 de large).

Cinq minutes (montre en main) après que quelqu'un ait pénétré dans la pièce, le miroir est soudain animée de convulsions violentes. Puis c'est une main griffue et écaillée qui surgit brusquement de la surface métallique, suivie par une tête grimaçante et chaotique. C'est enfin une créature hybride, ailée, qui traverse tout entière la limite du miroir. Elle reste quelques instants immobile, observant et jugeant nos aventuriers (ceci ne prendra pas plus de 1 MR). Tous ceci pour aboutir à ... un superbe combat!

NOTE au MJ : Le miroir est une porte vers un autre plan où les hommes n'ont pas leur place. Il est enchanté de tel sorte qu'il lie une créature de ce monde à cette salle. Si un aventurier détruit le miroir avant que la main du monstre ne surgisse, alors le sortilège est annihilé (la créature ne pourra plus atteindre la pièce). Si cette action est faite par une compréhension anticipée de ce qui va se produire (pendant les convulsions, etc.), alors le PJ auteur de cette action sublime gagnera :

AD&D : les points d'expérience liés à la destruction du monstre

RQ : le droit à une tentative d'augmentation de son pouvoir (procédure habituelle)

JRTM : les points d'expérience relatif à la mort de la créature (x 2).

Si un des personnages essaye de traverser progressivement le miroir (quelle idée saugrenue!), il aura l'impression que son fluide vital est lentement drainé hors de son corps, et que son âme est lentement arrachée de son crâne par des griffes invisibles :

AD&D: 3 PdV /MR de dégâts

RQ : 2 point de dégât /MR aux points de vie globaux

JRTM : 20 pts /MR

Cela cesse évidemment dès qu'il retire la partie de son corps qui est de l'autre côté. Les dommages subit ne sont pas dus au miroir mais à l'incompatibilité entre le métabolisme humain et les lois qui régissent l'autre plan.

Par contre, s'il traverse d'un seul coup (et d'un seul, et hop!), il aura la même impression (et dégâts) que celle décrite précédemment, à la seule différence, qu'il sera dans l'incapacité de pouvoir revenir un jour (gasp!). En une phrase : tout est terminé pour lui (mais quelle expérience!).

Pour éviter que tous ses compagnons ne le suivent dans un grand élan de solidarité (bien connu des MJs) et ne le rejoignent dans sa triste fin, ils remarqueront qu'ils pourront communiquer avec lui (à la manière d'une peau de tambour, seul le son peut se propager d'un plan à l'autre).

Le fait de briser le miroir ne changera rien au sort du malheureux, sauf que toute communication sera désormais impossible!

La PORTE SECRETE (couloir B) : Les chances de la découvrir sont normales pour AD&D, RQ, et nécessite la réussite d'une manœuvre statique moyenne (medium) pour JRTM. Dans le cas où les aventuriers ne penseraient pas à le faire, Merendis, s'il est encore en vie (pardon?!), leur fera remarquer que la plupart des tombes (car les gravures tendent à prouver l'hypothèse d'un tombeau) possèdent souvent une salle funéraire. Jusqu'ici, rien ne ressemble de près, ou de loin, à une salle mortuaire !

SALLE 3 : Cette salle est la fameuse pièce funéraire. Elle est haute de 3 mètres, le plafond est composé de deux arches se rejoignant en son centre. Une forte odeur de mort règne en ces lieux. Le sol est toujours recouvert de la même couche de poussière couleur safran. La tombe est constituée d'un lourd cercueil de pierre blanche, gravée de multiples bas-reliefs représentant des scènes de la vie religieuse. Son pourtour est constitué d'une série de runes. Un gisant (de pierre) en scelle l'accès. Il représente un homme en armure, tête nue, les mains jointes sur la garde de son épée. Il a les traits fins et l'air résolu des hommes de pouvoir. Derrière le cercueil, se dressent deux imposantes statues (1 et 2) de farouches guerriers (1m90 de hauteur), qui semblent protéger le sommeil éternel du défunt. En, plus de leur uniforme, ils sont représentés avec un plastron, un casque en forme de tête d'aigle et sont armés d'une hallebarde. Sur les murs latéraux, en 3 et 4, sont disposées deux plaques de marbre rose et blanc. Elles sont couvertes d'inscriptions.

NOTE au MJ : La couche de poussière qui recouvre le sol dissimule (croix sur le plan) un pentagramme gravé dans la pierre. Si les PJs décident de profaner le sarcophage, une voix forte et caverneuse se fera entendre. Elle semblera surgir de la salle toute entière. Il enjoindra les aventuriers à quitter cette salle avant qu'ils n'engendrent sa colère.

Si une des personnes présentes s'en moque ouvertement, IL apparaîtra alors instantanément devant elle et lui portera une puissante attaque (surprise!), contre laquelle elle ne pourra pas se défendre (pas de bouclier, de parade, d'esquive, pas de bonus de dextérité ou d'agilité, etc.). Il se révèle ainsi dans toute son horreur: un démon couleur de nuit, aux larges ailes membraneuses, aux griffes

acérées comme des couteaux, et au crâne hypertrophié dominant des yeux cruels, couleur de braise.

Par contre, Il laissera les PJs en paix tant qu'ils ne toucheront plus au cercueil et à son contenu (même par l'intermédiaire d'un sort).

Si les personnages continuent leurs fouilles, le sol à l'endroit du pentagramme vomira d'épaisses volutes de vapeurs noires et orangées, accompagnées d'une suffocante odeur de soufre. Ensuite la fumée prendra corps pour donner naissance à Antinéax, le démon. Ceci ne prendra pas plus de 3 MR, dont un durant lequel le démon prendra une forme physique.

La TOMBE : Elle contient une momie, encore bien conservée. Elle porte une cotte de mailles finement ouvragée ; elle a les mains jointes sur la garde d'une magnifique épée protégée par un fourreau non moins superbe. A ses pieds se trouvent 2 grandes jarres de terre cuite scellées par un cachet de cire verte. Sur sa poitrine est posée un collier d'or orné d'un médaillon incrusté de pierreries ([AD&D] : 5000 PO [RQ] : 90 PO [JRTM] : 45 PO), et un anneau d'or orne son annulaire droit ([AD&D] : 100 PO ; [RQ] : 225 PB ; [JRTM] : 30 PA). Dans la jarre de droite se trouvent des restes desséchés de nourriture (pour son voyage vers le pays des morts). Dans la seconde, les PJs découvriront :

- une bourse de cuir contenant des pièces de monnaie ([AD&D] : 10PO [RQ]: 20 PA [JRTM]: 10 PA), un rouleau de parchemin couvert de runes

- deux petites fioles en étain scellées par un bouchon de cire rouge: la première contient un liquide sirupeux de couleur rouge sang, à l'odeur fortement épicée, la seconde, un liquide clair et doré à l'odeur de miel.

NOTE au MD :

Le rouleau contient un sort de protection contre les démons afin de permettre au défunt de rejoindre son paradis

AD&D : Protection contre les démons, 2500 points d'expérience (XP).

RQ : Sort de shaman « Ecran contre les Esprits » 5 (Sprit screen 5), utilisable par toute personne sachant lire.

JRTM : Sort : « Zone de Protection III » (magie des druides) utilisable par toute classe.

Les fioles contiennent des breuvages magiques : la première contient :

AD&D : Effet identique à celui d'une potion « Force de géant de pierre », sauf en ce qui concerne la durée, 700 XP.

RQ : Ajoute 30 points de force

JRTM : Ajoute +30 aux bonus de force.

Pour les 3 systèmes de jeu, la durée totale de l'effet est de 1 heure, mais il est possible de n'en prendre qu'une fraction (minimum 1/10^e), pour un temps correspondant à cette fraction. Exemple : une dose de 1/5^{ème} durera 1/5^e d'heure (soit 12 minutes). Les effets restent les mêmes, seule la durée change.

Le liquide de la seconde fiole produit les effets suivants :

AD&D : Soigne instantanément 20 points de dégât, 400 XP.

RQ : Soigne jusqu'à 12 points de dommages après 1d6MR.

JRTM : Ce breuvage à base de cactus (voir Gariig) soigne 30 points de dégâts après 1d10MR.

Pour tous les systèmes, elle peut être bue en 1 dose ou 2 demi-doses.

L'armure est magique. Elle peut être portée par tout humain. Elle est constituée de mailles, d'une finesse proche de celles forgées par les elfes. Les pouvoirs qu'elle possède ne sont effectifs que lorsque elle est portée :

AD&D : Cotte de mailles + 1 ; elle peut empêcher l'absorption de niveaux à concurrence de 8 ; elle permet au porteur d'ajouter un niveau aux siens. 2000 XP.

RQ : Cotte de mailles offrant 8 points de protection à la poitrine, à l'abdomen et aux bras. Possède un sort permanent de « Résistance contre la magie » (Spell Resistance) d'intensité 3. Permet au porteur d'ajouter 10% à sa compétence principale (normalement au choix du joueur) et 5% à une secondaire.

JRTM : Cotte de mailles ajoutant 5% au bonus de défense. Ajoute 30% aux jets de protection contre le « souffle noir » (Black Breath). Ajoute un niveau supplémentaire au porteur. De fabrication elfe.

L'épée est une arme magique. Dès qu'elle est sortie de son fourreau, elle pulse d'une douce lumière blanche. Elle est incrustée de pierreries et sur sa lame est gravé : « *Vion Aligus Desmor* » (du bon droit je suis le bras). Son fourreau est tissé de fils d'argent :

AD&D : Epée longue +1, +2 contre les créatures enchantées et les utilisateurs de magie, 600 XP.

RQ : Epée large +5% aux attaques et parades, dommages +1, +10% et +2 contre les esprits.

JRTM : Epée large +5 dédiée à la destruction des esprits (Of Slaying Spirit), de fabrication elfe.

Merendis s'opposera catégoriquement au pillage de la tombe. Néanmoins, conscient de l'aide apportée par les aventuriers et dès qu'ils ont pris, il acceptera de les laisser emporter une partie du trésor. Il sera intraitable en ce qui concerne le collier de la momie (sa valeur lui permettra de rembourser les frais engagés et de poursuivre les fouilles, sans compter l'intérêt historique !). Par contre, il donnera volontiers les pièces (sauf une) et la bourse. Au sujet du rouleau, une fois qu'il l'aura étudié, il ne lui trouvera aucune valeur historique : il n'y connaît absolument rien en magie. La fiole et l'anneau sont de facture classique et sans intérêt. Quant à l'épée, il sera d'abord obstiné, puis si les aventuriers insistent patiemment, en dernière extrémité il acceptera de ne leur laisser que l'épée (il garderait le fourreau). Pour l'armure, il faudra le convaincre de la leur laisser. Les PJs pourront proposer de lui rapporter les objets archéologiques qu'ils pourraient être amenés à découvrir lors de leurs pérégrinations, ou bien de l'aider dans de futures fouilles (vu sa méfiance Merendis leur fera signer un contrat).

Les PANNEAUX: Chacun d'eux raconte, dans deux langages différents, la vie du mort. L'un des deux est connu de Merendis, s'il est encore en vie, l'autre semble être apparenté à celui du message des PJs. Il faudra, après les avoir recopiés, que Merendis les étudie pendant 3 jours calmes.

Il est à noter qu'il mettra d'autant plus de zèle à traduire cette langue, que les PJs auront montré de diplomatie et de modération dans le partage du trésor. La traduction du message est: « *Un oeil pour un dragons, un mont pour une chapelle, au septent sur une octante, à l'orient sur deux idems.* »

Le point de départ est le mont de Khand (là où la tête de dragon se trouve). Le point d'arrivée correspond aux ruines de Yajur (voir scène IV).

RAPPEL : Carlenck est toujours à leur poursuite. Si l'obtention de la traduction du message prenait plus de 3 jours (menaces contre Merendis ou obligation de faire faire la traduction en ville), il les rattraperait alors. A partir de ce moment il serait à même de les suivre constamment et d'agir quand bon lui semble. Sinon, la méfiance de Merendis (la tombe est une découverte fantastique) lui ferait perdre l'avance qu'il aura gagné.

ACTE III

LA CHAPELLE de I AU DELA

SCENE I DECOUVERTE



De la chapelle originelle de Yajur, il ne reste plus que quelques ruines éparses. Seul le grand portail béant se dresse encore entier. La nature a pris possession des lieux.

C'est une atmosphère sereine et calme qui règne et accueille nos aventuriers.

NOTE au MJ : Les ruines se prêtent à l'installation d'un campement pour joueurs inquiets : le mont de Yajur domine la région et les restes des murs procurent une protection en cas d'attaque. L'œil que les PJs sont venus chercher est introuvable, excepté par la magie. Dans ce cas, il est nécessaire d'avoir une idée relativement précise de la nature de l'œil, ce qui n'est pas le cas, sauf hasard de la description.

Un peu avant minuit, le personnage de garde sera sorti de sa torpeur par la nervosité inhabituelle des chevaux. Il ressent alors brusquement l'absence des bruits familiers de la nuit.

Quelques minutes plus tard, les reliefs alentours paraissent s'estomper dans une brume grisâtre et les collines semblent doucement devenir une plaine désolée, s'étendant à l'infini. Les étoiles disparaissent une à une, et les nuages se fondent peu à peu dans la nuit. Seule la lune continue de baigner le sol de sa lueur blafarde. Puis c'est un vent glacial, pénétrant jusqu'aux os, qui fait place à la douce brise nocturne. Avec lui les personnages croiront discerner des plaintes humaines. C'est la panique soudaine qui éclate parmi les chevaux, qui fait prendre conscience aux aventuriers de la transformation en cours. La chapelle n'avait jamais totalement disparu. Son imposante structure diaphane domine maintenant les PJs, pour reprendre peu à peu la consistance qui fut la sienne, bien des siècles auparavant.

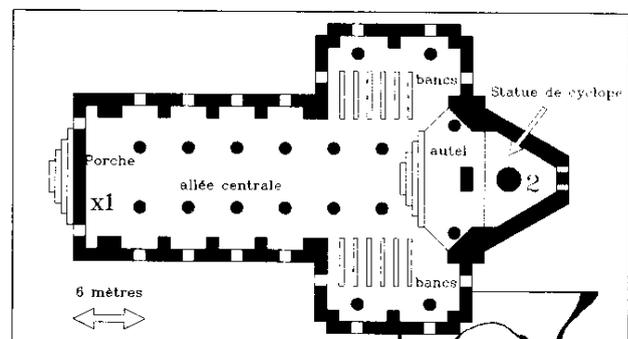
Si les aventuriers se trouvent à l'extérieur de l'édifice, ils seront vite attaqués par une multitude d'ombres murmurantes, attirées comme des aimants par la vie. Elles ne dépasseront pas la limite invisible du porche de la chapelle.

S'ils entrent ou s'ils sont déjà à l'intérieur, ils découvriront une grande salle de prière, dont l'allée centrale est bordée de colonnades. Dans une alcôve, face à l'entrée, au fond de la nef, derrière l'autel de marbre, se dresse une statue (en 2 du plan « YAJUR »). Elle représente un cyclope de 1m80 dont l'œil est une gemme couleur de sang. Il est armé d'un imposant marteau de combat.

Trois minutes plus tard (toujours montre en main), l'attention des PJs sera attirée par un crissement sinistre. Il semble provenir du porche. Si les personnages s'avancent vers lui, ils découvrent que les dalles de pierre, près de l'entrée (croix en 1), se disjointent, poussées par la terre sous-jacente. En quelques instants, c'est une longue lame qui surgit de terre, tenue par une main gantée de cuir déchiqueté. C'est tout un squelette habillé de lambeaux d'armure et de vêtements, qui est vomi par le sol. Il porte un diadème d'argent incrusté d'émeraudes et de rubis. Son armure se compose des restes (pourtant rutilants) d'une cotte de mailles et d'un plastron d'acier lustré.

YAJUR

La Chapelle de l'Au-delà



NOTE au MJ : De minuit à 2 heures du matin, le mont de Yajur plonge dans le plan des morts. Les ruines étant la mort des monuments, la chapelle existe donc dans ce plan. Il en va de même pour les hommes décédés en ces lieux (le

squelette en fait partie). L'œil du cyclope n'est autre que celui du dragon de Khand.

Les ombres à l'extérieur sont les âmes torturées des morts. La présence de la vie les attire. Elles n'osent pas pénétrer dans l'enceinte de la chapelle en raison de la présence du squelette.

Un certain temps après sa destruction (10 minutes temps réel), elles prendront les lieux d'assaut: d'abord par une attaque massive, (si elles subissent trop de pertes, elles feront retraite), puis par des attaques plus réfléchies (ex : attente que la vigilance des PJs diminue, passer par les vitraux). Elles attaquent par groupe de 1-3 (x5) individus.

Les blessures qu'elles infligent, donneront aux PJs le sentiment que chacune d'elles leur arrache un peu de leur âme. La mort d'un personnage est ici irrévocable.

Si, malgré 2 ou 3 tentatives, elles n'ont pas réussi à exterminer les PJs, elles décideront alors d'abandonner pour cette nuit.

Passé 2 heures, le retour au monde des vivants s'opère brutalement. Tous les objets que les aventuriers auraient pu récupérer auront disparu. Ils existent malgré tout : l'œil du dragon est toujours sur la statue, ensevelie par 50 cm à l'emplacement qu'elle occupait d'antan ; le squelette et son équipement sont enterrés sous un arbre correspondant à l'emplacement 1 du plan.

L'équipement du squelette est magique :

- L'épée est à large lame et correspond à l'illustration jointe.

AD&D : +3/+6 contre les créatures liées au feu (Frost Brand), le porteur est protégé, lorsqu'elle est hors de son fourreau, comme s'il portait un anneau de protection contre le feu. 1600 PE

RQ : Ajoute 20% à l'attaque et à la parade, sort permanent de « Lame de glace - (identique à - Lame de feu » : l'arme cause par le froid, 3d6 points de dégâts au lieu de 1d8+1). Lorsqu'elle est tenue hors de son fourreau, elle permet au porteur de retirer 6 points aux dégâts causés par le feu, magique ou non.

JRTM : épée +15 de froid, pour chaque critique porté, elle cause un critique supplémentaire par le froid, du même niveau, sans limite de sévérité. Enlève 50% aux attaques par le feu, magique ou non, portées contre l'utilisateur (si la lame est à nue). Elle est de fabrication numéroréenne.

- L'armure est constituée d'un lourd plastron de métal et d'une cote de maille. Son pouvoir magique est concentré dans le plastron. Ainsi son effet ne sera maximal qu'une fois la cote de maille réparée :

AD&D : une fois reconstituée, armure composite (classe d'armure 4) magique + 2 (CA 2), +1 dans l'autre cas. 3000 PE

RQ : le plastron offre 10 points de protection et la cote de maille 4 points et 9 points une fois réparée. La cote de

maille couvre la totalité du corps excepté la tête. Elle correspond à une taille moyenne (11-15).

JRTM : considérée comme une cote de maille magique ajoutant +30 au bonus de défense une fois en bon état, +15 sinon. Elle correspond à une morphologie humaine. Elle est de fabrication naine.

- Le diadème a comme valeur brute maximale, [AD&D] : 2000 PO ; [RQ] : 75 PO [JRTM] : 35 PO. La transaction, suivant les méthodes employées, en abaissera le prix. Le rapport à appliquer est ici laissé à la discrétion du MJ.

SCENE II ELAINE

Si les aventuriers n'ont pas su trouver le squelette et son équipement, le PJ qui avait fait le premier rêve en fera un nouveau, dès son premier somme (bien mérité non?!). « *Des ruines, calmes et ensoleillées, il est en train de contempler les collines environnantes, perdu dans de sombres pensées, lorsqu'il se rend compte qu'il n'est plus seul depuis quelques instants. Un léger parfum féminin vient lui caresser l'odorat. Il se retourne alors avec rapidité, et découvre Elaine, la jeune femme de ses rêves (si!). Elle porte une courte et légère tunique d'un blanc immaculé, au travers de laquelle jouent les rayons insolents du soleil. Elle s'avance vers lui avec un sourire à la fois enchanteur et plein de mystères. Arrivée près de lui, elle l'invite à s'asseoir à ses côtés, une offre qu'il s'empresse d'accepter. Là, elle lui explique alors d'une voix caressante mais ferme... »*

NOTE au MJ : Elle lui explique alors ce qui leur est réellement arrivé. En fait ce que connaît le MJ concernant ce lieu. Tout excepté l'œil du dragon, car la pierre n'a aucun intérêt à ce qu'ils pénètrent dans le mausolée de Khand (il renferme le secret de l'immortalité). C'est ainsi que le personnage sera à même de découvrir le squelette, et d'en déduire, si besoin est, la position de l'œil.

« *Elle se lève ensuite, le prie de faire attention à lui, et lui dépose sur les lèvres un baiser du bout des doigts. Puis elle le quitte d'un pas léger.. »*

C'est tout ce dont il pourra se souvenir à son réveil.

NOTE au MJ : Dès qu'un des PJs s'emparera à mains nues du premier œil du dragon, il recevra alors une déflagration mentale (tempête sous un crâne!) qui lui causera, à AD&D, 8 points de dégâts, 5 points dans les PdV généraux à RQ et 12 points à JRTM, puis, s'il bouge toujours (!), il percevra télépathiquement une voix rauque qui lui dira

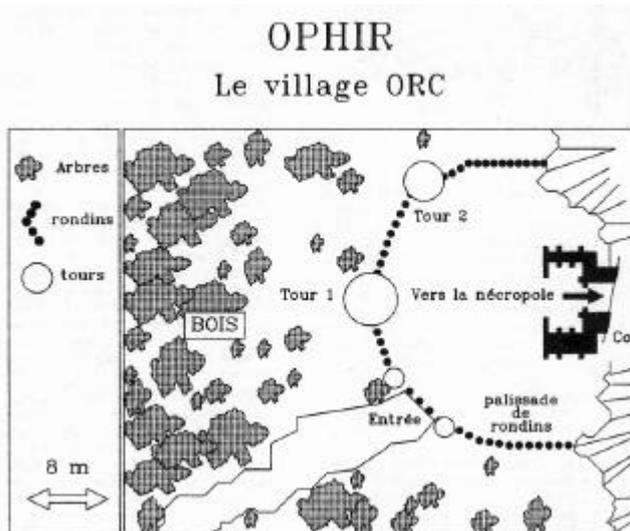
« *Lorsque l'astre du jour atteindra son zénith, fuit alors ton ombre, et par delà le fleuve Lindrill, dans la cité où donnent les morts, tu trouveras mon jumeau. »*

Il est supposé qu'à midi, dans cette partie du monde, les ombres projetées sont dirigées vers le nord. Le lieu indiqué est la nécropole d'Ophir (voir plan).

Quant à Carlenck, il devrait perdre leur trace à partir des ruines de Yajur. En effet, il n'aura normalement aucun moyen de connaître la direction prise par les aventuriers (indiqué par l'œil de rubis). Son retard augmentera même d'un jour (environ 4 jours maintenant). Il retournera alors à Lautrenborn. Là bas il louera les services d'un mercenaire qui sera chargé de surveiller l'arrivée des PJs en ville, et de le prévenir (à l'aide d'un faucon). Lui, partira directement vers le village le plus proche : Hinmar.

LA NECROPOLE D OPHIR

SCENE I LE VILLAGE ORC



L'entrée est située au pied d'une colline boisée. Malheureusement, une palissade de bois (2 mètres de hauteur) flanquée de quatre tours de planches, en protège l'accès. Alors qu'ils seront encore à plusieurs centaines de mètres, les aventuriers pourront remarquer la présence, sur la plus haute des tours (voir plan « OPHIR: Le village ORC », Tour 1), d'une vigie humanoïde. Une porte à double battants en bois, constitue la seule entrée valable.

NOTE au MJ : Il faudra appliquer les règles respectives de chaque système de jeu, pour permettre aux PJs de déterminer, de loin, la race de la vigie : un Orc (chic! 8 PE!). Si les personnages se dissimulent dès qu'ils ont aperçu l'orc, celui-ci n'aura aucune chance de les avoir détecté. Son travail de garde lui est imposé comme une corvée, et, de plus, il fait un soleil fou! La relève a lieu toutes les heures, le jour, et toutes les 4 heures, la nuit.

La tribu orc est installée dans la nécropole, sous terre. Elle est composée de 30 individus, dont 12 mâles, 6 femelles, et 12 rejetons. Parmi les mâles se trouvent 3 vieillards, et 1 parmi les femelles. Sur les 9 guerriers restant, 3 constituent la garde personnelle du chef de la tribu. Ce dernier cumule cette fonction avec celle de prêtre. Si les PJs envahissent la nécropole, les orcs utiliseront à fond ce terrain qu'ils connaissent bien (finies les attaques à 12 de front, et bienvenue aux embuscades). De plus, ils n'ont pas besoin, eux, de s'éclairer pour pouvoir combattre et se déplacer. En combat, les femelles n'attaqueront que si elles, ou leur

progéniture, sont menacés. Elles se défendront alors avec leurs griffes et leurs dents (bonjour les maladies !). S'ils subissent plus de 50% de pertes, chez les combattants, ils tenteront de se réfugier, avec le reste de la tribu, dans les profondeurs de la nécropole (salle J). C'est le chef qui assure la tactique des combats, sans lui, les éventuelles embuscades seront moins réfléchies et organisées. De plus, les combattants, encore debout, ayant assisté à sa mort deviendront soit enragés, soit démoralisés (1 chance sur 2). Ceci dure pour 2d3 tours de combat.

AD&D : les enragés attaquent à +2 (même aux dégâts), et les démoralisés à -2.

RQ : effets identiques aux sorts respectifs de « Fanatisme » et « Démoraliser »

JRTM : les enragés attaquent à +30%, sans possibilité de parade et sans bonus de défense, quant aux démoralisés, ils combattent à -30%.

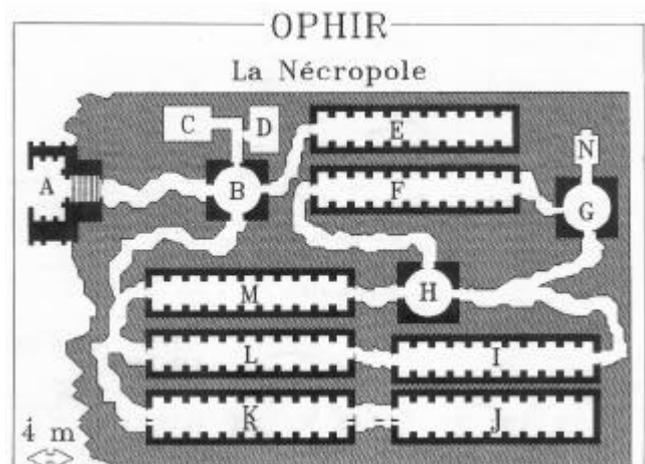
SCENE II LES PROFONDEURS DE LA NECROPOLE

Vieille de plus de 500 ans, elle semble avoir été explorée à de nombreuses reprises. Aussi, il n'existe plus de portes secrètes, de pièges immondes, de portes verrouillées, et de créatures infâmes (sauf peut-être quelques orcs ...). Toutes les tombes ont été visitées au moins une fois ! Les orcs ont terminé le travail, si besoin était.

Les salles E, F et de I à M, sont de larges couloirs, de 1m60 de plafond, bordés de petites alcôves, contenant les restes, plus ou moins conservés, des personnes jadis enterrées ici. Les couloirs intermédiaires, font 1m60 et sont taillés grossièrement.

SALLE A : les murs de cette pièce ont du, un jour, posséder de magnifiques fresques. Maintenant, ils ne sont plus que délabrement et ruines. Un escalier permet l'accès à un couloir taillé à même le roc.

SALLE B : En son centre, brûle un feu de camp. Un garde veille en permanence, souvent en compagnie d'un camarade (tiens, tu connais celle de l'elfe pendu par les ...). Il est remplacé toutes les 2 heures, mais quelqu'un peut déboucher dans cette pièce à tout moment (35% de chances si les intrus n'ont pas été repérés).



SALLE C : Elle est réservée au chef de la tribu. Le mobilier est constitué d'une paillasse recouverte d'un drap de velours pourpre (mieux qu'au Ritz !), d'un râtelier d'armes et d'un lourd coffre bardé d'acier. Le râtelier contient une hallebarde et 2 javelines. Le coffre n'est pas fermé à clé. Il contient ses souvenirs de guerre : un crâne humain, la garde brisée d'une épée, et autres reliques (pas de celles que vous pensez!) peu ragoûtantes (la preuve!), et une bourse en peau de lézard (contenant [AD&D] : 10 PB, 12 PC, 2 PA, et 1 PO ; [RQ] : 1 PA, 2PBet 10PC; [JRTM] : 4 PB, 6 PC et 21 pièces d'étain).

SALLE D : C'est la salle de la garde personnelle du chef orc. Elle contient 3 paillasse, recouverte de couvertures de laine, et une petite table branlante, entourée par 2 tabourets rafistolés. Sous chaque paillasse, est caché un baluchon, contenant des affaires personnelles (sans valeur particulière).

SALLE E : Le premier quart de ce couloir a été débarrassé des squelettes, afin de servir d'entrepôt. A l'intérieur sont entassées plusieurs barriques au contenu troublant (à qui peut bien appartenir ce doigt ?) et quelques sacs renfermant des morceaux de viande dans un état de conservation que la décence ne nous permet pas de décrire (visa de contrôle n° 2456-9801).

SALLE M : C'est là que vit le reste de la tribu. Le sol est encombré des nombreuses paillasses, d'os et restes divers, éparés. Dans l'allée centrale, deux foyers (pour le feu) ont été aménagés. Plusieurs armes, bien entretenues (ça étonne toujours!), sont appuyées contre les parois.

SALLE G : Cette pièce est dépourvue de tout moyen d'éclairage. Sur le sol repose un squelette, la cage thoracique transpercée d'une pique. Près de lui, gît un bouclier délabré.

NOTE au MJ : Si les aventuriers s'intéressent de près au bouclier (bof), ils pourront alors noter la présence d'un vieux blason, représentant, la face grimaçante d'une gorgone. C est tout (déçus hein!).

SALLES F et de H à L : Salles sans éclairage et sans commentaires.

SALLE N : Certainement un lieu de prière et de culte, cette salle contient un autel de granite noir, et les fragments de ce qui fut la statue d'un dieu à huit bras. La tête reste introuvable.

NOTE au MJ : Il y a une cinquantaine d'années, le seigneur de Montpertuis (un des seigneurs d'Hinmar), a achevé l'exploration de la nécropole. Il a découvert au fond de la salle N, une gemme, tenue dans les deux mains jointes, d'une statue aux bras multiples. Après avoir pris la pierre, il a gardé en souvenir, la tête de l'idole. Le rubis n'était autre que le second oeil du dragon. Au cours de l'exploration, il a perdu un de ses compagnons. Son squelette repose dans la

salle G. Le bouclier trouvé là bas, porte l'emblème de son seigneur.

SCENE III TOUT N EST PAS PERDU

Au cours de la première nuit qui suivra l'exploration, l'aventurier « rêveur » sera le sujet d'une manifestation onirique (en un mot, un rêve) : dans un des couloirs souterrains nécropole. Alors qu'il avance à tâtons, il sent, brusquement le sol se dérober sous ses pieds. Dans un réflexe désespéré, il agrippe le rebord de la fosse. Tentant vainement de sortir, il sent lentement ses muscles se tétaniser sous l'effort, ses mains perdre leur prise. Quand une main gantée de cuir, se referme sur son poignet. Par leurs efforts conjugués, le PJ réussit à s'ex traire de la fosse échappant à une mort certaine. Levant les yeux vers son bienfaiteur, il découvre le beau visage d'Elaine penché sur lui. Puis, après l'avoir laissé reprendre son souffle, elle l'enjoint à la suivre sans bruit. Après plusieurs longues minutes, ils aperçoivent, devant eux, une faible lumière. Ils s'avancent doucement et entrent dans la salle G. La salle N est éclairée par une lanterne posée sur l'autel. Un homme armuré est debout devant la statue. Alors que ce dernier se retourne pour sortir, le personnage note que le guerrier a le poing fermé sur une grosse gemme rouge. Elaine s'exclame alors : « *le seigneur Montpertuis d'Hinmar !* » ; *son plastron est orné du blason des Montpertuis : une tête de gorgone grimaçante.* »

Et le personnage de se réveiller... (ainsi que le joueur!).

NOTE au MJ : Les PJs ayant découvert le premier oeil, et connaissant l'entêtement maladif des joueurs (et des personnages), Eldem-Sar-Keydim ne fera plus obstruction à la découverte du second. Il ne veut plus perdre de temps à dissuader (inutilement) les aventuriers. Chaque minute perdue les rapproche de l'échéance fatidique (bataille des 2 ordres).

HINMAR

AVERTISSEMENT au MJ : Cette scène est très dure à diriger, en raison de sa complète dépendance vis à vis du comportement des PJs. Le MJ aura alors soin de bien dominer le sujet, et surtout d'être prêt à improviser.

C'est une ville de moyenne importance, plus petite que Lautrenborn. Le pouvoir politique et militaire est entre les mains d'un conseil seigneurial. Il est composé des plus puissants seigneurs des environs. Autrefois, les Montpertuis jouissaient d'une position prépondérante au sein du conseil. Mais, avec la mort du grand père, a dis paru le prestige d'une famille de grands seigneurs. Son fils est mort jeune, à la suite d'une rixe, ne laissant pour héritier qu'un unique garçon. Cependant ce dernier n'a plus du tout l'envergure de ses illustres ancêtres. Il est dépravé, joueur et il dilapide la fortune amassée par son grand-père.

Leur famille possède encore une grande demeure au centre de la ville, ainsi qu'un pavillon de chasse à quelques

kilomètres. Elle a encore à son service plusieurs hommes d'armes. Ils gardent les derniers bijoux, symboles de la gloire passée, exposés dans la grande salle de réception de leur hôtel. Nombre de ces trophées ont été amassés par le grand-père, lors de ses nombreuses expéditions (entre autre la nécropole d'Ophir).

NOTE au MJ : Le but des aventuriers, sera, bien sûr, de récupérer l'œil du dragon. Ce dernier fait partie des bijoux, qui font l'émerveillement des invités, lors des grandes réceptions. Conscient de l'extrême valeur du rubis, il en demandera une somme exorbitante. Il pourra aussi décider de la jouer, pour un enjeu de valeur, par exemple :- Servitude à vie d'un ou plusieurs des aventuriers, ajouté à un objet magique conséquent (au MJ de juger).- Si un des personnages est une superbe aventurière, il acceptera qu'elle soit l'unique enjeu (servitude à vie bien entendu!). Sinon, il leur reste la possibilité de le voler (pardon ? vous êtes paladin ?).

La peine capitale (la mort pardi !) attend les auteurs de toute tentative ratée de vol chez un seigneur. Ce dernier peut, d'ailleurs, et de plein droit, tuer de sa main les malfaiteurs.

La garde compte 10 hommes, dont un sera en permanence assigné à la surveillance des trophées. La relève a lieu toutes les 2 heures, la nuit, et toutes les 4 heures, le jour. En fin de relève, le garde, n'est plus aussi frais qu'au début, et il y aura possibilité qu'une somnolence subite l'assaille. Les nuits, une ronde est faite toutes les heures et dure une vingtaine de minutes (premier et second étage). Ce sera au MJ de suivre sa progression dans la demeure. Chaque patrouille est composée de 2 hommes.

Dans la salle de réception, il y aura pour [AD&D] : 35000 PO, [RQ] : 6000 PO, et [JRTM] : 1000 PO, réparties en bijoux et joyaux divers. Ils ne seront d'aucune valeur dans la région d'Hinmar (trop connus !).

RETOUR sur CARLENCK : Si les PJs devaient mettre plus de deux jours, pour mettre un plan en action, Carlenck arrivera alors en ville, et les repérera le troisième jour (bonjour l'angoisse).

En raison de la difficulté à évaluer les comportements et l'évolution des aventuriers sur toute l'étendue des scénarios, nous tenons à préciser une nouvelle fois qu'il reste au MJ un éventuel travail d'adaptation à effectuer. En effet, nous avons supposé qu'au moment d'aborder cette dernière partie, les personnages sont tous au moins du niveau 5-6 à AD&D et JRTM, ou qu'ils maîtrisent au moins une arme à 75% à RQ. Enfin nous rappelons, s'il est encore utile de le répéter, que les aventures adjacentes que nous conseillons d'ajouter à la trame générale, ne doivent pas avoir offert aux PJs des objets magiques autres que quelques potions (ou des objets à une seule utilisation, comme un rouleau).

DERNIER ACTE

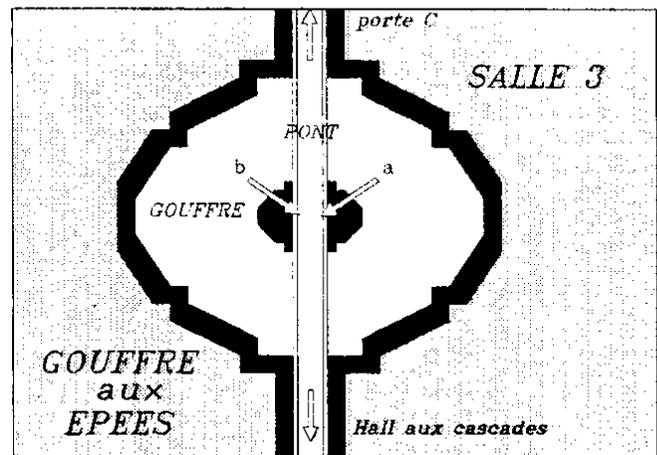
SCENE I LE SECRET DE L' IMMORTALITE ET LE MAUSOLEE DE KHAND

Les aventuriers sont normalement en possession des yeux du dragon. L'entrée du mausolée a déjà été traitée, aussi nous débiterons directement par la porte du dragon. A toutes fins utiles, il est rappelé que cette porte, de 3 mètres de haut, en alliage noir, représente, en relief, la tête d'un dragon aux orbites vides. Elle est totalement réfractaire à tout type de magie et à toute influence physique ou psychique. Sur le fronton est gravée l'inscription suivante : « *zagath cuivi' sovrak sarn sereg fion'n'lioslinn* ». L'unique moyen de provoquer son ouverture, consiste à placer les deux gemmes dans les orbites vides (pardon ? vous les avez déjà vendues ?). Alors, l'énorme masse pivotera lentement, avec un crissement sourd. Elle révélera alors un sombre passage de 4 mètres de large pour 3 mètres de hauteur, qui s'enfonce dans les profondeurs de la montagne.

NOTE au MJ : Toutes les salles du mausolée sont plongées dans les ténèbres les plus absolues. La porte, quant à elle, restera ouverte, tant que les pierres conserveront leur place. Les remettre en place avant que la porte ne soit refermée, la fait revenir en position ouverte. Une fois fermée, les yeux du dragon disparaissent et l'inscription du fronton s'efface pour réapparaître, modifiée... et c'est une autre aventure qui commence...

SALLE 3 : GOUFFRE AUX EPEES

Gouffre aux épées



Le couloir de quelques dizaines de mètres de long, aboutit à un gouffre sans fond, qu'enjambe un pont de marbre blanc. Au centre se dresse un gigantesque pilier de roche, fendu en deux par la trouée créée par le tablier du pont. Chacune des faces internes de cette colonne est recouverte de tentures pourpres et noires, à liserés argentés. Placés en vis à vis, sont accrochés deux groupes de deux armes croisées sous un bouclier (en a, b du plan de la salle 3). Les années en (a) sont: un espadon (épée à 2 mains) et un fléau d'armes. Le bouclier est un écu classique dont l'emblème est

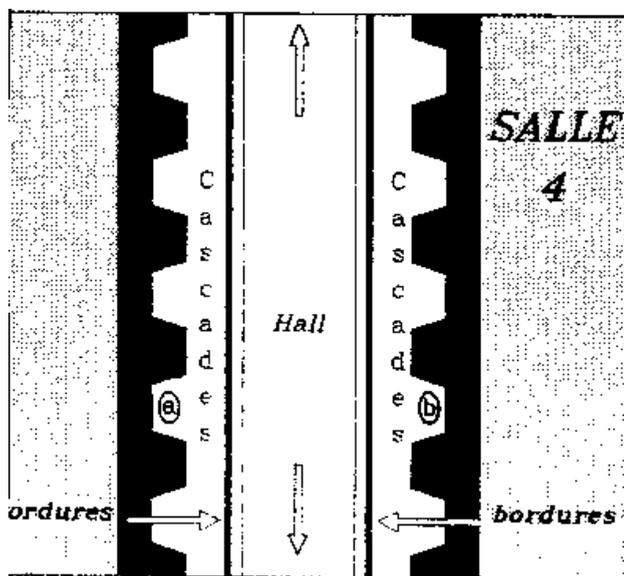
un dragon rouge-sang sur fond jaune. Celles en (b) sont une hache de bataille et une épée large. Le bouclier porte l'emblème d'un dragon d'argent lové autour d'une épée noire. L'atmosphère est fraîche et humide. Le fracas d'une chute d'eau résonne sous la voûte, semblant provenir de l'autre extrémité du pont.

NOTE au MJ : Le gouffre profond de 25 mètres débouche sur un lac souterrain d'une profondeur de 20 mètres.

Dès qu'ils auront parcouru la moitié de la distance les séparant du pilier central, les aventuriers percevront les émanations diffuses d'une présence étrangère. Ils pourront alors distinguer sous l'immense voûte, un murmure avide, un gémissement écœurant de sensualité. Les armes sembleront alors s'animer d'une vie propre, flottant librement dans l'atmosphère soudain électrisée. Vibrantes d'une excitation presque amoureuse, elles plongeront alors goulûment vers leur jugulaire (courage, fuyons !).

NOTE au MJ : Chacune de ces 4 armes est en fait un démon inférieur, ayant sur terre l'apparence et la dureté d'une arme. Il est important de savoir que ces armes démons ne sont pas limitées dans leur déplacement de la même manière que les aventuriers : elles peuvent combattre au dessus du gouffre ou passer sous le pont pour rejoindre l'autre côté, ce qui laisse présager des moments palpitants.

SALLE 4 : Le HALL aux CASCADES



Le couloir qui permet de sortir du hall aux épées est bordé de rigoles de marbre, où coule une eau claire et limpide qui se précipite dans les profondeurs du gouffre. Il s'éclaircit brusquement en un large hall de 10 mètres de haut par 8 de large, dont les murs sont constitués d'une série d'énormes niches d'où s'écoulent des cascades aux eaux bleutées. Sous l'éclairage des aventuriers, ce rideau

adamantin se pare d'une douce aura argentée, pour l'amplifier jusqu'à un bleu cristallin, comme s'il se nourrissait de cette lumière artificielle pour la magnifier (joli non !?).

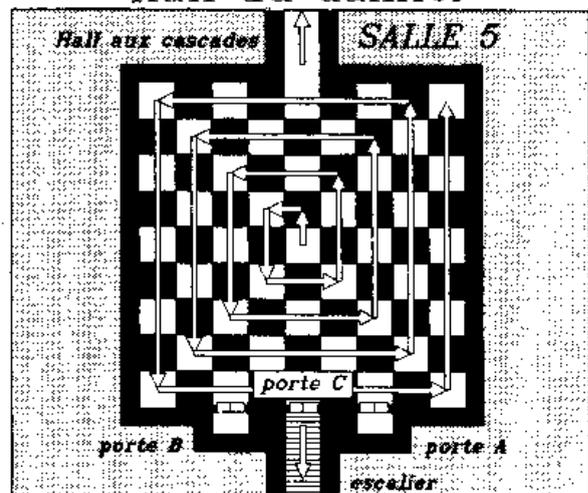
NOTE au MJ : L'eau de ces cascades est potable, très agréable au goût. Elle possède des propriétés curatives. Néanmoins un effet d'accoutumance en atténue rapidement les pouvoirs, jusqu'à provoquer un empoisonnement du système sanguin. La première ingestion soigne 2d20 points de vie à AD&D, 1d10 à RQ, 5d10 à JRTM, la seconde soigne 1d20 points à AD&D, 1d6 à RQ, 3d10 à JRTM, la troisième 1d10 à AD&D, 1d4 à RQ, 1d10 à JRTM, la quatrième ne soigne plus rien, les suivantes sont équivalentes à l'ingestion d'une dose de poison de type I à AD&D, de potentiel 12, après 1d6 rounds, pour RQ, et d'un effet identique à celui du poison «Taynaga », après 1d10 rounds, pour JRTM.

Une fois les PJs arrivés au centre du hall, les cascades, situées en (a) et (b), entrent soudain en ébullition. Deux arches d'eau claire en jaillissent pour se rejoindre en une énorme colonne d'eau, au milieu du chemin. Celle ci se métamorphose en une créature humanoïde de plus de 3 mètres de haut, qui, sans une once d'explication, bondit sur les personnages.

SALLE 5 : Le HALL du DAMIER

Cette salle, haute de trois mètres, est dallée de marbre blanc et de granite noir constituant ainsi un immense damier. Au fond se découpent trois grandes portes de bronze. En haut de chacune d'elle est gravé : un pion pour la porte B, un cavalier pour la porte C et une reine pour la porte A (tout le monde avait compris qu'il s'agissait de pièces d'échec). Les portes elles-mêmes sont sans décorations, ni gravures, ni serrure apparente. Cependant, la dalle centrale pulse une lueur bleue, pâle et glaciale dont l'origine ne semble pas vraiment naturelle.

MAUSOLEE de KHAND
Hall du damier



NOTE au MJ : Dès qu'au moins un aventurier pose le pied sur une dalle, un étrange jeu se met en place : chaque PJ pris sur le damier ne peut plus se déplacer que d'une case à la fois, ce à chaque MR. Chaque dalle ne peut accueillir qu'un personnage à la fois. A chaque fin de MR, la lueur se déplace de dalle en dalle suivant une trajectoire en forme de spirale (voir plan). Si sa position d'arrivée correspond à celle d'un aventurier, ce dernier se demande avec inquiétude ce qui va bien pouvoir lui arriver (et ô combien à raison !). Pour savoir l'effet que provoque la lueur sous les pieds du PJ, le MJ jette 1d6 et consulte la table suivante :

1 - Pendant dix minutes, il est bloqué sur cette case, sous forme de vapeur. Il est possible qu'il soit, durant cette période, une nouvelle fois, la victime de ce jeu infernal.

2 - Le personnage perd définitivement son système pileux

3 - Ses mains droite et gauche permutent définitivement. Il lui est désormais impossible de ce servir d'elles autrement que pour effectuer des actions élémentaires, jusqu'à rééducation (compter 3 mois environ).

4 - Il ne se passe rien, ce qui peut lui paraître extrêmement louche!

5 - Durant toute la suite de l'aventure à l'intérieur du mont de Khand, toute blessure provoquée par le personnage lui fera souffrir mille souffrances (une exception pour les dommages infligés par le biais d'un sortilège) : à AD&D, il subira 1 point de dégât pour chaque blessure, à RQ, il perdra 2 points de fatigue et à JRTM, il perd 5 points de vie (va t-il se convertir aux multiples plaisirs raffinés du sado-masochisme ?).

6 - L'aventurier change définitivement de sexe (classique ! oui ... mais ...).

Afin de déterminer la dalle d'arrivée de la lueur, le MJ utilisera la méthode suivante : un premier d10 déterminera la colonne d'arrivée, un second la ligne (tout dé indiquant 0 sera relancé). Le coin inférieur gauche du damier sera pris comme point d'origine.

Une seule des trois portes permet de continuer plus avant l'exploration du mausolée de Khand. Les symboles qui les surmontent, permettent de découvrir laquelle est la bonne.

Le pion représente le sacrifice, la manipulation et la faiblesse. La dame, à l'opposé, symbolise la puissance, et bien prétentieux serait l'aventurier qui oserait s'y mesurer. Quant au cavalier, il est synonyme de liberté (son déplacement atypique n'est pas entravé par la présence, sur sa trajectoire, d'une pièce, qu'elle soit alliée ou ennemie) et d'indépendance. Le concepteur de ces lieux était un joueur impénitent, il adorait rivaliser d'audace avec le hasard et la chance. C'est ainsi qu'il décida que la porte associée au cavalier serait la bonne.

EXPÉRIENCE : A AD&D, la découverte par le raisonnement de la bonne porte, pourra donner lieu au partage de 500 points. A JRTM, il y aura 700 points à distribuer.

Chaque porte s'ouvre sans difficultés, en appliquant une pression sur les doubles panneaux.

Porte A : Dès l'ouverture de cette porte, le PJ qui s'était dévoué (ou sacrifié...) est brusquement enveloppé dans un réseau d'éclairs crépitants et aveuglants. Il se met à pousser des hurlements atroces...

NOTE au MJ : La victime souffre le martyr et ne peut plus raisonner correctement, subissant les dégâts suivants: AD&D, 5 points par MR ; RQ, 1 point/MR aux points de vie généraux ; JRTM, 5 pts/MR. Ceci dure, pour tous les systèmes, 20 MRs, cela même si la victime est morte avant la fin. Là où cela devient intéressant, c'est dans le cas où un compagnon animé d'un élan chevaleresque (rare me direz vous ? pas si sûr...), tente de lui porter secours. Dès qu'il le touche, le nuage électrique s'empare du noble sauveur et abandonne son ancienne cible. Ceci se produira à chaque fois que quelqu'un touchera la victime courante, et ce, tant que les 20 MRs ne se seront pas écoulés. L'intérêt d'un tel sacrifice réside dans la division des dégâts totaux, en les répartissant sur les différents membres du groupe. Dans le cas d'une utilisation d'un sort de dissipation de la magie, il faut savoir qu'à AD&D: le sort a été invoqué par un mage du 20° niveau, à RQ : le sort a une intensité de 30, et à JRTM : le sort est du niveau 50 du domaine de l'Essence.

Porte B : Celui qui l'ouvrira aura une vision fugitive : l'espace environnant semble se fondre dans la brume et une phrase aux lettres de feu se forme lentement devant ses yeux, alors qu'une harpe diffuse une mélodie enlevée (pourquoi pas la charge des valkyries). « *Détruire tes reflets t'apportera des alliés* », telle est la phrase que pourra lire le PJ.

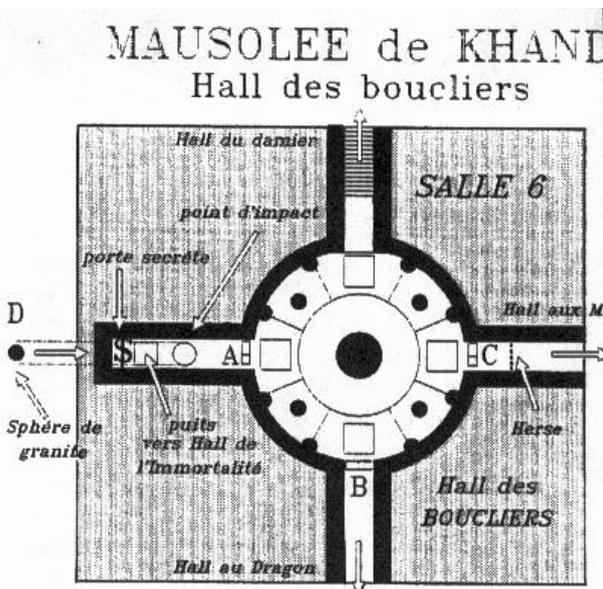
NOTE au MJ : La phrase fait référence au hall aux miroirs. Elle symbolise l'esprit manipulateur lié à l'existence du pion. Ainsi la force d'esprit des aventuriers est jugée une fois de plus, car le MJ comprendra vite, que briser les miroirs n'est pas vraiment la chose à faire.

Porte C : Elle s'ouvre sur un large escalier, abrupte et sombre. Une forte odeur de poussière, étroitement mêlée à celle de la pierre suintante s'échappe de cette gueule apparemment sans fond.

SALLE 6 : Le HALL des BOUCLERS

Le large escalier qui vient de la salle du damier débouche dans un vaste hall circulaire, à la décoration complexe et élancée. Un énorme pilier soutient le centre de la voûte, haute de plus de six mètres, découpée en huit arches fines et délicatement ciselées, qui reposent sur huit piliers de marbre blanc. Le sol composé de divers matériaux dessine plusieurs zones de couleurs grises, bleuâtres et rosées. Entre chaque couple de colonnes, un bouclier est accroché au mur. Il s'agit de quatre grands écus de combat, aux ornements héraldiques en or massif. Ils représentent respectivement, un ours dressé, un lion rugissant, un loup

hurlant, et un serpent lové autour d'une épée. En trois des quatre points cardinaux, se dressent trois grandes portes à double battants, faites d'ébène et bardées d'acier. En leur centre, brillent les poignées incrustées d'argents, finement ouvragées, qui servent à les ouvrir. Un silence parfait pèse sur ces lieux où le moindre mouvement se fait tintamarre.



NOTE au MJ : Les personnages n'ont rien à redouter de ce hall tant qu'il n'ont pas décidé de porter, ou de s'accaparer un des boucliers. Des boucliers qui sont d'ailleurs d'une légèreté incroyable, mais qui semblent pourtant d'une résistance fantastique. Une douce chaleur, presque animale, irradie d'eux lorsque la main nue les effleure. En fait, chacun d'eux est dédié à un animal totem, représenté par son blason d'or. En porter implique de dominer, et d'être accepté, par ce même animal. Pour ce faire, le prétendant, même involontaire, est confronté en combat singulier à l'animal (le PJ possède tout son équipement courant, à la seule différence qu'il a perdu toute magie ou pouvoir surnaturel, et le bouclier ne lui confère encore aucun don). Celui-ci se fait mentalement, alors que tout son corps semble figé dans un état de transe. Pourtant chaque blessure infligée par l'animal, est réellement subie. Ainsi, les témoins éventuels de la scène pourraient soudain voir apparaître une longue estafilade sanguinolente, bien que le visage de la victime ne dénote aucune souffrance. En cas d'intervention extérieure, la transe est rompue, ainsi que le combat, et tout le processus est à recommencer. Cette lutte devra être présentée au joueur comme étant bien réelle. Si le PJ sort vainqueur de l'épreuve, il est alors maître de ce bouclier, et capable d'en utiliser toute la force. Pourtant il sera préférable de laisser le(s) joueur(s) découvrir que le(s) bouclier(s) sont bénéfiques à leur porteur, car il est possible que la lutte avec l'animal leur fasse croire qu'il s'agit plutôt d'un quelconque autre piège diabolique.

LES BOUCLIERES : Les pouvoirs qu'ils confèrent à leur maître sont permanents, dans le sens où il n'est pas nécessaire de les porter pour en bénéficier. Il est à préciser qu'il ne peut exister qu'un seul maître par bouclier: le dernier vainqueur de l'épreuve. La destruction du blason de l'écu entraîne la mort immédiate de l'animal, et la perte de tous les

pouvoirs associés. Ils possèdent tous les caractéristiques suivantes :

AD&D : bouclier large, magique +3 ;

RQ : Il offre une protection de 19 points pour un encombrement de 3 ;

JRTM : Bouclier ovale magique +20, pour un poids de 3,5 kg.

Le bouclier de l'OURS : le principal atout de l'ours est son extraordinaire force. Son bouclier confère à son maître toute cette force.

AD&D : Elle passe à 20 ;

RQ : Il possède maintenant une force de 30 ;

JRTM : sa statistique force passe à 102.

Le bouclier du LION : la principale qualité du lion est son courage exemplaire, son charisme. Son bouclier donne à son maître son rayonnement psychique et moral.

AD&D : Son charisme passe à 20 ;

RQ : Son pouvoir devient de 30 ;

JRTM : Sa statistique de Présence passe à 102.

Le bouclier du LOUP : L'atout majeur reconnu au loup est sa ténacité, sa résistance extraordinaire. Son bouclier offre à son maître sa forte constitution.

AD&D : Sa constitution passe à 20 ;

RQ : Son score de constitution devient de 30 ;

JRTM : Sa statistique de constitution prend la valeur de 102.

Le bouclier du SERPENT : La caractéristique du serpent est son agilité, sa souplesse. Son bouclier prête à son maître cette dextérité.

AD&D : Sa dextérité augmente jusqu'à 20 ;

RQ : Sa caractéristique de dextérité atteint 30 ;

JRTM : La valeur de son agilité passe à 102.

EXPÉRIENCE: Pour AD&D, chaque bouclier fait gagner à son possesseur 2000 points d'expérience sans compter ceux liés normalement à un bouclier magique (+3) soit 800 points par bouclier. Ceux qui auront su comprendre TOUS les principes de ces boucliers (limites et implications), pourront se partager 3000 points à AD&D, et 5000 points à JRTM.

PORTE A : son ouverture ne pose aucun problème, car la serrure est factice ! Ses lourds battants s'ouvrent silencieusement sous une simple poussée. Derrière elle, les aventuriers débouchent sur un long couloir qui se termine en cul de sac. Si les 15Js s'avancent, ils pourront découvrir une ouverture rectangulaire (2 mètres par 3 mètres) et sombre. S'ils s'aident d'une torche (ou tout autre moyen d'éclairage, ne soyons pas ségrégationnistes!), un puits se révèle à leurs yeux. Le fond est hérissé, 10 mètres plus bas, de lances acérées où est empalé un squelette encore couvert des lambeaux de son armure rouillée. L'ouverture recèle des vestiges d'une très vieille trappe.

NOTE au MJ : En fait, comme le montre le plan, les PJs sont le jouet de leurs sens : un miroir de métal poli

disposé, 6 mètres en contrebas, à 45 degrés, réfléchit l'intérieur d'une galerie perpendiculaire au puits, au fond de laquelle sont disposés les fameuses piques. Le squelette n'est pas celui d'un aventurier qui aurait plongé et rampé délibérément jusqu'à s'empaler (quoi que ...), il a été placé là à dessein par l'architecte afin d'accentuer le réalisme. Ce miroir pivote avec difficulté et dévoile une surface d'eau stagnante qui brille, sous l'éclairage, 5 mètres plus bas (5ml1 pour les puristes!). Ce puits d'eau croupie (bonjour les maladies !) est profond de 3 mètres. Mais le piège ne s'arrête pas là : la paroi au-delà de l'ouverture du puits cache un passage secret, de difficulté moyenne à découvrir. Toute tentative d'ouverture amène forcément l'officiant à libérer la sphère « D » du plan. Située dans la masse de la montagne, 5 mètres au dessus du niveau du corridor, son diamètre est à peu près égal à la largeur du couloir. Sous l'action de sa propre masse et du plan incliné, elle roule le long de son goulot, jusqu'au plafond qu'elle pulvérise pour débouler dans le couloir, juste après la trappe. Elle terminera sa course sur le pilier central du hall des boucliers. Le MJ aura soin de décrire le grondement croissant (provoqué par la descente de la boule), puis le fracas brutal du plafond qui explose, afin de réveiller les joueurs somnolents. Les moyens les plus évidents de lui échapper sont de plonger dans le puits, en n'oubliant pas de se rattraper au bord, de se coucher le long d'un mur, ou de ne pas être dans le couloir (pas bête comme idée!). Il sera plus intéressant de ne pas laisser les joueurs réfléchir trop longtemps aux réactions de leur personnage, et de privilégier le « temps réel ». Les dégâts possibles sont les suivants :

AD&D : 10d10 de plein fouet et 2d6 sinon

RQ : 5d6 aux points de vie généraux de pleine face, 1d6 sinon

JRTM : Critique E primaire sur la table des chocs (Unbalanced critical table, in english) suivi d'un critique secondaire E (et ce n'est pas une erreur de typo) sur celle des écrasements en cas de choc frontal, un critique A sur la table des écrasements sinon.

Si un aventurier est décédé des suites de cette rencontre, il est considéré comme écrasé (écrabouillé quoi !), sinon, s'il a résisté à un choc de plein fouet, c'est qu'il aura été projeté en sûreté. Il est à noter que rien, ni même un des cadavres (répugnant non ?!), ne saura stopper le mouvement de la sphère, le pilier mis à part. Tous le monde a deviné que la porte secrète ne s'ouvre sur rien, ce qui décevra bien du monde !

EXPÉRIENCE : suivant les comportements de chaque personnage, devant les différents pièges et trompe-l'œil, le MJ pourra leur allouer un total de 2000 XP à AD&D, et 3500 XP à JRTM.

PORTE B : Sa serrure est d'une

rare complexité à crocheter. Une fois ouverte, elle débouche sur un large couloir dallé de motifs géométriques, qui mène au grand Hall au Dragon.

NOTE au MJ : AD&D, -20% au jet et seul un voleur a les connaissances suffisantes pour tenter d'y parvenir. RQ, -40% au jet de mécanisme JRTM, difficulté extrêmement dure.

EXPÉRIENCE : A AD&D, celui ayant réussi à crocheter la serrure gagnera 100 XP.

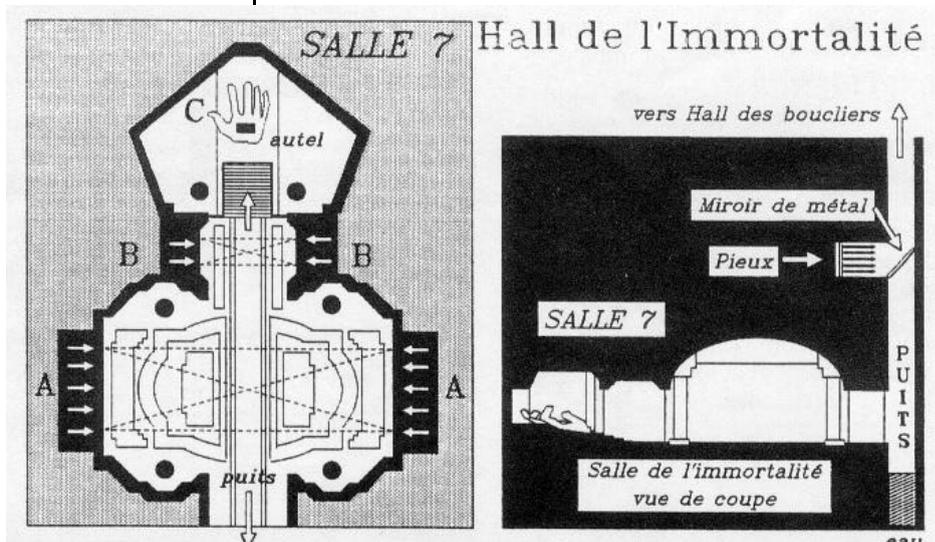
PORTE C : Cette porte se révèle être d'un bois beaucoup plus dense que l'ébène, Elle s'ouvre avec lenteur, nécessitant les efforts conjugués d'au moins deux solides gaillards.

NOTE au MJ : Dès qu'un des battants vient heurter l'un des murs, il déclenche le mécanisme de libération d'une imposante herse d'acier. Cette dernière vient bloquer le passage, 3 mètres derrière les portes. Son ouverture nécessite une action cumulée ayant un bonus de 6000 PO de poids pour AD&D; RQ: la herse a une masse équivalente à une taille de 60; JRTM : jet de manœuvre statique avec bonus de force cumulés, en appliquant une difficulté « Absurde ». Il est intéressant de noter qu'il n'existe aucun mécanisme permettant de la bloquer en position haute. Le couloir ainsi dégagé mène au Hall des Miroirs.

EXPÉRIENCE : Tout personnage subodorant à bon escient le piège de la herse gagnera 50 XP à AD&D, et 100 XP à JRTM. Tout PJ pensant avec de bonnes raisons à trouver un moyen de laisser la herse en position haute (par exemple, que faire en cas de retraite précipitée, si la herse est baissée ?), recevra un bonus de 60 XP à AD&D, et de 120 XP à JRTM.

SALLE 7: HALL DE L'IMMORTALITÉ

Cette salle se compose d'un grand hall dallé de marbre blanc et richement décoré de délicates colonnades, d'un large couloir aboutissant à un escalier de porphyre rouge, et d'une



chambre surélevée au centre de laquelle trône une gigantesque main d'onyx (C sur le plan). Au centre de celle-ci se dresse un autel de marbre bleu veiné de blanc, sur lequel repose, ouvert, un grand grimoire poussiéreux. Une forte odeur de pourriture règne ici, sûrement due à la présence des eaux putrides du puits. L'air y est froid et humide, désagréable au possible.

NOTE au MJ : l'allée centrale qui mène à l'escalier est piégée. Elle déclenche le tir de 3 séries de 5 carreaux d'arbalète lourde par mur (A sur le plan) une fois au centre du hall, et 3 série de 2 carreaux par mur, une fois au centre du grand couloir. Les séries sont tirées simultanément, la première à 60 centimètres, la seconde à 1 m 20 et la dernière à 1m70. Les pièges sont très difficiles à détecter et à désamorcer. Du fait de l'humidité ambiante, les mécanismes de tir sont un peu détendus, et les carreaux sont rouillés (bienvenue aux infections et au tétanos) :

AD&D : Elles attaquent comme un monstre de 6DV (au lieu de 10DV).

RQ : 75 % de chances de toucher (au lieu de 90%).

JRTM : +80 de bonus offensif (au lieu de +100). Ces deux pièges ne peuvent être désamorcés à partir de la salle. Il est d'ailleurs plus facile d'éviter de les déclencher !

EXPÉRIENCE : les PJ ayant deviné que l'allée centrale était piégée pourront se partager 400 XP à AD&D, et 600 XP à JRTM.

Le grimoire est ouvert sur la formule permettant de stopper les influences du temps sur la matière vivante. La partie contenant la force magique du sort est en runes déchiffrables uniquement par un magicien. Le reste de la descriptions (ingrédients, descriptions de la cérémonie) est parfaitement lisible par quiconque sait lire. Malheureusement ce vieux grimoire aux pages richement enluminées est lié magiquement à l'autel. Si d'aventure, quelqu'un venait à essayer de prendre cet ouvrage, de le toucher, ou pire, d'en arracher les pages, la main d'onyx se refermerait alors instantanément sur le cupide profanateur, sans cependant l'écraser. Plus il se débattrait, plus ses amis tenteront de le libérer, plus elle resserra progressivement son étreinte, jusqu'à le broyer. Le seul moyen de se tirer de ce mauvais pas est de renoncer à prendre possession du livre. Il doit être sincère et non simulé par le joueur (il ne pourra plus, par la suite, le reprendre de plein gré). Alors la main reprend sa position initiale.

EXPÉRIENCE : Les personnes ayant compris le principe de fonctionnement de la main, pourront se répartir un total de 300 XP à AD&D, et un total de 800 XP à JRTM.

Il est remarquable qu'une simple copie des pages visibles du manuscrit soit parfaitement exploitable, sans risquer quoi que ce soit. Bien sûr, seul quelqu'un comprenant le langage dans lequel la formule est écrite peut la retranscrire.

SALLE 8 : Le HALL AU DRAGON

Ce gigantesque hall au sol richement travaillé, aux murs ornés de demi-colonnades délicatement ciselées, et recouvert de plaques de marbre alternativement noires et rouges, abrite 30 tonnes d'horreur reptilienne, aux écailles noires striées de pourpre, à l'étrénelant éclat métallique. Sa tête monstrueuse repose délicatement sur le dallage. Les paupières closes, il semble plongé dans un sommeil surnaturel. Pourtant une impressionnante sensation de puissance émane de lui, pour venir envelopper les personnages.

Si quelqu'un a l'inconscience de pénétrer dans son antre et de s'approcher de lui (même à pas de velours) ... il ouvre brusquement les yeux, révélant un regard de braise, dans lequel brûlent la haine et la colère. Il redresse sa lourde tête, et pointe sa gueule vers les intrus...

Le SORTILEGE de L'IMMORTALITÉ

Il possède les caractéristiques suivantes :

AD&D : sort de magicien du niveau 9. Portée 0. Durée permanente. Aire d'effet: soi même. Composants : incantations verbales et matériaux. Temps de préparation : 6+1d3 heures. Aucun jet de protection. Après le lancement de ce sort, le magicien est exténué et ne peut plus lancer d'autres sorts, ni utiliser de pouvoirs psioniques, avant une journée. Le corps de substitution doit être obtenu en invoquant un démon majeur, dont l'âme sera détruite dans le processus. La connaissance de ce sort rapporte 5000 XP (et bien des ennuis!). Le démon ne sera pas automatiquement volontaire pour l'opération et devra donc être contrôlé au-delà de sa mort.

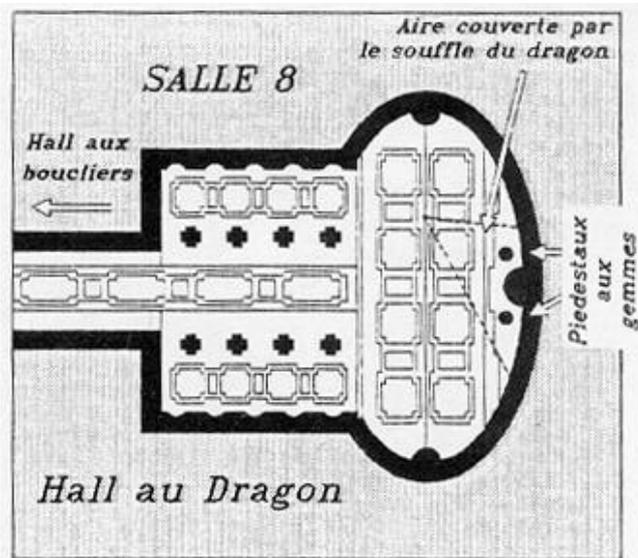
RQ : rituel de sorcellerie avec effet permanent (différent du sort d'immortalité). Le sorcier a 4% de chances par point de magie dépensé dans le processus, de devenir immortel (ces points doivent être impérativement les siens, et non ceux de quelque familier ou objet magique). La gemme doit avoir été enchantée. Le corps doit être celui d'un démon invoqué et contrôlé par le magicien lui-même. Le pouvoir de ce démon doit être d'au moins 22. Dans le processus de contrôle, l'essence spirituelle du démon est détruite et seul reste son corps surnaturel. Si le sortilège ne réussit pas, le sorcier perd définitivement 5 points de Pouvoir et 1d3 points dans chacune des autres caractéristiques (sic, sic et sic!).

JRTM : il s'agit en fait de 3 sorts de mage du domaine de l'Essence. Le premier, du niveau 25, permet de transférer son esprit dans une gemme d'une pureté impeccable. Le second, du niveau 30, permet d'invoquer un démon et de ne garder que son enveloppe corporelle immortelle. Le dernier, du niveau 30, permet de contrôler mentalement et librement le corps sans âme du démon. Ces sorts ne sont pas réversibles.

C'est, en fait, la destruction de la pierre qui, seule, peut entraîner la mort définitive du sorcier devenu immortel (mais pas invincible!). **NOTE au MJ :** comme vous l'avez déjà deviné, il ne s'agit pas d'un vrai dragon (comment aurait-il pu faire pour vivre dans un tel endroit, sans sortie, ni nourriture ?!). C'est une statue de pierre, plaquée de feuilles de métal, particulièrement représentative. Le cou et la tête sont animés avec l'aide de sortilèges. Les mouvements en sont prédéterminés et programmés... Si les aventuriers ne sont pas déjà en fuite, ils voient avec stupeur le dragon reposer doucement sa gueule sur le sol, refermer les yeux,

et cesser tout mouvement apparent. S'ils décident de contourner la masse du dragon « endormi », ils découvrent deux piédestaux sur lesquels reposent, comme sur un écrin, deux splendides gemmes aux milles feux, d'un violet profond et d'une clarté inégalée jusqu'alors. Dès qu'une d'elles quitte son socle, les yeux s'ouvrent pour la seconde fois, la tête se tourne avec souplesse vers les pierres, sa large gueule s'entrouvre, pour laisser s'échapper le tourbillon de flammes qui prend naissance au fond de sa gorge, pour venir engloutir la zone des piédestaux (sortez les merguez)...

NOTE au MJ : La statue n'est animée d'aucune intelligence. Sa première réaction est destinée à faire fuir les intrus, alors que la seconde est commandée par le fait de soulever les gemmes de leur support. Le souffle, magique comme il se doit, vise la zone des deux socles, non le groupe des aventuriers. La statue réagit à des événements bien définis, et ce indéfiniment (si quelqu'un rentre de nouveau dans la salle, elle redresse la tête ...). Les flammes causent les dommages suivants :



AD&D : 18d6 avec jet de sauvegarde possible (oui c'est énorme, mais il y a tant de possibilités pour prendre ces pierres précieuses sans le moindre risque que...)

RQ : 4d6 par localisation (oui, c'est énorme mais ...)

JRTM : Considéré comme un jet de feu (fire bolt) avec un bonus offensif de +150, et les dégâts multipliés par 2 (oui, ...).

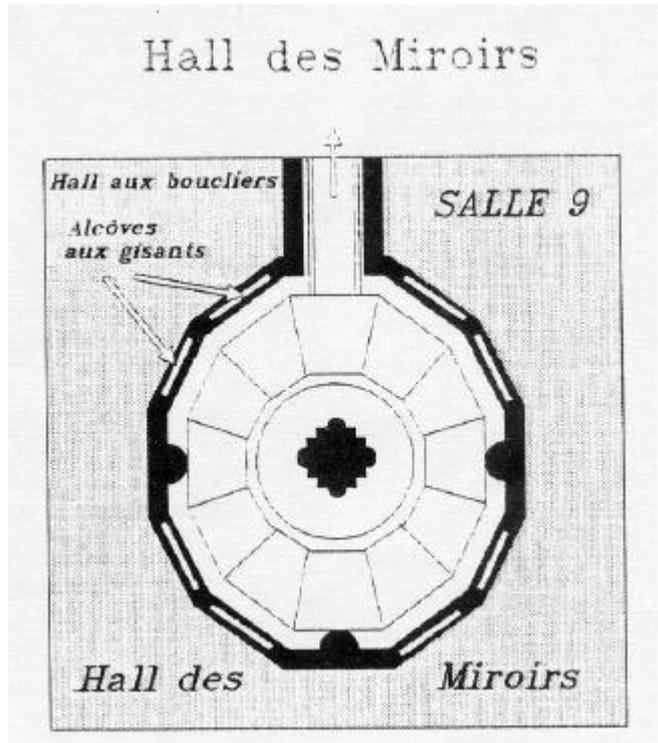
Les gemmes peuvent être détruites par les flammes de la statue : appliquez les règles que votre conscience vous dicte. Il sera peut-être utile de savoir que ce sont des saphirs violets et qu'elles ont chacune une valeur de 2000 PO à AD&D, 150 PO à RQ, et de 95 PO à JRTM.

EXPÉRIENCE: Si les PJ's réussissent à déjouer intelligemment la protection de la statue (survivre au souffle de la statue n'est pas considéré comme tel), ils pourront se partager 500 XP à AD&D, et 800 à JRTM. Ceux ayant découvert qu'il était impossible logiquement que le dragon soit vivant, et donc qu'il s'agissait d'un attrape-nigaud (dans

un premier temps...), pourront bénéficier d'un bonus total de 150 XP à AD&D, et de 250 XP à JRTM.

SALLE 9 : Le HALL des MIROIRS

Cette salle en forme de dodécaèdre est composée de murs de miroirs (8 au total). En son centre se dresse un imposant pilier de granite rose, incrusté de filigranes d'or. Une forte odeur de poussière flotte en ces lieux, et il y règne un froid glacial et pénétrant. Un silence de mort accueille l'entrée des aventuriers.



NOTE au MJ : Chaque miroir dissimule une alcôve contenant le gisant d'un guerrier en armure, incrusté dans la masse du mur. L'unique moyen de les découvrir est de briser les miroirs. Dès lors qu'un seul miroir est brisé, une étrange métamorphose s'opère : les matériaux qui constituent le gisant découvert changent de consistance pour redevenir chairs et sang. Une fois libéré, il remerciera (et il parle en plus!) les aventuriers avec chaleur, en leur racontant que lui et ses 7 compagnons furent emprisonnés par un puissant sorcier alors qu'ils tentaient de déjouer ses plans diaboliques. Mais avant de continuer sa narration, il demandera aux PJ's de bien vouloir l'aider à Ibérer ses amis. Lorsque ceux ci seront de nouveau libres, leur chef tiendra à préciser à leurs sauveurs, la véritable raison de leur détention : mais depuis maintenant plusieurs siècles, ils furent emprisonnés volontairement par le concepteur de ces lieux afin de protéger le mausolée et d'empêcher quiconque d'en ressortir... Ils attaqueront ensuite les aventuriers et les poursuivront partout dans le complexe (comment ?! Vous avez laissé la herse se refermer? C'est en effet plus que gênant). Ils ne pourront toutefois sortir du mausolée, lui étant liés corps et âmes (et vous ne croyez pas si bien dire).

NOTES sur le CONCEPTEUR du MAUSOLÉE de KHAND : Cet homme, qui vécut il y a de cela plusieurs dizaines de siècles, était un barde magicien, aux énormes pouvoirs. Il détenait, entre autre, le secret de l'immortalité. Mais c'était un joueur, un homme pour qui hasard et réflexion étaient synonymes de vie. Conscient que son pouvoir ne le rendait pas invulnérable, il se décida un jour à confier son secret au futur et au destin. Comme il ne pouvait se résoudre à le laisser accessible à quiconque, il imagina de toute pièce un sanctuaire, où les qualités des prétendants à l'immortalité seraient continuellement testées et mises en jeux. C'est ainsi que naquit le mausolée du mont de Khand. Tout y fut conçu comme un jeu, dangereux certes, du moyen d'ouvrir sa porte (la recherche des yeux du dragon), au moyen d'en sortir vivant.

La sagacité des aventuriers est sans cesse mise à l'épreuve, entre ce qui serait logique et ce qui est réellement.

SCENE II RENCONTRE AVEC ELAINE

Alors que les aventuriers quittent le mont de Khand, ils perçoivent sur le chemin du retour, les cliquetis familiers des chevaux et des armes. En s'approchant, ils peuvent découvrir la scène suivante : deux lourds chariots bâchés, attelés à de puissants percherons (4 par véhicule), sont arrêtés au milieu de la route ; une troupe de 10 hommes d'armes, arborant comme écusson une colombe, est en combat contre un groupe de 15 orques. 5 hommes d'armes sont déjà tombés, ainsi que 2 orques. Le commandant du convoi est une superbe femme blonde, que les PJs reconnaîtront peut-être comme étant Elaine. Contre elle luttent 2 orques, dont l'un semble être le chef de ce ramassis de crapules.

NOTE au MJ : Elaine et ses hommes reviennent de Lautrenborn où ils ont acheté du matériel militaire. Ils furent surpris par un tir de flèches qui envoya directement au tapis 3 des hommes. Puis surgirent des buissons le groupe des orques sus-cités.

Si les aventuriers prennent le parti de la troupe d'Elaine et si les orques sont défaits, elle leur proposera alors de l'accompagner jusqu'à sa forteresse (c'est louche ...). Pour une description de la forteresse d'Andelys, cliquer sur la carte du continent d'Aklandia. En effet, elle a reconnu parmi les PJs le personnage de ses rêves, et de plus, elle aura tout de même perdu une bonne partie de son escorte.

SCENE III LA PROPOSITION D' ELAINE

Elle accueillera le groupe des aventuriers le temps qu'ils se soignent et se remettent d'aplomb. Pour les remercier de leurs efforts, elle leur offrira une bourse de 600 PO à se partager (8 PO à JRTM et 15 PO à RQ). Si un des PJs s'est présenté comme pratiquant les arts occultes, il se verra proposé la fonction de conseiller magicien du château, avec mise à disposition d'un laboratoire et d'un logement

personnel, ainsi qu'un salaire mensuel de 1500 PO (35 PO à RQ et 20 PO à JRTM). Seul l'aventurier élu aura droit à une autre proposition, en privé (ouahou !). Elle lui proposera de conduire à ses côtés une partie des troupes qu'elle compte mener contre les chevaliers de l'ordre de Dol-Amroth. Elle lui laissera toute latitude afin d'engager sous ses ordres ses compagnons, s'il les juge utiles et capables. Elle n'acceptera pourtant pas qu'il les engage à un grade supérieur à celui de lieutenant, car cela risquerait de causer des dissensions au sein de l'armée. Car elle est à la veille d'une guerre importante, qui se déroulera dans 3 semaines, dans la plaine, au pied du mont de Khand. (tiens! cela vous rappelle quelque chose).

NOTE au MJ: Il est important de noter que les classes de clercs, prêtres, ou chamans ne sont pas considérés par Elaine comme pratiquant la magie. En effet, un prêtre est lié à son dieu et ne devrait d'ailleurs pas proposer ses services. Les préoccupations d'un chaman sont plus liées au bien-être de ceux de sa tribu, qu'à la résolution des problèmes de vulgaires étrangers.

En ce qui concerne les raisons qui poussent Elaine à entrer en lutte contre les chevaliers de la forteresse de Floncourt, elles sont multiples.

- Premièrement, ces derniers bafouent continuellement l'ordre seigneurial en s'octroyant des pouvoirs qu'ils n'ont pas, comme le paiement par les populations environnante d'un tribut destiné à l'entretien du château. Ils ne représentent qu'un ordre mystique et n'ont à ce titre aucun pouvoir seigneurial (voir « *L'ordre de Dol-Amroth* »).

- Deuxièmement, ils sont accusés de pratiquer des rites impurs, allant même jusqu'aux sacrifices humains...

- Enfin, et c'est le plus important, ils sont directement responsable de l'assassinat de son unique frère. Il conduisait une caravane ramenant de riches tissus des contrés du Nord-Ouest. Lors de la traversée du fleuve Lindrill, à l'ouest de la forteresse de Floncourt, un chevalier de l'ordre de Dol-Amroth leur imposa de payer une taxe de passage se montant à 25% de la valeur des marchandises transportées. Devant le refus scandalisé de son frère, il le décapita sans autre forme de procès.



En fait, il s'agissait d'une machination montée de toutes pièces par Eldem-Sar-Keydim afin d'amener Elaine à éradiquer la menace que représente Floncourt. Le chevalier n'était autre qu'un mercenaire déguisé à la solde de la pierre. Il a d'ailleurs, par la suite, disparu de la circulation (souvenez vous du rocher de l'Aigle)... Bien entendu le refus catégorique et risqué de son frère était « *inspiré* » par la pierre. De plus les demandes d'explication faites par Elaine auprès des chevaliers ne furent pas concluantes. Ces derniers démentirent les faits, mais le discours plein de sagesse qu'ils employèrent (par exemple : « *Il faut préférer écouter la*

raison avant de prendre en considération des rumeurs infondées... ») n'apaisèrent pas la rancœur d'Elaine.

Si l'élu des rêves d'Elaine accepte la situation qui s'offre à lui (qui pourra aller jusqu'au mariage, qui d'ailleurs, n'aurait pas lieu avant le dénouement de la guerre contre Floncourt), après une semaine de rêve (enfin si l'on peut dire), elle lui annoncera qu'elle doit se rendre à l'abbaye de Keylinor afin de recevoir la bénédiction personnelle de l'abbé (car les armées seront, elles, bénites par un moine quelconque). Elle serait ravie qu'il l'accompagne...

NOTE au MJ: Bien entendu, si le personnage accepte, il pourra infléchir Elaine afin qu'elle accepte que ses compagnons viennent aussi.

L'ABBAYE DE KEYLINOR

Située au sommet d'un petit mont, l'abbaye est une large bâtisse toute en longueur, aux murs recouvert de chaux blanche. Ces derniers sont très hauts (5 mètres) et le cloître (cour intérieure de l'abbaye) est situé à deux mètres au dessus du sol. C'est ce qui explique la hauteur à laquelle se situent les fenêtres (3 m 50 au dessus du sol). Toutes les ouvertures extérieures sont scellées et renforcées par des barreaux de fer. Les moines élèvent une dizaine de moutons et brebis, qu'ils exploitent afin de produire lait, fromages et viande. Ils élèvent aussi plusieurs dizaines de poules. Ils possèdent 2 chevaux, et 3 mules ou ânes, qui paissent dans les pâturages environnants.

a - Salle des serviteurs de l'abbaye. Ils sont au nombre de 5. Ils sont chargés de divers petits travaux, tels que l'entretien des communs.

b, c, d - Hospice de l'abbaye. Il est constitué de cet ensemble de trois grandes salles. Le seul mobilier en est une dizaine de paillasses rudimentaires, et quelques tabourets.

e - Apothicaire. Les murs de cette pièce sont entièrement recouverts d'étagères. Celles ci sont remplies de flasques et fioles de toutes tailles, scellées par des bouchons de cire. Il s'agit de divers remèdes contre maladies et autres petits maux de tous les jours. L'accès en est jalousement réservé au moine-apothicaire et à ses deux assistants.

f - Infirmerie et bains. Les premiers soins commençant le plus souvent par une toilette complète, la salle est divisée en deux par une lourde tenture de lin. La partie réservée au bain contient deux grandes cuves en bois, ainsi que tout le nécessaire pour chauffer l'eau.

g - Réserves. C'est là que sont entreposés le pain, la farine et les autres vivres. La lourde porte de chêne est verrouillée par une serrure doublée d'un imposant cadenas. Seuls l'abbé et le moine-cuisinier en possèdent les clefs.

h - Réfectoire. Les moines sont seuls autorisés à prendre leurs repas dans cette salle. Elle est uniquement meublée de longues tables flanquées de bancs rudimentaires.

i - Cuisines.

j - Dortoir des visiteurs. C'est là que peuvent dormir les pèlerins et les hommes de passage. L'ameublement est à peine plus confortable que celui réservé aux moines.

k - Appartements de l'abbé, responsable de l'abbaye. Le mobilier y est un petit peu plus cossus, mais reste rudimentaire.

l à s - Cellules des moines, meublées de 2 lits simples, d'une toute petite table, d'une chaise de bois et d'un grand coffre.

t - Four à pain. Il s'agit en fait de 4 petits fours disposés en arc de cercle. Ils ont été pensé de telle façon qu'ils autorisent le chauffage, simultanément à la cuisson des pains, de bassines d'eau.

u - Chapelle des étrangers. C'est le seul endroit où les personnes extérieures à l'abbaye peuvent prier. Les cérémonies sont dirigées par un moine.

v - Salle de repas réservée aux visiteurs. Elle est moins austère que le réfectoire.

w - Salle de copie. Elle est meublée de nombreux pupitres sur lesquels travaillent les moines copistes. Elle sent la poussière, l'encre séchée et le parchemin.

x - Bibliothèque. Elle occupe les 4 étages de cette impressionnante tour de 12 mètres. Y sont rangés avec soin tous les livres et parchemins de valeurs (pas obligatoirement monnayable). Son accès est interdit par une solide porte en cœur de chêne et bardée de fer. Elle est fermée par une unique, mais complexe serrure, dont seuls l'abbé et le moine bibliothécaire ont la clef.

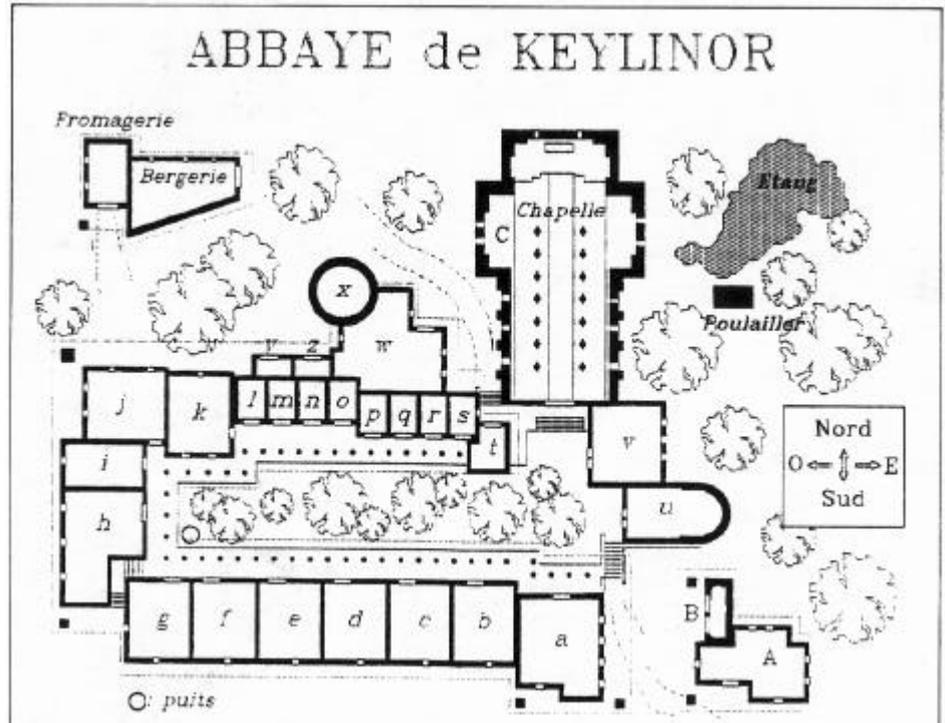
y - Herbarier. Il contient les diverses herbes et substances de l'apothicaire. Il est protégé par une imposante porte de chêne fermée par un énorme cadenas, dont seuls l'apothicaire et l'abbé ont la clef.

z - Entrepôt pour le foin.

A - Maison des hommes d'arme de l'abbaye. Elle accueille les 8 gardes chargées de la protection permanente du cloître.

B - Forge. Elle permet aux moines de parer aux petits besoins de la vie quotidienne socles de charrue, ustensiles, armes des gardes...

C - Chapelle. Son accès est strictement interdit aux personnes étrangères. Seuls les moines, ou les personnes exclusivement invitées par l'abbé, sont autorisés à y pénétrer. Son haut clocher renferme 2 superbes cloches d'airain et un colombier. Plusieurs couples de pigeons voyageurs sont ainsi élevés afin de pouvoir communiquer rapidement avec l'extérieur. C'est dans l'aile ouest de la nef qu'est conservée la relique de l'ordre auquel appartient l'abbaye. Il s'agit du rubis au sein duquel est emprisonné l'esprit d'Eldem-Sar-Keydim. Il est enchâssé au centre des ailes déployées d'une colombe, au bout d'un long bâton blanc, recouvert de feuilles d'ormartelées et incrustées de filigranes d'argent et d'ivoire. Une petite barrière de bois sculpté empêche de pouvoir y toucher.



Durant cette semaine d'inactivité, le MJ pourra, s'il le désire, développer des aventures à l'intérieur de la forteresse. Par exemple, l'avancement rapide de l'élu dans la hiérarchie militaire pourra être très mal acceptée par l'un des capitaines de l'armée d'Elaine. Ce dernier invoquera le fait qu'il peut s'agir d'un espion à la solde de Floncourt, que ses capacités

de commandements restent à prouver, que les hommes ne le connaissent pas et pourraient éprouver des difficultés à lui obéir, que ses origines sont plus que floues... Il fera tout pour prouver se qu'il avance (il tentera de se faire l'ami du PJ puis le fera boire pour lui soutirer les renseignements cherchés ...), et dénigrer les capacités du PJ. Un autre exemple serait qu'un prétendant jaloux voie d'un mauvais oeil cette idylle naissante... Ne disposant pas de la totalité du journal, nous laissons cette partie à l'entière préparation du MJ (euh!).

SCENE IV PELERINAGE A KEYLINOR

Une fois arrivés à l'abbaye de Keylinor, les membres de la petite troupe sont reçus par l'abbé en personne. C'est un homme affable, mais apathique et manquant de dynamisme. Grand, et relativement bien de sa personne, il parle d'une voix calme et douce.

Le groupe sera logé dans le dortoir des visiteurs, spécialement aménagé pour l'occasion (ce n'est pas encore Versailles!). Ils prendront leurs repas dans la salle réservée aux visiteurs.

La cérémonie de bénédiction a lieu le lendemain de leur arrivée, dans la grande chapelle. Comme elle est strictement interdite à toute personne étrangère, seul l'élu pourra, s'il en fait la demande, accompagner Elaine. En aucun cas ses compagnons ne pourront être admis.

La cérémonie est très simple et débute par la purification du Corps et de l'âme (encens, prières et onctions avec les huiles bénites) pour se terminer par la bénédiction proprement dite. Au cours de celle-ci, la personne bénite baise la relique de l'ordre, puis l'abbé lève cette dernière au dessus de sa tête, bras tendus et entonne le chant rituel.

Durant la bénédiction, si l'élu est un peu curieux et s'il observe l'abbé de temps en temps (s'il réussit son jet de perception, avec une difficulté normale, sans malus ni bonus à RQ ou JRTM), il pourra surprendre une scène pour le moins troublante : Au moment de prononcer les paroles rituelles, le visage de l'abbé semble soudain se métamorphoser ; sa silhouette semble soudain grandir, comme sous l'influence d'une force irrésistible ; dans ses yeux s'allument les feux brûlants d'une intelligence aiguës, et une aura invisible irradie de toute sa personne. Puis, comme il termine sa phrase, il retrouve son attitude passive habituelle.

Mais peut-être tout cela n'est-il provoqué que par les vapeurs d'encens lui emplissent la chapelle...

NOTE au MJ : Pendant un bref instant, Eldem-Sar-Keydim a pris possession du corps de son premier serviteur, afin de prononcer la phrase rituelle et vérifier ainsi que tout va pour le mieux, comme il le veut.

Sur invitation de l'abbé, ils passeront la nuit suivante à l'abbaye....

SCENE V LA NUIT DU MORT VIVANT

Au cours de cette même nuit, un des PJs (le MJ choisira un autre personnage que l'élu), aura beaucoup de mal à trouver le sommeil. Soudain, son regard sera attiré par une lueur dans la nuit. Pâle aura de couleur or qui brille au milieu des champs et des anciens marécages, elle fascinera l'aventurier (sans le contrôler, n'exagérons pas !).

Là bas, ils pourront découvrir que c'est la terre labourée elle-même qui pulse cette lumière. Elle semble venir du sous-sol. S'ils creusent à cet emplacement, ils dégagent très vite un crâne humain. Alors la lueur grandit et se modèle pour former une silhouette humaine, qui s'adresse à eux en ces termes: « *Aidez moi...* ». Si les PJs la laissent parler, elle leur conte sa triste histoire.

NOTE au MJ: Il s'agit de l'émanation psychique de l'âme de l'assassin envoyé par l'ordre des sorciers de Lorëlad, afin de tuer le sorcier Eldem-Sar-Keydim (voir encadré «La Pierre»). Il pourra leur décrire la phase finale de la cérémonie, que les PJs reconnaîtront comme celle de l'immortalité (attention! c'est aux joueurs de reconnaître la description que vous en ferez, aussi apportez à votre narration une attention toute particulière). Il leur racontera qu'il a tué ce qu'il pensait être le sorcier, mais qui s'est révélé n'être que son assistant (il en a eut connaissance une fois arrivé au royaume des morts). Il leur narrera ensuite le reste jusqu'à sa mort dans les marécages.

La raison de son retour parmi les vivants est qu'il désire être enterré selon les rites de son peuple, afin de reposer en paix. Pour ce faire ils devront enterrer les restes du squelette dans un endroit calme, lui faire une petite sépulture et tracer dessus un triangle, symbole de sa religion. S'ils ne le font pas, il reviendra les hanter, en les empêchant de dormir, en leur ôtant toute faim, ceci jusqu'à ce qu'ils quittent la région ou aient accédé à sa demande. Dû à son origine psychique particulière, rien ne peut le détruire et ne peut l'empêcher d'agir (en fait il ne demande pas grand chose...

Le lendemain Elaine, après avoir été convoquée par l'abbé, leur apprendra la bonne nouvelle : les armées de Andelys seront précédées de la relique de l'ordre (soit Eldem-Sar-Keydim ! Oh chic alors !). Le groupe repartira le lendemain pour Andelys. L'abbé et son escorte les rejoindra avec la relique, une semaine avant la bataille des deux ordres.

SCENE VI L ORDRE DE DOL AMROTH

LA FORTERESSE de FLONCOURT

La forteresse de Floncourt protège la région délimitée par le fleuve Lindrill, les ruines de Clisson et de Yajur.

Imposante par sa structure élancée, ses murailles sont constituées par de gigantesques blocs de granite aux nuances d'un bleu pâle et métallique. Le château se forme d'une seule enceinte que surveille un donjon massif et trapu. Elle accueille en son sein une garnison de 500 hommes répartis comme suit: 200 chevaliers en titre, 100 archers et 200 fantassins. Chaque chevalier est suffisamment expérimenté pour valoir en combat 4 hommes d'armes.

PRÉCEPTES et CONCEPTS

L'ordre de Dol-Amroth est basé sur l'abnégation, la rigueur, la discipline, la loyauté et la croyance en un dieu unique. C'est une communauté très hiérarchisée dans laquelle toute évolution est réglemantée par des rites d'initiation destinés à vérifier leurs aptitudes à occuper une place supérieure. Le combat est une composante fondamentale de leur apprentissage. Il leur permet de développer en eux les principes de rigueur et de discipline.

Convaincus parmi les convaincus, la justesse de leurs préceptes ne leur fait aucun doute. Leurs propos et leurs sermons n'apportent pas la moindre parcelle de justification, et n'en nécessitent aucune à leurs yeux. Il en résulte dans leur rapports avec l'extérieur un manque flagrant de diplomatie. Cependant la fermeté de leurs convictions permet aux meilleurs d'entre eux de résister aux influences psychiques d'Eldem-Sar-Keydim. Leur corps entièrement sous l'emprise d'un esprit austère à la volonté d'airain, ne peut être contrôlé, ou possédé, par l'âme pervertie du sorcier. C'est jusqu'à présent, avec leur habileté au maniement des armes, ce qui les a sauvés des traîtrises de l'ordre de la colombe.

Si les aventuriers ont suffisamment de preuves pour convaincre les chevaliers, des maléfices de la gemme, ceux-ci leur apporteront leur aide (que leur récit commence par leur venue du futur et ils auront alors faux sur toute la ligne !).

SCENE VII MEDITATIONS ET COGITATIONS

Les aventuriers pourront apprendre, après de laborieuses recherches dans les recoins poussiéreux de la bibliothèque de Lautrenborn (avec pour clefs, le cercle des sorciers de Lorëlad et le nom , « *Eldem-Sar-Keydim* »), qu'après avoir investi le repaire d'Eldem-Sar-Keydim, les sorciers de Lorëlad décidèrent d'enfermer le corps de substitution qu'ils y trouvèrent, dans la forteresse de Floncourt (tiens, tiens!). La gemme, peut-être un rubis, ayant du servir de réceptacle à l'esprit du sorcier ne fut jamais retrouvée. Certains sages, prétendirent que l'homme de main envoyé par le cercle s'en était emparé. Néanmoins, celui-ci n'a jamais pu être retrouvé. Une note manuscrite, griffonnée en fin d'une des pages du parchemin indique qu'un sorcier devrait encore avoir, même prisonnier du cristal, de grands pouvoirs mentaux! On lui accorderait, entre autres, le pouvoir de posséder un corps, ou d'influencer les rêves.

NOTE au MJ : Dorénavant les PJs possèdent toutes les informations nécessaires pour leur permettre de comprendre qui est leur ennemi et tenter de le contrer.

La description, faite par le fantôme de l'assassin, du cérémonial qu'il vit cette nuit là, devrait permettre d'établir le lien entre le sorcier ayant pour nom Eldem-Sar-Keydim et la pierre. Car, d'après le descriptif du sortilège d'immortalité trouvé dans le mausolée de Khand, ils devraient en déduire que la cérémonie a dû être interrompue alors que l'esprit du sorcier était emprisonné dans la gemme. Toujours à partir du récit de l'assassin, ils devraient établir que la pierre découverte par les moines et Eldem-Sar-Keydim ne font qu'un. Savoir que le corps immortel fut déposé dans la forteresse de Floncourt devrait leur faire comprendre qu'Elaine est manipulée par la gemme au travers de l'abbé. Ceci afin d'utiliser la puissance militaire dont Elaine dispose, pour défaire les chevaliers de Dol-Amroth et récupérer ainsi son corps immortel. Pour comprendre cela il leur suffira de repenser à la scène de la bénédiction (scène IV et de faire le lien avec les notes griffonnées sur le parchemin.

EXPÉRIENCE : Selon l'apport de chacun dans la compréhension du scénario, les personnages pourront se partager un total de 6000 XP à AD&D et 10000 XP à JRTM.

EPILOGUE

Il est évident que maintenant tout dépend des réactions des PJs. Cependant il est utile de préciser certains points. Si Eldem-Sar-Keydim est vaincu avant la bataille des deux ordres il n'est pas évident que celle-ci n'ait plus lieu. Ce sera au MJ de décider en fonction de ce que connaîtra Elaine de la situation (si elle n'est au courant de rien nous ne voyons pas ce qui pourrait faire changer ses intentions...

Si l'affrontement entre les troupes d'Elaine et les chevaliers de Dol-Amroth a lieu, la situation décrite dans au départ de la campagne se reproduira. L'issue dépendra de la survie d'Elaine. Si elle meurt, ses troupes perdant confiance et courage seront défaites avec les conséquences décrites dans l'encadré « *La Pierre* ». Sinon Eldem-Sar-Keydim sortira vainqueur et s'empressera de récupérer son corps de substitution puis de finir la cérémonie de l'immortalité. Une fois immortel et toute sa puissance de magicien recouvrée il méprisera les PJs et fera d'Elaine son esclave personnelle... Durant la bataille il est intéressant de préciser qu'il prendra possession de l'abbé - c'est lui qui détient la relique de l'ordre de la colombe, la gemme. Ceci afin de suivre par ses yeux le déroulement des combats.

Dans tous les cas, s'ils survivent, les aventuriers resteront prisonniers d'une époque qui n'est pas la leur (eh bin zut alors !). Reste maintenant à retourner dans leur époque d'origine...