

LA TÊTE DANS LE DONJON IV



Un fanzine à parution 1d6uelle de l'association imaJn'ère, 104 rue de Frémur
49000 ANGERS

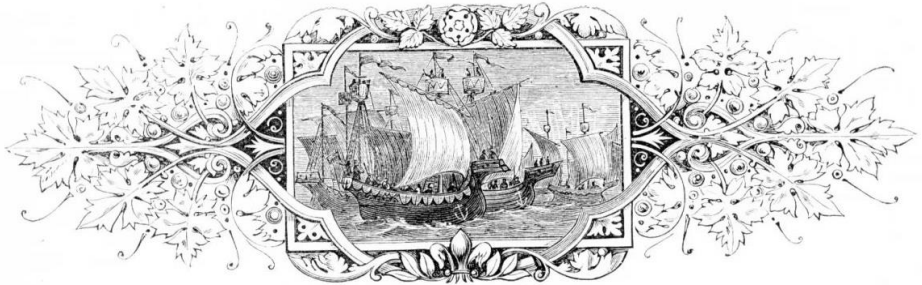
Rédaction : Jean-Hugues Villacampa

Couverture : Jacques Pinbouen

Illustrations intérieures : Didier Baudry, Denis Borrás, Ronald Bousseau, Le Gris Bouilloir, Rackham Le Roux, H.C. Selous

Mise en page : Romain Mallet

Merci aux éditeurs : Michael Goodman (Victorian Illustrated Shakespeare Archive), Jacques Pinbouen (Info-Jeux magazine)



SOMMAIRE

Le coin de l'archiviste par Jean-Hugues Villacampa - page 4

Bestiaire : les monstres des mers par Jean-Hugues Villacampa (paru dans Info-Jeux Magazine n°7) - page 9

Et krak ! : scénario pour AD&D par Jean-Hugues Villacampa (paru dans Info-Jeux Magazine n°7) - page 12





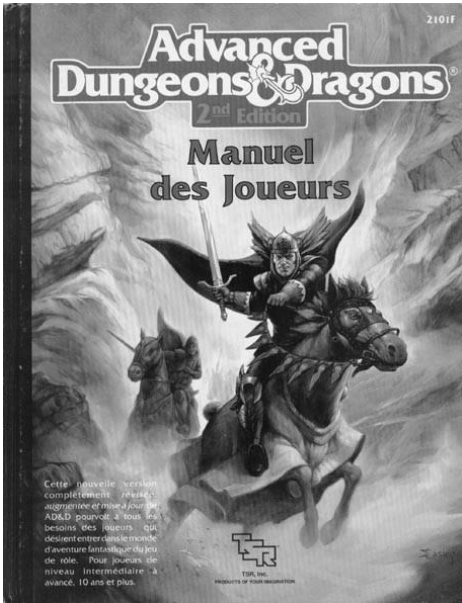
Je continue dans cette chronique mon autobiographie "Jeux de rôles" puisque à la fin du XXème siècle, j'ai eu la chance d'être un acteur (modeste) dans le monde ludique.

Dans les épisodes précédents, j'ai encore oublié un truc d'importance. Qui nécessite un peu d'Histoire. La traduction de *Donjons & Dragons* en France a été une sorte d'épopée. En 1987, une société spécialisée dans les échiquiers électroniques, *Transecom*, pour je ne sais quelles raisons récupèrent les droits TSR d'*AD&D* première édition. Bon la traduction est pour le moins bancal avec des sorts comme « métépsychose » par exemple et autres gags du même genre. Habitué comme nous le sommes avec la version US, nous continuerons à balancer nos sleep avec force et vigueur. 1989, TSR

annonce la prochaine parution d'*AD&D2* – gag : *Transecom* sort le *Manuel des Joueurs* « supposant » que les droits de la première édition perdurent sur la deuxième alors qu'absolument pas. La traduction est nulle, mieux, le livre US est en deux couleurs intérieures (bleu et noir). Pour faire des économies, *Transecom* ne le sort qu'en noir, oubliant que les titres des pages sont en défoncée blanche sur un à plat bleu donc : plus de titres. TSR fait les gros yeux.

À cette époque, Jacques Pinbouden est directeur artistique dans la boîte de communication de *Total*, il travaille au rez-de-chaussée de la tour de la Défense (c'te classe). Je suis directeur commercial dans une boîte de com' pour la restauration à Paris. Et on se dit : « Et si on montait un projet de maison d'édition chez *Total* de traduction et de publication de la deuxième édition d'*AD&D* ? ».

Aussitôt dit aussitôt fait. On trouve une demi-douzaine de traducteurs passionnés de Jeux de Rôles supervisés par un master traducteur/ correcteur / faiseur de bibles, on devise l'imprimerie, la maquette et banzaï, on présente le projet au patron de l'agence de com' qui nous regarde l'air éberlué et nous demande 24 heures, le temps de prévenir la hiérarchie *Total*. On flippe un peu notre race bien sûr MAIS nous oublions que pour *Total* c'est aussi une manière de sortir de l'image du méchant pétrolier capitaliste, qu'il est. C'est OK et le patron de Jacques est enthousiaste sur le projet.



Vous commencez à me connaître, nous avons gonflé les budgets de manière à pouvoir discuter. Le soir même le projet était OK dans les budgets que nous avions donnés : royal au bar. On appelle les Américains et on tombe très vite sur les boss de TSR US. Ils nous écoutent gentiment, et après notre (splendide) exposé nous demandent sur quelle structure financière nous nous appuyons. Nous ne leur avons bien entendu pas dit. C'est pour le twist ! Quand on prononce le nom *Total*, ils sont complètement emballés. Bien entendu, ils veulent parler à Jacques dont les connaissances de la langue de Gygax sont très limitées. Le haut-parleur est mis et une dame de *Total* qui parle mieux l'américain que Donald Trump traduit à Jacques. En fait les types de TSR

expriment leur plaisir de travailler avec Jacques qui leur répond avec un aplomb royal : « There is not lizard » (soit « il n'y a pas de lézard » en français). Les Américains restent cois ! Jusqu'à ce que de notre côté tout le monde éclate de rire et qu'on leur explique le sens de l'expression. Elle restera un gimmick jusqu'à... aujourd'hui encore.

Un seul truc pose souci. Les versions européennes d'AD&D sont sous la supervision de TSR UK. Bon qu'à cela ne tienne on prend contact avec les Anglais. L'accueil est glacial et de toute manière, ils veulent nous voir en vrai ! On réserve l'avion pour trois (la traductrice) et 48 heures avant ils nous annoncent qu'ils ne peuvent pas nous recevoir. Et rien de plus... On réappelle les Américains qui ont l'air bien ennuyés mais « vous comprenez, nous avons laissé la gestion de l'Europe aux Britanniques ». Et ce seront les Anglais qui gèreront la version française d'AD&D2... Grrr.

Pourquoi cette histoire m'est-elle revenue ? Eh bien parce qu'en 1994 sort la 3ème édition bord noir de *Magic the Gathering*. Pas de souci, on prend quelques contacts pour les entrepôts (on habite à cette époque dans le 9-3, y en a là-bas), on se fait un business plan et on téléphone à Richard Garfield ! Le truc de sympa avec les Américains c'est qu'il est très simple de rentrer en contact avec eux dès qu'il s'agit de causer business ! Il nous dit que ça tombe bien, sa sœur est à un salon en Belgique la semaine prochaine et qu'on peut causer avec elle. L'idée : monter une antenne de *Wizards of the Coast* officielle en

France. On se monte un dossier de la mort avec notre banquier (on sait que les sentiments et la passion ne suffisent pas avec nos amis des USA – comme en France aujourd'hui) et nous sommes prêts à rencontrer Madame Garfield. Comme dirait l'autre « There is not lizard ! ». On prend l'Étoile du Nord et 3 heures après nous rencontrons la sœur de Richard avec laquelle nous nous entendons à merveille. Et là : coup de tonnerre, elle reçoit un coup de fil de son frère qui lui explique que *Wizards of The Coast* a décidé de monter *Wizards of the Coast France* et de rien conclure avec nous. Bien entendu, notre projet avait fait le tour de *WotC* (nous l'apprendrons plus tard). Inutile de dire que la déception est forte. Aussi étrange que cela puisse paraître, nous entretiendrons de très bons rapports avec l'équipe *Wizards of The Coast France* après une période d'observation cependant, mais je vous raconterai ça plus tard...

Bon après cette « petite » parenthèse, je reprends l'histoire en 1995. Philippe Dupré est le directeur de *Boulinier* sur le Boulmich' (le Boulevard Saint Michel). Il a entendu parler de nous par un ami commun. Alors Philippe Dupré est, je le pense en toute sincérité, le type le plus gentil que j'ai rencontré au monde connu ! Un bon vivant, hyper sérieux dans le boulot qui bosse pour les frangins *Boulinier* : Franck et Philippe. On va manger un bout tous les trois dans un restau super sympa – qui deviendra une sorte de QG - on sympathise, on boit un coup et il nous explique le deal : on s'associe *Boulinier* et *Phénomène J. Boulinier* nous prête

un sous-sol de la Librairie du Quartier Latin qui se trouve à l'entrée du boulevard, juste séparée par la Brasserie *Le Lutèce* qui donne sur la Place Saint Michel (on connaît de pires localisations pour une boutique), ils paient les frais, les factures et le salarié, on s'occupe de tout le reste et on se partage la marge. Oui, alors tout le reste, ce n'est pas rien non plus hein ? Recruter un vendeur compétent, s'occuper des appros, de la communication et ... comme ça ouvre comme *Boulinier*, c'est du 10h-minuit 7 jours sur 7. Donc, un vendeur, c'est juste. Faut donc faire les nuits, les samedis et dimanches. Qu'à cela ne tienne j'ai 37 ans, une pêche d'enfer et je suis motivé comme une bête ! On se donne 24 heures, et au bout de 6 on dit OK !

Alors il y a un souci, c'est que la cave *Boulinier* est chargée de bouquins. C'est simple il y en a tellement qu'on ne peut pas rentrer dans la pièce ! Et jusqu'au plafond ! Les *Boulinier* fournissent les porteurs (ils ont une équipe pléthorique, surtout des étudiants en jobs d'étudiants), et nous, nous mettons en carton. Je vous ai dit que je suis bibliophile ? Je suis bibliophile. Je sélectionne la méga-crème de ce que je trouve en faisant ces foutus cartons, soit une petite centaine de merveilles. Franck *Boulinier* vient voir comment ça avance (on a fini il est super content). Je lui demande, un peu crispé du portefeuille parce que c'est de la bonne : « Combien tu me fais ça ? », « tu rigoles, avec le boulot que vous avez tombé, je te le donne ». J'ai failli tomber

amoureux.

Allez une petite anecdote. Maman Boulinier vivait avec Papa Boulinier dans un grand appartement au-dessus de leur boutique (belle adresse). Franck et Philippe « sont nés » là. Des bouquins partout et une pièce où on ne pouvait pas rentrer tellement y avait de livres (l'appartement était très grand). Au décès du Papa, Maman Boulinier dit à ses enfants « bon, ça suffit, virez-moi tout ça ! » Les enfants vident la pièce et découvrent une porte. Porte qui donne dans... une autre pièce toute autant encombrée de livres que la première. « Mais qu'est-ce que vous faites de tout ça ? » demandais-je naïvement à Franck. Rendez-vous est pris dans un (super) restau de Fontainebleau où nous nous retrouvons Jacques, Franck, Philippe et moi. Après un repas (trop arrosé) pantagruélique où on cordialise sauvagement, nous effectuons une promenade digestive jusqu'à un entrepôt... L'Entrepôt, je devrais dire ! Le truc de 1000/1500m² sur 8m de hauteur, rempli de racks métalliques chargés jusqu'à la gueule de cartons de livres. « Mais, mais, vous savez ce que vous avez là-dedans ? ». Les deux frangins éclatent de rire « On n'en a pas la moindre idée. Et ce n'est pas de la daube, juste que quand ça déborde en achat on ramasse en cartons en commençant par ceux qui viennent de rentrer et on restocke ici. »

Bon, ça n'a rien à voir avec le Jeu de Rôles et je reviens à l'Histoire de *Phénomène J.* Avec Jacques on se dit qu'on doit taper ferme en communication parce que à moins de

300 mètres, il y a *Jeux Descartes École* qui flippent leur race car ils savent que Jacques est de retour dans le circuit en mode « Mais qu'est-ce qu'il va encore nous faire celui-là », et à moins de 600 mètres *L'œuf Cube*, soit les deux plus grosses boutiques (en chiffre d'affaires) en France à l'époque. Donc c'est simple, il y a *Casus Belli* avec qui *Info-Jeux* a eu des mots par magazines interposés (dont un très beau dessin de gobelin qui montre ses fesses !) et le tout nouveau *Backstab* géré par les types de *Lotus Noir* avec qui on a violemment sympathisé...

Je mets mes plus beaux atours et banzaï je file du côté d'Issy Les Moulineaux pour rencontrer l'équipe *Casus Belli*... La suite au prochain numéro.

Jean-Hugues Villacampa





BESTIAIRE : LES MONSTRES DES MERS



LE CARIAN

Fréquence : rare
Nombre : 1 (3d4)
Classe d'armure : 4
Mouvement : 6"/12"
Attaques : 2
Dommmages : 2d4/2d4

Attaque spéciale : étranglement
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : chaotique mauvais
Taille : moyenne
Psi : non

Le Carian est une variété de mort-vivant, que les Clercs peuvent détourner comme un Wraith. Il est le résultat de la mort violente d'un pirate ou d'un marin à l'âme noire. On le trouve le plus souvent à l'intérieur d'une épave, ou aux abords de ports qui ont connu, par le passé, la domination d'un pirate.

Ces créatures humanoïdes rappellent les Zombies : elles sont vêtues des restes de leurs vêtements de marin. Elles peuvent atteindre une grande vitesse sous l'eau, mais leur démarche terrestre est aussi lourde que celle des Zombies.

Le Carian s'exprime par de terrifiants gargouillis. Ses bras sont deux tentacules dont la longueur atteint presque 2 m. Il les utilise pour frapper. Sur un résultat de 20 au dé de toucher, on considère même qu'un tentacule s'est enroulé autour de la gorge de sa victime. Dans ce cas, la créature ainsi prise se bat avec un malus proportionnel à la longueur de son arme : - 1 pour une dague, - 4 pour une épée longue, - 8 pour une épée à deux mains, etc. De plus, si au bout de 3 à 6 rounds la créature n'est pas morte, relâchant ainsi sa victime, cette dernière mourra par asphyxie.

Des villages supportent parfois la malédiction de telles créatures. Ainsi, tous les soirs de pleine lune, une dizaine de créatures sortent parfois de la mer et parcourent une cité à la recherche d'une proie. J.-H. V.

LE DIABLE DES MERS

Fréquence : non-commun
Nombre : 1 ou 1-4
Classe d'armure : 1
Mouvement : 3"/15"
Dés de vie : 8
Présence dans repaire : 50%
Attaques : 2
Dommmages : 2d4/2d4

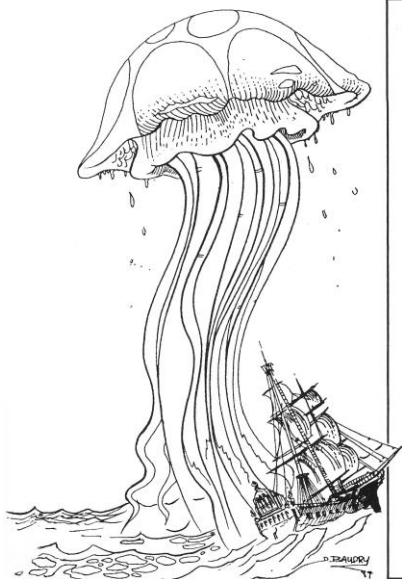
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance à la magie : 25%
Intelligence : élevée
Alignement : neutre mauvais
Taille : Large (2,40m)
Psi : non

Le Diable des mers est une créature que l'on trouve habituellement dans la plupart des lieux aquatiques infernaux. Il est dit que ces monstres sont largement utilisés par Asmodeus sur le plan matériel, afin de mieux asseoir son pouvoir.

Le Diable des mers est une créature de couleur vert pâle, de forme humanoïde. Sa tête, de petite taille, est pourvue de trois yeux malins régulièrement disposés et est surmontée de deux cornes annelées. Des membranes caoutchouteuses relient chaque membre supérieur au membre inférieur qui lui correspond, lui conférant ainsi une vitesse surprenante sous l'eau.

Une fois par jour, le Diable des mers, peut lancer les sorts suivants au 9ème niveau : Effroi (Fear) à 3 m de rayon, Détection de l'invisibilité, Autométamorphose (Polymorph self). Une fois par tour, il peut lancer Séparation des eaux (Part Water), ainsi qu'un sortilège dont les dommages sont équivalents à ceux du sort Poigne électrique (Shocking grasp), mais dont l'aire d'effet (centrée sur le Diable des mers) couvre 30 m de diamètre. Une fois par jour, le Diable des mers peut également lancer le sort Stoneskin. J.-H.V.





LA MELUZINE

Fréquence : rare

Nombre : 1

Classe d'armure : 0

Mouvement : 3" (vitesse du vent)/9"

Attaques : spécial

Dommmages : voir ci-dessous

Défenses spéciales : voir ci-dessous

Résistance à la magie : standard

Intelligence : aucune

Alignement : neutre

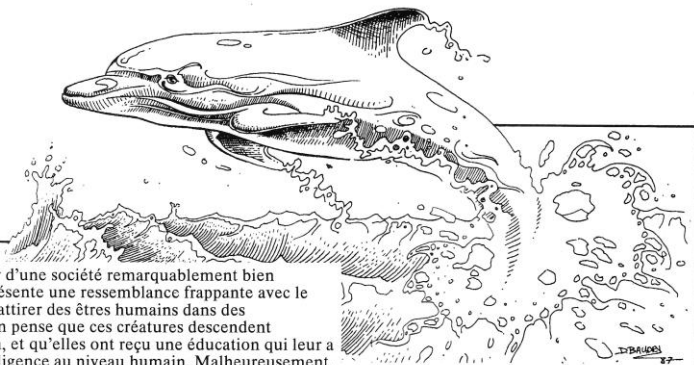
Taille : 50 m de diamètre

Psi : non

La Méluzine est un monstre particulièrement redouté des marins des mers du Sud. Le chapeau de cette méduse peut atteindre un diamètre de 20 m, et des légendes colportées par de vieux loups de mer font état de monstres atteignant les 100 m... Les filaments qui pendent sous cette corolle peuvent, pour un spécimen de taille normale, atteindre 50 m de long : ce sont les organes sensitifs de la créature, ils lui permettent de détecter objets et êtres vivants.

La Méluzine a également la propriété de créer à l'intérieur de son chapeau un gaz plus léger que l'air qui lui permet de planer à 40 m au-dessus de l'eau. Lorsqu'elle sent un corps étranger toucher ses filaments sensitifs, elle expulse immédiatement le gaz et se laisse tomber sur sa proie, qu'elle recouvre de son chapeau. Le dessous de ce chapeau étant composé de papilles digestives, la victime est lentement digérée. Il est très difficile de détecter la Méluzine lorsqu'elle est en l'air, car elle est quasiment transparente. Il est même possible de traverser une Méluzine qui aurait recouvert un navire. Pour cela, il faut, à l'aide d'une arme tranchante causer au monstre 10 points de dommages par round, étant entendu que ses sucs digestifs causent 10 à 20 points de dommages par round. De plus, rester cinq rounds à l'intérieur cause la mort par asphyxie.

Il est impossible, du fait de son mode d'attaque et sa composition, d'attribuer un nombre de dés de vie à ce monstre. On peut donc raisonnablement penser qu'il peut être déclaré mort lorsqu'il a subi 300 points de dommages. J.-H.V.



L'Arcopry vit à l'intérieur d'une société remarquablement bien organisée. Ce monstre présente une ressemblance frappante avec le dauphin, et en joue pour attirer des êtres humains dans des embuscades mortelles. On pense que ces créatures descendent effectivement du dauphin, et qu'elles ont reçu une éducation qui leur a permis d'élever leur intelligence au niveau humain. Malheureusement, cette éducation leur a été donnée par un être mauvais : Sekolah, le dieu des Sahuagin.

Les Arcopry n'ont pas de chefs à proprement parler, mais on suppose qu'il existe chez eux une forme évoluée de télépathie sélective, qui leur permet de savoir si quelque chose de grave les concerne. Ainsi, il n'est pas facile d'en tuer un sans voir apparaître quelques uns de ses congénères qui se trouvaient à proximité.

En plus de leurs capacités physiques, les Arcopry sont capables de lancer, une fois par jour et au 7ème niveau, les sortilèges suivants: Paralyse (Hold person), Empoisonnement (Cause poison) au toucher et Clairvoyance.

Ces créatures ne sont pas intéressées par les choses matérielles, mais raffolent de la chasse et de la tromperie. Elles se font toujours un plaisir de se faire passer pour des dauphins et d'attirer ainsi des Humains à l'eau... pour jouer! J.-H. V.

L'ARCOPRY

Fréquence : très rare

Nombre : 5d4

Classe d'armure : 5

Mouvement : 30"

Dés de vie : 3 + 3

Attaque : 1

Dommmages : 3d4

Attaques spéciales : voir ci-dessous

Résistance à la magie : standard

Intelligence : élevée

Alignement : neutre mauvais

Taille : moyenne

Psi : non

L'ANGE DES MERS

Fréquence : très rare

Nombre : 1(2d3)

Classe d'armure : 2

Mouvement : 20"

Attaque : 1

Domages : 4d4

Attaques spéciales : voir ci-dessous

Défenses spéciales : voir ci-dessous

Résistance à la magie : 50%

Intelligence : exceptionnelle

Alignement : neutre bon

Taille : petite

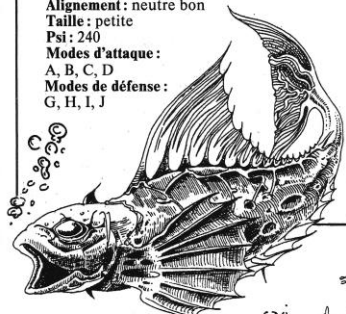
Psi : 240

Modes d'attaque :

A, B, C, D

Modes de défense :

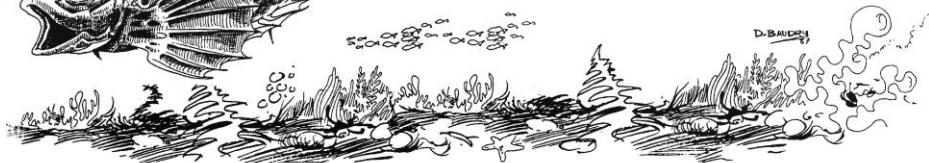
G, H, I, J



L'Ange des mers appartient à la catégorie des poissons : il vient manifestement d'un des plans extérieurs, mesure 60 cm de long, possède de grandes nageoires et ressemble à un poisson exotique, bien que l'on puisse le rencontrer dans n'importe quel type de mer. Il est de couleur blanche et pourrait tout à fait passer pour un poisson... si l'on ne pouvait croiser son regard.

L'Ange des mers est le porte-bonheur des marins, et il est vrai que s'il se trouve près d'un navire en difficulté, il fera tout pour en sauver l'équipage. Un des buts idéalistes de cette créature est d'ailleurs de débarrasser la mer des monstres d'essence mauvaise qui la polluent ! L'Ange des mers attaque physiquement en se servant de son corps très dur comme d'une arme et en se projetant contre l'ennemi. Mais il a d'autres moyens à sa disposition. Il peut, à raison d'un maximum par round, au 20ème niveau, lancer les sortilèges suivants : Porte dimensionnelle (Dimension door), Protection contre le mal, ESP, Image-miroir (Mirror image), Soins ultimes (Cure critical wounds), Poigne électrique (Shocking grasp), Vision réelle (True seeing), Messenger. Il peut, une fois par jour, lancer au 16ème niveau : Missile magique, Foudre (Lightning bolt), Labyrinthe (Maze), Paralysie des monstres (Hold monster), Désintégration, Orientation (Find the path), Prière (Prayer), Ralentissement (Slow).

L'Ange des mers peut aussi, pour quelqu'un qui a commis par le passé un acte particulièrement bon, faire sacrifice de son séjour sur le plan matériel en dispensant un Désenvoûtement (Remove curse) au 30ème niveau... J.-H. V.



LE PASSAGER CLANDESTIN

Fréquence : exceptionnelle

Nombre : 1

Classe d'armure : 3

Mouvement : 12"/12"

Dés de vie : 6 + 6

Attaque : 1

Domages : 2d4

Attaques spéciales : voir ci-dessous

Défense spéciale : autométamorphose

Résistance à la magie : 30%

Intelligence : exceptionnelle

Taille : moyenne

Psi : non

Le Passager clandestin est un monstre apparenté au Doppelganger. Son pouvoir d'imitation est tel que la supercherie n'est appréciable que par des moyens magiques. Sa technique est très simple : il repère un navire qui s'apprête à partir du port, se glisse à bord sous la forme d'un matelot qu'il aura préalablement observé. Ensuite, il élimine rapidement le marin en question et, chaque soir, tue un nouveau marin pour se repaître de son sang. Afin de ne pas s'attirer de soupçons, il opère chaque fois de manière différente et fait le plus souvent croire à une mort naturelle ou à un suicide.

La forme réelle du Passager clandestin est celle d'une Lamproie mesurant 1,80 m de long. Ses morsures, qui doivent correspondre à la véritable conformation de sa "bouche", sont les seules marques de son origine inhumaine. Mais ses victimes s'en aperçoivent généralement trop tard...

À chaque morsure, le Passager clandestin inocule un poison dans le sang de sa victime. Celle-ci doit réussir un jet de protection pour ne pas s'endormir pour 4 à 12 rounds.

Le Passager clandestin est capable de se transformer à volonté, et comprend les langages écoutés après seulement une heure d'attention. **Jean-Hugues Villacampa.**



Scénario
pour AD & D
niveau 4 - 6



Ce scénario est prévu pour environ 5 aventuriers. Ceux-ci se trouvent au large des côtes d'Eriador, car ils doivent se rendre à Erynia pour une affaire commerciale.

Les aventuriers sont depuis plusieurs jours à bord du navire marchand le *Ménard*. Nous sommes début juin et, au petit matin, la mer est belle. Le vent ne s'est pas encore levé, la brume empêche une bonne vision des alentours. Les cartes marines n'indiquant aucun récif proche, le capitaine laisse doucement avancer son navire en direction du sud. Les aventuriers ne paient pas leur voyage, car ils ont lié des relations amicales avec le capitaine, qui les considère comme des égaux.

Soudain, au détour d'une gigantesque nappe de brouillard, les passagers du *Ménard* découvrent, devant eux, un combat naval. Un navire marchand de la ville d'Erynia subit l'abordage d'une bande de pirates dont l'effectif en hommes est de toute évidence bien supérieur. Le capitaine du *Ménard* fait sonner une corne de brume et dirige son navire vers le lieu du combat. Il aura préalablement manifesté aux aventuriers son désir de venir en aide au navire marchand. Il compte en effet sur eux et la dizaine de soldats qu'il a à son bord pour vaincre les pirates.

En s'approchant du lieu du combat, l'équipage du *Ménard* peut constater qu'au milieu des marins un noyau d'aventuriers résiste de la plus courageuse des

façons aux pirates. Cependant, ces derniers ne semblent pas du tout indisposés par l'arrivée du "gros" *Ménard*, et ils se préparent tranquillement à l'assaut.

Au plus fort de la mêlée, un marin du *Ménard* pousse un cri d'alarme. En effet, sortant d'une nappe de brume, un nouveau navire pirate vient se joindre à la bataille.

Le Ménard

C'est un trois-mâts ventru dont la voilure permet les déplacements rapides. Son équipage est composé de :

● **Le capitaine** : Guerrier niveau 5

F.18,51, I.14, S.12, D.16, C.16, Ch.13, Pv.50, CA.4/6

Équipement : armure de cuir +2, cimenterre +2, Anneau de marche sur l'eau.

● **Le second** : Guerrier niveau 3

F.18, D.16, CA.6, Pv.28

Équipement : armure de cuir, cimenterre

● **Les 10 soldats** : Guerriers niveau 3

F.18,30, D.15, CA.6, Pv.23

Équipement : armure de cuir, bouclier, lance, arbalète légère, épée longue.

● **Les 50 marins** : niveau 0

D.15, CA.9, Pv.6

Équipement : hache à main.

Le navire marchand

Il ne reste plus à bord que 15 marins, identiques à ceux du *Ménard*.

Les navires pirates :

Pour des raisons de simplification, on supposera qu'ils sont identiques. Ce sont de petits deux-mâts à la ligne très fine et profilée, pour la vitesse et la manœuvrabilité.

Leurs équipages, identiques, sont composés de :

● **Un capitaine** : Guerrier niveau 5

F.18,80, D.16, CA.6, Pv.50

● **Un second** : Voleur niveau 5

D.18, CA.3, Pv.30

● **Les pirates** : 25 Guerriers niveau 2, CA.8, Pv.15. et 3 Voleurs niveau 2, CA.6, Pv.10.

Tout ce beau monde est vêtu d'armures de cuir et combat avec dague et cimenterre. Il n'est pas question d'artillerie ici, mais s'il le désire le maître de jeu peut rajouter à chaque navire catapultes et autres ballistes, afin d'effectuer un véritable combat naval.

Il est important que lors du combat, tous les aventuriers du petit navire marchand périssent. Et, compte tenu des forces en présence, les aventuriers et les survivants de l'équipage du *Ménard* finiront par se retrouver acculés. A ce moment, une volée de carreaux d'arbalète et de javelines éclaircira les rangs des pirates. Des grappins se ficheront sur les bordages : des Hommes de la mer (Merman, MM1 p.70) passent à l'attaque ! Les pirates, affolés, se replient à toute allure vers le second de leurs navires, qui quitte rapidement les lieux. Après une brève bataille, leur navire sera coulé et l'équipage exterminé.

LES HOMMES DE LA MER

Quelques minutes plus tard, les Mermen reviennent vers le *Ménard*, et l'un deux – qui parle parfaitement le commun – demande à monter à bord. Une fois sur le bateau, il réclame un entretien avec l'autorité du navire. Si le capitaine est encore vivant, il demandera aux aventuriers d'assister à l'entrevue, sinon ceux-ci seront d'office l'autorité du navire. L'Homme de la mer s'expliquera en ces termes : *“Je suis désolé de ne pas être intervenu au début de ce combat, mais nous attendions les hommes du petit navire marchand à plusieurs miles d'ici, et nous n'avons été avertis du combat naval qu'assez tard. Nos rapports avec les Humains sont généralement distants, mais nous connaissons actuellement un grave problème que seuls des êtres étrangers à la mer peuvent résoudre. Les amis que nous avons contactés étant morts, je suis ici pour louer vos services.”*

L'Homme de la mer laissera passer quelques instants, puis reprendra : *“Nous avons donné aux Humains qui ont péri lors de ce combat des potions qui permettent de respirer dans l'eau. Elles sont dans des outres de cuir que vous trouverez certainement dans leurs affaires. Si vous le désirez, nous vous menons à notre seigneur Sithar, qui vous exposera lui-même le problème qui nous préoccupe.”*

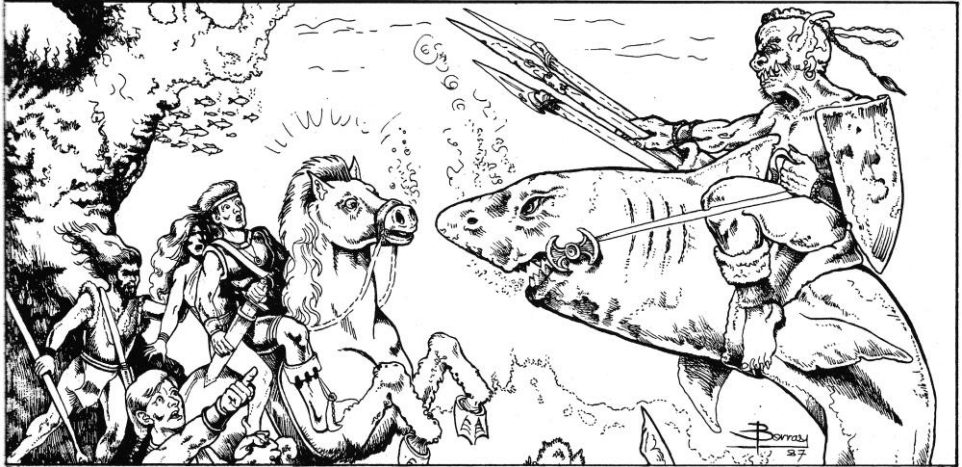
Si les aventuriers acceptent, l'Homme de la mer renverra les trois-quarts de ses compagnons à leur cité sous-marine afin d'annoncer la venue des visiteurs. Il plongera ensuite et guidera le *Ménard*, toute la journée et une partie de la nuit, vers l'endroit où les aventuriers devront se jeter à l'eau. Ce contretemps n'indisposera pas du tout le capitaine, qui sera très reconnaissant aux Hommes de la mer d'avoir sauvé sa vie, celle d'une partie de son équipage, son navire et son chargement. Si les aventuriers ne se montrent pas trop enthousiastes à l'idée d'aider les Hommes de la mer, il se chargera de leur rappeler que ceux-ci leur ont également sauvé la vie. De plus, le porte-parole des Hommes de la mer affirmera que l'entrevue avec Sithar n'engage à rien... et qu'en cas de réussite de la mission, une superbe récompense sera tout de même allouée.

LE VOYAGE VERS LA CITE SOUS-MARINE

Les aventuriers, avant de se jeter à l'eau, devront bien entendu boire la potion fournie par les hommes aquatiques. Elle est semblable à celle de la *Respiration aquatique*, à la différence que ses effets durent 24h, et qu'elle permet l'expression orale. Pour les déplacements, les combats, et l'encombrement, se référer au chapitre *Aventures sous-marines* du *Guide du maître* (p.55).

Pour cette première partie de leur voyage sous-marin, les aventuriers sont entraînés par les Hommes de la mer. Ils circulent près des fonds marins... et c'est là que l'ennemi a préparé une embuscade.

10 Hobgoblins des mers (Koalinth, MM1 p.52) montés sur des requins surgiront soudain de derrière un buisson d'algues géantes et fondront sur le petit groupe.



Après ce combat, les aventuriers reprendront leur route et ne seront plus importunés. Une heure plus tard, ils arriveront en vue d'un spectacle époustouffant : une magnifique cité de corail et de jade, baignée d'une lueur irréaliste. Ça et là, des groupes d'Hommes de la mer vaquent à leurs occupations. Quelques secondes plus tard, quatre énormes barracudas entourent le petit groupe : sur un signe des Hommes de la mer, ils s'éloignent. Les aventuriers pénètrent ensuite dans la ville, où ils peuvent remarquer une activité d'une fébrile intensité. Après avoir traversé plusieurs arches coralliennes aux dimensions colossales, ils arrivent en vue d'un splendide palais de jade. Au bout de quelques minutes d'attente, ils sont reçus dans une salle où trône un Homme de la mer qui paraît très âgé, la main posée sur le ventre d'un bébé épaulard. L'accompagnateur annonce alors : "Saluez Sithar, seigneur de Boryl, cité de corail et de jade !". Le vieil homme se lève et quitte la pièce, pendant que le jeune épaulard s'approche des aventuriers et les salue. Les aventuriers doivent rapidement comprendre qu'il s'agit de Sithar.

SITHAR

Un peu gêné d'avoir été surpris dans une telle position, Sithar hésite quelques instants puis prend la parole : "Messieurs, permettez-moi de vous saluer et de vous remercier de bien avoir voulu venir en ces lieux. Mon aspect doit vous surprendre quelque peu, mais sachez qu'il en est de même pour moi. La malédiction de Kraken vient de tomber sur notre peuple et j'en suis la première victime. Mais je vous en prie, asseyez-vous que je vous conte cette histoire :

Il y a bien longtemps, tous les peuples de la mer adoraient Agax. C'était une créature dont nous ne connaissons pas la race, mais il fut le seul à réunir tous les peuples marins.

Malheureusement, la population sous-marine tout entière le vénérât comme un dieu, si bien que les véritables dieux en prirent ombrage. Ils adressèrent alors un message à Agax, lui demandant de se faire plus discret à l'avenir. Mais Agax l'ignora car il se croyait l'égal des dieux. La malédiction divine tomba donc sur lui et sur tous les peuples de la mer. Tout ce qu'avait créé Agax fut détruit... Mais, maintenant encore, certains peuples continuent de le vénérer. Récemment, le roi des Elfes aquatiques de la tribu d'Arkor, qui adorait Agax, s'est transformé en Dauphin. Deux mois plus tard, une horde de Koalinths menée par Kraken tomba sur la ville du roi. La ville fut détruite et tous les elfes exterminés. Il y a cinquante jours exactement, je me suis réveillé sous la forme que vous voyez."

Le jeune épaulard s'éloigne des aventuriers et frotte son flanc sur le bord du trône. Puis il s'ébroue, regagne sa place et reprend : "Agax ne nous a pas laissés sans armes, rassurez-vous. Je ne vous demande pas de tuer Kraken, mais de trouver l'arme capable de le détruire. Agax en a réparti plusieurs au fond des mers, et nous connaissons la localisation – mais pas la nature, malheureusement – d'une de ces armes. Nous avons envoyé un groupe d'hommes à sa recherche. Un seul d'entre eux est rentré, dix jours plus tard, à moitié fou. Il est manifeste qu'un système dont nous ne connaissons pas la nature protège l'arme. Mais je ne peux plus envoyer mes sujets, car les escarmouches des Koalinths se font de plus en plus fréquentes. C'est donc pour cela que j'ai contacté des aventuriers des terres émergées. Et comme ceux-ci ont péri lors de l'attaque des pirates, je vous demande de bien vouloir les remplacer."

Le roi répond ensuite aux questions des aventuriers concernant les détails de leur mission : localisation, récompense, etc. Puis il reprend son monologue : "Sachez que les dieux de la mer ne se souviennent même plus d'Agax, et que vous ne risquez pas d'encourir leur colère. Ne me demandez pas pourquoi cette malédiction perdure, je ne peux émettre que de vagues suppositions, entre autres celle d'un mécanisme rouillé qui, par accident, s'est remis en route".

EN ROUTE

Le maître de palais du roi donne aux aventuriers un guide qui les conduira à travers les fonds marins et plusieurs talismans laissés par Agax qui leur permettront de s'approcher de l'arme. Ils doivent être portés et rester visibles. Voici leur description :

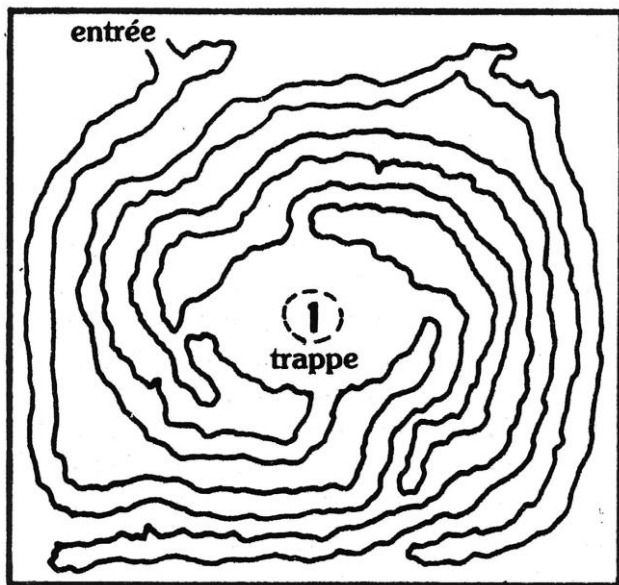
- un morceau de corail en spirale, qui se porte comme un collier grâce à un fin chaînon de platine ;
- une aigue-marine sculptée en forme d'œil ;
- une main humaine pourvue de longues griffes, taillée dans un bloc de jade ;
- un morceau d'ambre jaune représentant une tête grimaçante ;
- une statuette de mithril à forme humanoïde.

En plus des talismans, le maître de palais fournit des potions de Respiration aquatique améliorée. Le chemin jusqu'à l'arme est parsemé d'escarmouches :

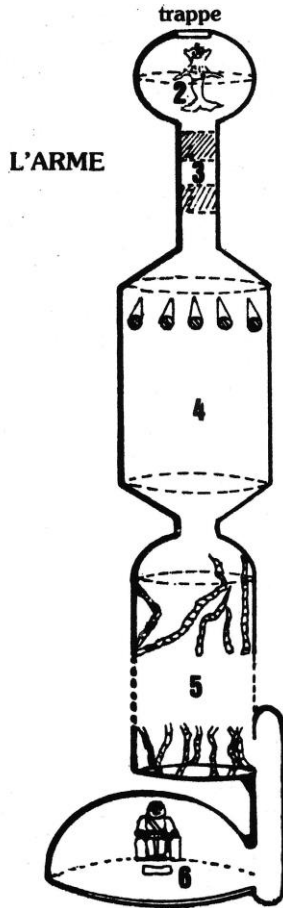
rencontres de groupes de 2 à 3 Koalinths et, près du but, rencontre de 2 Trolls de la mer (Scrag, MM2 p.121). Les aventuriers se sont enfoncés profondément sous l'eau et traversent un site granitique très sombre – car trop profond pour bénéficier de la lumière du soleil. Le guide prend alors des repères et se dirige vers l'entrée d'une caverne qui s'enfonce dans le sol. "Voilà, annonce-t-il, où se situe l'entrée du chemin qui mène vers l'arme. J'ai pour instruction de vous attendre ici. Bonne chance !"

L'ARME

1. L'antre du Morkoth : ce qui semblait être l'entrée d'une caverne est en fait un palier qui ouvre sur un couloir. Après l'avoir suivi sur une cinquantaine de mètres, les aventuriers s'apercevront que ce couloir est courbe. Il a même dû être taillé dans la roche, mais le temps et le milieu ambiant l'ont crevassé et recouvert de mousses. Çà et là, il est cependant possible d'apercevoir des ouvertures dans les parois, menant soit à d'autres couloirs identiques, soit à des éboulis.



Note : un Nain ou un Gnome aura 30% de chances de s'apercevoir que tous ces couloirs mènent à un seul point central. Peu de temps après, les aventuriers devront lancer un jet de protection avec un malus de -4 contre Sorts, sauf celui qui porte le talisman de corail en forme de spirale. Ceux qui rateront leur jet s'avanceront, hypnotisés, vers le centre de la spirale formée par les couloirs et rejoindront le Morkoth (MM1, p.71) dans son antre. Dans cette pièce circulaire, le monstre protège une trappe située dans le sol. Par endroits sont visibles les restes des Hommes de la mer de la première expédition.



2. Agax : la trappe s'ouvre dans le plafond d'une grande salle circulaire, à l'opposé d'un couloir qui s'enfonce dans les ténèbres. Accolée contre un mur de la pièce se trouve une immense statue dont l'aspect est celui du mithril. Dès que tous les aventuriers auront pénétré dans la pièce, une brume noire commencera à se répandre, provenant indéniablement de la bouche de la statue. Le talisman représentant Agax que porte un des aventuriers se mettra alors à briller d'une lumière aveuglante pour dissiper l'obscurité. Si aucun aventurier ne le porte, tous devront, au bout de 5 rounds, réussir un jet de protection contre Poison à chaque round pour ne pas perdre 10 points de vie.

3. Le couloir : il contient 2 Cubes gélatineux (MM1 p.43) qui épousent parfaitement les contours du passage, seules les personnes possédant l'infravision auront 15% de chance de les détecter. Le premier aventurier pénétrera donc probablement sans méfiance dans le cube... Et peut-être sera-t-il, ainsi que ses camarades, surpris que cette fois aucun talisman ne se soit manifesté pour prévenir le danger.

4. L'antichambre : le couloir débouche dans une immense pièce dont les murs sont recouverts d'une moisissure verdâtre et luminescente. Alignées contre les parois, une dizaine de Gargouilles des mers (*Kopoacynth*, *MM1* p.42) attendent, la gueule dirigée vers l'entrée de la salle fermée par 5 colonnes de pierre. Un nain pourra immédiatement s'apercevoir qu'elles sont de construction récente. Elles cachent en fait un piège infernal :

Il est en effet tout juste possible de se glisser entre les colonnes. Mais dès qu'un aventurier le fera, les 2 colonnes qui l'entourent se rapprocheront et tenteront de l'écraser. La seule manière d'éviter le piège est de passer contre une des parois de la salle en bloquant la colonne à l'aide d'un bloc de pierre que l'on peut trouver facilement près de là. Un aventurier coincé entre 2 colonnes pourra être délivré par ses camarades – qui devront le tirer vers eux – pendant les 2 premiers rounds. Ceux-ci devront alors ajouter leurs différentes chances de Tordre les barreaux, et obtenir un résultat inférieur sur 1d100. A partir du 3e round, il sera impossible de délivrer la victime qui perdra 10 points de vie par round. Toutes ses possessions devront réussir un jet de protection contre Chocs (*Crushing blow*) pour ne pas être brisées. Quand les aventuriers arriveront au milieu de la salle, ils pourront entendre d'étranges craquements venant des Gargouilles. Le talisman d'ambre jaune commencera alors à briller et ira se placer autour du pommeau d'une des armes de son porteur. Cette arme tuera immédiatement le montre qu'elle touchera. Dès que le talisman sera en place, les 10 Gargouilles de précipiteront sur les aventuriers. Le fond de la pièce est barré d'une double porte recouverte de mousse.

5. Le puits : après avoir franchi les portes moussues, les aventuriers découvriront devant eux un immense puits qui s'enfonce dans les profondeurs... La descente s'effectuera sans problème majeur sur les 500 premiers mètres. Les parois sont ornées de sculptures longiformes qui, après observation attentive, se révèlent être des représentations de tentacules de poulpe géant. A ce moment, dans l'obscurité ambiante, les aventuriers remarqueront un œil énorme (d'environ un mètre de diamètre) à quelques pas d'eux. C'est un Œil des profondeurs (*Eye of the deep*, *MM1* p.41) qui garde le puits. L'aigle-marine que porte normalement un des aventuriers commencera alors à émettre une lumière bleutée qui entourera le porteur du bijou : celui-ci sera immunisé à toutes les attaques du monstre. Une fois la créature tuée, le talisman perdra son éclat et le groupe pourra continuer sa descente sans autre perturbation. Lorsque les aventuriers atteindront le fond du puits, ils se retrouveront face à une porte de dimensions colossales.

6. Le titan : la porte s'ouvre dans une salle dont les dimensions sont à la mesure de son principal habitant. Le centre de cette salle est occupé par un trône de granit sur lequel sommeille un titan (*MM1* p.94). Devant lui se trouve un piédestal supportant un écrin...vide ! A ce moment, les aventuriers seront assaillis par 6 Goules des mers (*Lacedon*, *MM1* p.43).



Le porteur de talisman en forme de main griffue sera immunisé à la paralysie causée par les goules, et il ne subira que la moitié des dommages de leurs attaques. Le titan ne sera pas réveillé par le bruit du combat, ni par les efforts physiques des aventuriers. Un clerc attentif remarquera qu'il est sous l'effet d'un poison puissant. Sa constitution est telle qu'un sort de Ralentissement du poison (Slow poison) sera suffisant pour le remettre sur pieds. Une fois rétabli, il regardera les aventuriers avec suspicion jusqu'au moment où il remarquera le talisman de mithril que porte l'un d'eux.

"Vous excuserez mon hésitation, messagers d'Agax, dira-t-il. Mais, ayant été victime d'une tromperie diabolique, je suis devenu méfiant, même vis-à-vis des porteurs des talismans d'Agax." Pendant les minutes qui suivront, le Titan jettera ce qu'un clerc reconnaîtra comme des sorts de détection. Puis, observant le groupe, il esquissera un sourire et dira : "Je suis Malkor, l'arme qu'Agax a laissée il y a de cela plusieurs milliers d'années, afin de détruire Kraken. J'attendais depuis longtemps lorsqu'une créature porteuse des amulettes d'Agax est venue me voir. Elle me dit alors que plusieurs peuples de la mer avaient été anéantis par Kraken et qu'elle était envoyée par les prêtres d'Agax pour me chercher. Au moment de quitter cette salle, la créature, qui disait s'appeler Berlan, m'avertit que la mer n'était plus ce que j'avais connu, et que, pour pouvoir m'adapter, il était nécessaire que je boive une potion, qu'il me tendit. Ma fougueuse impatience me perdit. Après avoir bu la potion, je me rendis compte qu'il s'agissait d'un poison violent. Je dominaï alors mentalement Berlan, afin de le faire se suicider avant que ne m'évanouisse. Mais, au moment où je devenais maître de ses pensées, je perdis conscience. Il m'a volé mon arme. Sans elle, Kraken me vaincra. Heureusement, ce que j'ai vu dans l'esprit de Berlan m'a permis de savoir où se trouver son repaire. Et je vous propose de nous y rendre."

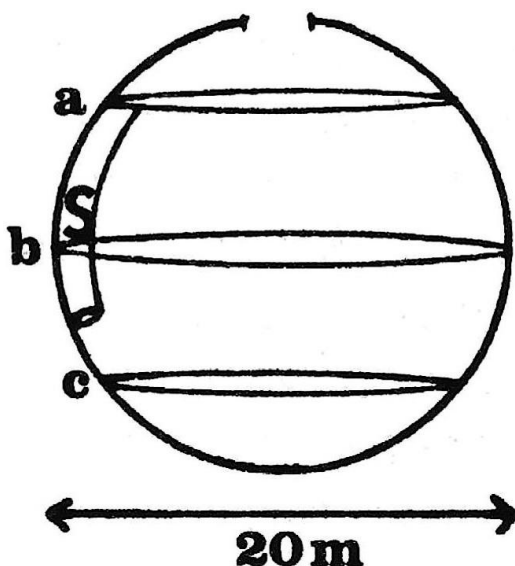
Les aventuriers traverseront avec Malkor toutes les salles qu'ils avaient empruntés à l'intérieur du complexe sous-marin. Le Titan se montrera surpris par la présence des colonnes dans la salle des Gargouilles, ainsi que par les restes des Cubes

gélatineux. Dehors, le groupe se trouvera confronté à un douloureux spectacle : une cinquantaine de cadavres d'Hommes de la mer et d'Hobgoblins de mer flottent entre deux eaux. Çà et là, des hommes de la mer bien vivants semblent comme frappés de stupéfaction en apercevant le compagnon des aventuriers. Après une brève explication qui les rassurera, ils diront :

"L'attaque sur Boryl a déjà commencé. Kraken est sur le point d'intervenir. Il faut se rendre là-bas au plus vite !" Le Titan se tournera alors vers les aventuriers : *"Allez chercher mon arme, je vais vous indiquer comment vous rendre au repaire de Borlan. Pendant ce temps, j'irai protéger Boryl. Mais dépêchez-vous, car je ne pourrai pas résister longtemps aux attaques de Kraken !"* Puis, après avoir transmis mentalement à l'un des aventuriers l'image du chemin permettant de se rendre au repaire, il s'éloignera.

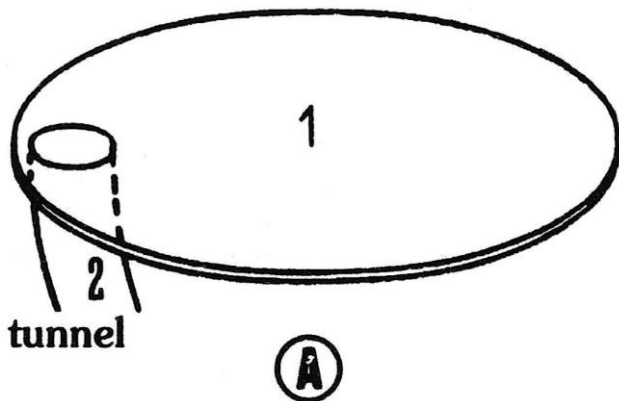
LA RESIDENCE DE BERLAN

Après une demi-journée de "nage" pendant laquelle ils ne rencontreront aucun problème, les aventuriers arriveront en vue d'un étrange spectacle : une bulle de verre d'une vingtaine de mètres de diamètre flotte à une dizaine de brasses au-dessus du fond. La paroi de cette bulle, translucide, permet de distinguer l'intérieur, qui est manifestement une habitation, partagée en trois étages : un médian de grande surface, et deux plus petits à cinq mètres de part et d'autre du premier. La légère opacité du verre ne permet pas une observation plus précise des lieux, cependant il est possible de remarquer de temps à autre des mouvements à chacun des étages de l'habitation. L'entrée de ce curieux bâtiment se trouve sur la partie supérieure : il s'agit d'un trou de 2.5 mètres de diamètre, creusé dans le verre.



1. Le poste de garde : dès que les aventuriers auront passé l'entrée, ils seront attaqués par la garde de Berlan : un Troll des mers et 4 Hobgobelins des mers. Ces gardes sont particulièrement vigilants. En effet, Berlan est très dur avec eux lorsque ses troupes sont éloignées de son repaire. Quel que soit le bruit que les aventuriers pourront faire pendant ce combat, le Diable des mers (voir plus loin) n'interviendra pas.

SALLE DE GARDE



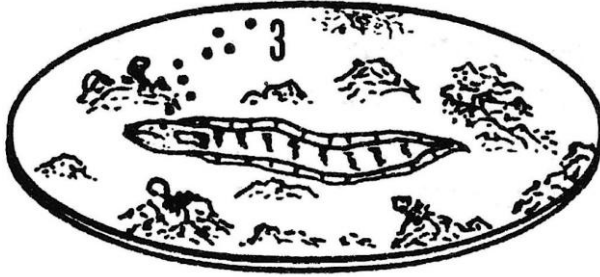
Note : ne pas oublier qu'être invisible pour passer l'entrée ne servira pas à grand-chose. En effet, sous l'eau le moindre mouvement provoque une perturbation des particules en suspension, aussi quelqu'un d'autant soit peu attentif remarquera immédiatement la présence d'un intrus.

Il n'y a rien de particulier dans cette salle, mis à part l'intendance habituelle. Près de l'une des parois, les aventuriers pourront trouver une trappe qui donne sur un conduit aux parois opaques : c'est le seul passage qui conduit aux étages inférieurs.

2. Le couloir de verre : il conduit, cinq mètres plus bas, à une trappe qui s'ouvre facilement de l'extérieur. Il n'y a pas d'autre passage visible. Bien entendu, un passage secret est dissimulé dans une des parois du couloir, qui conduit aux appartements de Berlan, situés à l'étage intermédiaire.

3. De fil en anguille : en passant la tête par la trappe, les aventuriers découvriront les débuts d'un appartement : une entrée magnifique, des soieries partout, etc. Mais tout ceci n'est qu'une illusion et, une fois le groupe entré, la trappe se fermera avec un claquement sec et l'illusion se dissipera lentement. La trappe est désormais verrouillée magiquement (Wizard Lock). Quant à la réalité... De nombreux squelettes de créatures variées reposent sur la fine couche de sédiments qui s'est accumulée au fond de la sphère. Au-dessus de tout cela plane une énorme anguille qui, voyant arriver un repas prometteur, déroule ses 15 mètres et plonge sur les aventuriers qui se rendront rapidement compte que cet "animal" n'est pas naturel : il s'agit d'une anguille géante électrique (Eel electric, MM2 p.62).

L'ANTRE DE L'ANGUILLE

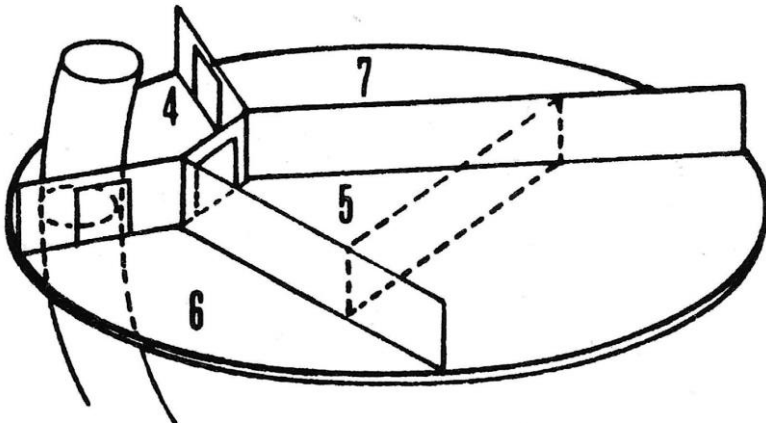


(B)

Si, après le combat, les aventuriers cherchent à découvrir quels trésors peuvent dissimuler les restes accumulés sur le sol, ils en seront pour leurs frais. En effet, Berlan n'est pas un âne et il lui faut bien payer ses nombreuses troupes. Il n'existe aucun passage permettant de se rendre de cet étage à celui du maître des lieux, bien qu'une fente soit visible tout le long du diamètre du plafond.

4. La salle de l'échec : le passage secret du couloir de verre conduit à une antichambre pourvue de 3 portes. Derrière la porte centrale, un Voleur pourra entendre de temps à autre des exclamations étouffées et de petits bruits d'objets de pierre s'entrechoquant.

LES APPARTEMENTS DE BERLAN



(C)

5. L'antre de Berlan : si les aventuriers ouvrent la porte centrale, ils verront le spectacle suivant : au fond de la pièce se trouve Berlan, métamorphosé en un humain d'une trentaine d'années, de petite taille et aux cheveux courts. Il est penché sur un échiquier. Personne ne lui fait face, cependant on peut nettement voir des pièces bouger. Dès que les aventuriers entreront dans la pièce, Berlan se retournera pour leur faire face, puis il sourira... et les aventuriers verront le sol s'ouvrir sous leurs pieds. Ils ne tomberont pas, nous sommes dans l'eau ; en revanche, l'Anguille électrique ne se fera pas prier pour attaquer ! Berlan est protégé par une paroi de verre de 30cm d'épaisseur, invisible, dont la porte se trouve en hauteur, à un endroit tel qu'il faut 5 rounds à un personnage chanceux pour la trouver.

Si les aventuriers gagnent la bataille, il leur faudra alors trouver l'entrée de la pièce, où se trouve un Berlan prêt au combat (voir le Diable des mers, p.9). Dans la pièce, les aventuriers trouveront l'échiquier magique – qui est toujours d'une force légèrement supérieure à celle de son adversaire, jusqu'au moment où celui-ci devient un véritable génie - et, posée à même le sol, l'arme du Titan (Maul of the titan).

6. La "chambre" : la porte de droite de l'antichambre ouvre dans une salle qui contient un immense tas de coussins d'algues : le lit de Berlan. A l'extrémité de la pièce, une statue de basalte représentant Asmodeus observe la pièce avec un sourire paternel de satisfaction...

7. Le laboratoire : derrière la porte de gauche se trouve le laboratoire chimique de Berlan. Il est manifeste que la plupart des produits stockés ici sont des poisons divers et variés (un Assassin y trouvera son bonheur). Et, mis à part les divers instruments qui encombrant la pièce, les aventuriers pourront trouver un jeu de talismans identique au leur. De plus, ils remarqueront un parchemin ouvert entre 2 plaques de verre – afin de préserver l'encre - où l'on peut lire des mots écrits en commun au milieu d'un charabia dans une autre langue. Un sort de *Compréhension des langages* révélera qu'il s'agit de remarques concernant la libération du Kraken. La signature est le glyphe d'Asmodeus lui-même.

Les aventuriers possèdent maintenant l'arme du Titan. En sortant de la bulle, ils auront la surprise de voir que des Hippocampes (MM1 p.51) scellés les attendent afin d'accélérer leur retour. Les montures sont nerveuses et n'hésiteront pas à presser leurs cavaliers en expliquant la situation. Le Kraken était repéré à leur départ et, d'après leurs estimations, il doit être à ce moment sous la cité de corail.

LE COMBAT FINAL

Après une heure de course folle, à peine interrompue par les efforts de deux groupes de deux Trolls des mers, les aventuriers se trouveront face à une scène d'apocalypse : des combats ont lieu partout, de nombreuses arches de corail se sont effondrées, des Elfes aquatiques et des Tritons sont venus prêter main forte aux Hommes de la mer. Des Hordes de Hobgoblins des mers attaquent.

Mais le plus impressionnant a lieu plus haut : enlacés dans un farouche corps-à-corps, Malkor et Kraken se livrent un combat sans merci. Il est manifeste que peu à peu les nombreux tentacules du monstre prennent le dessus sur la forme humanoïde qui lui fait face. Les aventuriers doivent réagir rapidement, il leur faut vite transmettre l'arme trouvée chez Berlan au Titan. Mais cette action seule est insuffisante, en effet Malkor est très affaibli et il ne résistera pas longtemps contre Kraken qui, lui, est encore plein d'énergie.

Les aventuriers contre Kraken

Les aventuriers seront alors pris dans un tourbillon colossal. Le combat se passera de la manière suivante :

Chaque aventurier qui attaquera Kraken sera lui-même l'objet de l'attaque de deux tentacules. Le monstre réservera le reste de ses attributs pour le Titan, qu'il considère comme bien plus dangereux. Lorsqu'il ne lui restera plus que 40 points de vie, il soufflera son encre afin de faciliter sa fuite. Le Titan, totalement surpris, sera à moitié assommé par la puissance du souffle. La vision dans la cité de corail deviendra impossible, augmentant encore – si c'est possible- la pagaille qui y règne. Personne ne pourra voir à quel endroit Kraken se retire, à l'exception des aventuriers qui le combattent. Surgis d'on ne sait où, les Hippocampes qui avaient amené les aventuriers jusqu'à la cité apparaîtront littéralement aux cotés des adversaires de kraken. Il ne restera plus à ceux-ci qu'à poursuivre le monstre.

La poursuite

Au bout d'un quart d'heure, le monstre, se sentant rattrapé, se retournera et fera face, avec l'intention d'occire ses misérables poursuivants... Espérons qu'il n'en sera pas ainsi ! (Si le combat se passe vraiment trop mal, les montures peuvent, à la discrétion du maître de jeu, intervenir...)



EPILOGUE

Le retour à Boryl s'effectuera sans encombre. La ville est recouverte d'une fine pellicule noire et quelques combats sporadiques ont encore lieu. Une heure plus tard, les Hommes des mers sont à nouveau maîtres de leur cité. Les aventuriers sont alors reçus sous les vivats dans la salle du palais. Là, ils peuvent voir au côté de Malkor un Homme de la mer dont l'aspect noble montre sans équivoque qu'il est Sithar, le seigneur de Boryl. D'ailleurs, ils se lève et prend la parole :

"Mes amis, vous avez été l'instrument qui nous a permis d'éviter le péril qui nous menaçait. Mon peuple et moi-même vous en seront éternellement reconnaissants. Sachez que, désormais, lorsque vous serez en contact avec la mer, vous n'aurez qu'à prononcer le nom de Boryl pour qu'une monture aquatique se mette immédiatement à votre disposition. Sachez aussi que, dans les mêmes conditions, prononcer mon nom vous permettra de respirer dans ce milieu qui est maintenant un peu le vôtre. Je vous prie, de plus, d'accepter ces modestes présents."

Trois Hommes de la mer s'avanceront alors, qui donneront à chaque aventurier un coffret de bijoux dont la valeur sera déterminée par le maître de jeu. Malkor s'avancera et tendra aux aventuriers une coupe dans laquelle se trouvent les différents talismans qui ont permis aux aventuriers de le libérer. Ces talismans ont perdu leur fonction première et sont désormais des objets magiques dont les propriétés sont les suivantes :

- la spirale de corail insensibilise son porteur à toute domination mentale (Charme, Hypnose, Domination, etc.) ;

- l'œil d'aigle-marine permet de détecter l'invisibilité à souhait, ainsi que de jeter le sort *Vision réelle* (True Sight) d'illusionniste une fois par jour au 15e niveau ;

- la main de jade est capable de se battre pour son possesseur 10 rounds par jour avec une arme qui lui est fournie. Elle se bat au même niveau que son porteur ;

- la tête grimaçante insensibilise son porteur à la pétrification et permet de jeter une fois par jour le sort *Transmutation de chair en pierre* (Flesh to stone) au 15e niveau ;

- la statuette de mithril transforme le métabolisme de son porteur de telle manière que sa classe d'armure naturelle passe de 10 à 0. (Si les aventuriers sont plus de 5, le maître de jeu devra trouver un ou des objets magiques similaires à donner aux autres participants).

Quelques jours plus tard, après avoir expliqué la situation aux survivants du Ménard, les aventuriers assisteront à une grande fête donnée en leur honneur dans la cité de Boryl.

Ce fanzine vous est distribué dans le cadre de la journée DICE HARD organisée par l'association imaJn'ère et la Chaumière du Bout des Rêves. Numéro 5 au prochain évènement !



DICE HARD

Journée Jeu de Rôle

2 JUILLET

Entrée libre
Route de l'Adezière
Avrillé

*La Chaumière
du Bout des Rêves*

imaJn'ère

Porképi-copies



Les photocopies aux bons prix

A côté de GEMO

Près de Carrefour St Serge

02 41 32 37 58

For 17, Dex 12, Con 16, Int 2, Sag 13, Cha 5