

Les Baladins de la Mort



Qui se cache au-delà du Grand océan? Quelle forme issue de la Destruction, et quelles sont les rumeurs qui courent dans tous les ports de la côte à propos des sinistres baladins de la mort?

Les Baladins de la Mort est le 8^e livret de scénario pour L'ULTIME ÉPREUVE & LES CHRONIQUES DE LINAIS. Pour jouer Les Baladins de la Mort il est nécessaire de posséder L'ULTIME ÉPREUVE ou LES CHRONIQUES DE LINAIS.

Les Baladins de la Mort est une campagne pour 3 à 4 joueurs plus un meneur de jeu de niveau Aventurier ou Initié.

SCÉNARIO 8 POUR L'ULTIME ÉPREUVE

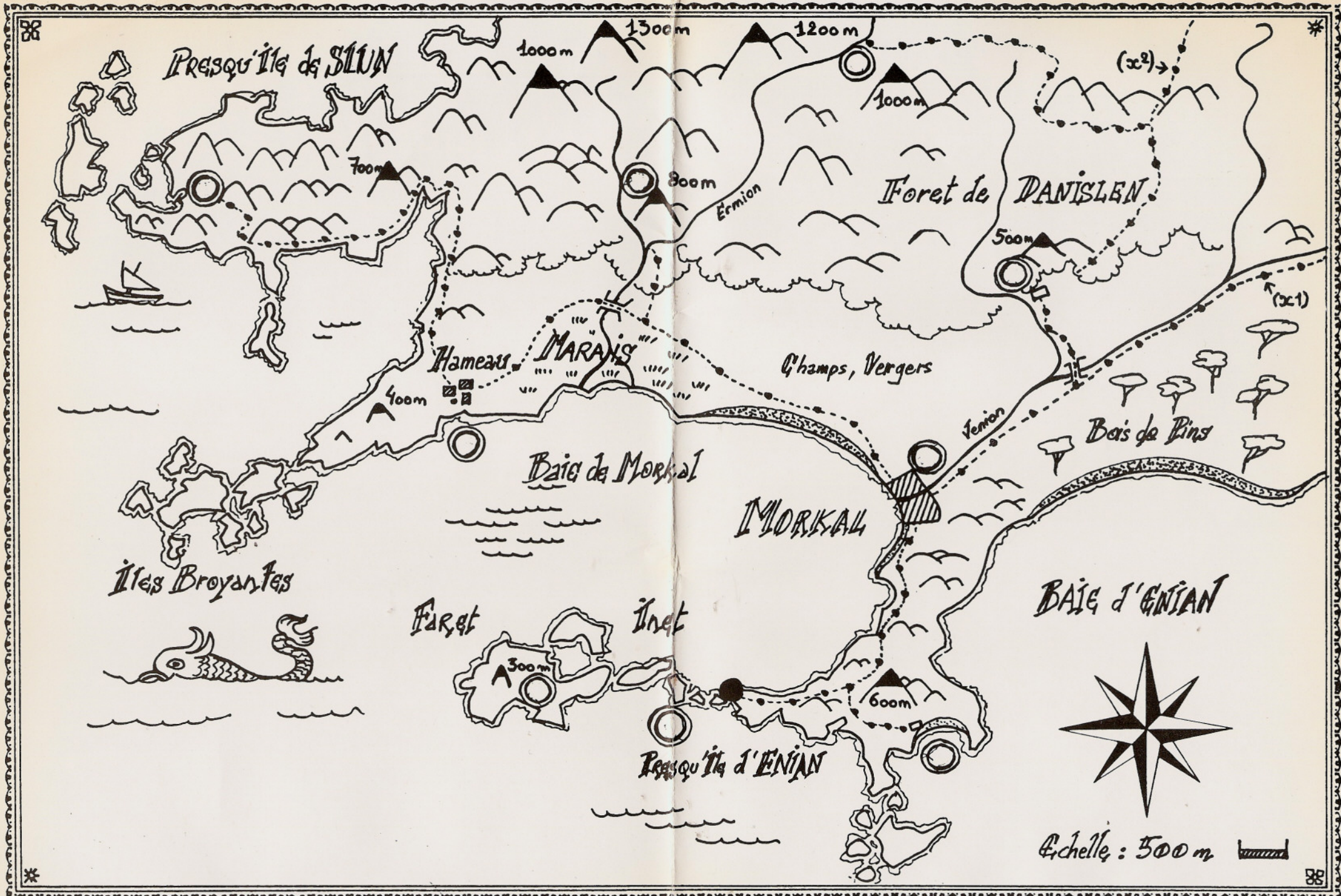
Les Baladins de la Mort

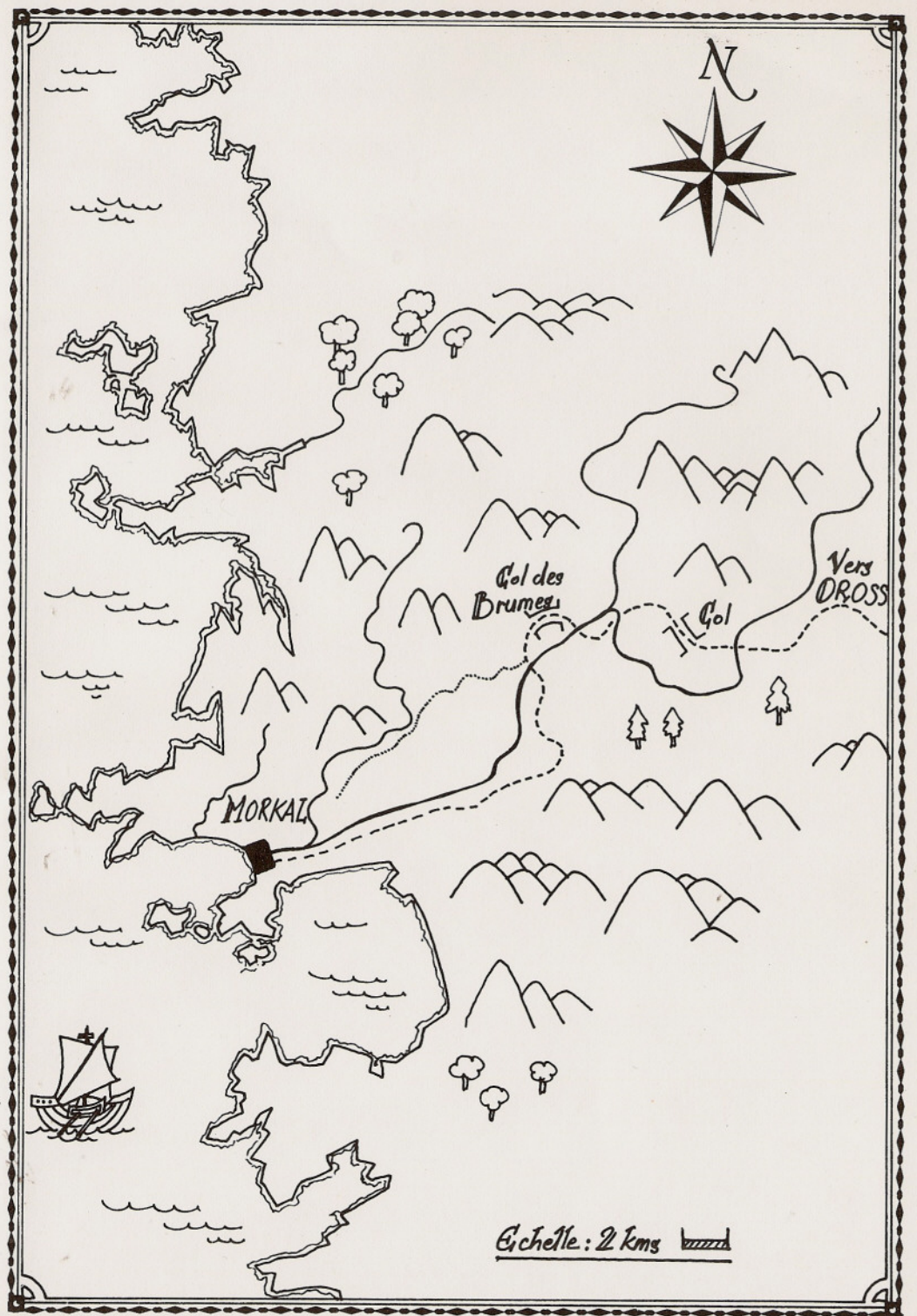
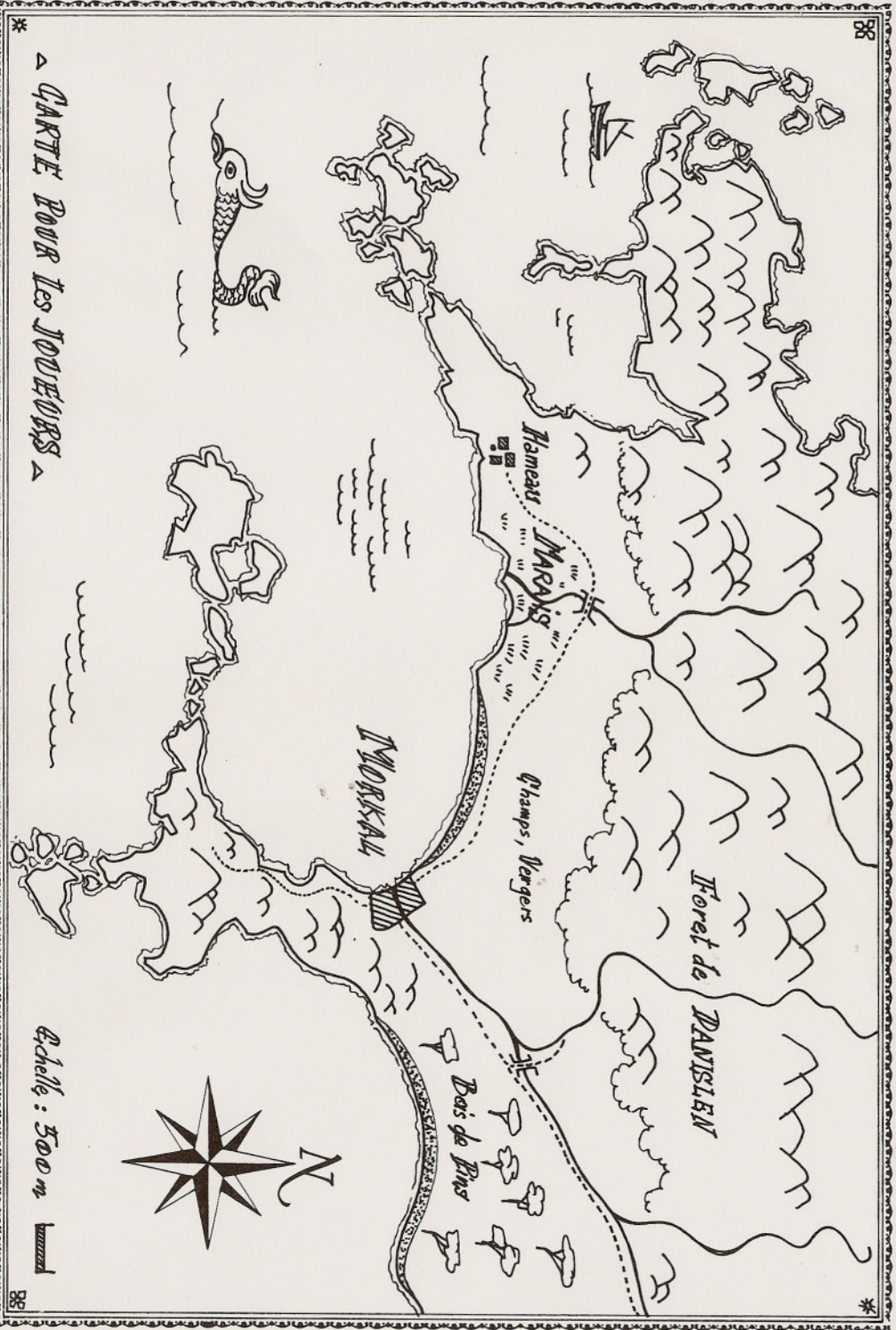


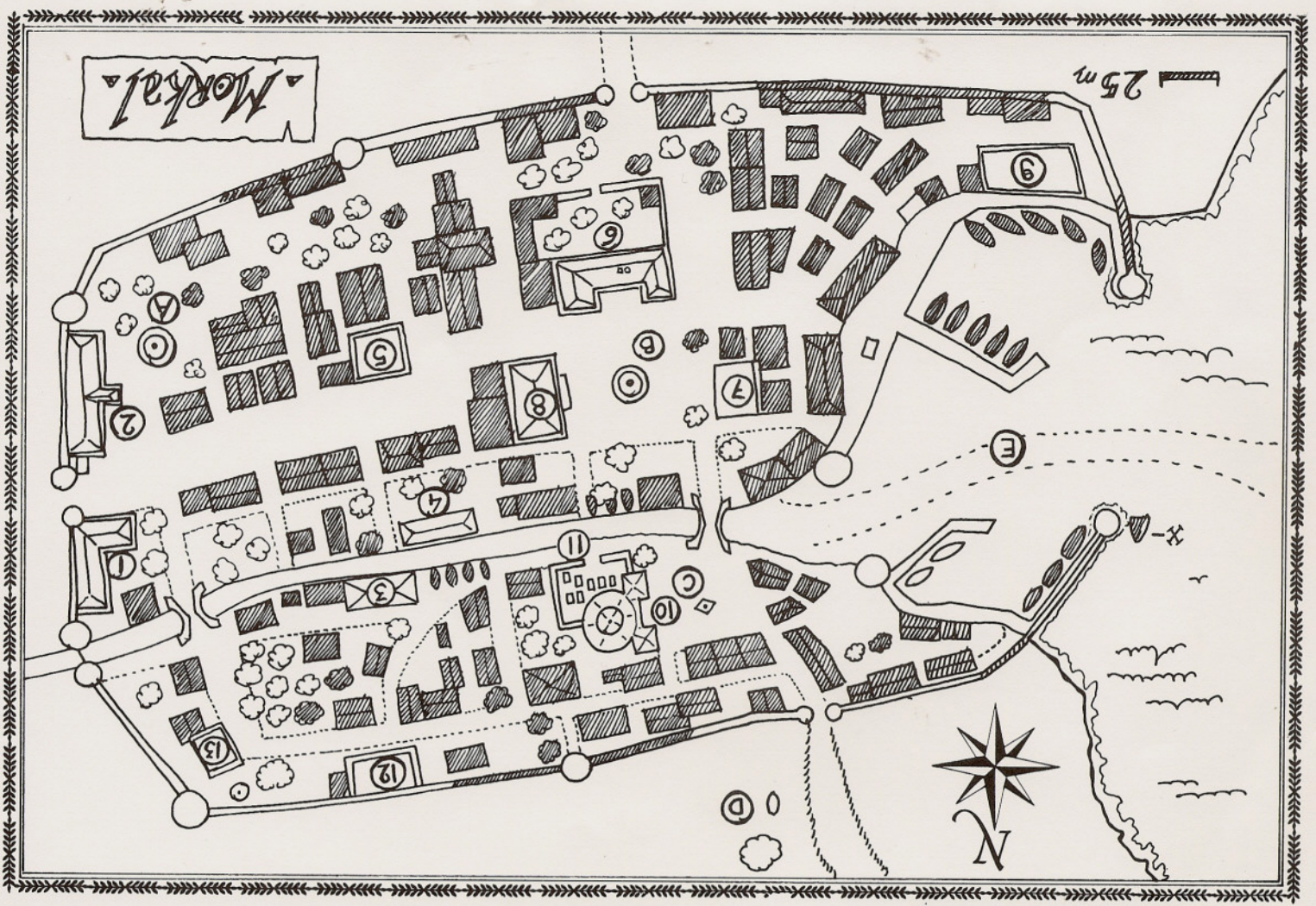
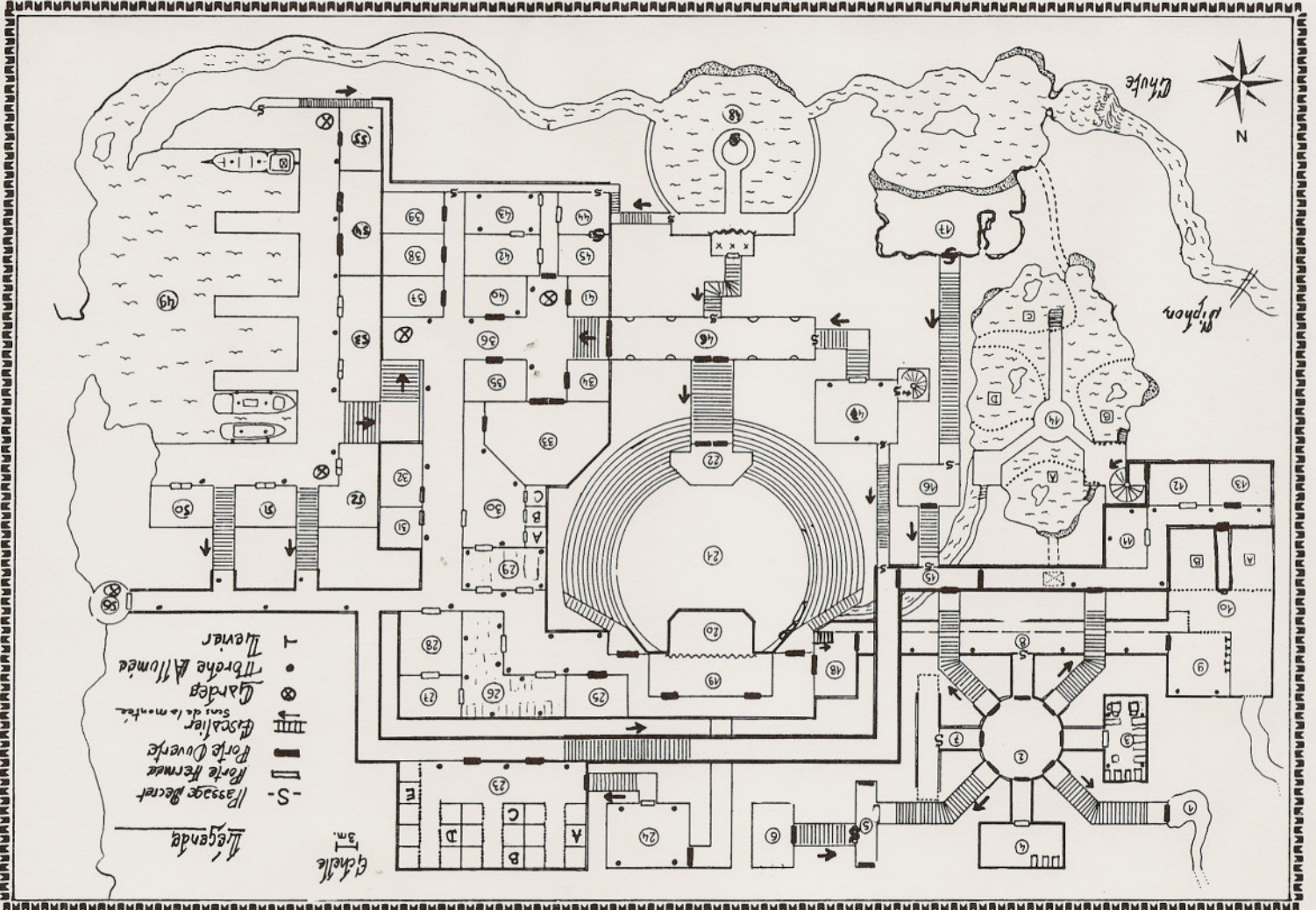
L'ULTIME ÉPREUVE



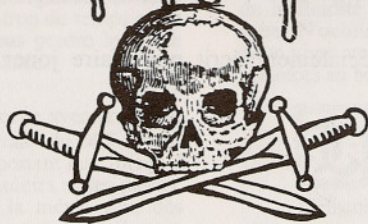
P. CLEQUIN







Les Baladins de la Mort



Ce livret est une aventure prête à jouer pour le jeu de rôle LES CHRONIQUES DE LYNAIS & L'ULTIME EPREUVE

On suppose que le Meneur de Jeu connaît les règles qui régissent le déroulement d'une partie.

Il est conseillé au MJ de lire complètement au moins une fois les pages qui vont suivre avant de diriger une partie.

Ce scénario a été spécialement écrit pour faire jouer 5 à 6 joueurs de niveau AVENTURIER.

De PIERRE CLEQUIN

Illustrations: ALEXIS

Plans & cartes: GUY BARIOL

Couverture: GUY BARIOL

Directeur de production: JEAN PIERRE PECAU

Edition JEUX ACTUELS BP 534 EVREUX CEDEX 27005

Copyright Mai 1986

Pour disputer une aventure il est nécessaire de posséder les livrets de règles des CHRONIQUES DE LYNAIS ou de L'ULTIME EPREUVE ainsi que 2 dés à 6 faces et 10 faces. Une feuille de papier quadrillé et des figurines à l'échelle faciliteront grandement la visualisation des situations.



LE VILLAGE DE MORKAL

Scénario pour l'ULTIME EPREUVE (5/6 PERSONNAGES, AVENTURIERS)

Ce scénario constitue en fait une mini campagne : il est fort probable qu'il faille plus d'une séance de jeu pour le mener à son terme. Essayez dans ce cas de vous organiser de telle manière qu'il ne se passe pas trop de temps entre chaque épisode, afin de ne pas perdre le fil de l'histoire et de maintenir l'ambiance.

La première partie de cette aventure va se dérouler en extérieur. Le "travail" du M.J. est en général alors un peu plus important que lorsqu'il ne s'agit que de décrire des couloirs et des pièces. La topographie, la faune et la météo sont des éléments fondamentaux qui vont d'abord vous aider à donner une saveur "réaliste" à l'histoire, mais vont surtout influencer constamment sur les possibilités et les décisions des aventuriers, et donc sur le déroulement des événements, de par leur diversité et leurs mouvements. Ce scénario va vous fournir les données de base vous permettant de mettre en place et décrire ce décor changeant. Avant de commencer à faire jouer cette aventure (et après l'avoir, bien entendu, lue très attentivement), il vous faudra prendre les quelques notes qui vous semblent nécessaires pour vous aider ensuite à planter un décor cohérent et en accord avec les composantes de l'intrigue. A partir de cela, c'est à vous, Meneur de Jeu, de décider quelle sera la part de préparation et quelle sera la part d'improvisation dans cette mise en scène... chacun s'organisant selon son "style".



REFACE

L'aventure va se dérouler dans la région indiquée sur la carte des environs de Morkal. Il y a dans ce périmètre plusieurs endroits ayant chacun leur importance du point de vue de l'intrigue. Le principe de ce scénario veut que vous ne dirigiez en aucun cas le mouvement des personnages (sauf, bien entendu, s'ils perdent vraiment trop de temps à chasser les papillons en se promenant dans la forêt, ou - cas extrême - si leurs pas les entraînent en dehors de la carte...). C'est pourquoi il est indispensable que vous teniez en cours de jeu un décompte précis du temps qui passe, tout en repérant la position exacte des personnages dans la région. Deux cartes vous sont fournies : la

première, qui comprend toutes les références des lieux importants, vous est destinée; la seconde, beaucoup plus vague, est pour les joueurs. Faites des photocopies de ces cartes, vous pourrez ainsi y prendre toutes les notes nécessaires sans les abîmer. (Si vous avez le temps, recopiez plutôt celles des joueurs à la plume et sur du parchemin).

Un dernier conseil (qui est surtout un avis personnel!):

Faites attention à ce que réalisme et précision n'entraînent pas lourdeurs et lenteurs. Il ne faut pas hésiter à sacrifier la cohérence au profit de la fluidité du récit quand cela s'avère nécessaire. N'oubliez pas que les personnages sont là pour vivre une aventure, et non pour passer des vacances au bord de la mer...!



L'HISTOIRE.

L'Histoire connue du M.J. seul.

Une Terrible menace.

Les Forces de la Destructions sont en train de préparer une offensive secrète contre le Peuple de la Mer et toutes les contrées de l'Ouest du continent de Lyn. Un puissant sorcier du nom de Ximitil, le Mage Noir des Vagues, grâce à de puissantes incantations favorisées par le pouvoir de ses sombres Maîtres, a fait revenir à la vie le fameux Malingorl, marin issu d'Isbur, qui fit jadis trembler les Hommes de la Mer à la tête d'une terrible bande de pirates connus sous le nom de Flibustiers-Baladins.

Très peu de gens connaissent l'existence du malfaisant Ximitil, et aucune légende n'existe à son sujet... seuls quelques Hauts Mages, ardents serviteurs de l'Equilibre, savent qu'elle est la terrible réalité qui se cache derrière certains des plus terrifiants contes qu'aiment à se raconter les fiers marins de la côte ouest.

Ximitil est sans âge...il fut l'un des premiers magiciens à mettre ses pouvoirs au service de la Destruction, en échange d'autres pouvoirs, comme celui de prolonger son existence au delà des limites humaines. Il vit sur les vagues de l'Océan lointain, au cœur d'une tempête qui fait éternellement rage... Il pratique un art nécromantique lié à l'Eau et aux créatures monstrueuses qui peuplent les légendes des marins.

Dans les terribles circonstances qui secouent les peuples de Lyn en cette époque, ses maîtres ont vu en lui un instrument idéal pour réaliser le plan qu'ils mijotaient depuis un moment afin de réduire à néant le courage et la force du Peuple de la Mer, pilier actif des Forces de l'Equilibre.

Ce plan a débuté il y a presque quatre

années par la résurrection de Malingorl. La magie de Ximitl n'a pas engendré un mort-vivant, mais a bel et bien réussi à ramener à la vie Malingorl, tel qu'il était il y a plus de cinquante ans, peu avant sa mort, avec son esprit et son corps tout à fait intact, et même ses anciennes capacités amplifiées par la manipulation du puissant thaumaturge.

Tous deux se sont alors installés dans le secret de l'ancien repaire inviolé des Flibustiers-Baladins, et y ont entrepris des transformations, avec l'aide d'un groupe de pirates que Malingorl avait recrutés sans trop de peine. Au bout de trois années le repaire était à nouveau occupé par une centaine de farouches pirates, prêts à commencer le harcèlement de la côte ouest sur leur flotte, encore petite, mais efficace. De son côté, Ximitl a conclu une terrible alliance avec un peuple monstrueux venu du fin fond des abysses et du plus lointain des âges, attiré à la surface du monde par la montée des Forces de la Destruction.

Tout est désormais en place pour que la noire offensive commence. Mais le plan conçu par Ximitl et ses maîtres est prévu pour se développer en plusieurs étapes, et croître tout d'abord dans la discrétion et la ruse...

La première de ces étapes vient de commencer par la prise en main de la région de Morkal, village près duquel se trouve caché le repaire des pirates. Les Forces de la Destruction comptent sur l'isolement de cette région pour accroître rapidement leurs forces en secret avant de passer à la seconde étape, l'offensive par la mer contre Isbur. L'Équilibre est grandement menacé!

Les Flibustiers-Baladins.

(Ce résumé d'un fait d'histoire assez récent pourra être connu assez aisément de tout personnage désirant s'en informer, soit en consultant les archives historiques d'Isbur, soit en interrogeant un historien ou tout natif d'Isbur âgé d'au moins soixante ans. Sauf bien entendu en ce qui concerne la localisation du repaire!)

Les Flibustiers-Baladins furent un très important groupe de pirates qui écuma les mers il y a maintenant environ cinquante ans. Durant près de cinq années, ils causèrent de très grands torts au Peuple de la Mer, réussissant même à se rendre maître de la côte ouest pendant plus d'une année. Ils attaquèrent la cité-port d'Isbur, qu'ils réussirent à investir par trahison et qu'ils dévastèrent et occupèrent pendant plus d'un mois, y entraînant des dommages dont elle mit longtemps à se remettre. Une flotte de guerre, levée en Alia, réussit à reprendre la cité et à chasser les pirates. Ceux-ci tentèrent de s'enfuir vers le nord pour se réfugier dans ces côtes rocheuses dont ils s'étaient depuis longtemps rendus maîtres, mais une bonne partie de la flotte d'Alia réussit à les pourchasser et finit par les

prendre au piège. Le combat naval fut rude et sans merci et, malgré de nombreuses pertes, les navires d'Alia coulèrent l'ensemble de la Flotte pirate. Ceux qui en revinrent témoignèrent de la mort de tous les pirates, y compris leur terrible capitaine, et l'on n'entendit plus jamais parler des Flibustiers-Baladins.

Les Flibustiers-Baladins avaient pris ce nom étrange à l'instigation de leur chef, un certain Malingorl, qui se faisait lui-même appeler "Le Clown Cruel". Il était né quarante ans auparavant dans la cité d'Isbur. Il était le fils unique d'un vaillant marin-pêcheur de la ville et d'une comédienne réputée, appartenant au Peuple des Brigands-Voyageurs. Cultivant au mieux les dons lui venant de cette double origine, il devint un excellent comédien tout autant qu'un fier et efficace navigateur. A l'âge de trente ans, il fonda une troupe de spectacle qui naviguait de port en port et participait aux plus grandes fêtes qui y étaient fréquemment célébrées. Mais, après quelques années, cette compagnie de divertissement se transforma, pour quelque obscure raison, en une bande de forbans sans scrupules. Cette bande prit de l'ampleur après avoir réussi plusieurs attaques-surprises contre des villages et des petites villes qui les avaient engagés pour des fêtes. Leur tactique était simple. Vers la fin des réjouissances, au moment où la population était affaiblie par la joie et les libations, ils troquaient les épées de bois contre de vraies lames, la comédie de l'imaginaire faisant place à un drame bien réel... On raconte que les Flibustiers-Baladins faisaient du pillage et de la tuerie un genre de représentation théâtrale, le terrifiant Clown Cruel mettant en scène avec un raffinement sordide les viols et les meurtres. Mais ils laissèrent peu de témoins...

Après leur écrasement et leur élimination définitive, on chercha activement leur repaire secret. Il était évident qu'il devait se trouver quelque part sur la côte ouest, mais tous les marins savent bien que cent siècles ne suffiraient pas pour explorer en détail ne serait-ce que le sixième de cette contrée sauvage aux contours tortueux. Et aucun indice ne permit jamais de se faire la moindre idée de la région où se trouvait. Le repaire des Flibustiers-Baladins et il devint un sujet de légende...

Personne ne s'est jamais douté qu'il était -et est toujours- dissimulé dans une caverne, au fond d'un fjord, derrière les dangereux écueils de la presqu'île de Slun, tout près du paisible village de Morkal.

Morkal.

Le village de Morkal a été fondé il y a près de cent ans par l'une des grandes familles de pêcheurs-commerçants d'Isbur, désireuse d'établir un petit comptoir maritime sur cette côte qu'ils

longeaient deux fois l'année pour leur campagne de pêche vers le nord, près des côtes poissonneuses du Grand Désert.

Le seul lien de Morkal avec le monde extérieur resta pendant très longtemps la mer. Jusqu'à il y a maintenant une vingtaine d'années, quand un groupe de marchands du Peuple des Montagnes, surpassant leur répulsion naturelle envers le milieu marin, vint à Morkal sur un bateau en provenance d'Isbur. Ayant conclu un accord commercial avec les marchands d'Isbur, ils projetèrent d'explorer la région, à la recherche de gisements miniers. Ils trouvèrent de l'étain, et commencèrent à exploiter ce gisement. C'est ainsi qu'ils décidèrent de rejoindre leur pays à travers le haut massif inexploré. La tâche fut rude, mais la liaison fut faite, et une route créée entre Morkal et Oross. Pendant quelque temps cette route fut régulièrement empruntée, mais le gisement s'avéra moins productif que prévu et son exploitation cessa il y a dix ans. Cette route est depuis peu fréquentée, mais il arrive quand même que quelques marchands aillent parfois à Morkal par cette voie fort difficile. La région de Morkal est ainsi redevenue presque aussi isolée que jadis.

Et c'est vers ce lieu reculé que vos apprentis-héros vont diriger leurs pas, assoiffés de mystère et d'aventure...



INTRODUCTION

Ce qu'il faut lire au joueurs.

REUNION NOCTURNE

Temple de l'Equilibre de la Cité
d'Oross.

Chacun d'entre vous ayant été discrètement contacté par la Guilde des Espions, vous vous retrouvez réunis dans une salle secrète du Temple de l'Equilibre, dans la noble cité d'Oross. Vous êtes confortablement installés dans de magnifiques fauteuils, mais l'air grave et l'allure imposante des trois hommes qui sont assis derrière la grande table massive à laquelle vous faites face ne vous engagent aucunement à la détente ou à la rêverie...

Celui qui semble le plus jeune de ces trois hommes (il doit bien avoir quand-même la cinquantaine) prend alors la parole

"Braves et valeureux jeunes-gens, tout d'abord merci d'avoir promptement répondu à notre appel. Nous avons besoin de vos services et de vos qualités d'aventuriers pour mener à bien une mission qui nous semble d'une grande importance. Nous, cela veut dire le Connétable Ranz Igloth, actuel Conseiller Supérieur de la Cité d'Oross (il désigne sur sa droite l'homme de grande taille aux fiers yeux bleus, qui vous salue de la tête), Maître Tcharraz, vénérable Sage, Grand Mage et Gardien du Temple de l'Equilibre de la ville (il s'incline légèrement sur sa gauche, vers ce vieillard qui semble somnoler, les yeux fermés, appuyé sur un long bâton orné de jade), et moi-même, Grand Seigneur Venio Shalat, envoyé permanent des Seigneurs de Lyn en cette Cité. Mais ce "nous" s'étend à tous les défenseurs de l'Equilibre, au nom de qui nous prenons la responsabilité de vous confier cette tâche. Mais venons-en aux faits... Je vais m'efforcer d'être bref.

"Il y a aujourd'hui presque une lune, un homme dans un piteux état a été trouvé à proximité du poste de garde de l'ouest, à une demi-lieue d'Oross. Le sergent de garde, intrigué, l'a fait aussitôt conduire auprès de ses supérieurs, au Palais de la Cité. Cet homme était gravement blessé, dans un état de fatigue extrême, et semblait surtout avoir subi un choc mental important. Il mourut peu de temps après, mais malgré la gravité de son état et l'incohérence de ses propos, il parvint auparavant à nous faire comprendre qu'il venait de la région de Morkal, située au bord de l'Océan, par delà la grande chaîne de montagnes.

Il semblait nous dire que son village avait été attaqué par une importante bande de pirate, qu'auraient tout détruit, et massacré la population. Il disait être le seul survivant. Plus il parlait, et plus une étrange frayeur semblait l'envahir. Nous ne parvîmes à en savoir plus... Décidé à ne rien laisser à la légère en ces temps troublés, le Conseil d'Oross, réuni d'urgence, ordonna d'envoyer discrètement une troupe des meilleurs hommes d'armes de la Cité vers Morkal, afin d'y voir plus clair. Il y a une semaine, le faucon-messager que ces hommes devaient utiliser en cas d'alerte urgente est revenu ici; mais il ne portait aucun message. Avant d'alerter la population par un envoi plus important de troupes, nous avons décidé de faire appel à un groupe d'aventuriers valeureux pour une mission que je qualifierais d'espionnage."

Il fait silence quelques secondes en, vous regardant avant de reprendre d'une voix grave et qui semble hésitante : "Mais il est possible qu'il y ait plus à faire qu'à espionner... Maître Tcharraz désire vous parler."

Vous êtes assez troublés; tout ceci semble extrêmement sérieux. Le vieillard ouvre lentement les yeux... des yeux qui vous font tous inconsciemment sursauter. Leur pupille est si claire que ces yeux semblent être complètement blancs. Ils dégagent à la fois une grande bonté et un sentiment de puissance qui vous paralysent presque, d'autant que chacun de vous a au même moment l'étrange sensation d'avoir ce regard droit fixé sur le vôtre. Après une seconde au goût d'éternité, Maître Tcharraz prend la parole d'une voix lente:

"Le Maître Vent de l'Océan, celui qui vient du Bord du Monde, me parle parfois depuis quelque temps... son langage est complexe, et il me faut bien du temps pour le comprendre. Il y a peu (une semaine ou un an, je ne sais, car le Vent n'a pas notre notion du temps), il a vu loin au large une tempête noire qui n'était pas engendrée par son souffle. Au cœur de cette tempête se dressait une silhouette effrayante, dont le chant n'était qu'un hurlement criissant...et dans les vagues sombres dansaient des créatures sans nom, venues du fond des âges, et qui répondaient à ce chant..."

A ces mots, une peur semblant venir du plus profond de vous-même commence à transpirer sur vos visages. Et les deux seigneurs assis à côté du vieillard ont l'air de ressentir la même chose. Maître Tcharraz continue:

"C'est pendant la nuit que le vent me parle, quand je me tiens au plus haut de la citadelle... et depuis trois nuits je ne dors plus, écoutant les brides de l'horreur transpercer les nuages venus de l'ouest."

"Je ne saurais vous en dire plus, ce serait trop difficile, et surtout trop long... Il y a la terreur sur les côtes, au delà des montagnes..."

L'Equilibre est menacé." Un lourd silence tombe en même temps que les paupières du vieil homme... Le Seigneur Shalat et le Connétable Igloth vous regardent d'un œil grave. Maître Tcharraz reprend la parole en se levant lentement de son siège, les yeux toujours clos:

"Allez, forts et discrets, et rapportez tout ce que vous verrez aux protecteurs de nos contrées. Soyez courageux et entreprenants, mais ne courez aucun risque inutile...Mais j'ai également une mission personnelle à vous confier. Elle doit être absolument menée à bien avant votre retour. Trouvez le Pélerin Turquoise, trouvez-le! Je sais qu'il doit être encore en vie et qu'il est quelque part dans la région où vous vous rendez..., il ne peut en être autrement. Dès que vous serez en sa présence, remettez lui ceci. Allez en paix, et que l'Equilibre vous protège, et nous protége tous..."

En disant ces derniers mots, il dépose sur la table un petit écrin ouvert, au centre duquel est posée une grosse bille de jade impérial, d'un vert presque blanc.

Le Seigneur Shalat et le Connétable ne peuvent cacher leur surprise. Ils ne semblaient pas s'attendre à ce discours, ni à cette "mission personnelle". Ils vous regardent, regardent l'écrin... Maître Tcharraz s'éloigne lentement, en faisant un signe de bénédiction, les yeux toujours clos. Le Grand Seigneur Venio Shalat se lève à son tour lentement, et s'adresse à vous en s'éclaircissant la gorge:

"Votre mission semble se préciser. Prenez cet objet et ayez-en grand soin. Maître Tcharraz semble y tenir comme à la prunelle de ses yeux. Rentrez vous coucher et préparez-vous à partir dès demain. Le Connétable Ranz Igloth vous attendra à dix heures du matin au poste de garde de la Porte de l'Ouest, avec tout ce dont vous aurez besoin pour votre voyage. Que l'Equilibre soit avec vous!"

Il semble extrêmement troublé. Quant au Connétable, il vous salue sans rien dire après avoir jeté un coup d'œil en arrière vers Maître Tcharraz qui sort de la pièce. Vous prenez congé et vous dirigez vers les chambres d'hôtes qui vous ont été préparées, bien décidés à vous reposer au mieux avant la longue route qui vous attend.

INFORMATIONS POUR LES JOUEURS

Une Nuit Agitée.

Avant le départ pour cette aventure, chacun des personnages va avoir une chance de disposer d'une information personnelle. Cette information ne va pas être le résultat de quelque recherche dans la Cité d'Oross (le temps manque!), mais sera la conséquence des difficultés qu'auront sans doute les personnages pour s'endormir après cette

réunion, et donc le fruit de ce genre de réflexions agitées que l'on peut avoir quand le sommeil ne vient pas, ou bien alors des images troublantes de quelque rêve étrange et pénétrant...

Commencez déjà par déterminer lequel des personnages va vivre la nuit la plus troublante, devenant ainsi l'une des clés de la réussite de cette aventure; ce qui lui arrive vous est décrit en fin de ce chapitre.

Pour les autres, lancez chacun un D100. Si le résultat est supérieur à la formule :2 x CHANCE - CONSTITUTION, le personnage va s'endormir comme une masse et passer une nuit tout à fait tranquille. Si le résultat est inférieur à cette formule, le personnage va avoir une nuit agitée, et vous allez lui lire l'un des paragraphes ci-dessous. Ce paragraphe sera désigné par le résultat d'un D6; si le personnage ne correspond pas à la liste conditionnelle donnée avant le texte, ou si ce paragraphe a déjà été désigné pour un autre personnage, relancez le D6. Tout personnage passant une nuit agitée devra de toutes façons se voir attribuer l'un des textes, et aucun texte ne devra être attribué à deux personnages. Pour ne pas trop retarder le début de la partie, faites ces jets de dés pour chaque personnage avant le jeu et notez les résultats. Commencez ce processus par le personnage ayant la formule de base la plus élevée, et terminez par celui ayant la plus faible.

Dès que les personnages vont se coucher, vous les prenez à part un par un, même ceux qui passent une nuit tranquille, et dites-leur comment se passe leur nuit, en leur précisant bien qu'ils sont chacun libres de raconter ce qu'ils veulent à leurs compagnons et que de toutes façons ils ne pourront parler de leur nuit que le lendemain matin, c'est-à-dire une fois que chacun d'eux sera passé individuellement devant vous.

I. (sauf si appartient au Peuple de la Mer ou des Monolithes).

Vous vous retournez sans cesse dans votre lit. Quelque chose vous obsède : vous avez déjà entendu prononcer le nom de Morkal il n'y a pas très longtemps, mais où?... Au moment où le sommeil commence à venir, vous faites un bond dans votre lit. Mais oui, ça vous revient : C'était il y a un mois, au cours d'une soirée d'ennui à l'Auberge du Chat-en-Boule... Un groupe de marchands qui faisaient une petite fête à une table voisine de la vôtre parlaient de monter une expédition vers Morkal, et l'un d'eux affirmait qu'il avait il y a longtemps pris la route d'Oross à Morkal, et avait découvert un raccourci à travers la forêt de Danislen, dans la descente du Col-des-Brumes. D'après ces descriptions, vous vous demandez si ce raccourci ne vous fournirait pas un moyen d'arriver discrètement dans la région, quand, dans un babillement à vous décrocher la

machoire, le sommeil s'empare enfin de vous.

2. (seulement si Peuple de la Mer)

Vous connaissez ce nom de Morkal. Certains bateaux d'Isbur y vont de temps à autre, notamment les flottilles partant pour les longues campagnes de pêche près des côtes du désert du nord. Il vous semble avoir lu ce nom quelque part il n'y a pas très longtemps... Vous commencez à vous énerver sérieusement de ne pouvoir trouver le sommeil, quand cela vous revient : c'était sur un avis de recherche placardé dans le bureau de la Société des Aventuriers-Marins, dans le port d'Isbur. La famille d'un important marchand du nom de Mijhom déplorait la disparition de ce dernier sur un bateau qui faisait justement voile vers Morkal. Il vous semble vous souvenir d'une récompense assez importante... Et vous songez d'ailleurs qu'il serait aussi possible de joindre Morkal par la voie maritime. Sans doute difficile, mais ce serait peut-être un élément de surprise... bien que s'il y a vraiment des pirates, peut-être est-ce au contraire plus risqué... et puis, de toutes façons, il faut que vos compagnons aient envie de naviguer... et Isbur est loin... ah, Isbur, l'air du large, le bruit des vagues... bercé par ces douces pensées, vous finissez par vous endormir.

3. (seulement si le personnage a déjà fait un stage dans l'île des Magiciens).

Le discours de Maître Tcharraz vous a laissé fort perplexe... quel est ce personnage mystérieux qu'il a appelé "Le Pèlerin Turquoise?"... Il vous semble avoir déjà vu ce nom quelque part... Vous essayez de vous concentrer pour fouiller votre mémoire. Après un très long moment, vous vous rappelez le monumental ouvrage sur l'Art de la Transformation que le bibliothécaire vous avait permis de consulter. Mais oui, cela vous revient, il y avait un paragraphe qui parlait du Pèlerin Turquoise!. En vous concentrant encore un long moment sur vos souvenirs, il vous semble arriver à retrouver ce qui y était dit : "... un des plus grands Maîtres des Transformations fut sans doute celui que l'on appelait le Pèlerin Turquoise. L'ouvrage très étrange écrit par Hadonc le Poète-Vagabond laisserait entendre que le Pèlerin Turquoise vivrait encore, retiré du monde dans une forêt éloignée. S'il en était ainsi, ce Mage aurait atteint l'âge absolument incroyable de 200 ans!. Il est difficile d'y croire... Quoiqu'il en soit, les recherches accomplies par ce haut mage sur l'Art de la Transformation nous auront énormément apportés... ". Après un rapide calcul approximatif, vous vous apercevez avec stupeur que ce Pèlerin Turquoise, s'il existe vraiment, doit

être âgé... d'au moins trois cents ans! Et c'est en rêvant à ce que pourrait vous apporter la rencontre avec un tel être que vous vous endormez enfin.

4. (seulement si Peuple des Monolithes).

Vous mettez assez longtemps à vous endormir, bousculé par un flot de pensées confuses... En pleine nuit, vous êtes réveillé par un horrible cauchemar aux relents âpres de vision prémonitoire. Les dernières images de votre rêve sont encore en vous, alors que vous êtes assis dans votre lit, trempé de sueur au milieu de vos draps chiffonnés : Vous êtes avec vos compagnons à l'entrée d'une grande caverne circulaire remplie d'une eau sombre. Au centre de la caverne se dresse une silhouette effrayante mais vaguement humaine, entourée d'un halo de lumière noire. D'horribles monstres écailleux surgissent soudain de l'eau... Tout-à-coup, tout près de vous, une voix qu'il vous semble connaître prononce une suite de syllabes hurlantes de puissance... Et c'est alors que vous vous êtes réveillé, avec la très désagréable sensation d'avoir rêvé votre propre mort... Vous n'arrivez plus à trouver le sommeil, et lorsque peu après vous voyez poindre les premières lueurs de l'aube, vous vous dites que le mieux que vous ayez à faire est de vous lever et de faire un peu de méditation pour reprendre votre calme en attendant que vos compagnons se réveillent.

5. (tout personnage)

Quelle aventure en perspective! Comme à chaque veille de départ vous êtes relativement excité et vous préférez vous laisser aller au flot changeant de vos pensées plutôt que de vous énerver à chercher le sommeil à tout prix. Votre esprit vagabonde principalement autour de cette histoire de pirates. Vous avez, bien sûr, entendu parler de quelques navires marchands du Peuple de la Mer qui se font de temps à autre attaquer par des forbans, mais il ne vous semble pas avoir ouï-dire que des pirates avaient jamais osé attaquer un port quelconque... bien que... mais oui, il y a bien sûr ce fameux épisode des Pirates-Comédiens (mais était-ce vraiment ce nom?...) qui dévastèrent la côte ouest et se permirent même d'investir la grande cité d'Isbur (ce qui entraîna d'ailleurs la fin de leur méchante carrière, si vos souvenirs sont bons!)... mais tout cela se passait il y a bien longtemps.

(note pour le M.J.: faites un jet de Connaissance pour le personnage - avec un bonus de 20% s'il est du Peuple de la Mer - . S'il est réussi, les réflexions du personnage se prolongent, et vous pouvez lui communiquer

l'essentiel des informations données au chapitre sur les Flibustiers-Baladins, ci-dessus).

Peut-être quelques écumeurs des mers ambitieux ont-ils décidé de suivre l'exemple de leurs fameux prédécesseurs et tentent en ce moment de ramener le désastre et la violence sur les mers de Lyn? S'il s'agit bien de cela, il va falloir jouer serré... et c'est avec une légère angoisse au fond de la gorge que vous finissez par vous laisser emporter au royaume des songes.

6. (tout personnage)

Vous passez une nuit exécrable... Après avoir longtemps cherché le sommeil, l'esprit chahuté par un flot inconsistant de pensées

contradictoires, vous êtes tombé dans un sommeil agité. Plusieurs fois dans la nuit vous avez été réveillé par des images de cauchemar où s'emmêlaient trésors immenses, pirates aux larges sourires cruels, vos compagnons ensanglantés, des monstres hideux, sans compter les tempêtes, naufrages, cavernes puantes, et autres lieux et rencontres malsains... Au petit matin, en vous réveillant, vous avez la très désagréable sensation d'être encore plus fatigué que la veille! Il est temps de partir pour affronter la réalité en face, quelle qu'elle soit ...!





ELU.

Comme il a été dit plus haut, l'un des personnages du groupe va être désigné par le destin pour jouer un rôle de la plus grande importance dans la conclusion de cette aventure. Ce sera celui qui, parmi les croyants et sceptiques du groupe, aura le plus de points au total de MAGIE + CONSTITUTION; s'il y a plus d'un personnage ayant le même total, choisissez celui ayant le plus de POUVOIR (s'il y a encore à départager, le "destin" s'en remet alors au hasard!). De plus, ce personnage devra être croyant ou, au pire, sceptique (il risque dans ce cas de ne plus l'être!).

Quand vous décrivez à chaque personnage la dernière nuit passée dans un lit douillet, lisez à ce personnage ce qui suit:

Depuis que vous avez quitté la salle de réunion pour gagner votre chambre, l'étrange regard de Maître Tcharraz ne s'efface plus de votre esprit. Vous avez conscience de l'étonnement de vos compagnons devant votre attitude quelque peu hallucinée, mais vous ne ressentez même pas le besoin de leur faire part de vos sensations. Vous vous dirigez immédiatement vers votre lit. Au moment où vous paupières se closent, le regard clair et lumineux du Haut-Mage envahit soudainement votre conscience, et vous vous sentez comme emporté au cœur d'un tourbillon de lumières et de sons... une chute qui vous semble éternelle vous emporte hors de ce monde, hors de vous-même, et vous n'avez plus qu'une seule sensation, celle de mourir!...

... Vos yeux s'ouvrent au moment où vous entendez une voix inconnue et des coups frappés à une porte: "Réveillez-vous, le soleil se montre et vos compagnons sont déjà en train de se préparer..."

Vous êtes allongé sur votre lit, dans la chambre où vous aviez posé vos affaires la veille au soir, et vous êtes presque étonné de ne pas vous étonner de tout cela...! Vous essayez de vous souvenir de vos rêves, mais vous ne voyez qu'un trou noir sans fin... Quelque peu troublé, vous vous levez et rejoignez vos compagnons.

Ce personnage a, en fait, vécu dans la nuit une expérience hors du commun. Les Seigneurs de l'Équilibre, utilisant le pouvoir du Mage Tcharraz comme catalyseur, ont emporté l'âme et l'esprit de ce jeune aventurier dans Leur Domaine... Même Maître Tcharraz, bien que sentant confusément que des forces bien supérieures à lui se servaient de ses pouvoirs, ne sait ce qui est arrivé au personnage.

Quant à lui, l'aventurier a seulement vaguement conscience que le sommeil profond et

sans rêve qui a été le sien a quelque chose d'étrange. Il se sent de plus légèrement affaibli et à partir de ce matin là, il aura parfois, en de brefs éclairs, la sensation d'être décalé de la réalité. Ses compagnons remarqueront qu'il est parfois un peu "bizarre", bien que son comportement général soit tout à fait comme d'habitude. D'ailleurs si, inquiété par son attitude de la veille au soir, quelqu'un l'a surveillé pendant son sommeil, il a seulement remarqué qu'il dormait très profondément et qu'il était impossible de le réveiller.

L'expérience vécue par son esprit en cette nuit étant par trop exceptionnelle, les défenses naturelles de son corps ont en quelque sorte construit un "barrage" qui l'empêche de se souvenir de ce qu'il a vu. Seul le pouvoir de la bille de jade remise aux aventuriers par le Mage d'Oross pourra faire s'écrouler ce barrage. Ceci se produira au moment où cet aventurier prendra la bille et la serrera dans sa main. S'il ne pense pas lui-même à le faire, le Pèlerin Turquoise, après avoir lui-même utilisé la bille (voir plus loin) saura ce qui s'est passé, et dira au personnage qu'il faut qu'il le fasse. Tant que ceci ne s'est pas produit, l'aventurier restera dans cet état bizarre décrit ci-dessus; s'il vous demande comment se passent ses nuits par la suite, dites-lui qu'il dort toujours d'un sommeil profond et sans rêves. Son état de faiblesse se traduit par une baisse de I point de sa constitution et de son pouvoir (ne le dites pas tout de suite au joueur, il s'en rendra compte quand vous lui direz que tel ou tel jet de dé qu'il croit réussi est raté!).

Dès qu'il prendra la bille dans sa main, il tombera dans le coma, mais aucun soin ne pourra l'en faire sortir, bien qu'il soit tout à fait visible qu'il n'est pas mort. Il sera absolument impossible de lui ouvrir la main et prendre la bille de jade; en fait, son poing serré autour de cet objet sera comme entouré d'un puissant champ de force que rien ne pourra pénétrer. A ce moment, vous prenez ce joueur à part, et vous lui lisez ce qui suit:

Une chute qui vous semble éternelle vous emporte au cœur d'un tourbillon de lumière et de sons, hors de vous-même et hors de ce monde... serait-ce cela, la mort? Vous avez soudain conscience de vous retrouver enveloppé d'une lueur éclatante qui, au lieu, de vous aveugler, semble apaiser votre être... vous êtes debout sur un disque de lumière pure, suspendu au cœur de l'éternité. C'est alors qu'une silhouette, celle d'une femme d'une grande et douce beauté, apparaît près de vous, ou plutôt (comment le décrire autrement!) tout autour de vous... et vous entendez sa voix, non comme un son dans vos oreilles mais comme une inconcevable harmonie faisant vibrer tous vos sens et votre âme...:

"Homme de Lynaïs, écoute attentivement le message des Seigneurs de l'Équilibre... Tu vas

bientôt revenir dans ton monde et retrouver ta vie aventureuse et tes compagnons. Mais cette fois tu as été désigné par ce que nombre de tes semblables nomment le destin afin de remplir une tâche fondamentale pour la survie de ce monde. Toi et tes compagnons allez devoir affronter sans tarder l'un des plus puissants sorciers au service de la Destruction...Il vous faut de toute urgence mettre fin aux innombrables desseins qui sont les siens. Vos grandes qualités, qui feront sans doute un jour de vous des Héros, vont être entièrement mises à contribution... Mais les Seigneurs de l'Équilibre ont décidé qu'il fallait vous aider en vous fournissant une arme efficace: la connaissance du véritable nom de cet être démoniaque. Mais ce nom est mille fois maudit, et le prononcer représente un terrible danger pour tous ceux qui l'entendent comme pour celui qui le dit. Aussi vais-je l'inscrire dans un endroit reculé et secret de ta mémoire, où toi seul pourras aller le chercher, par l'effort de ta conscience et la puissance de ta foi en l'Équilibre. Mais tu ne devras le faire que s'il n'y a plus rien d'autre à faire, car si je peux t'assurer qu'il frappera le sorcier comme la force de cent armées, je ne peux savoir quelles seront les conséquences pour toi et ceux qui t'entourent... Sache que le courage et la foi seront sans doute les meilleures protections. Tu vas maintenant rejoindre ton corps et ton monde... Il faut que tu convainques tes compagnons de te protéger de leur mieux, mais tu ne dois pas leur parler de ce nom qui est dans ta mémoire. Dis-leur seulement que tu as vu les Seigneurs de l'Équilibre et qu'ils t'ont confié une aide secrète. Et surtout n'oublie pas que, tout comme tes compagnons, tu dois continuer à faire preuve de courage et à user au mieux de tes pouvoirs habituels avant de fouiller ton esprit pour y retrouver ce que je vais y mettre... Les Seigneurs de l'Équilibre comptent sur vous..."

Et soudain, c'est à nouveau le tourbillon... et il vous semble tout-à-coup qu'une terreur implacable vient de se tapir au fond de vous... Vous ouvrez alors les yeux, votre poing se desserre, et la bille de jade roule à terre auprès de vous...

Ce personnage restera dans le coma pendant I à 6 heures. Rien ne pourra l'en faire sortir avant. Il restera ensuite pendant I à 6 heures de plus dans

un état de grande fatigue (-30% à tous les potentiels). Puis il retrouvera toutes ses forces et toute sa conscience.



e Nom.

Le Véritable Nom de Ximitl est YUM-CHAC-MITNAL (note pour le M.J.: normalement, vous êtes vous-même protégé quand vous lisez ce nom... Dans le cas contraire n'hésitez pas à nous contacter l'auteur s'engage à prendre en charge tous les accidents magiques pouvant survenir)

Le joueur qui l'a au fond de son esprit devra lui-même décider de tenter de s'en souvenir et vous faire part en secret de cette décision. Appliquer à ce moment le processus suivant.

Chance de se rappeler le Nom. - Le joueur doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à la formule suivante :

(MAGIE + CONNAISSANCE) : 2., cette formule sera modifiée selon les facteurs ci-dessous:

+ 5% à chaque nouvelle tentative après la première (cumulatifs - +5% la deuxième fois, +10% la troisième, etc...). Mais il ne peut y avoir qu'une seule tentative par tour de jeu.

+ 25% en présence de Ximitl.

S'il réussit, le nom lui revient en mémoire. Vous le prononcez au joueur (et à lui seul). Il doit immédiatement décider s'il le prononce tout de suite ou non à haute voix. S'il ne le fait pas, vous exécutez pour lui (et lui seul) le processus "Effet" décrit ci-dessous. Puis vous répérez ce même processus à chaque tour de jeu, tant qu'il ne prononce pas le nom, ou tant qu'il ne tombe pas K.O. ou dans le coma. S'il le prononce, vous agissez de même pour toute créature (compagnons compris) dans un rayon de 50 mètres (sauf si en situation de ne pas entendre les syllabes maudites - qui sont créées par le personnage). Si Ximitl est également à portée, vous exécutez le processus "Effet sur Ximitl" du prochain chapitre.



EFFET SUR XIMITL.

Au moment où le Mage Noir entend prononcer son Vrai Nom, il doit réussir un jet de dé inférieur ou égal à la formule suivante :

(MAGIE + CONSTITUTION) : 2

Cette formule va être modifiée suivant l'exactitude et la puissance avec lesquelles le personnage "Elu" se sera rappelé son Nom (et donc l'aura prononcé). Ceci sera exprimé par un chiffre égal à la différence entre la chance de se rappeler (y compris les modificateurs) et le résultat qu'il obtient au dé lorsqu'il réussit à se le rappeler. Ce résultat est ôté du total (Mag. + Constit.):2 de Ximitl.

Si le Mage Noir réussit, il ne se passe rien pour lui et il va immédiatement attaquer les aventuriers.

S'il rate, lancez un D100 et consultez la table ci-dessous pour connaître l'effet et le décrire aux joueurs.

Résultat du D100

Ce qui arrive à Ximitl

01 à 50

Le Mage semble paralysé sur place. Son corps exprime une horreur et une colère indicibles, mais il ne bouge absolument pas. (Il reste ainsi tant qu'il ne réussira pas un jet de dé -même formule de base- Faites ce jet au début de chaque séquence. Dès qu'il le réussit ou subit une attaque victorieuse, il tente de fuir).

51 à 70

Vous entendez un hurlement terrifiant et voyez la silhouette noire jaillir dans les airs; au moment où elle touche la surface de l'eau sombre, il vous semble qu'elle se transforme en un requin d'un noir brillant. Puis vous voyez l'aïleron de ce requin fendre l'eau à toute vitesse, vers une ouverture dans la roche.

71 à 85

Le regard terrifiant du Mage vous fixe une seconde. Il ouvre la bouche et semble tenter de vous dire quelque chose, et s'écroule sur le piédestal. (Il est K.O.)

86 à 95

Idem (mais il est dans le coma).

96 à 00

Un gigantesque éclair de lumière noire emplit soudain la caverne, accompagné d'un maëlstrom de sons crissants. Terrifiés vous reculez instinctivement en vous cachant la tête dans les mains. Il vous semble que cette horreur ne va jamais cesser et que toutes les Forces de la Destruction sont en train de se déchaîner. Soudain, tout s'arrête, et vous ne voyez plus que la silhouette noire se consumant sur son piédestal, dans de puissantes flammes vertes. Le terrible Mage Noir des Vagues est mort...

Note: Si le Mage Noir a eu le temps d'appeler les Créatures des Abysses avant de subir les effets de l'écoute de son Vrai Nom, celles-ci ne continueront à attaquer que s'il est seulement paralysé (effet 1). Sinon elles fuient immédiatement.



DEBUT DE L'AVENTURE

Préparatifs

Après un copieux petit déjeuner les aventuriers sont invités à faire leurs derniers préparatifs avant de se rendre au Poste de Garde de la Porte Ouest. On leur signale qu'ils peuvent librement disposer de tout matériel courant à la caserne de la cité, et qu'il leur sera donné une mule portant des vivres pour 15 jours au moment de leur départ.

A dix heures, ils retrouvent comme prévu le Connétable dans le bureau du sergent de la porte. Il leur remet une carte de la région de Morkal (carte de la page.), et leur confie un faucon-messager en leur recommandant d'en prendre bien soin et de l'utiliser seulement en cas d'urgence. (Les personnages doivent décider lequel d'entre eux prendra soin de cet oiseau).

Note : Si les aventuriers ont décidé d'aller à Morkal par la voie maritime, ils devront faire part de cette décision au Connétable qui en sera d'ailleurs assez étonné et leur déconseillera fortement de le faire pour des raisons de temps. Mais s'ils persistent, il n'insistera pas; dans ce cas ils n'auront pas de faucon. A vous de calculer le temps qu'il leur faudra, en tenant compte du temps nécessaire pour trouver un bateau à Isbur (variable selon les personnages présents et l'époque de l'année) et de 2 à 4 jours (selon la météo et les

talents de navigateurs) pour faire voile d'Isbur vers Morkal.

Le Voyage.

Il y a environ, 120kms entre Oross et la région de Morkal. La "route" est un chemin non carrossable et non entretenu qui s'enfonce dans les montagnes 20kms après Oross. Il y a cinq cols à franchir, dont un à plus de 1500m. Il faudra 6 jours à pieds et 4 jours à cheval pour parcourir cette distance.

Au cours du dernier jour de voyage, dans la descente d'un col, en pleine forêt de Danislen, le groupe croisera un sentier qui s'enfonce dans la forêt profonde vers l'est (alors que le chemin principal contourne une montagne vers le sud). Si l'un des personnages a bénéficié de l'information n°1 au cours de la "Nuit agitée", il repèrera automatiquement ce chemin. Sinon, vous faites pour chaque joueur un jet de dé appliqué sur le talent de Pistage (en forêt) pour voir s'ils se rendent compte de la présence de ce chemin au moment où ils le croisent.

Jusqu'à ce dernier jour, le voyage se passe sans encombres. A partir du soir de ce jour, vous pouvez appliquer la table de rencontre donnée ci-dessous.

Le lendemain matin, l'aventure proprement dite commence. Les personnages seront à 9h. du matin au point (x1) de votre carte s'ils ont pris la route, et au point (x2) s'ils ont pris le chemin de la forêt. (N'oubliez pas de tenir un compte précis du temps à partir de ce moment, pour savoir où sont les personnages à tout moment).



NOTES GENERALES.

Données géographiques.

Echelle de la Carte.- La carte de la région de Morkal est au 1/50.000 (1cm:500m - n'oubliez pas que cette distance est à vol d'oiseau!). Les chemins ont été découpés en sections de 500m de distance réelle. (Il y a, par exemple, 5kms entre le village A et la ferme B).

Relief.- Toute la région est très montagneuse. Quelques hauteurs sont notées sur la carte pour vous donner une idée des dénivellations. Au nord, cette montagne est entièrement recouverte par l'épaisse et très sauvage forêt de Danislen, sauf aux points les plus hauts. Les côtes sont très découpées, et formées d'une succession de criques et d'à-pics surplom-

bant la mer de 10 à 60m. Les plages indiquées sur la carte font de 20 à 200m. de large, selon la marée.

Végétation.- La forêt de Danislen est très épaisse, composée en majorité d'un taillis très dense sous une futaie basse d'arbres en tout genre. A l'est de Morkal se trouve une forêt de conifères. A l'ouest, au sud et sur les îles (sauf Faret où il y a de la forêt), la végétation est de type "Lande Bretonne" (épais taillis de ronces, genêts, etc...), parsemée de gros rochers et parfois entrecoupée de crevasses. Toute la partie au nord du village, pratiquement jusqu'à l'orée de la forêt, est un mélange de lande entretenue, de pâturages d'herbes hautes, avec quelques champs et vergers aux abords du village, le tout découpé en petites parcelles séparées par des murets de pierres sèches.

Faune.- Elle est en rapport avec le type de végétation, de relief et de climat. Il y a partout près de la côte de nombreux oiseaux de mer. En plus de la population animale "tranquille" (oiseaux, lapins, etc...), on peut rencontrer quelques animaux sauvages pouvant s'avérer dangereux (voir la Table de Rencontres ci-dessous). On remarquera également quelques chèvres et vaches errant dans la lande autour du village. N'oubliez pas de faire vivre de temps à autre cette population animale (toute vie n'a pas été supprimée!). Les eaux sont très poissonneuses et il y a de nombreux coquillages et crustacés sur toute la côte.

Météo.- Le climat général est de type tempéré océanique. A vous de déterminer le temps qu'il va faire sur la région au cours de l'aventure en fonction de la saison à laquelle elle se déroule. Prévoyez à l'avance environ 15 jours d'évolution de ce temps en notant les variations de température, force et direction du vent, intempéries, et l'état de la mer d'un jour à l'autre.

Marées.- Prévoyez à l'avance les horaires des marées basses et hautes. La mer descend et remonte en environ six heures et reste à ses niveaux extrêmes environ 1/2 heure (si vous voulez des horaires plus précis, procurez-vous un horaire des marées!). La hauteur des marées n'est pas très importante car la côte est très découpée et il n'y a pas d'importants changements de relief (mais voir -E-).

Rencontres.- Ce chapitre vous permet de déterminer les rencontres aléatoires que les aventuriers vont pouvoir vivre dans la région. La chance de base de faire une rencontre est de 10% par heure de jeu, mais il vous appartient de réduire

ou augmenter cette fréquence en fonction de l'ambiance de la partie et du temps dont vous disposez.

Quand il va y avoir une rencontre, consultez le tableau à la colonne correspondant au genre d'endroit où se trouve le groupe, puis lancez un D6. Le chiffre indique le type de la rencontre (à gauche la probabilité "de jour", à droite celle "de nuit"). Ensuite vous déterminez le nombre de créatures qui sont présentes (soit au hasard, soit en choisissant, selon l'état des aventuriers...). Enfin, suivant les conditions, vous déterminez la surprise.

Les animaux ont les caractéristiques données dans les règles (mais les lions viennent du repaire - voir "Le Repaire") Les Goélands Noirs et les Créatures des Abysses vous sont décrites ci-dessous.

GOÉLANDS NOIRS: Grands oiseaux de mer au bec puissant, d'un plumage noir de jais et aux yeux jaunes dorés. Ce sont des animaux semi-magiques, favoris de Zamir-le-Dresseur (voir "Repaire") Il est impossible de les apprivoiser.

Ils sont très agressifs et dressés à attaquer tout humain, sauf les pirates. Si plus de la moitié d'entre eux est tuée au cours d'un combat, le reste retournera au repaire. Zamir sera ainsi prévenu de la présence d'humains dans la région (mais sans plus de détails...) dans les 1 à 6 heures, et il y aura

alors 85% de chance qu'une patrouille de pirates parte du repaire pour vérifier ce qu'il en est une heure plus tard. (Il en va de même pour une rencontre avec les lions!...)

Caractéristiques:
P.A : 35 / PdV : 8 / Dg : 1D6 / Pr.N : O / Vd : +++

CREATURES ABYSSALES : Monstres horribles avec lesquels Ximitl a fait alliance. Ils ont un corps à peu près humanoïde (environ 1,50m de haut), recouvert d'épaisses écailles vert sombre et noir. Ils ont des yeux blancs à reflets argentés. Ils dégagent jusqu'à 20m autour d'eux une odeur pestilentielle, vague mélange de vase et de soufre. Ils sont très féroces et rusés, mais assez couards s'ils se sentent surpassés. Peuvent rester 1 à 3 heures hors de l'eau, mais ne s'éloignent jamais à plus de cent mètres de la mer. Ils n'hésiteront pas à attaquer un bateau par surprise. Tout personnage du Peuple de la Mer devra quand il les verra réussir un jet de dé de Courage avant d'entreprendre quoi que ce soit (sauf fuir!).

Caractéristiques :
P.A : 40 / PdV : 10 / Dg : 1D10 / Pr.N : 3 / Vd : +++ ds l'eau

FORET	LANDE	BORD DE MER & EN MER	RUINES (Morkal hameau et tour)
1 et 2 / 1 à 3 1 ou 2 chats sauvages	1 et 2 / 00 1 serpent venimeux	1 à 4 / 1 à 2 3 à 12 noirs goelands	1 à 4 / 1 à 5 1 à 6 rats géants
3 et 4 / 00 1 ou 2 ours	3 et 4 / 1 à 5 1 à 3 lions	5 à 6 / 4 à 6 1 à 3 créature abyssale	5 / 00 3 à 12 noirs goelands
5 / 00 1 serpent venimeux	5 et 6 / 6 3 à 12 noirs goelands		6 / 6 1 à 3 créature abyssale
6 / 4 à 6 2 à 7 (1D6+1) loups	Note: Lorsque apparaît un 00, cette rencontre ne peut avoir lieu		



LA REGION DE MORKAL

Le Village.

Les aventuriers commencent à apercevoir le village de Morkal quand ils en sont à environ 1km par la route, mais il est déjà visible de plus loin s'ils s'en approchent par le nord, venant des collines à travers champs. Le village est fortifié par une enceinte en bois d'environ 5m de haut, avec quelques tourelles en bois et en pierre de 6/7m. On peut apercevoir les toits de trois grandes bâtisses dépassant les murs (6-8-10). Aucun signe de vie dans le village, et si on arrive par le nord, on remarque assez tôt que le mur d'enceinte est partiellement détruit. La grande porte d'entrée est entrouverte. Le village est à peu près entièrement détruit, visiblement par le feu. Les seules bâtisses qu'il sera possible d'explorer sont celles décrites ci-dessous; des autres il ne reste que cendres et ruines. De plus, seules les bâtisses notées d'un astérisque pourront être visitées sans danger; pour les autres, chaque personnage fouillant les décombres aura 10% de chance par tour de jeu d'avoir un accident (poutre qui s'écroule, etc...). Quand un tel accident se produira, chaque personnage lance un D6 : il détermine à la fois le nombre de PdVs ôtés et le nombre de tours de jeu qu'il faudra pour dégager la victime. Une simple observation permettra de se rendre compte de ce risque avant de pénétrer dans une bâtisse.

Il y a un grand nombre de débris de toutes sortes dans les rues et dans les ruines, ainsi que des traces nettes de combats, mais on ne trouvera aucun cadavre nulle part. Une observation attentive permettra de penser que l'incendie a été par endroit éteint, notamment sur le mur d'enceinte, et que tout ceci semble dater de plus d'un mois. Le village est envahi par des centaines de rats (normaux!) et de mouettes. Il règne dans le port une odeur affreuse, que rien ne permet aux aventuriers d'identifier; il leur sera difficile de rester plus d'une heure dans le port et au bord de l'embouchure du fleuve, cette odeur semblant s'imprégner dans les vêtements et même dans la peau.

Ce qui s'est passé : Morkal a été attaqué par les pirates il y a plus d'un mois. Ils ont tout dévasté, pillé, sans faire de quartier, en quelques heures, puis sont repartis avec le plus gros du butin. Ils ont eu ordre de ne rien détruire (ordre qui n'a d'ailleurs pas été complètement respecté!)

car leur chef leur a dit qu'ils allaient bientôt s'y installer. Malingorl leur a également ordonné de ne pas toucher aux cadavres, car la Magie "ferait le ménage"... La nuit suivante, de nombreuses Créatures des Abysses sont venues prendre les humains (y compris les quelques uns qui étaient encore en vie!) pour leurs horribles cérémonies. Depuis, les pirates viennent de temps à autre, en petits groupes. Parfois, la nuit, quelques Créatures des Abysses viennent dans le port...

Lieux Publics.

A - Place aux Hêtres : Cinq grands hêtres (dont un assez brûlé) entourent une fontaine en granite sans ornements, d'où coule encore une eau pure et claire.

B - Grande Place : Une grande fontaine de granite rose, surmontée d'une statue allégorique montrant un fier marin luttant avec un serpent de mer. Sous cette statue est placée une plaque de bronze portant une cinquantaine de noms gravés (le Monument aux Marins Disparus).

C - Place du Temple : Sur la grande place devant la façade du Temple, il y a une grande statue de granite représentant un dieu de la mer (Un jet de dé de connaissance - bonus de 50% pour le Peuple de la Mer ou tout personnage ayant été à Isbur - permet d'y reconnaître la réplique d'une statue d'un temple d'Isbur).

D - Pierre Dressée : Un menhir de 3m50 de haut, au pied d'un énorme chêne tricentenaire. Une observation très attentive permettra d'y distinguer de très anciennes gravures pratiquement effacées (D'un grand intérêt mystico-archéologique, surtout pour quelqu'un du Peuple des Monolithes. Tout personnage de ce peuple qui passera une entière nuit de pleine lune à méditer au pied de cette pierre gagnera définitivement 1 point de pouvoir!) Une seule fois par joueur!

E - Le Port : Les jetées sont en granite, ainsi que les deux tours-phares qui sont au bout. Tous les bateaux sont détruits et recouverts par la mer à la marée haute (on peut alors les distinguer sous la surface). Une ligne sur la carte montre la limite des eaux à marée basse. Les quais, comme le reste du village, sont jonchés de débris.

A la sortie du port, l'épave marquée d'un x dégage une odeur bien plus forte que dans le reste du port. Dans les débris de ce bateau, on trouvera un cadavre informe et non identifiable, d'où semble provenir cette horrible odeur. Tout

personnage du Peuple de la Mer observant ce cadavre et réussissant un jet de Connaissance pensera qu'il s'agit des restes d'une créature marine (écailles, viscosité), mais sans pouvoir la reconnaître (ce qui est normal, car il s'agit des restes d'une Créature des Abysses!). Tout personnage restant au moins 2 minutes au dessus de cette horreur aura une chance (égale à son talent de Détection) d'y distinguer un reflet brillant. S'il fouille (beurk!), il trouvera un anneau en or blanc (valeur 5 Doras). Cet anneau est un objet magique maudit : celui qui le met ne pourra l'ôter qu'aidé par la magie. Il attire vers son possesseur tout carnassier ou monstre aquatique se trouvant dans un rayon de 1km, s'il est dans ou sur l'eau. De toutes façons, tout personnage restant près de l'épave devra à chaque minute faire un jet de dé de Capacité Physique; quand il est raté, le personnage se met à vomir tripes et boyaux et s'éloigne au plus vite.

Bâtiments.

1 - *Auberge du Cheval de Mer*. Une grande enseigne décrochée permet d'identifier ce bâtiment. Après avoir fouillé dans les décombres pendant 1 à 3 tours, chaque personnage a une chance égale à son talent de détection de découvrir une cache secrète au fond d'une cheminée non écroulée. Dans cette cache se trouve une cassette contenant 20 gemmes (valeur : 50 Aris chacun).

2 - *Caserne* (*). On peut pénétrer sans problème dans cette maison essentiellement construite en pierres. On y remarque les traces d'une chaude lutte (meubles cassés, éclats métalliques, traces de sang séché), mais absolument aucune trace de cadavre. Il y a au sol plusieurs armes et armures en cuir très abimés. On peut trouver une remise secrète (chances normales) qui est une réserve d'armes. Il y a là : 5 grosses arbalètes (500 carreaux), 10 petites arbalètes (500 carreaux), 15 arcs (500 flèches), 20 épées, 5 haches de combat, 5 masses d'armes, 20 lances ainsi que 20 armures et 20 casques en cuir renforcé.

3 - *Habitation*. Apparemment une maison assez cosvue, mais dans un très mauvais état. On n'y trouvera rien de spécial, mais dès qu'on entre dans la cuisine (seconde pièce après l'entrée) on est attaqué par les 3 Rats Géants qui y ont installé leur nid.

RATS GEANTS :
P.A:40 / PdV/12 / Dg;1D6+2 / PrN:2 /
Vd: +

4 - *Grand hangar*. De grosses poutres écroulées à demi calcinées en rendent l'accès difficile (cf.intro), mais on y distingue rapidement une grande barque de pêche qui semble en bon état, coincée sous la plus grosse des poutres. Il faudra pour dégager cette poutre que trois personnages réussissent en même temps un jet de Capacité Physique, et chaque tentative prendra un tour de jeu. Une fois dégagée, il sera possible de faire sortir cette barque vers le fleuve. On trouve dedans son mât et deux paires de grosses rames (seul un personnage ayant plus de 25 en force pourra manier les deux rames en même temps). Mais il y a là ni voile, ni gréements, ni gouvernail (voir 9). Si les personnages recherchent une embarcation dans le village, ils s'apercevront après l'avoir entièrement fouillé que c'est la seule en état de naviguer.

5 - *Magasin*. On voit rapidement en fouillant les décombres que le magasin a été pillé. Mais il sera quand même possible d'y trouver quelques ustensiles et outils communs. (Impossible de vous donner une liste détaillée. Laissez les joueurs faire des suggestions de ce qu'ils pourront trouver, et donnez une chance - base de 50%, modifiée selon la rareté de l'objet - pour chaque recherche). On ne trouvera aucune denrée alimentaire.

6 - *Très Grande Habitation*. Bâtie à étages, en bois et pierres. Toute la partie Est est explorable sans danger, et on remarque qu'une grande pièce du bas a été succinctement nettoyée. Une exploration attentive permettra d'y distinguer des traces de passage assez récent (quelques jours). Depuis le pillage de Morkal, c'est ici que viennent camper les pirates qui passent parfois dans le village. Tout le reste de la maison a été pillé et saccagé (on remarque des traces de tableaux enlevés des murs, d'objets enlevés des meubles, etc...).

Note : si les aventuriers essaient de pister après avoir remarqué les traces de passage récent, donnez un malus de 30%. Les traces de chevaux les conduisent vers le Hameau (F).

7 - *Taverne*. Une enseigne peinte permet de reconnaître le type de bâtiment dont il s'agit. On trouvera de nombreux tas de vêtements dans tous les coins parmi les décombres. Pour chaque personnage fouillant les vêtements, lancez un dé de Chance. Le premier qui le réussira trouvera, caché dans une doublure de manteau, un anneau en onyx à l'intérieur duquel on pourra voir de fines inscriptions magiques. Cet anneau magique procurera un bonus de 20% au talent d'Influence de celui qui le porte (F.M.45).

8 - *Grand Hall Municipal* (*). Grande salle de 30m de long et 8m de hauteur. Au plafond, une grande verrière complètement éclatée. Débris de nombreux bancs et grands lambeaux de tentures très colorées sur les murs. Il y a près du mur nord une petite estrade en pierre surmontée de trois très beaux fauteuils cassés. Au sol, sous le fauteuil central, il y a une trappe secrète; elle s'ouvre sur un petit escalier en colimaçon qui descend de trois mètres sous terre et débouche dans une grande cave sombre et humide. Dans un recoin de cette cave (qui contient par ailleurs tout un fatras de vieux meubles, objets hétéroclites sans intérêt, et une cinquantaine de vieilles bouteilles à vin), se trouve ce qui semble être le cadavre d'un homme. Mais en approchant, on

verra qu'il s'agit en fait d'un homme vivant, bien que dans un état désespéré, et dans le coma. Si on lui administre des soins il reviendra un peu à lui en 1 à 6 tours. Il entrouvre à peine les yeux et se met à marmonner quelque chose, alors que l'on voit sur son visage toutes les marques de la peur et de la folie. Il faudra qu'un personnage approche son oreille de la bouche de l'homme pour à peu près comprendre ce qu'il dit entre deux gémissements :

"Non ... laissez-moi... j'ai soif...!... non, pas mes enfants! Monstres...! j'ai peur... non, il ne faut pas... le prêtre... soif... pas au village... non! il faut le voir, prévenir Galios... c'est horrible...! à l'aide... soif... NON, pas ça...! AAAargh."

(note : ce monologue dure un bon moment et est entrecoupé de râles et de gémissements. Vous

pouvez improviser à votre gré en vous efforçant de bien faire sentir le côté insoutenable de la scène, mais la seule information que devront pouvoir en déduire les joueurs est que le prêtre du village n'était pas à Morkal au moment du massacre). Malgré tous les efforts que pourraient faire les personnages cet homme expire dans leurs bras,

avec une expression de terreur sur le visage. Il est aisé de voir qu'il est mort autant de faim, de soif et de froid que de peur. On ne trouvera rien sur lui.



9 - *Grand Hangar*. C'est un dépôt de matériel de pêche et de navigation. On pourra y trouver divers ustensiles, notamment des filets (employez si vous le voulez la même méthode qu'en 5 si les joueurs y cherchent des objets) mais surtout, dans deux grands coffres en fer, des voiles, gréments, gouvernails, qui pourront être adaptés à la barque du hangar 4. (Note : toute tentative de sortir de la baie de Morkal avec la barque sans grément ni gouvernail sera créditée d'un malus de 30% au talent Diriger du Bateau. Si le temps est très mauvais cela devient même impossible de sortir du port dans ces conditions).

10 - *Temple de la Mer* (*). Une grande bâtisse de construction traditionnelle du Peuple de la Mer pour de tels lieux. La partie N.O. est de toute évidence l'habitation du prêtre. Elle est dévastée et habitée désormais par deux Araignées Géantes cachées au plafond dans les décombres.

ARAIGNEES GEANTES :

P.A : 50 / PdV : 15 / Dg : 1D6 / PrN : 1

Il sera possible de fouiller les décombres après avoir tué les Araignées. On pourra trouver une cache secrète derrière une armoire. Il y a dans cette cache :

- 150 Doras et deux bijoux (200 Aris chacun)

- 5 Flacons en terre contenant chacun 2 doses de potions de soins

- 2 fioles en cristal bleuté contenant chacune une dose de potion permettant de se mouvoir et de respirer sous l'eau pendant 1 heure.

- Un gros livre relié de cuir, fermé par une petite serrure (très simple à crocheter : 20% de bonus de Manipulation).

Il faudra une heure pour lire le contenu de ce livre dans ses grandes lignes (il est écrit en langue de Lyn). Il s'agit plus ou moins du journal de Galios Varin (ce nom est écrit sur la première page), prêtre de Morkal depuis plus de 10 ans. La plus grande partie de ce qui y est noté est un ensemble de réflexions fort intéressantes sur les parallèles entre les diverses croyances du Peuple de la Mer et le culte traditionnel de l'Equilibre. Il y a également de très nombreuses notes sur la flore des environs de Morkal (ceci passionnera un herboriste!) et quelqu'un les lisant attentivement remarquera qu'il y est surtout fait référence à la flore de l'îlot de Faret. Tout personnage lisant "en diagonale" devra faire un jet de Chance. S'il est réussi, ce personnage remarque un bref paragraphe parlant d'un Ermite vivant dans la forêt au nord des marais, et dont l'existence doit être cachée aux habitants de la région. Ceci semble dater de plusieurs années. (Quiconque lira le livre en entier avec attention remarquera automatique-

ment ce passage, mais après trois heures de lecture!).

11 - *Cimetière*. On remarque que de nombreuses tombes ont été profanées. Il n'y a rien d'intéressant à y trouver et il serait fort imprudent d'y passer la nuit, car il est maintenant hanté par trois Morts-Vivants.

MORTS-VIVANTS :

P.A : 50 / PdV : 16 / Dg : 1D6-1 / Vd : --

Ces monstres sont des Goules: dès qu'un personnage est touché, il doit réussir un jet de Magie, sinon il reste paralysé pendant 1 à 3 tours.

12 - *Grand Hangar à Grains*. Une forte odeur de pourriture se dégage à l'approche de cette bâtisse. Il reste dedans encore une certaine partie des réserves du village (les pirates n'ont pas pu tout emporter à temps) mais elles ont été pourries et dévastées par la présence de plus de 200 rats (normaux). Ces rats se cachent si on entre dans le bâtiment, mais si on commence à la fouiller, ils attaqueront sans hésitation. (Vu le nombre, tout personnage présent subira automatiquement 1 à 3 blessures. De plus, tout personnage mordu aura 5% de chance de contracter une maladie infectieuse - tombe malade : forte fièvre et tous ses talents subissent un malus de -30%. Ceci dans les 1 à 3 semaines.

13 - *Forge*. On pourra y trouver divers outils typiques de ce lieu. (Employez la même méthode qu'en 4 et 9). En fouillant au moins un tour chaque personnage a une chance de découvrir sous l'enclume une cache secrète renfermant deux épées magiques (D10+3).



B LA TOUR EN RUINES

Il s'agit d'une très ancienne tour de guet dont il ne reste qu'un pan de pierres et quelques murs. Elle peut être aperçue depuis le village de Morkal du haut de la tour nord de la jetée nord du port, à condition de réussir un jet de chance. Les habitants de Morkal connaissent cet endroit mais ne s'y rendent jamais, en ayant une crainte superstitieuse. Elle est située sur l'un des pitons rocheux à quelques encablures de la pointe Ouest de la persqu'il d'Enian. Le seul moyen de s'y rendre est de passer par les rochers qui sont accessibles à marée basse. Ceci ne sera faisable que pendant une heure au moment de la marée basse. Le sentier qui mène à la point Ouest d'Enian est quasiment invisible dans la lande et vous devrez faire un jet de dé pour savoir si les aventuriers le détectent. Il est impossible d'accéder directement en bateau du rocher à la tour.

Cette ruine est complètement envahie par les ronces et les genêts. Si on la fouille attentivement, on découvrira au sol une trappe en bois pourri, à demi-ouverte. Elle donne directement dans un caveau sombre et très humide, dont le sol est 3 mètres en contrebas. Il n'y a pas d'escaliers et il est très difficile d'évaluer précisément la taille du caveau. Il faudra y descendre pour voir qu'il s'agit d'une cave voutée de 10m X 10m, au sol en terre battue. Il y règne une atmosphère délétère et quelque peu angoissante, sans doute à cause de la présence d'un monstre horrible et sans âge tapi dans un coin. Il s'agit d'une masse gluante:

MASSE GLUANTE: PA 60 / PDV 35 / DG 2D10 (acide)

Après 1 à 3 minutes dans ce caveau (donc peut-être avant que le monstre ne se manifeste), on découvrira les restes d'un humain : un squelette disloqué dans une armure complètement rouillée et rongée. Si on fouille dans les décombres sous le squelette, on pourra trouver un coffret en métal. Ce coffret est fermé à clé et contient :

- 100 Doras et une bourse contenant 18 gemmes (100 Aris chacune).

- Un étui en cuir très abimé qu'il faudra ouvrir avec précaution. (Si ceci n'est pas fait délicatement, donnez 30% de chance qu'il tombe en miettes, ainsi que les papiers qu'il contient). On y trouve deux parchemins très vieux, roulés ensemble.

1er parchemin : Trois sortilèges écrits. Comme le parchemin est en mauvais état, donnez 10% de chance que les sorts ne marchent pas. ORDRE - TELEPATHIE - PARALYSIE.

2ème parchemin : Une lettre écrite en langage de la Mer. Comme les autres documents, il est en très mauvais état, et de nombreux mots manquent. On peut quand même y lire :

Le texte vous est donné en entier pour votre compréhension. Vous trouverez en annexe le texte à donner aux joueurs et le texte en clair, ils doivent quand même avoir une idée des quantités de texte qui manquent, mais sans pouvoir savoir précisément le nombre de lettres ou de mots.

B. Le Refuge de Faret.

Le seul point où l'on puisse aborder cette île est la petite plage située dans l'anse faisant face à l'îlot d'Inet. De là, une exploration attentive permettra de détecter quelques traces de passage partant vers l'ouest et s'enfonçant dans la forêt qui recouvre la partie nord-ouest de cette île. En suivant ces traces, on aperçoit après une demi-heure de marche une clairière dissimulée dans un petit vallon, au centre de laquelle se trouvent deux cabanes en branchages. Si l'arrivée des personnages est passée inaperçue (à vous de le déterminer selon les conditions et les précautions prises par le groupe), il verront dans cette clairière une dizaine d'hommes habillés en paysans, armés de poignards et de bâtons, occupés à des tâches diverses. Sinon, il n'y a aucune trace d'activité. Quoi qu'il en soit, si personne ne détecte rien en approchant de la clairière, les personnages tomberont dans les fosses qui ont été creusées autour (3m de fond. Elles sont hérissées de piques en bois : 1D6 de blessure. Ils voient ensuite les hommes de la clairière se précipiter vers eux, menaçants, entourant un personnage d'une cinquantaine d'années, portant les quelques signes distinctifs d'un prêtre de l'Equilibre. Après avoir été forcé de se débarrasser de leurs armes, les

aventuriers sont conduits dans une cabane où le prêtre va commencer à les interroger. Une fois convaincu qu'il ne s'agit pas de pirates, le personnage se présentera comme étant Galios Varin, prêtre de Morkal, et s'excusera auprès du groupe, soignera immédiatement les éventuelles blessures causées par leur chute dans les pièges, puis commencera à parler avec eux. Ils apprendront ainsi que le jour où Morkal fut attaqué par les pirates, Galios Varin se trouvait aux abords des marais, revenant de la forêt de Danislen.

Il y rencontra un groupe de pêcheurs du village dissimulés dans les dunes, en proie à une vive agitation. C'est alors qu'il vit le village en flammes et les six grands navires de pirates. Sentant qu'il était inutile d'essayer d'intervenir, il rassembla le groupe et ils essayèrent de se diriger vers le hameau (G) en traversant les marais. Ils y trouvèrent la famille qui y habitait, terrorisée, cachée dans leur maison. Ils se cachèrent jusqu'à la nuit pour essayer de fuir dans leur bateau. Ce qu'ils réussirent à faire de justesse, les pirates arrivant par les terres une heure après. Mais la mer était très mauvaise et la nuit leur cacha les rochers de la pointe de Faret. Ils firent naufrage. Heureusement personne ne se noya et ils réussirent à venir se cacher dans la forêt de cette île que le prêtre connaissait bien. Ils sont là depuis un mois, essayant sans grand succès de construire une embarcation pour tenter de fuir vers le sud. Ils ont vu les pirates revenir à plusieurs reprises vers Morkal, mais, heureusement pour eux, ils ont toujours négligé l'îlot où ils se cachent. Ils sont tous très fatigués et désespérés, et sans Varin, ils seraient sans doute déjà morts. Galios Varin, au cours de cette longue conversation, demande aux aventuriers ce qu'ils savent et ce qu'ils comptent faire. Si on lui parle d'un ermite, ou même du "Pélerin Turquoise", il a un petit regard méfiant et surpris, mais dit ne rien savoir. En fait il s'arrangera pour parler ensuite aux aventuriers hors de la présence des villageois et leur dira alors qu'il a effectivement un ami qui vit en ermite dans la forêt de Danislen, et qu'il est très étonné que vous connaissiez son existence, mais justement, il voudrait pouvoir le contacter rapidement pour qu'il sache ce qu'il s'est passé et qu'il est encore en vie (il ne sait absolument pas que cet ermite est le Pélerin Turquoise, mais il pense que c'est un homme de pouvoir et qu'il pourra peut être les aider tous). Il est prêt à vous indiquer comment le rencontrer, mais après avoir juré sur l'Équilibre de ne le révéler à personne. (En fait, il sait seulement qu'il faut marcher après la coupe de bois vers le nord...).

Galios Varin possède l'équivalent de 6 trousses de secours. Il est prêt à les donner aux aventuriers s'il sent qu'ils sont décidés à les sauver. Il sait également en fabriquer, mais cela lui prend une journée entière pour 2 à 6 doses, et étant donné les conditions précaires, chaque dose

de ces "trousses" ne guérit que 1 ou 2 points de vie.

Ni le prêtre ni aucun villageois ne seront prêts à suivre les aventuriers. Ils disent qu'ils ont vu 5 navires partir au large il y a 1 semaine (ne savent pas d'où ils venaient précisément).

VILLAGEOIS (x8) : PA : 20 / PdV: 8 /
Dg : poignard 1D6 + bâton 1D3

GALIOS VARIN : I:23 - F:15 - D:20 -
C:23 - P:31 - Ch:29

PA : 58 - Def : 4

Tir : 51

Armes : bâton - poignard - arbalète -



C. L'Ermite de la Forêt. Le Pélerin Turquoise.

Si les aventuriers n'ont obtenu aucune indication dans le temple de Morkal sur l'endroit où ils peuvent trouver le vieil ermite de la forêt - c'est-à-dire le Pélerin Turquoise en personne -, le seul moyen de parvenir jusqu'à lui sera de suivre tout d'abord le chemin qui part au nord vers la forêt, et de passer le pont du marais. Après environ 2 kms, ce chemin débouche sur une coupe de bois, apparemment exploitée depuis assez longtemps qui forme une grande clairière au bord de la rivière. Aucun autre chemin ne part de cet endroit, mais on peut aisément traverser le large torrent à l'endroit où il est rejoint par un autre, plus petit, qui vient droit du nord. En inspectant la forêt à cet endroit, on découvrira des traces de passages le long de ce dernier cours d'eau (il ne s'agit pas vraiment d'une piste, mais certains signes montrent qu'un homme est passé par là, il y a sans doute plus d'un mois). Après environ deux kilomètres de marche assez difficile au bord du torrent, le groupe arrivera près d'une petite cascade.

(Note: si les aventuriers se sont perdus en forêt ou bien cherchent au hasard dans cette zone, vous devrez leur donner une chance d'arriver à cette cascade - ils pourront, par exemple, être attirés par son bruit-).

Tout près de cette cascade, en sautant d'un rocher pour passer par une minuscule clairière au bord d'un large trou d'eau formé par une chute du torrent, l'un des personnages (peu importe lequel!) tombe en se tordant le pied. Il faut un bon quart d'heure pour que cesse sa douleur, et pendant ce temps tous ont le loisir de goûter le charme et la paix de ce magnifique petit coin de paysage. A vous de le décrire de telle manière que tous n'aient qu'une envie, s'y reposer des fatigues de l'aventure et même se baigner (du moins si le temps s'y prête!). Ils apercevront assez rapidement un oiseau perché sur un gros rocher à mi-hauteur de la cascade. S'il y a du soleil, cet oiseau sera une magnifique colombe, et s'il ne fait pas beau, ce sera un gros corbeau. Cet oiseau, qui est en fait le Pélerin Turquoise, observera les personnages tout le temps qu'ils sont dans la clairière.

Quand les aventuriers décideront de partir, ils s'apercevront avec stupeur qu'ils ne le peuvent pas. Ils ne trouvent aucune issue dans l'épaisse végétation qui les entoure, il leur est impossible de franchir la cascade vers l'amont, et en aval ils se retrouvent bloqué par un tourbillon du torrent... Il s'agit en fait de puissantes illusions que vient de créer le mage pour bloquer là les intrus et les

observer. L'oiseau est toujours là...

Selon les attitudes et les déclarations que vont avoir les aventuriers, le Pélerin Turquoise décidera ou non de se manifester. Ceci pourra durer le temps qu'il faudra pour qu'il se fasse une opinion. De toutes façons, quand sa décision sera prise, les aventuriers s'endormiront, sans s'en apercevoir... Ensuite, trois éventualités pourront se présenter :

Si les aventuriers se sont montrés particulièrement nerveux et agressifs (par exemple en essayant de brûler la forêt ou autre moyen de ce genre pour se sortir de là, ou bien toute autre manifestation de perte de leur "self-control"), ils se réveilleront dans un coin de forêt qu'ils ne connaissent pas. Ils devront utiliser leur sens de l'orientation pour savoir vers où se diriger. Six heures auront passé et ils se retrouvent en fait en pleine forêt, en un point situé à peu près à un kilomètre à vol d'oiseau du point (C) de votre carte, vers le sud. Un personnage réussissant un jet d'Orientation pourra déterminer où se trouve le nord, mais ne saura pas dans quel endroit de la forêt il se trouve. Le mage les a transportés là grâce à des sortilèges.

S'ils sont restés calmes et patients mais n'ont pas compris la situation, ils se réveilleront deux heures plus tard au même endroit mais complètement nus et dépourvus de leur équipement. Près d'eux, assis sur un gros rocher, un vieil homme habillé d'une longue tunique verte les regarde en souriant, entouré de trois énormes grizzlys qui ont tout l'air de vouloir attaquer les personnages. Le vieil homme commence alors à les interroger, et les ours s'installent calmement à ses pieds, tout en continuant à surveiller le groupe... (Il s'agit encore une fois d'une puissante illusion : il n'y a aucun ours et les personnages ont toujours leur équipement avec eux, mais ils sont incapables de le voir et même de le sentir au toucher!). Si les personnages tentent quoi que ce soit et ne disent pas la vérité sur eux-mêmes, le vieillard, avec un sourire narquois, fait un geste rapide... Ils ont le temps de voir les ours disparaître avant de perdre conscience sans rien pouvoir faire... et se réveille plus tard, dans la 1ère situation décrite ci-dessus.

S'il gardent leur calme et disent toute la vérité sur eux-mêmes et leur mission,, le vieil homme leur demande d'être encore un peu patients, ils perdent conscience de la même manière, mais se réveille dans la situation décrite ci-dessus.

Si les aventuriers déclarent spontanément qu'ils sont et ce qu'ils cherchent (qu'ils s'adressent directement à l'oiseau ou qu'ils "parlent en

l'air"), et notamment si l'un d'eux sort la bille de jade, ils verront alors l'oiseau s'envoler et venir tourner au dessus de leur tête en un vol hypnotique, et perdront conscience... Ils se réveilleront dans ce qui semble être une cabane en bois construite dans un arbre (on voit de grosses branches "inscrutées" dans les murs...). Près d'eux, un vieil homme souriant les regarde tout en continuant à tourner une cuiller en bois dans une marmite de laquelle s'échappe un fumet alléchant...

"Soyez les bienvenus en ma modeste demeure" leur dit le vieillard. Puis il continue à les interroger aimablement, et dès qu'il sait qu'ils ont la bille de jade, leur demande de la lui donner. Dès qu'il l'a en main, il leur sourit avec bienveillance en disant " Attendez-moi bien tranquillement et servez-vous à manger... Je ne serais pas long". Puis il disparaît comme par enchantement.

La cabane est meublée de manière fruste mais soignée. Au centre du plancher, une trappe permet de descendre jusqu'au sol 10m plus bas en empruntant les branches du grand chêne. Si les aventuriers sortent de la cabane pour tenter de s'orienter (par exemple en grim pant en haut de l'arbre), ils ne reconnaîtront absolument pas le paysage et ne pourront savoir dans quelle partie de la forêt ils se trouvent. Une demi-heure plus tard, le vieil homme réapparaît parmi les personnages. Sans rien dire, il les regarde quelques secondes d'un air bienveillant mais empreint d'une certaine gravité. Avant qu'ils ne puissent lui parler, il s'adresse à eux en ces termes :

"Valeureux jeunes gens, soyez les bienvenus. Comme vous l'avez sans doute deviné, je suis le Pélerin Turquoise... Grâce au message télépathique inscrit dans cette bille de jade, objet de grand pouvoir, je sais tout de vous et des raisons de votre visite en ce lieu secret. Il est possible que je puisse vous aider. La gravité de la situation m'oblige à rompre le vœu que j'avais fait il y a bien longtemps de ne plus intervenir dans les affaires de ce monde... Ce qui m'obligera sans douter à le quitter définitivement, mais ceci est au delà de ce qui nous concerne en ce moment. Mais j'ai senti qu'il y avait dans la bille de jade une force qui n'y a pas été mise par Maître Tcharraz, et qui doit concerner l'un d'entre vous. Je vous prie de vous détendre et de me laisser consulter vos esprits".

Il ferme les yeux et chaque aventurier a la très nette sensation d'être "visité" par l'esprit du mage. Au bout de quelques minutes, il rouvre ses yeux, la bonté et le calme de ce regard apaisent le trouble intense qu'ils ont pu ressentir. Puis il regarde intensément le personnage qui a vécu l'expérience la plus troublante en cette nuit qui a précédé le départ pour l'aventure, et lui demande de tendre sa main ouverte. Il dépose alors la bille de jade au creux de cette main. Le personnage referme sa main et tombe immédiatement dans le

coma (voir p.10). Le vieil homme a l'air légèrement surpris et vient alors examiner l'aventurier. Puis il se tourne vers ses compagnons et leur dit que tout va bien, mais qu'il n'y a rien d'autre à faire que d'attendre qu'il reprenne conscience. Il leur propose de les guérir de leurs blessures s'ils en ont le besoin. Il sera très aimable avec eux mais ne répondra à aucune question concernant son existence. Il ne sait rien sur les pirates mais leur explique que tout ceci est l'œuvre d'un puissant mage au service de la Destruction qu'ils vont devoir affronter sans attendre.

Quand le personnage "Elu" reprend conscience, il reprend la bille de jade et pose ses mains sur le front de celui-ci. Il ferme à nouveau les yeux et dit :

"Les Seigneurs de l'Equilibre vous ont choisi, et votre compagnon le sait bien maintenant... Votre mission est fondamentale, et vous devez la mener à bien au plus vite. Mais il vous faut vous reposer complètement avant de partir. Je reviendrai plus tard, quand je saurai que vous êtes prêts..." Et il disparaît...

Lorsque les aventuriers auront complètement récupéré leurs forces, le Pélerin Turquoise fera à nouveau apparition parmi eux. Il donnera au personnage ayant le plus fort potentiel de magie un pendentif en argent, formé d'une petite boule en métal ciselé renfermant la bille de jade, en lui disant que cet objet augmentera son pouvoir magique tant qu'il le portera. Ce personnage ne pourra pas être "l'Elu". Puis il leur dira adieu et les aventuriers se retrouveront tout-à-coup dans la clairière au pied de la cascade, qu'ils pourront quitter cette fois sans problème.

Le personnage qui porte le pendentif verra son potentiel de Magie augmenté de 20% tant qu'il l'aura autour du cou. Il détermine immédiatement les sortilèges supplémentaires auxquels il a droit (note : même si son potentiel dépasse alors 60, il ne devient pas Mage pour autant, et ne dispose pas de Petits Sorts de Mage!), et que lui enseigne le Pélerin Turquoise.

Les aventuriers ne verront plus le Pélerin Turquoise, même s'ils retournent par la suite dans la clairière. Le pouvoir du pendentif durera une semaine. Si les aventuriers reviennent sains et saufs à Oross, Maître Tcharraz demandera à récupérer la bille de jade (qu'il est de toute manière seul à savoir utiliser...)



LE REPAIRE DES PIRATES.

Accès au Repaire.

1) Par la mer - Il est impossible de tomber par hasard sur la grotte d'entrée du port souterrain du repaire. Découragez une exploration de la côte de la presqu'île de Slun en insistant sur le danger extrême de la navigation et les difficultés d'accostage. Si, malgré tout, les personnages découvrent le fjord et l'entrée du port, ils seront vus par les gardes de la tour et un piège leur sera tendu.

2) Par les terres - Si les aventuriers ont découvert les traces aux abords du hameau (G), ils pourront les suivre sans trop de difficultés jusqu'à l'enclos situé à l'entrée du cirque rocheux. S'ils découvrent des traces de lions dans la lande, ils pourront peut-être les suivre (Talent de Pistage) jusqu'à l'entrée de la grotte des fauves. S'ils explorent la lande rocheuse de la presqu'île, ils auront 50% de chance de voir un mince filet de fumée dans les rochers (après 4H d'exploration) ce qui peut les conduire en haut du théâtre en plein air)

1) Le Cirque rocheux. Un bosquet de vieux chênes (remarquables car ce sont les seuls gros arbres des alentours) est caché dans le creux d'un cirque rocheux d'une centaine de mètres de diamètre. A l'entrée de ce cirque est construit un enclos en bois enfermant une vingtaine de chevaux. Près de la porte de l'enclos, une baraque en rondins est habitée en permanence par trois

gardes. Ils ont les mêmes caractéristiques et le même équipement que les pirates de la salle (3). Ils sont relevés une fois par jour, et ne disposent d'aucun système d'alerte. Comme tous les pirates, ils connaissent l'entrée secrète dans le gros chêne, mais ni la force, ni la persuasion ne les feront en parler. Si les aventuriers explorent le cirque rocheux, ils pourront après une demi-heure (chances normales de Détection) découvrir le passage secret dans le tronc du plus gros des chênes, au centre du bosquet. Cet arbre est creux, et sous une trappe, ils découvriront une galerie qui descend sous terre. Cette galerie débouche après 5mn de marche sur la porte du repaire (1).

2) La Grotte des Fauves - Elle est située dans les rochers au dessus du cirque rocheux, à environ 15mn de marche vers l'ouest. Il y a de nombreuses traces de fauves devant l'entrée, ainsi qu'une odeur caractéristique à ce genre d'endroit. Au fond d'une petite grotte vide est creusée une galerie en pente qui débouche après 1/4 d'heure à l'entrée de la salle des fauves (10).

3) Le Théâtre à ciel ouvert - Si les aventuriers aperçoivent de la fumée et se dirigent vers elle, ils arriveront au bord d'un gouffre à peu près circulaire d'une cinquantaine de mètres de diamètre. Au fond de ce gouffre, à environ 50m en contrebas, ils auront la surprise de voir les gradins en pierre d'un théâtre. La construction a l'air ancienne mais n'est pas une ruine. Les parois du gouffre sont très abruptes et il est absolument impossible d'y descendre sans cordes. Il sera possible d'attacher une corde aux rochers au bord du gouffre, mais tout personnage tentant cette descente devra faire un test de Capacités Physiques, sous peine de chute.



énéralité.

Le repaire des pirates est creusé dans la roche de la presqu'île. Les murs sont taillés de manière assez inégale.

Les plafonds sont en général à 3m de haut (sauf indications contraires). Il est assez aisé de se rendre compte que l'endroit a été construit il y a longtemps. Quand les aventuriers parviennent au repaire, il est assez peu peuplé, car Malingorl est parti en expédition avec la plupart des pirates. Les points marqués d'une croix sur le plan sont normalement occupés par un garde. Mais, en l'absence de Malingorl, la discipline s'est quelque peu relâchée, et il y a, à tout moment, 25% de chance qu'un garde ne soit pas à son poste, et la nuit il y a 75% de chance qu'un garde soit endormi. Dans la journée, les pirates du dortoir (26) peuvent se trouver dans d'autres pièces. A vous de déterminer si des pirates sont dans une salle à tel ou tel moment. Dans de tels cas, ces pirates font partie du total donné en (26); ils ne sont pas en plus. La nuit, ils sont tous dans le dortoir. Ces pirates sont tous des hommes de Kelgrod (voir -40-) et lui obéiront, même s'il s'agit de trahir Malingorl. Aucun n'est au courant de l'existence de Ximitl et de la présence des Créatures des Abysses. Il y a pratiquement partout des porte-torches. Certaines sont allumées (voir plan).

Description des Lieux.

1) **Entrée** - Une porte en métal renforcé, fermée à clé. Le chef des gardes de (3) a cette clé sur lui. Derrière cette porte, un escalier descend d'une quinzaine de mètres jusqu'à un palier de 3m carré. Là, une porte en métal poli, couleur cuivre, sans poignée ni serrure. Une plaquette en métal argenté est inscrite dans le mur à droite de cette porte. Quand on pose la paume de la main nue sur cette plaquette, la porte s'ouvre en coulissant vers le haut.

2) **Grande salle circulaire en métal noir** - Dès que l'on y pénètre, une lueur verdâtre venue de nulle part commence à éclairer le centre de cette salle. La porte par laquelle on est entré commence à se refermer. Il est impossible de l'en empêcher, et elle sera à nouveau close au bout de quinze secondes. On voit alors qu'il y a en tout 8 portes identiques dans cette pièce. La lueur verdâtre forme maintenant un cercle de lumière vive au centre de la pièce. Les aventuriers commencent à entendre un chant étrange s'élever,

comme une mélodie incompréhensible de voix graves (entre les chants grégoriens et thibétains, si vous voyez ce que je veux vous dire...!) Ceci dure deux minutes, pendant lesquelles il sera absolument impossible d'ouvrir les portes autour de la pièce (elles sont toutes identiques, y compris la petite plaque de métal argentée sur la droite). Dès que le chant s'arrête la lueur s'affaiblit, et il est alors possible d'ouvrir l'une quelconque des huit portes, mais on ne pourra jamais en ouvrir qu'une seule à la fois. Pendant le temps que dure le chant, la pièce fait un huitième de tour vers la droite, de manière complètement imperceptible.

Toute porte ouverte se referme automatiquement après deux minutes, et alors le phénomène recommence. Ceci se produit même si aucune porte n'est ouverte pendant les deux minutes de silence. Le seul moyen d'empêcher la pièce de tourner sur elle-même est qu'un personnage se tienne au centre du halo lumineux et chante avec les voix de nulle part. Les pirates connaissent, bien entendu, ce moyen d'immobiliser la pièce.

Note : faites très attention de bien repérer les positions des personnages par rapport aux portes, et bien entendu, le mouvement de la pièce, afin de savoir devant quel couloir ou escalier ils vont se trouver quand ils ouvriront une porte.

3) **Salle de garde** - Derrière la porte en bois ferré, une grande salle contenant des lits, armoires, grands coffres, deux grandes tables avec des bancs, de quoi loger une vingtaine d'hommes.

Dix pirates sont installés là en ce moment; ils s'ennuient ferme et, ne craignant pas d'attaque, seront très faciles à surprendre. Dans la journée, ils discutent, jouent ou dorment, et dans la nuit ils ne font pas de tour de garde. Leurs armes sont accrochées aux rateliers.

PIRATES (x9) - P.A.:55 / PdV:18 /
Armure : Cuir R + Casque : 2
Défense 2 (+ bouclier)
Armes : Sabre 1D10
Poignard 1D6

SERGEANT : PA: 65 / PdV 22 /
Armure : 2
Défense :4(+ bouclier)
Armes : Sabre & Poignard

A part divers objets personnels (cartes, dés, etc...) chaque pirate possède 10 à 30 Aris. Il y a une importante réserve de nourriture dans l'un des coffres.

4) **Salle de garde** - Idem que (3), mais inoccupée.

5- **Couloir** - Les deux portes aux extrémités semblent fermées à clé, il sera impossible de les ouvrir car ce sont de fausses portes. Si on tente de les détruire, on pourra s'apercevoir que derrière il n'y a que la roche.

6) **Pièce vide** - Le mur de gauche est recouvert d'un bas relief représentant des monstres marins (pieuvres géantes, etc..) en train de couler un grand navire. Dès que quelqu'un touche ces sculptures (par exemple en tentant de découvrir un passage secret), la porte d'entrée se referme brusquement, et les personnages présents dans cette pièce sont instantanément téléportés en (16) sans pouvoir s'en rendre compte.

7) **Derrière le passage secret**, un long couloir part à droite et à gauche. On ne voit pas le bout du couloir (et pour cause...!). Ce passage secret se refermera automatiquement au bout de deux minutes. On s'aperçoit alors qu'il est impossible d'en distinguer le contour, mais si les personnages n'ont pas bougé, ils le retrouveront sans avoir à détecter à nouveau. Mais s'ils commencent à marcher dans ce couloir, les problèmes commencent. Ce couloir est en fait une puissante illusion: qu'ils partent à droite ou à gauche, ils n'en verront jamais le bout, car en fait ils restent sur place, voyant toujours devant eux un couloir sans fin. A partir de ce moment, il leur faudra à nouveau détecter pour retrouver le passage secret par lequel ils sont entrés dans ce piège (et qui est toujours à côté d'eux), mais vous donnerez un malus de 10% au test de Détection pour chaque heure passée dans ce couloir. Dès qu'un personnage devinera la réalité de la situation, la redécouverte du passage secret sera automatique.

Note : il est possible que les aventuriers passent de très longues heures à arpenter ce couloir. Mais vous ne devez en aucun cas les laisser mourir ici! Quand la dose maximum de fatigue et d'angoisse sera atteinte, aidez-les à sortir.

8) **Couloir** - Il y règne une vague odeur de fauve. On voit le long mur, au ras du sol, de petites ouvertures (30cm x 50cm) espacées d'environ 5m l'une de l'autre. L'odeur semble provenir de derrière ces soupiraux. On peut voir derrière ces ouvertures, en contrebas, un couloir de un mètre de hauteur.

9) **Chambre du Maître des Fauves** - C'est ici que vit Krunk le dompteur. Ce colosse de deux mètres pour 150kgs de muscle ne brille pas par son intelligence, mais est le seul (à part Zamir, à qui il est entièrement dévoué) à pouvoir

se faire respecter des fauves. Si ses favoris ont rencontré les aventuriers dans la région et sont rentrés à la ménagerie, ils lui auront fait comprendre qu'il y a des intrus autour de Morkal. Krunk en aura alors averti Kelgrod; et le repaire sera en état d'alerte (gardes doublées et vigilantes). Lui-même sera sur ces gardes et aura en permanence un des lions auprès de lui.

Son logement est meublé de manière frustre. Il y a un lit de bois recouvert d'une paillasse une armoire avec un armure en cuir renforcé et divers fouets, piques et bâtons, une petite table avec un tabouret, un petit garde-manger avec de la nourriture et du vin.

En bas de l'armoire se trouve un petit coffre fermé à clé (Krunk) a la clé sur lui. Dans ce coffre est soigneusement rangée une magnifique cape en strass (100 Aris), un gros ceinturon avec une boucle en argent et serti de pierres (200 Aris) et deux bracelets de force (50 Aris chaque). Sur le mur Est, 5 leviers commandent les grilles de 10.

Krunk entrera dans une furieuse colère (mêmes effets que le sort "Berseker" -Casus Belli n°25-) si on fait du mal aux fauves. Il a sur lui 2 clés (voir 18) et un passe pour les portes des couloirs.

KRUNK : I : 4 - F : 35 - D : 20 - C :
25 - P : 8 - Ch : 6
P.A.:80 Défense 8 Armes: poignard
1D6 - pique 1D10 (2,5m de long), fouet 1D3
PdV:25

10) **Ménagerie** - Le plafond est ici à 6m de haut. L'ensemble est bien entretenu (mais n'en reste pas moins une cage aux fauves!)

La cage A abrite cinq lions. Au moins deux d'entre eux sont très souvent lâchés dans la région (voir la Table de Rencontres). Ils sont très bien dressés et reviennent d'eux-mêmes à la ménagerie. Quand il y en a dehors, la grille d'accès reste ouverte et Krunk la referme à leur retour.

La cage B abrite deux énormes tigres "dents de sabre". Krunk les a également apprivoisés, mais ils sont moins dociles et restent dans la ménagerie. Krunk les amène de temps à autre dans l'arène du cirque pour faire de l'exercice.

Ces deux cages sont séparées par un mur de 3,5m de haut et 1m de large. Des échelons de métal scellés au bout de ce mur permettent de grimper dessus et ainsi accéder à la porte donnant à l'étage supérieur. C'est le chemin qu'empruntent les aides de Krunk quand il a besoin d'eux (ce sont eux qui nourrissent les fauves en leur jetant la viande du haut de ce mur). Des pointes acérées recourbées vers le bas en hérissent le bord supérieur. Si Krunk surprend des intrus dans la

ménagerie, sa première réaction sera d'ouvrir une cage et ordonner aux fauves d'attaquer.

LION (x5) : P.A : 55 - Dg : D6+2
PdV / 16 - Vd : +++

- Apprivoiser : O5%

TIGRE " DENTS DE SABRE " (x2)
: P.A : 60 Dg : 1D10+2
PdV : 25 Vd : +
Apprivoiser : O3%

11) Logement des aides. Ici vivent trois jeunes hommes chargés de l'entretien de la ménagerie et du vivier. Ils n'aiment pas beaucoup Krunk qui est souvent violent avec eux, mais ils le craignent et le respectent quand même un peu car il leur apprend le métier de dompteur. Ils ont un grand respect pour Zamir qui vient quotidiennement voir les animaux dont ils s'occupent et leur prodigue aimablement de très judicieux conseils.

Cette chambre contient trois lits et trois armoires, une grande table avec des bancs et un petit "coin cuisine". En fouillant les armoires, on trouvera dans chacune de l'argent caché (10 à 60 Aris).

JEUNES GENS (x3) : P.A : 25
Arme : poignard (1 seulement)
PdV : 8

Dans le couloir après cette chambre, en se dirigeant vers (15), il y a un piège. Il s'agit d'une trappe qui s'ouvre dès qu'il y a plus de 50kgs dessus, donnant sur un conduit très en pente qui débouche dans la cage A du vivier. Ce piège est enclenché en permanence, mais il y a dans le mur sud, de chaque côté de ce piège, un petit mécanisme secret permettant de le verrouiller pour pouvoir passer dessus sans danger.

12) Remise - Cette pièce contient de nombreuses caisses avec divers ustensiles et outillages utilisés pour le dressage et les spectacles de fauves et autres animaux. Il y a, entre autre, une vingtaine de piques de divers modèles, au moins 100m de corde, des tas de tubes en fer, trois grosses jarres d'huile.

Dans le coin nord-ouest, une porte donne sur l'escalier en colimaçon qui descend jusqu'au vivier, une quinzaine de mètres en deçà.

13) Chambre froide - Salle très fraîche, munie d'une porte hermétique pouvant s'ouvrir des deux côtés. Une bonne douzaine de carcasses fraîches de bœuf y sont suspendues. Il y a un étal de boucher auquel sont accrochés une dizaine de couteaux (l'un des aides est aussi garçon-boucher). Il y a également de nombreuses

caisses contenant diverses denrées périssables (dont notamment plus de 200kgs de poissons frais).

14) Le vivier - Cette énorme grotte naturelle a été aménagée afin d'abriter divers monstres marins que Zamir a plus ou moins apprivoisés pour ses spectacles de cirque (mais ils sont surtout utilisés pour des exécutions raffinées). Malingorl espère de plus pouvoir bientôt les utiliser dans ses raids meurtriers.

Elle fait environ 15m de haut au centre. Elle est alimentée en eau de mer par un conduit naturel la reliant à la grotte (17). A marée basse, il y a entre 1 à 2 mètres de fond, sauf en D qui est une cavité de 8m de fond. Trois plates-formes, reliées par des passages en pierre construits sur des piliers, permettent d'accéder par le haut aux cages en métal séparant la grotte en plusieurs espaces distincts. Un conduit a été creusé vers le cirque-théâtre pour permettre d'y amener les monstres. Ce conduit est longé par un passage surélevé de 1m de large. Au pied de l'escalier venant de (12) se trouvent 4 leviers servant à ouvrir les quatre cages.

La cage A renferme 5 LANGOUSTES GEANTES :

P.A:30 - PdV:20 - Pr.N:4 -
Dg:D10+2 - Vd:- apprivoiser:O5%

La cage B renferme 6 CRABES GEANTES :

P.A:25 - PdV:15 - Pr.N:4 - Dg:D10 -
Vd:- apprivoiser : O8%

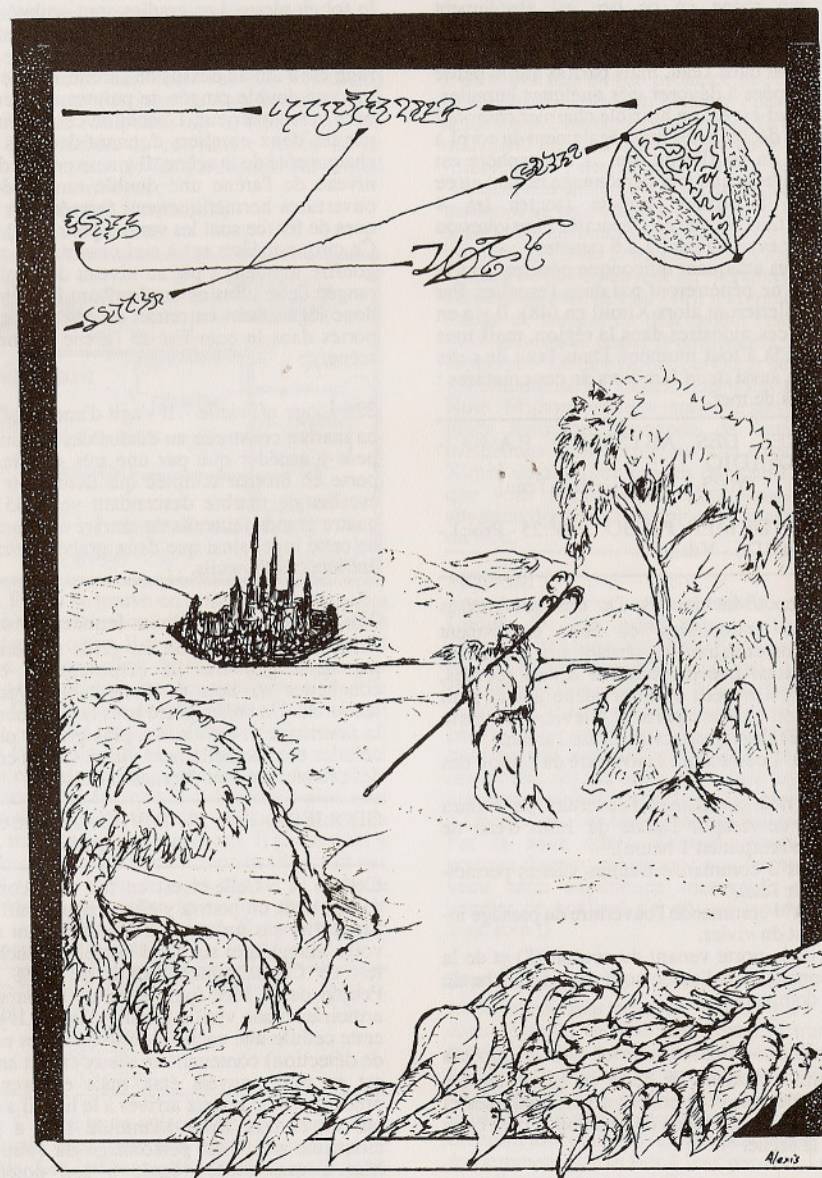
La cage C est actuellement vide.

La cage D abrite 2 MURENES :

P.A:60 - PdV:25 - Pr.N:0 -
Dg:1D10+2 - Vd:+++ dans l'eau/ apprivoiser :
O2%

15) Couloir - Rigoureusement identique au couloir 5, sauf que les deux portes aux extrémités sont vraies!.

16) Pièce vide - Rigoureusement identique à la pièce (6). Il y a le même système de téléportation (transportant instantanément vers -6-), mais il ne fonctionne que lorsque l'on vient de l'extérieur de la pièce (il ne fonctionne pas immédiatement en sens inverse lorsque l'on vient d'être téléporté de -6-; il faut d'abord sortir). Il y a de plus un passage secret conduisant à un long escalier très humide (test de Capacités Physiques à mi-chemin pour voir si l'on tombe ou non). Au trois quarts de la descente, on commence à sentir une vague odeur de pourriture (qui rappellera celle du port de Morkal).



17) **Grotte/Repaire des Créatures des Abysses.** L'odeur qui règne en ce lieu est absolument abominable. Entre 4 et 14 (2D6+2) Créatures des Abysses sont présentes ici à tout moment, généralement dans l'eau, mais parfois sur la petite plage, occupées à dévorer vifs quelques humains. Le recoin sud-est est un horrible charnier composé de cadavres déchiquetés mais également de corps à qui il reste un souffle de vie... L'atmosphère est tellement infecte que tout personnage restant en ce lieu devra à chaque minute (toutes les 4 séquences) faire un test de Capacités Physiques ou bien tomber évanoui pour 1 à 6 minutes. Les monstres attaquent quiconque pénètre dans la grotte mais ne pénétreront pas dans l'escalier. Par contre, ils alerteront alors Ximitl en (48). Il y a en tout 40 de ces monstres dans la région, mais tous ne sont pas là à tout moment. Dans l'eau de cette grotte il y a aussi deux familiers de ces créatures : des léopards de mer.

CREATURES DES ABYSSES : P.A:40 - PdV:10 - Dg:1D10
PrN:3 - Vd(+++ dans l'eau)

LEOPARDS DE MER: P.A:30 - PdV:25 - PrN:1 - Dg:1D6 - Vd:++

18 - **Entrepôt/Machineries.** De très nombreuses caisses sont entreposées ici. Elles contiennent divers engins et ustensiles servant aux spectacles de cirque ainsi que du matériel divers (cordes, outils, etc.). Un petit escalier mène à un petit réduit où l'on voit une porte et 4 leviers. La porte (fermé à clé) s'ouvre directement sur l'arène.

Le levier n°1 commande l'ouverture du couloir des fauves.

Le levier n°2 commande l'ouverture de vannes permettant de remplir l'arène de 1,5m d'eau de mer (elle se remplit en 1 heure).

Le levier n°3 commande d'autres vannes permettant de vider l'eau.

Le levier n°4 commande l'ouverture du passage inondé venant du vivier.

Les clés de la porte venant du couloir (8) et de la porte donnant dans l'arène sont dans le poche de Kruln le dompteur.

19) **Coulisses** - Grande salle où sont entreposés de nombreux éléments de décor en bois peint. De grandes penderies contiennent divers costumes et masques. Un grand rideau de cuir noir sépare cette pièce de la scène.

20) **Scène** - Plate-forme en marbre gris surplombant l'arène de 3m. De ce côté, le rideau de cuir noir porte un grand dessin représentant une tête de mort avec un chapeau et un maquillage de clown.

21) **Arène** - Du sable est réparti inégalement sur le sol en pierre. Les gradins sont sculptés à même la roche et peuvent contenir environ 800 spectateurs, répartis sur 14 paliers. Le premier rang est à 2m au dessus de l'arène, et en est séparé par une double rangée de pointes acérées recourbées vers l'intérieur. L'accès de ces gradins se fait par les deux escaliers donnant dans les halls de chaque côté de la scène. Il y a un peu au dessus du niveau de l'arène une double rangée de petites ouvertures hermétiquement fermées par des plaques de fer (ce sont les vannes pour l'eau).

Ce cirque-théâtre est à ciel ouvert. Les parois du gouffre tombent à pic au niveau de la plus haute rangée de gradins et surplombant la scène qui est donc légèrement en retrait de ces parois. Il y a 3 portes dans le coin Est de l'arène et une sous la scène.

22) **Loge officielle** - Il s'agit d'une large avancée en marbre construite au-dessus des gradins. On ne peut y accéder que par une très grande double-porte en bronze sculptée qui donne sur le large escalier de marbre descendant vers (45). Il y a quatre grands fauteuils de marbre au premier rang de cette loge, ainsi que deux grands bancs placés derrière ces fauteuils.

23) **Prison** - Vingt cellules fermées par une grille cadenasée. Cet endroit est gardé en permanence par deux geoliers. Ils disposent ici de deux couchettes en bois et d'une table avec deux tabourets. Un coffre placé sous la table contient de la nourriture et du vin. La plus grande partie des cellules sont actuellement vides. Celles contenant des prisonniers sont décrites ci-dessous.

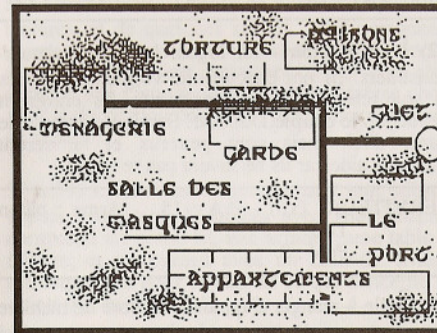
GEOLIERS - P.A: 35 - PdV:13 - Armure cuir (1)
Armes : poignard

Cellule A : Celle-ci est en fait vide comme les autres, mais on pourra y observer un graffiti assez particulier sur un mur : il représente un navire à voile triangulaire sur fond de soleil couchant (un test de Connaissance -bonus de 20% pour le Peuple de la Mer (permettra de reconnaître les armoiries d'une vieille famille d'Isbur). Il y a dans cette cellule une cache secrète (chances normales de détection) contenant un vieux carnet en cuir. Il est en très mauvais état, mais en prenant des précautions on pourra arriver à le lire. Il a été écrit par un certain Kom Mantould il y a près de cinquante ans. Tout personnage du Peuple de la Mer a une chance égale à son potentiel de Connaissance de se rappeler qu'il s'agissait d'un des meilleurs navigateurs de l'époque, personnage très influent de la ville d'Isbur au moment de l'invasion des pirates. Il y raconte en détail comment les Flibustiers-Baladins ont envahi sa

ville et les circonstances de sa capture. Outre l'intérêt historique de cette histoire, on y trouve une description précise de Malingorl (si les aventuriers le voient, ils s'apercevront ainsi avec stupeur qu'il n'a pas vieilli) et surtout un plan du repaire (du moins des lieux vus par Mentould) ainsi qu'une note décrivant le fonctionnement et l'utilisation des sculptures de la salle (46). De plus, si l'on déchire la couverture reliée de ce carnet, on trouvera un fin parchemin sur lequel sont écrit deux sortilèges :

Accélération / Invisibilité

Plan dessiné dans le carnet :



Cellule B - Ici se trouve un prisonnier dans un état lamentable. Il a de nombreuses blessures et est à moitié dans le coma. Il faudra le soigner pour qu'il reprenne suffisamment de forces pour expliquer qui il est et tente de suivre les aventuriers. C'est le sergent Domlin, qui faisait partie de la troupe envoyée d'Oross peu de temps auparavant. Il raconte comment lui et ses camarades ont été attaqués en arrivant dans les ruines de Morkal, et que lui seul a été épargné. Il a depuis été plusieurs fois torturé et a vu le chef des pirates (il pourra le décrire, mais ne sait pas qui il est). Il pense qu'il y a près de cent pirates dans le repaire (il ne sait pas qu'il est actuellement presque désert). Il désirera bien évidemment quitter sa cellule et suivre le groupe, mais il est très diminué. Il a un malus de 25% sur tous ses talents.

SERGEANT DOMLIN : I:13- F:19 - D:21 - C:10(28) - P:16 - Ch:18
PdV actuels (10)
PA:68 (-25)
Tir : 37 (-25)

Cellule C : Un autre prisonnier. Egalement dans un mauvais état, mais pas autant blessé que le précédent. Les lambeaux de vêtements qu'il porte semblent avoir été une riche parure. Il est à demi-mort et passe sans transition d'un état de prostration totale à une bruyante exubérance, sans souci des circonstances. Il ne s souvient pas qui il est et le seul moyen de le savoir serait d'avoir été à Isbur

se renseigner sur le marchand disparu il y a quelque temps...

Car il s'agit bien de Mijhom-le-marchand (voir "Une nuit agitée") dont la riche famille a promis 3000 Aris à qui le retrouverait.

Il a été une fois mis en présence de Ximitl dans sa grotte, celui-ci désirant l'étudier pour prendre son apparence. C'est cette rencontre qui a traumatisé le marchand et, dans son délire, il parle parfois d'un "diable noir", de "lézards à deux pattes", de la "lumière des ténèbres", et autres expressions énigmatiques se rapportant à Ximitl et à la salle (48). Mais il est absolument incapable d'y conduire les aventuriers (il ne comprend d'ailleurs pas grand-chose à ce qu'ils peuvent lui raconter); par contre, s'il pénètre avec eux en (48), il commencera à être frappé de stupeur en descendant l'escalier et dès qu'on ouvrira la porte, il prononcera, l'air hagard, la phrase : "Ombre Noire, Serviteur des Entrailles" qui immobilise les gardes. Puis il s'évanouira...

Note : Mijhom est un personnage très intéressant à jouer mais qui demande de l'attention. Les indications qu'il donne sur son expérience avec Ximitl devront être noyées dans un flot de délire que vous improviserez. Pour savoir dans une situation donnée s'il est prostré ou agit tirez à pile ou face.

MIJHOM P: A : 15 -- PdV : 9

Cellule D: Un jeune garçon d'une douzaine d'années, très beau, est allongé nu sur la couchette de la cellule. Il semble endormi, mais il sera absolument impossible de le réveiller (même par magie!). S'il est emporté et amené en mer par un personnage serviteur de l'Equilibre il se transformera alors en un goéland doré géant, qui remerciera ses sauveurs en portant leur navire où bon leur semblera, par delà les nuages (une arrivée à Oross dans cet équipage fera son petit effet !). Par la suite (dans d'autres aventures!) vous pourrez donner une chance aux aventuriers ayant vécu cette expérience incroyable de pouvoir appeler ce goéland s'il en ont besoin... (utiliser avec soin !)

24) **Chambre de Torture** - Décoration et meublement tout ce qu'il y a de plus classique dans ce genre de lieu. Les divers instruments de torture sont très bien entretenus par le bourreau et son aide, un homme nain et difforme, qui vivent là en permanence. Ce sont deux parfaits sadiques, mais ils sont pleutres comme ce n'est pas permis et feront tout pour sauver leur peau. Mais il ne faut évidemment pas se fier à leur parole... Le couloir vers l'est conduit jusqu'à une grande salle située sous la scène du théâtre.

Dans cette salle sont entreposées de nombreuses armes et armures, ainsi que tout l'attirail nécessaire aux combats de gladiateurs et aux

spectacles de l'arène. Le plus étrange est d'y voir trois magnifiques barques avec une étrange plate-forme (barques destinées à des joutes nautiques). Une porte fermée à clé donne sur l'arène. La clé est accrochée à côté de la porte.

BOURREAU : PA : 40 Dg : poignard - PdV : 20
AIDE : PA : 20 - Dg : poignard - PdV : 10

25) Loges : Une longue table fait le tour des murs sur lesquels sont posés de grands miroirs. Dans des tiroirs, on pourra trouver une très grande quantité de maquillages divers, ainsi que des perruques et des postiches en tous genres. Une penderie contient divers vêtements.

26) Dortoir - Contient une vingtaine de lits à trois étages, des tables de nuit et de petites armoires. Actuellement n'y logent que quinze gardes, dont un lieutenant.

PIRATES (14) - PA : 55 / PdV : 18 Protection : 2
Sabre D10 Défense 2 + bouclier
Poignard D6

LIEUTENANT - PA 75 / PdV : 30 Protection 3
Sabre D10+2 Défense 6+bouclier
Lance D10

Note : N'oubliez pas que ces pirates ne sont pas en permanence dans ce dortoir (sauf la nuit) et que parmi eux, certains sont en poste aux points du repaire marqués d'une croix (sauf dans le port).

27) Armurerie - Toutes sortes d'armes en grande quantité sont posées sur des rateliers. Il y a aussi de nombreux boucliers et des armures en cuir renforcé (avec casques).

28) Salle d'arme - De la paille recouvre le sol de cette salle d'entraînement. Il y a trois mannequins en bois portant des traces de coups. Si des hommes sont en train de s'y entraîner, on les entend très bien aux alentours.

29) Réfectoire - Quatre grandes tables et des bancs. Il y a de la place pour plus de cinquante personnes.

30) Cuisine - Très propres et très bien équipées. Il y a une très grande cheminée (un bœuf y entrerait à l'aise!) et quelques fourneaux. Trois petites portes fermées par des verrous donnent sur des garde-manger abondamment garnis :
A - de la viande séchée et des fromages
B - diverses céréales, légumes secs et du pain
C - diverses denrées.

31) Logement - Chambre très propre et meublée simplement d'un grand lit, une armoire, une table et quatre chaises. C'est ici que vivent Alphonse et Germaine Dubouif, qui dirigent la cuisine et le service. Ils sont très dévoués à leur maîtres et ne trahirent pas.

ALPHONSE - P.A. : 30 - Poignard D6
PdV : 15

GERMAINE - P.A. : 20 - Rouleau à pâtisserie
Dg 1/2 point
PdV : 10

32) Petit Dortoir - Ici logent les six serveurs-/cuisiniers. Ils ont chacun une vingtaine d'années et son retenus ici par contrainte. Ils craignent beaucoup le couple Dubouif. Seraient contents de partir d'ici, mais sont peureux et ne seront d'aucune aide car ils ne savent pas se battre.

SERVITEUR (x6) - P.A. : 15 Arme : bâton
1D3
PdV : 8

33) Salle-à-manger d'apparat - Décoré de manière imposante par des tentures noires et rouges, ainsi que des tapisseries de mauvais goût. Une grande table en bois précieux est entourée d'une vingtaine de fauteuils sculptés. De grands buffets de style contiennent plein de vaisselle en argent et en étain, ainsi que des verres en cristal.

34) Fumoir - Petite pièce meublée de plusieurs divans et fauteuils en cuir noir. Trois beaux et lourds tapis recouvrent le sol. Il y a de petites tables basses sur lesquelles sont posées plusieurs pipes de différentes tailles et modèles. Il y a des tiroirs à ces tables et l'un d'eux est fermé à clé. Dans ce tiroir on trouvera cinq tabatières, quatre contiennent différents tabacs fort bons; la cinquième contient un mélange de feuilles réduites en poudre fine. Tout personnage fumant de ce mélange subira les effets suivants (en suivant le même système qui est décrit au talent "Tenir la boisson"; mais les effets diffèrent).

1 point : Gaité et excitation (crises de fou rire impromptues) / -10% à tous les talents. Se calme si on lui dit de le faire.

2 points : Délire léger (idem mais ne se contrôle plus) / -20% aux talents. Commence à ne plus écouter la voix de la raison.

3 points : Gros délire (commence à avoir quelques hallucinations - à traiter différemment selon les personnages) -30% aux talents.

4 points : Halluciné (voit des monstres partout - incontrôlable) -40% à tous les talents.

5 points : Coma profond.

Il faut faire un test à chaque bouffée (il faut déjà deux bouffées pour allumer la pipe).

35) Salon- Richement décoré. Il y a un petit meuble fermé à clé contenant un large assortiment de bons alcools.

36) Grand Hall - Décoré de plusieurs tapisseries, tentures, et de quelques statues. Tout personnage commerçant réussissant un test de Connaissance y reconnaîtra des objets provenant d'Isbur, d'un style datant d'une cinquantaine d'années, (même chose pour la décoration des autres pièces de cette partie du repaire).

37 à 39) Chambres - Apparemment non utilisées depuis longtemps. Meublées avec goût, chacune comprend un grand lit, une armoire, une table de toilette, et un bureau avec un fauteuil. (Même remarque que pour le hall en ce qui concerne les objets qui les décorent).

40) Chambre - Ici vit le Capitaine Kelgrod. Il a la charge du repaire en attendant le retour de Malingorl. C'est un homme d'une quarantaine d'années, robuste et courageux, aux yeux bleugris et portant de long cheveux roux coiffés en tresses compliquées autour de son crâne. Il a de nombreuses cicatrices sur les bras et le visage. Vêtu d'une manière simple, il n'a rien d'un frimeur.

Engagé il y a peu de temps, Kelgrod ne sait rien de la véritable nature de Malingorl, ni de l'existence de Ximit le Mage. Il a une très grande confiance en son chef et ne se pose pas de questions. Mais s'il est mis devant l'évidence de la nature réelle de Malingorl et de la terrible alliance avec Ximit, il tentera de s'enfuir avec ses hommes (qui représenteront plus de la moitié des pirates, dont tous ceux actuellement présents au repaire, sauf ceux de la salle 3 ainsi que Krunck et ses aides, les geoliers, et le bourreau et son aide). C'est un non croyant convaincu et il ne sera pas aisément influençable. En tout état de cause, il agira toujours dans le sens où il voit le maximum de sécurité et de profit pour lui-même. Il ne se ralliera en aucun cas à la cause de l'Equilibre, d'autant qu'il est un pirate assez connu (tout personnage du Peuple de la Mer fait un test de Connaissance quand il le rencontre) dont la tête est mise à prix 1000Aris à Isbur.

Sa chambre est meublée de manière assez spartiate : un lit simple, un coffre contenant quelques vêtements, et un mannequin portant sa cotte de

mailles et son sabre d'abordage (arme magique D10 +4 quand utilisé en mer). Il porte une dague en permanence.

Il y a au sol, sous le mannequin, une cache secrète contenant un coffret. Dans ce coffret, son trésor personnel (1500 Aris de bijoux et pierres précieuses), 5 fioles de guérison, 5 fioles de poison, 5 fioles de contre-poison et un paquet de lettres parfumées (on y apprendra qu'il a une maîtresse à Isbur, qui n'est autre que la femme d'un riche marchand, qu'il rencontre en secret dans un petit village proche de ce port. Il a de toute évidence fait le projet de l'enlever avec son consentement et de faire chanter son mari. - Le mari sera sans doute ravi d'apprendre cela et récompensera les délateurs!).

KELGROD (voir à la fin)

41) Salle de bains. Comprend un petit système permettant de prendre des bains de vapeur. Trois grands baquets en bois sont dans un coin. Une petite pompe amène une eau douce et très fraîche. Un petit meuble contient du linge et diverses lotions et savons parfumés.

42) Salon Privé - Luxueusement meublé et décoré. Cinq fauteuils entourent une belle cheminée. Dans un coin il y a une très jolie table basse en marqueterie avec un tiroir fermé à clé. Dans ce tiroir se trouvent divers jeux en vogue sur le continent de Lyn. Au-dessus de la cheminée, un miroir est dissimulé sous un voile noir. Ce miroir est un puissant objet magique. (Mais il est scellé dans le mur et il est impossible de le décrocher). Dès que quelqu'un enlève le voile (sauf s'il le remet dans les dix secondes), Malingorl, où qu'il se trouve, est alerté de la présence de quelqu'un en ce lieu. Il peut alors voir dans un petit miroir qu'il a sur lui tout ce qui se passe dans le salon comme s'il y était. Si les aventuriers sont ainsi vus par Malingorl, il précipitera son retour et rentrera dans le repaire avec tous les pirates 12 heures plus tard. Note : Faites en secret un test de Magie pour chaque personnage regardant le miroir. S'il est réussi, dites au personnage qu'il ressent quelque chose d'étrange. S'il se concentre sur ce miroir, faites alors un test de Chance. S'il est réussi, dites-lui simplement qu'il a la très étrange sensation d'être observé...

43) Harem - Chambre luxueusement meublée avec un goût très féminin. Deux femmes y sont enfermées. Elles ne savent pas qui elles sont ni d'où elles viennent (ce sont en fait deux filles de Morkal enlevées au cours de l'attaque du village), et il semble évident qu'elles sont droguées. Elles sont très séduisantes et très légèrement vêtues. Mais attention aux séducteurs, car si elles n'opposent aucune résistance à toute avance, elles seront "piégées" par un charme pernicieux. Tout personnage ayant abusé de leur vertu ressentira dès le lendemain une très vive douleur localisée (subissant alors 1D3 de dommages) qui persistera pendant une semaine (les dommages ne sont pas guérissables avant la fin de ce délai). A la fin, ce personnage devra réussir un test de Capacités Physiques; s'il le rate, il perdra définitivement l'usage de l'objet du délit. (Ce charme est contenu dans une bague portée par ces pauvres filles).

FILLES : PdV : 8

Il y a en tout une trentaine d'objet de valeur dans cette chambre (chacun valant de 10 à 30 Aris). Chaque fille porte pour 300 Aris de bijoux.

44) Bureau - Il y a de nombreux livres anciens sur les étagères, qui feront le bonheur d'un fervent de lecture mais ne présentent aucun intérêt. Sur le grand bureau, il y a de nombreux papiers. En les étudiant, on verra diverses notes sur les activités des Flibustiers-Baladins il y a cinquante ans. On remarque que certains parchemins, plus récents, parlent du renouveau de leurs activités. Chose étrange, toutes ces notes sont de la même main. Ces notes les plus récentes sont un plan détaillé sur les six mois à venir, prévoyant l'invasion de toute la côte sud-ouest du continent, d'Isbur jusqu'à Alia... Le passage secret vers 45 s'actionne en déplaçant un livre de la bibliothèque (chances normales de Détection).

45) Chambre de Malingorl. Très beau mobilier ancien en acajou et ébène. Il y a au pied du lit un grand coffre sans serrure. Mais il est piégé: dès que l'on soulève le couvercle, un mécanisme se déclenche, et un gaz inodore se dégage de manière imperceptible dans toute la pièce. Tout personnage présent devra faire un test de "Résistance à la Boisson". Ceux qui le réussissent tomberont évanouis pendant 1 à 6 minutes; ceux qui le rate tomberont dans un profond coma; le gaz se dissipe en un tour. Si un personnage réussit de détecter un piège sur le coffre, il bloquera sans difficulté ce mécanisme.

Ce coffre contient le trésor de Malingorl (10.000 Aris de bijoux et pierres

précieuses) et un coffret contenant 10 fioles : 5 fioles de soin "concentrées" (chacune guérit 1 à 6 PVs de blessures) / 2 fioles de somnifères (chaque dose endort pour 2 à 12 heures) / 2 fioles de "Vol Libre" (chaque dose permet de se déplacer dans les airs pendant une heure) / 1 fiole d'invisibilité (rend totalement invisible celui qui la boit et ce qu'il a sur lui au moment où il boit pendant 1 à 3 heures).

46) Grand Hall - Huit grands bas-reliefs sont sculptés sur les murs de ce hall. Chaque sculpture représente un masque montrant une expression différente. Au bas de chaque masque est posée au sol une coupelle en étain. On remarque que chacune des bouches de ces masques est percée d'un petit trou. Dès que quelqu'un se déplace devant un masque et imite l'expression du visage de pierre, un petit jet de liquide se déverse de la bouche dans la coupelle qui est dessous. Boire la potion ainsi créée produira des effets en relation avec l'expression du visage.

Note : pour que la potion coule, il faut que l'imitation soit la plus parfaite possible. Pour juger cela, deux méthodes :

1) le personnage doit faire un test d'Imitation et le réussir.

2) vous montrez aux joueurs les dessins représentant les masques. Ils doivent alors réellement imiter l'expression du masque. A vous de juger de la réussite du mime (chacun devra garder l'expression 15 secondes...).

Effets des potions.

Masque A (La Tristesse) : Le personnage devient très émotif. Ses réactions sont ralenties et il perd toute initiative dès qu'il a à agir (combat ou autre). Tout lui paraît vraiment très triste, et dès qu'il se passe quelque chose près de lui (réflexion d'un compagnon, découverte de quelque chose, apparition de quelqu'un, etc...) il doit réussir un test de Magie. S'il le rate, il se réfugie dans un coin et se met à pleurer à chaudes larmes pendant 1 à 6 minutes. Tant que durent les effets de la potion, il a -10% à tous ses talents (la vie est vraiment très dure, à quoi bon tout ça...!).

Masque B (La Joie) : Mêmes effet que ci-dessus, mais au lieu de pleurer, le personnage se tord de rire s'il rate son test de Magie quand quelque chose arrive. Egalement -10% à tous les talents.

Masque C (La Colère) : Même test que précédemment quand il se passe quelque

chose, mais s'il est raté, le personnage s'énerve (si quelqu'un est impliqué, il se rue dessus pour combattre). Malus de -10% à tous les talents sauf en Attaque, Capacités Physiques, Courage, Tenir la Boisson et Arts Martiaux, talents auxquels il bénéficie au contraire d'un bonus de 10%.

Masque D (La Fatigue) : Même test dans mêmes circonstances, mais s'il est raté, le personnage s'endort comme un bienheureux (sa réaction immédiate est d'ailleurs de rejoindre un lit ou un fauteuil douillet.) Ses compagnons peuvent tenter de le réveiller (ce sera fait en 1 à 6 minutes). Il a au départ un malus de -10% à tous ses talents, et à chaque fois qu'il se sera endormi et aura été réveillé par ses compagnons, ce malus sera augmenté de 5%.

Masque E (La Folie) : Le personnage devient rapidement agité de tics nerveux et commence à raconter et à faire n'importe quoi. Malgré cet état bizarre il n'est pas vraiment gênant pour ses compagnons (mais il ne prend évidemment aucune initiative). Mais quand se sera écoulée la moitié du temps de durée des effets de la potion, il jette ses affaires par terre, commence à se déshabiller tout en se jetant contre les murs et en poussant des cris de dément. Il doit alors faire un test de Constitution. S'il le réussit, il continue de plus belle et refait le même test après 5 minutes. Dès qu'il le rate, il tombe dans le coma pour le reste de la durée de la potion (à son réveil, il ne se rappelle de rien). Si on tente de le maîtriser, il se débat en n'hésitant pas à frapper ses compagnons. Il a un malus de 20% à tous ses talents.

Masque F (La Malice) : Le personnage bénéficie d'un bonus de 10% à tous les talents faisant intervenir l'intelligence (il a donc -10% en Courage) mais il n'acquiert pas de sorts en plus.

Masque G (La Stupidité) : Exactement l'inverse du précédent.

Masque H (L'Envie) : Augmente les désirs du personnage, de quelque nature qu'ils soient. Le personnage garde toute sa conscience et n'a aucun malus. Dès que quelque chose est susceptible de créer un désir il fera tout pour l'assouvir, en utilisant au mieux ses capacités personnelles.

La durée de l'effet d'une potion sera de 4 à 6 tours (D3+3). Chaque personnage ne peut tenter qu'une fois d'obtenir la potion d'un même masque. Les effets d'une potion ne commencent à se manifester qu'un tour après l'ingurgitation.

Toutes ces potions ressemblent à de

l'eau douce et pure.

47) Chambre de Zamir le Dresseur - Zamir est le maître-dresseur des Flibustiers-Baladins. Il était déjà à ce poste il y a cinquante ans, mais il n'y a rien de magique à cela. La raison en est simplement qu'il est âgé de plus de 90 ans. Au moment de la défaite des pirates, il était dans le repaire de Slun et il y est resté pendant ces longues années, partant seulement de temps à autre dans les montagnes pour séjourner avec des animaux dans des coins sauvages. Malingorl fut surpris de le retrouver là quand il revint dans son repaire, et voyant que malgré son âge il était toujours aussi compétent, il le reprit à son service. Zamir a une confiance totale en Malingorl et a pris son retour comme une chose très naturelle. De toutes façons, sa passion pour les animaux passe avant toute autre considération. Ce n'est pas un serviteur de la Destruction, mais son attitude en a fait un allié objectif. La preuve en est qu'il a rencontré XIMITL qui lui a donné certaines instructions pour le dressage des Gœlands noirs. Mais il ne sait absolument pas où il se trouve. Zamir a toute l'apparence et l'attitude du vieux savant fou. Il est tout à fait incapable de se défendre physiquement, mais utilisera la magie pour se défendre si on l'attaque. Si on le "branche" sur les animaux, il ne se précipitera absolument pas de savoir qui sont les aventuriers et ce qu'ils font là. Mais s'il voit faire du mal à ses favoris, il sera très colère...!

Sa chambre est meublée confortablement mais est complètement encombrée de toutes sortes d'objets hétéroclites, surtout des livres empilés dans tous les coins. Il a un petit laboratoire d'alchimiste dans un coin. Chaque personnage fouillant sa chambre fait un test de Chance par heure. S'il est réussi, il trouvera un très intéressant ouvrage sur le dressage magique, abondamment noté de la main de Zamir. Une étude approfondie de ce livre procurera un bonus de 30% au talent de dressage. Parmi le fouilli de son laboratoire, on pourra trouver 10 potions : 5 fioles de Guérison / 3 fioles d'une potion permettant de parler avec n'importe quel animal pendant 1 heure / 1 potion permettant de respirer sous l'eau pendant 1 heure / 1 potion transformant celui qui la boit en un Gœland Noir pendant 1 heure (cette potion ne fonctionnera pas sur des personnages croyant en l'Equilibre). Un personnage ainsi transformé gardera sa conscience propre, mais agira avec la cruelle mentalité de ces oiseaux. Si l'oiseau est tué, le personnage meurt!

Un petit escalier en colimaçon dissimulé derrière une armoire conduit 50m plus haut dans une grotte donnant sur l'a-pic d'une falaise. Dans cette grotte vivent une centaine de Gœlands Noirs, qui n'obéissent qu'à Zamir et attaquent toute personne autre que lui qui rentrerait dans leur grotte.

Les aides de la ménagerie s'occupent de venir donner à manger à Zamir. Lui-même vient fréquemment à la ménagerie et au vivier.

ZAMIR (voir à la fin)

48) Temple des Abysses - Le Repaire de Ximitl. Dans le petit réduit derrière la porte d'entrée se trouvent trois statues de guerriers armés de haches de combat et vêtus de cottes de mailles. Elles s'animeront dès que quelqu'un entre et attaqueront, sauf si on prononce la formule "Ombre Noire-Serviteur des Entrailles". Derrière le rideau noir qui ferme ce réduit, il y a une très grande caverne aménagée, remplie d'une eau sombre. Au centre de cette étendue d'eau, après une passerelle en pierre de 1m de large, il y a une plate-forme de 3m de haut. Il y a 15% de chance que Ximitl ne soit pas là (mais de toutes façons, il n'est pas loin) et les aventuriers auront 1 tour pour explorer les lieux s'ils le désirent, ou bien repartir. Après un tour ils verront 1 à 6 Créatures des Abysses sortir de l'eau et les attaquer. Ximitl arrivera 1 à 6 séquences plus tard. Si le Mage Noir est là, ils entendront dès qu'ils auront franchi le rideau une voix cavernueuse et criissante qui semble venir du centre de la caverne "Qui ose pénétrer sans autorisation dans le Temple sacré des Forcés Abyssales? Jetez vos armes, absurdes vermicieux, et prosternez-vous devant votre maître..." Les aventuriers auront alors le temps de réagir. Mais s'il y a eu combat, en même temps qu'il entendent cela, le Mage Noir tente de leur lancer un sort. Ils voient alors au centre de la caverne, en haut du piédestal de pierre, comme entourée d'un étrange halo de lumière noire, une silhouette terrifiante : un homme très grand et très maigre, au teint verdâtre et aux yeux jaunes, vêtu d'un genre de justaucorps noir et d'une grande cape semblant faite d'écaillés argentées, coiffé d'une espèce de cagoule noire épousant la forme de son crâne. Le terrible affrontement avec le magicien commence alors...

Si Ximitl se sent surpassé, il fait attaquer les Créatures des Abysses que les aventuriers auront pu immédiatement voir dans l'eau, tout près d'eux (mais qui n'attaquent que sur ordre de leur maître) pendant qu'il tentera de s'enfuir en se transformant en requin. S'il est anéanti (quel que soit le moyen employé), les Créatures des Abysses s'enfuiront en poussant d'affreux hurlements, et la caverne commencera à s'écrouler (elle sera détruite en 2 tours). Dans un cri d'abominable souffrance, Malingorl redeviendra le cadavre putréfié qu'il était avant l'intervention du Mage Noir (ce qui aura pour effet la fuite éperdue des pirates qui sont avec lui, qui ne reviendront jamais dans le repaire de Slun!).

XIMITL LE MAGE NOIR DES VAGUES :

I:35 / F:14 / D:20 / C:30 / :P:40 / Ch:20 P.A: 64 F.M: 76

Sorts: Conjurat/Succube/Force Ombre /Appel d'Orsia/Résurrection /+ les 5 ci-dessous

PdV:30
Arme:harpon D10+1

En plus des sorts normaux, Ximitl possède les objets magiques suivants :

- Un anneau qui lui permet de marcher sur l'eau.

- Une cape grâce à laquelle il peut se transformer en un requin noir géant.

S'il chante une horrible mélodie pendant 1 round, il appelle ainsi 2 à 12 Créatures des Abysses qui lui obéiront entièrement.

Il a mis au point (et emmagasiné dans sa mémoire) ses propres charmes :

- LAME DE FOND : FM:45 - Fr:3j-
Durée : 1 séquence.

Forme une vague de 3 mètres de haut et 3 de large, qui vient frapper avec violence l'endroit désigné. Tout personnage touché prend 1D6 de dommages et doit réussir un test d'Equilibre ou bien tombe et est entraîné par le puissant ressac de la vague. Il faut qu'il y ait une quantité d'eau suffisante pour pouvoir lancer ce sort.

-PINCE DE CRABE : FM:51 Fr:3j
Durée 1 tour.

Transforme un membre antérieur de toute créature en une pince de crabe géant (1D10 de blessures/peut briser une barre de fer) contrôlée par la créature.

-MÆLSTROM: Fm:60 Fr:1 semaine
Durée : 1 tour

Crée à la surface de toute eau un tourbillon de 5m de diamètre entraînant au fond de l'eau tout objet ou créature de moins de 5m (donc jusqu'à une barque). A la fin du sort, suivant la profondeur de l'eau et les caractéristiques des choses ou créatures emportées, elles remonteront ou non à la surface, sur une eau redevenue normale.

-BATHYSCAPHE: FM:55 Fr:1/semaine
Durée: 8 heures.

Lancé sur toute embarcation de 10m maximum, ce sort l'enveloppe d'une bulle d'air et la pourvoit d'un système magique de ballasts lui permettant de naviguer librement sous l'eau, à la vitesse de 10kms/heure, à n'importe quelle profondeur.

EVOLUTION AQUATIQUE . FM:40

Fr: 3/J Durée : 1 heure.

Lancé sur une créature, ce sort lui permet de se déplacer et de respirer librement sous l'eau. Ce sort peut être inversé pour permettre, par exemple, à un poisson de se déplacer librement dans l'air.

Il y a une cache secrète sous le piédestal au centre de la caverne. Cette cache renferme le trésor de Ximitl (pour 5000 Aris de perles et de coraux) ainsi que le livre magique sur lequel sont inscrits les charmes décrits ci-dessus. Mais ce livre est protégé par un sort de malédiction qui touchera la première personne qui l'ouvrira, réduisant de moitié ses potentiels de Tir et d'Attaque.

49) Port Souterrain. Aménagé dans une grande caverne située au fond du petit fjord, ce port est un abri absolument sûr, même en cas de très forte tempête. Il y a actuellement 3 grands navires et 2 petits dans ce port, mais ce nombre est doublé quand tous les pirates sont là. Les quais sont bien entretenus et disposent de tout l'aménagement nécessaire. Etant donné la profondeur de la grotte et du fjord, ce port reste tout à fait praticable à marée basse. Il y a du côté sud un système de grues permettant de mettre un navire en cale sèche (il y en a d'ailleurs un en ce moment).

50)-51) - Hangars. Dépôt de divers matériaux et ustensiles servant à l'entretien et même à la construction de navires, le tout en très grande quantité.

52) Réserve. Des dizaines de caisses, tonneaux, et autres conteneurs renfermant divers produits et matériaux, fruits des rapines anciennes et actuelles des pirates.

53) Dortoir. Aménagé pour abriter de 60 à 100 hommes. Il y en a actuellement 15 (dont quatre sont normalement de garde, par deux, aux points du port marqués d'une croix. Chacun d'eux aura de 10 à 30 Aris sur lui. Comme pour les hommes de la salle (26), la discipline est actuellement assez relâchée, sauf si l'alerte a été donnée.

PIRATES (x14) et LIEUTENANT -
Idem qu'en 26

54) Salle d'arme. Contient un assortiment complet d'armes et armures de cuir renforcé (plus trois cottes de mailles), de quoi équiper plus de 200 hommes.

55) Réserve. Une cinquantaine de caisses et tonneaux contenant diverses denrées alimentaires.

56) Tour de Guet. Aménagée autour d'une petite grotte naturelle, cette tour est indicible avant d'arriver au fond du fjord, près de l'entrée du port. Par contre, elle jouit d'une vue imprenable sur tout le fjord, depuis la mer jusqu'à la grotte du port. Deux hommes y montent la garde en permanence; ils sont relevés deux fois par jour par des pirates venant de (26).

Caractéristiques de KELGROD

I:19 F:25 D:21 D:25 P:20 Ch:23
P.A: 71 Protec:3 Armes : sabre

D10+2 (+4)

Tir:41 Défense 6 Sorts :Soins
PdV:25 PM: 39 Brume
Détection de

Trésor

Caractéristiques de ZAMIR.

I:25 F:6 D:12 C:15 P:30 Ch:25
P.A: 0 Protec:0 Sorts : Soins
F.M:55 Def:0 Langage Animal
PdV:15 Ordre
Télépathie
Paralyse
Déplacer Objet

Voilà, l'aventure peut commencer, et comme il est coutume de dire:



l'équilibre
vous
accompagne!

TEXTE EN CLAIR DU 2° PARCHEMIN.

J'attend votre venue avec une grande impatience. Votre talent de tragédien et vos grandes qualités de combattant sont indispensables à mon entreprise. Vous avez pu vous rendre compte ces derniers mois du succès de ma troupe. De grandes choses nous attendent et Isbur sera bientôt à nous.

Comme vous avez préféré venir par les terres, je dois vous donner des indications pour me trouver. Vous accéderez à mon domaine de la presqu'île de Slun par le grand chêne au bout du chemin de la presqu'île. faites ensuite usage de vos qualités de chanteur. Prenez alors la porte Nord, puis à gauche dans le couloir. vous arriverez alors directement au théâtre, un homme vous y attendra. Pardonnez-moi de ne pas vous simplifier la route en venant vous chercher moi même, mais vous savez combien je suis occupé en ce moment.

A très bientôt

Le Clown Cruel

MAIS VOUS SA
BIEN JE SUIS
UP EN
CRS BIEN TÔT
LE UEL

FAITES USAGE DE VOS QUALITÉS DE
CHANTEUR. PRENEZ ALORS LA PORTE
NORD, PUIS À GAUCHE DANS LE COULOIR.
VOUS ARRIVerez ALORS
DIRECTEMENT AU THÉÂTRE; UN
HOMME VOUS Y ATTENDRA.
PARDONNEZ-MOI DE NE PAS VOUS
SIMPLIFIER LA ROUTE EN VENANT
VOUS CHERCHER MOI MEME

J'ATTEND VÔTRE VENUE AVEC IMPATIENCE.
VÔTRE TALENT DE TRAGÉDIEN ET VOS GRANDES
QUALITÉS DE COMBATTANT SONT INDISPENSABLES
À MON ENTREPRISE. VOUS AVEZ PÛ VOUS RENDRE
COMPTE CES DERNIERS MOIS DU SUCCÈS DE MA
TRouPE. DE GRANDES CHôSES NOUS ATTENDENT
ET ISBUR SERA BIEN TÔT À NOUS.
COMME VOUS AVEZ PRÉFÉRÉ VENIR PAR LES TERRES, JE DOIS
VOUS DONNER DES INDICATIONS POUR ME TROUVER.
VOUS ACCÉDerez À MON DOMAINE
DE LA PRESQU'ÎLE DE SLUN PAR LE GRAND
CHÊNE AU BOUT DU CHEMIN DE LA PRESQU'ÎLE.
FAITES EN SUITE USAGE DE VOS
QUALITÉS DE CHANTEUR. PRENEZ ALORS LA PORTE
NORD, PUIS À GAUCHE DANS LE COULOIR. VOUS
ARRIVerez ALORS DIRECTEMENT AU THÉÂTRE; UN
HOMME VOUS Y ATTENDRA. PARDONNEZ-MOI DE NE PAS
VOUS SIMPLIFIER LA ROUTE EN VENANT VOUS CHERCHER
MOI MEME, MAIS VOUS SAVEZ COMBIEN JE SUIS OCCUPÉ
EN CE MOMENT.