

LA TÊTE DANS LE DONJON



Un fanzine de l'association imaJn'ère,
104 rue de Frémur 49000 ANGERS

Rédaction : Jean-Hugues
Villacampa, Claude Bourlès,
Sébastien Juguet

Couverture : Claude Bourlès,
VOPALIEC-SF n°31, 1981

Illustrations intérieures : Philippe
Caza, Elise Haroche

Mise en page : Romain Mallet

**Remerciements aux Grands Anciens
du fanzinat :** Jean-Paul Guéry &
Patrice Verry

SOMMAIRE

Le coin de l'archiviste par Jean-
Hugues Villacampa - page 3

Le combat avec l'Innommable : récit
d'une partie de JdR par Claude
Bourlès (paru dans VOPALIEC- SF
n°33, 1981) - page 5

Les maitres des ténèbres (version
augmentée) : chronique par
Sébastien Juguet - page 17

Le seigneur des chiens : scénario
pour AD&D par Jean-Hugues
Villacampa (paru dans Info-jeux n°4,
1986) - page 19



LE COIN DE L'ARCHIVISTE

Août 1980, je suis sur une plage d'Arcachon accompagnée d'une charmante blonde décidée à devenir toastée par des rotations régulières de son corps plantureux, ce qui me laisse le temps de lire *Jeux et Stratégie N°4* dans lequel François Marcela Froideval, dit Feumeufeu nous parle d'un étrange jeu venu des États Unis d'Amérique : *Donjons et Dragons*.

Fan depuis le début des années 70 de SFFF, adulant Moorcock, Leiber et consorts, je décide de me pencher sur la bête. A l'époque jouent à ce jeu quelques rares élus essentiellement rassemblés dans les locaux de Normale Sup' rue d'Ulm à Paris parmi lesquels Feumeufeu, Fabrice Sarelli (qui deviendra grossiste et éditeur de Jeu de rôles (Vampire, JRTM, etc), Ticky Holgado (encadré de deux superbes jeunes femmes); ils seront rejoints par Didier Guisérrix et les Balzesac respectivement rédacteur en chef de *Casus Belli* et responsables chez *Jeux Descartes* (les deux aujourd'hui disparus). Pour l'anecdote, leurs aventures légèrement modifiées donneront lieu à une collection en BD : les *Chroniques de la Lune noire*. À une époque, Didier Guisérrix souhaitait sortir un texte sur ces aventures de la rue d'Ulm, chose qui

n'a pas été faite à ma connaissance.

Retournant à Montpellier où je poursuis mes études, je me rends avec un ami wargamer dans une boutique où l'on me présente une boîte moche avec des livrets en anglais et des dés bizarres ; les vendeurs sont occupés à installer une tonne de *Tour de Babel*, un spin-off du *Rubik's Cube* qui sera un bide total et qui plantera la boutique. Nous repartons avec le *Zargo's Lords* d'*International Team*, un wargame fantasy avec lequel nous nous sommes beaucoup amusés. Quelques mois plus tard ouvre « Le cerf blanc » tenu par un barbu jovial. Il me vend la boîte de base *D&D*. Je la lis, me renseigne un peu, et revient le lendemain racheter tout ce qui est sorti en livre *AD&D*, le *Deities & Demigods* (celui avec Cthulhu et Ménillboné) et le *Fiend Folio* viennent de sortir, le virus est pris et c'est une véritable... pandémie qui secoue le monde estudiantin montpelliérain.

Avec entre autres Bruno Faidutti (créateur de jeux de plateaux), Jean-Hugues Matelly (le gendarme qui a dénoué l'affaire de Carpentras) et Thierry Couzet (l'auteur qui a écrit *L'affaire Deluze*), nous montons les Forces du Chaos, un club qui rassemblera une centaine d'inscrits plus les autres et dont Georges Frèche, coincé sous nos demandes de salles pour jouer, finira par nous céder l'utilisation nocturne d'un bâtiment complet de la fac de sciences.

Six ans de parties ininterrompues, six ans à raison de quatre parties par semaine en moyenne... En 1986, j'arrive pour bosser à Paris et j'apprends qu'un de mes scénarios AD&D sort la semaine d'après dans *Info-Jeux magazine*...

En 1974, Steve Arneson et Gary Gygax, deux ahuris qui ont créé en 70 les règles d'un wargame avec figurines, se disent que ce serait sympa que des personnages du jeu vivent des aventures entre deux batailles, c'est *Donjons et Dragons*. Les premières règles sont extrêmement sommaires : trois classes de personnages. C'est inutilisable si on ne possède pas les règles de *Chainmail* (le wargame), et le matériel est particulièrement moche il faut bien le dire. Quelques suppléments sortent (que j'ai pu voir chez Sarelli) dont un tout petit *Deities* dans lequel on trouve le panthéon des dieux du monde de Conan (et oui, j'ai les caracs' de Crom).

En 1977, TSR lance le *basic set* qui est destiné aux non wargamers; relativement complet, il ne permet de monter ses persos que jusqu'au niveau 3. En 1981 sort l'*expert set* qui permet d'aller au niveau 30.

Mais en France c'est *Advanced Dungeons and Dragons* qui va prendre. Trois livres reliés à couvertures dures entre 77 et 78 : le *Livre du joueur*, le *Guide du maître* et le *Manuel des monstres*. De

nombreux suppléments et d'autres livres sortiront jusqu'à la deuxième édition qui à mon avis est la plus aboutie (j'avoue ne pas m'être penché sur la 5^{ème}) et où sortiront pléthore de matériels dont certains suppléments totalement inutiles. Il est à noter que nos amis Arnaud Cuidet et Jérôme Verschuere ont été responsables de la quatrième édition et Arnaud a même eu la casquette de rédacteur en chef du magazine *Dragon Rouge*. Un jour je vous raconterai comment ces deux lascars sont devenus mes amis, mais c'est une autre histoire...



LE COMBAT AVEC L'INNOMMABLE, RÉCIT D'HEROIC-FANTASY

LE DÉPART

L'aube aux doigts de rose commençait seulement à colorer le ciel lorsque les membres de la petite troupe se levèrent à l'Auberge de la Dernière Chance. Ils étaient sept. Deux individus minuscules : un illusionniste, Raid le Gnome, et un guerrier, Gogol le Hobbit. Deux autres étaient plutôt de grande taille, c'étaient des demi-Orques : Astaroth, clerc de son état, et Mizar qui se disait clerc également. Il y avait aussi Helm, demi-Elfe, et enfin deux Elfes de la Grande race, Holroyd le Guerrier et enfin le vétéran de l'expédition, Obéron, surnommé « l'avisé » par ses compagnons au vu de sa conduite lors des expéditions précédentes. Comme c'est souvent le cas pour les Elfes, il joignait des talents de magicien à ses qualités de Guerrier.

Obéron était justement sorti ce matin-là dans le jardin de l'auberge pour réunir les quelques ingrédients nécessaires à la réalisation d'un sortilège. Il récoltait des pétales de rose lorsque des paroles inquiétantes

parvinrent à son oreille fine et pointue :

— Quel est le prix actuel d'une peau de Gnome à Cross-Village ?

L'Elfe leva la tête : par la porte entrouverte de l'auberge, il vit le clerc Mizar qui s'adressait ainsi à l'aubergiste. Il est de notoriété publique que les Orques et demi-Orques n'éprouvent aucune sympathie pour le petit peuple des Gnomes, et que ces derniers le leur rendent bien. Sans doute ces paroles étaient-elles prononcées par plaisanterie, mais si tel était l'état d'esprit de certains dès le matin, cela augurait mal de la suite de l'expédition !

Nul ne sut quelle aurait été la réponse de l'aubergiste, car celui-ci s'était précipité vers la porte pour s'écrier :

— Hé, vous, là ! Laissez donc mes fleurs tranquilles !

Sans insister, Obéron s'en alla vers l'écurie : il était temps pour lui de seller son cheval. Astaroth s'y trouvait déjà, occupé à préparer sa mule.

— Vraiment, se dit Obéron en reniflant ostensiblement, il serait à l'avantage de tous ces demi-Orques de se laver plus souvent !

L'Elfe se dit alors qu'il se laissait aller à son antipathie naturelle envers cette race, comme Mizar un peu

plus tôt à l'égard du Gnome. Dans une aventure comme celle qui les attendait, il fallait faire taire les antagonismes :

— Bonjour, compagnon ! dit-il d'une voix aimable.

L'autre, surpris, répondit par un grognement.

Un peu plus tard, tous se retrouvèrent dans la grande salle de l'auberge. Certains se surveillaient du coin de l'œil, en silence. L'ambiance était tendue. Obéron, qui savait combien est importante la cohésion du groupe dans une telle expédition, se dit qu'il fallait faire quelque chose.

— Aubergiste, s'écria-t-il, une tournée générale !

Puis se tournant vers les autres :

— Amis, buvons à notre succès !

Et il fit tinter une pièce d'or sur le comptoir. Tous approuvèrent bruyamment, et particulièrement les métis d'Orques dont on connaît le gosier en pente.

QUASQUETON

C'est donc une petite troupe quelque peu déridée qui prit la route de Quasqueton quelques minutes plus tard. Ils cheminaient à pied à l'exception d'Obéron qui avait pu se payer un destrier avec le butin de ses

précédentes expéditions. Du haut de sa monture, il pouvait surveiller les environs. Astaroth tirait sa mule derrière lui. Voilà un animal qui pouvait se révéler utile pour ramener du butin...

Jusqu'au dernier moment, les compagnons avaient espéré qu'un autre « vétérane », Gurdan le voleur, allait arriver à l'auberge pour se joindre à eux. Mais non ! Gurdan, à la personnalité fantasque, mais aux talents parfois si utiles, ne serait pas des leurs aujourd'hui.

Les champs et les bois laissèrent bientôt la place à un paysage dénudé et rocailleux. Le chant des oiseaux fut remplacé par le croassement lugubre d'une troupe de corbeaux anormalement gras. On approchait de Quasqueton. Le chemin pierreux et encaissé conduisait à une sorte de caverne s'enfonçant dans la montagne. Une trentaine de pieds, et l'on se trouva face à une épaisse porte de bois. C'est ici que commençait la zone de danger. Chacun étreignit son arme favorite. Obéron raffermi sa prise sur sa lance, une lance magique d'une efficacité redoutable, qu'il avait trouvée par le plus grand des hasards dans l'une des salles de Quasqueton quelques mois auparavant.

Ils entrèrent, Holroyd et Helm en tête. Un couloir de section carrée

s'ouvrait devant eux, mesurant environ dix pieds de côté. Un cavalier monté pouvait y tenir. Seul inconvéient, les toiles d'araignées qui pendaient du plafond. Obéron devait à chaque instant s'essuyer le visage d'un revers de la main. Pour des yeux humains ordinaires, les lieux auraient paru complètement obscurs, mais tous ceux qui composaient cette équipe appartenaient à des races qui étaient douées d'infravision et pour eux les détails du souterrain restaient nets jusqu'à une distance de 60 pieds.

Pour eux, point besoin de torches ou de lanternes. Ils passèrent devant une paire d'alcôves qui se faisaient face dans le couloir, une à droite, une à gauche. Un peu plus loin, une autre paire d'alcôves, puis une troisième. Si les deux premières étaient apparemment vides, dans la troisième on pouvait voir, comme scellées dans la muraille, deux têtes de mort d'un aspect impressionnant. Au-dessous de l'une, un paraphe : Roggan ; au-dessous de l'autre : Zelligar. Ils passèrent en frissonnant. Un peu plus loin, deux marches d'escalier, puis une croisée de galeries. Ils prirent à droite.

Au bout d'une trentaine de pieds, le couloir faisait un coude à droite. Ils continuèrent. Plusieurs consultaient des parchemins, vérifiant s'ils étaient sur la bonne

route. Le groupe se trouva bientôt devant un mur.

LE PIÈGE

À cet endroit-là, les plans ne correspondaient plus. Le couloir aurait dû continuer tout droit. À droite, une sorte d'alcôve, qui, quelques-uns le savaient, correspondait par une porte secrète avec l'une des alcôves du couloir d'entrée. À gauche, un couloir dont l'entrée était rétrécie par une arche en ogive. Ils s'y envasèrent. Obéron dut descendre de cheval pour passer. Vingt pieds plus loin, une seconde ogive, après quoi les virages continuaient. Une exclamation de Holdroyd les arrêta :

— Prenez garde ! Il doit y avoir un piège par ici !

Les autres le regardèrent :

— Quel piège ?

— Une trappe qui s'ouvre sous vos pieds...

— Comment le sais-tu ?

— Je l'ai appris à l'auberge l'autre soir en discutant...

Les bruits les plus fantaisistes couraient parfois à l'auberge, surtout lorsque seuls quelques survivants d'une expédition ressortaient de Quasqueton épuisés, blessés, les yeux

remplis d'épouvante. Il devenait difficile de démêler dans leurs récits décousus la part du vrai et celle de l'imagination. Ils se concertèrent pendant un moment : point de chef qui décide pour tous dans ce groupe. Certains voulaient aller de l'avant, d'autres rebrousser chemin.

— Il faut en avoir le cœur net, déclara Obéron, mais sans prendre de risques. Raid, mon vieux compagnon, veux-tu aller jusqu'à cette porte, je t'assurerai avec une corde...

Le Gnome accepta. L'Elfe sortit un écheveau de corde des fontes de sa selle et entreprit d'amarrer solidement son petit compagnon. Ceci fait, il fit une boucle autour du pommeau de sa selle, puis laissa filer au fur et à mesure de la progression du Gnome. Tous suivaient attentivement la progression lorsque, venant de derrière eux, un long hurlement les figea sur place. C'était comme les plaintes d'une femme torturée. C'est à ce moment-là que le piège fonctionna : le sol s'ouvrit par le milieu, précipitant Raid dans un gouffre ténébreux. Fort heureusement, la corde le retint, et il se retrouva en train d'osciller au-dessus d'un lac aux eaux noires. Avec agilité, il grimpa auprès de ses compagnons. La trappe se referma et le sol reprit sa fausse apparence de stabilité. C'était concluant, ils rebroussèrent chemin d'un commun

accord.

Une surprise les attendait en repassant sous les arcades : au lieu de se retrouver face à une alcôve comme ils s'y attendaient, c'est un interminable couloir qu'ils virent devant eux.

— Nous ne sommes plus au même endroit, s'exclama le clerc Mizar, nous avons été pris dans un piège à téléportation !

Un frisson parcourut les échine. À ce moment-là, un autre gémissement lugubre se fit entendre.

LA SUCCUBE

Les plaintes provenaient d'une pièce dont on pouvait voir la porte à demi défoncée, immédiatement à droite. Ils entrèrent tous. La pièce était vide.

Les soupirs venaient apparemment d'un renforcement à droite. En s'avançant, ils virent au fond une épaisse croix en X scellée dans la muraille, et sur cette croix une femme nue, attachée par des liens de cuir. Des traces sanglantes couvraient son corps. Visiblement, elle avait été sauvagement torturée...

Le premier mouvement d'aventuriers novices aurait été de la délivrer sur le champ. Ils essayèrent d'abord de lui parler. En langage

commun pour commencer, car c'était apparemment une Humaine aux yeux bleus et aux longs cheveux noirs poissés de sang. À la surprise générale, elle ne parut rien comprendre. Qu'en faire ? Les avis étaient partagés. Astaroth voulait qu'on l'abandonne à son sort. Obéron penchait pour la secourir :

— Délivre-la, Raid. Je te couvrirai avec ma lance, et si ses intentions sont mauvaises, ne crains rien, elle ne fera pas un pli !

Prudemment, le Gnome trancha les courroies de cuir avec sa dague. La femme s'écroula sur le sol. Sa faiblesse était extrême. Obéron lui tendit l'une de ses gourdes. Elle but avec une avidité animale, l'eau coulant sur son menton et sa poitrine, traçant des sillons clairs dans les taches de sang coagulé. L'Elfe sortit une ration de ses fontes. Toujours sans rien dire, elle s'en empara et mordit à belles dents, avalant sans prendre à peine le temps de mastiquer. Les autres l'entouraient, essayant d'engager la conversation, mais sans succès malgré le nombre de langages qu'ils connaissaient à eux tous. Les demi-Orques échangeaient des réflexions graveleuses sur son anatomie, en se donnant des coups de coude.

À ce moment-là, un ricanement sardonique qui semblait venir d'outre-tombe se fit entendre dans le

couloir cependant qu'une lumière irréaliste chassait momentanément les ténèbres.

— La voix de Zelliger ! souffla Raid en étreignant sa dague.

Instinctivement, ils portèrent leurs mains à leurs armes. La femme s'était redressée. À ce moment-là, Astaroth, qui guettait à la porte, les avertit :

— Faites silence, quelqu'un vient !

Mais il était trop tard. Quatre Orques avaient tourné le coin et s'avançaient vers leur porte. Les compagnons refluèrent dans la salle et se déployèrent pour faire face aux monstres. Obéron était remonté en selle. Saisissant son grand arc, il plaça l'encoche d'une flèche sur la corde. Il tirerait par-dessus la ligne des fantassins. Mizar avait tendu son arbalète. Les monstres étaient sur eux, brandissant leurs sabres primitifs. Ils culbutèrent les débris de la porte. Holroyd et Helm soutinrent le choc des deux premiers Orques. La flèche de l'Elfe alla se ficher en sifflant dans la poitrine d'un des deux Orques qui suivaient.

L'arbalète de Mizar claqua : le carreau toucha un assaillant à la cuisse. Fébrilement, le cleric entreprit de recharger son arme. Obéron tira à nouveau, manquant son but cette fois. La confusion était extrême, l'un

des Orques s'écroula, mort. Celui qui avait reçu la première flèche d'Obéron se rua en avant, enjambant le cadavre. Il blessa Helm au bras.

C'est alors que la femme révéla la perfidie de sa nature : avec un hurlement démoniaque, elle se jeta sur les épaules d'Holroyd les ongles en avant. Heureusement, le guerrier fut protégé par sa cuirasse, mais, gêné par cette attaque imprévue, il fléchit devant l'Orque qu'il combattait. Raid, qui était resté à l'arrière-plan, car dépourvu d'armure, intervint alors : sortant sa dague, il en porta un coup à la femme. Dans le même temps, un nouvel Orque mordit la poussière. Laissant son arc, Obéron saisit sa lance et chargea la femelle en furie. Sévèrement touchée, elle se retourna avec un sifflement de rage. Ne pouvant atteindre le cavalier, elle planta ses ongles dans le poitrail du cheval qui recula en hennissant. Raid la frappa à nouveau, et elle roula au sol, bavant et hurlant. Astaroth l'acheva d'un coup de son fléau d'armes. Les deux derniers Orques, déjà blessés par les traits, succombèrent quelques instants plus tard.

Pendant que les cadavres des Orques étaient agités des derniers spasmes de l'agonie, le corps de la femme subit une horrible transformation : elle se changea en

un démon cornu et griffu qui bientôt disparut dans un nuage de soufre pestilentiel.

— C'était une Succube ! s'exclama Mizar en agitant ses amulettes.

Astaroth récita un exorcisme. Dans le groupe, plus d'un sortit une amulette ou marmonna une conjuration. Ils reprirent leur souffle. Obéron examina son destrier. Le sang coulait sur le poitrail de la bête. Avec leurs moyens de fortune, ils essayèrent de soigner leur compagnon Helm ainsi que le cheval.

LE CHAMPIGNON HURLEUR

Il leur fallait maintenant retrouver leur chemin. La petite troupe reprit ses pérégrinations. Au bout d'un moment, en confrontant le terrain et leurs documents, ils parvinrent à s'orienter. Alors qu'ils traversaient ce qui avait été le gymnase des gardes, le ricanement sardonique se fit entendre à nouveau, en même temps que se manifestait la lueur irréelle. Il semblait que quelqu'un suivait leur progression à leur insu.

Un peu plus tard, ils rencontrèrent un autre groupe de monstres. Il s'agissait de quatre Kobolds qui avaient élu domicile dans l'une des chambres du complexe. Ils en eurent raison sans

trop de mal. Selon toute vraisemblance, la chambre où ils débusquèrent les monstres avait été habitée par une femme, vraisemblablement la maîtresse de Roggan. Le style de l'ameublement, d'un goût féminin, en témoignait. Ils récoltèrent quelques babioles, comme un peigne en argent et une tapisserie. Un peu plus loin, Obéron trouva dans ce qui avait été les appartements de Herig, l'un des lieutenants de Roggan, une grande peau d'ours. Il s'en servit pour protéger le poitrail blessé de sa monture.

Ils cherchaient la voie du sous-sol. Leur quête les amena au seuil de la salle du trône. À leur approche, un Champignon Hurlleur se mit à couiner.

— Ce n'est pas dangereux, déclara Obéron qui avait déjà eu des démêlés avec ce végétal lors d'une expédition antérieure, ils font seulement du bruit...

Le groupe hésita à entrer plus avant, ils distinguaient un peu plus loin d'autres Champignons Hurlleurs. Les approcher aurait déclenché une cacophonie. Ils en étaient encore à piétiner dans l'entrée lorsqu'un cri de terreur les fit se retourner : cinq Rats Géants les attaquaient par-derrière. Le bruit de leur approche couvert par le hululement, ils s'étaient jetés sur l'arrière-garde. Le plus gros des

Rats avait sauté sur les épaules du clerc Astaroth en lui enfonçant dans la nuque ses incisives tranchantes comme des rasoirs. Trois autres Rats Géants s'en prenaient à la mule qui se débattait en ruant. Le temps qu'ils soient revenus de leur surprise, Astaroth et la mule agonisaient sur les dalles. Le reste du groupe reflua en désordre dans la salle où il fit face. Il était difficile de toucher les Rats, car bien que géants, ils avaient une petite taille et une grande vivacité. L'un d'entre eux se jeta à la gorge du cheval, heureusement protégée par la peau d'ours.

Les Rats furent tués les uns après les autres. Le champignon continuait à hurler, tout ce bruit allait leur attirer des nuées de monstres sur le dos. Obéron porta deux coups de lance au mycète : dans un dernier couinement, celui-ci se tut. Reprenant leur souffle, les aventuriers s'approchèrent d'Astaroth et de sa mule : il n'y avait plus rien à faire. Selon un usage établi depuis les premières expéditions, les survivants se partagèrent l'équipement de leur défunt compagnon.

AU DEUXIÈME NIVEAU

Ils finirent par trouver le chemin du sous-sol : un escalier dans une petite pièce au voisinage de la salle du trône. Cet escalier descendait

dans une vaste pièce rectangulaire encombrée d'outils de terrassement et de quelques wagonnets.

À peine y avaient-ils débouché qu'une paire de Morts-Vivants apparurent par la porte qui faisait face à l'escalier. C'étaient deux Zombis, reconnaissables à leur démarche inimitable. Mizar prononça une invocation : aussitôt, les deux Zombis s'arrêtèrent, et, poussant des cris d'épouvante, ils refluèrent par où ils étaient venus. L'un des pouvoirs des Clercs est de faire fuir à volonté les Morts-Vivants tels que les Vampires et les Zombis.

— Les avez-vous reconnus ? demanda quelqu'un dans le groupe. C'étaient Raberim et Antares qui ont succombé lors d'une précédente expédition. Quelque puissant magicien les aura ressuscités pour en faire ses esclaves !

Cela jeta un froid. Chacun s'imaginant dans la situation des malheureux Zombis qu'ils venaient de mettre en déroute... Les couloirs réguliers et maçonnés qu'ils avaient parcourus jusqu'alors étaient terminés : à leur place, des galeries grossières aux contours imprécis. Ils rencontrèrent une Araignée Géante dans une salle circulaire. L'entourant de toutes parts, ils la tuèrent sans trop de mal : elle s'était attaquée à ce qui devait lui paraître la proie la plus grosse, le cheval et son cavalier. Les

crochets de l'arachnide monstrueux s'enfoncèrent sans effet dans la peau d'ours judicieusement disposée par Obéron. Personne ne fut touché, ce qui valait mieux, car le venin du monstre ne pardonnait pas. Leur errance les amena sur les bords d'un lac aux eaux noires et glacées. Levant la tête, ils distinguèrent au niveau du plafond l'arrivée d'une sorte de puits et l'envers d'une trappe : celle où, quelques heures plus tôt, Raid serait tombé sans la corde qui le retenait.

ROGGAN ET ZELLIGAR

Ils approchaient du lieu du rendez-vous. Dans une galerie latérale, un petit tas de pièces d'or, d'argent, et de cuivre était disposé comme une incitation à entrer. Le ricanement sardonique se fit entendre à nouveau. La voix de Zelligar leur devenait familière. Une lueur irréaliste provenait du fond de la galerie. Dans le même temps, un pas lourd ébranla le sol sur leurs arrières. Quelques pas encore, et ils entrèrent dans les arènes.

Effarés, ils distinguèrent deux silhouettes imposantes dans le fond de la salle : Roggan le guerrier sans peur et Zelligar le magicien mystérieux ! Derrière les deux personnages, un énorme coffre rutilait. Le magicien en tenait la clé à la main, la brandissant comme un

défi.

Fébrilement, Obéron fouilla dans les compartiments de sa ceinture à poches pour en sortir les ingrédients du sortilège qu'il avait préparé. Il s'agissait d'un sort de sommeil qui devait plonger ses victimes dans une profonde narcose. Un vaste éclat de rire lui revint du fond de la salle :

— Qu'espères-tu contre moi qui suis un Magicien du 23^e niveau, pauvre débutant ! Ce n'est pas moi que tu dois combattre, mais ce qui arrive derrière toi regarde !

L'INNOMMABLE

Les deux seigneurs du lieu s'assirent pour jouir du spectacle, et l'Innommable apparut alors. C'était un Ogre gigantesque qui devait marcher courbé dans la galerie. Il se redressa en entrant dans la salle. Il était armé d'une massue de la taille d'un tronc d'arbre. Faisant tourner son arme, il souleva des tourbillons de poussière. Intimidés, les aventuriers firent un cercle autour de lui, à distance respectueuse. Considérant qu'il fallait frapper avant d'être frappé, Obéron décocha une flèche. La cible était large, il l'atteignit en plein. C'était un bon début, mais le monstre s'avança vers lui. Rangeant son arc, il empoigna sa lance magique, prêt à faire face :

— Frappez-le, compagnons !

Sortant de leur torpeur, les autres resserrèrent leur cercle autour de l'Ogre. Ils le frappaient de tous côtés, mais cela semblait n'être que piqûres d'épingle. Agacé, le mastodonte se retourna, mais ses assaillants se dérobaient devant lui. Tacitement, ils avaient adopté une tactique qui consistait à le frapper quand ils étaient dans son dos, et à esquiver ou parer les coups quand ils lui faisaient face. L'arbalète de Mizar claquait à intervalles réguliers, les carreaux s'enfonçant avec un bruit mou dans le corps de l'Ogre. Celui-ci parvint à toucher Helm : le malheureux, déjà blessé, s'écroula pour le compte. Voilà un combattant qui allait manquer dans les minutes à venir ! Sous l'avalanche de coups, le monstre finit par fléchir. L'ardeur de ses adversaires redoubla. Bientôt, il s'écroula, faisant trembler le sol dans sa chute.

Osant à peine y croire, ils soufflèrent. Mais ce n'était pas fini, ils comprirent alors ce qu'était en réalité l'Innommable. La peau de l'énorme cadavre se fendit comme celle d'un fruit mûr et comme au sortir d'une chrysalide, un nouveau monstre émergea.

Un peu plus petit que le précédent, c'était un Homme-Ours. Le combat continua. Victorieux comme le premier, mais que voulait dire la victoire ? Un Gnoll émergea cette fois. Il semblait que les monstres

fussent emboîtés les uns dans les autres comme des poupées russes. À ce moment-là, Raid s'écarta du groupe, parut se concentrer un instant, et jeta un sort de sommeil sur le Gnoll. Cela n'arrêta pas la série : le corps endormi se fendit et il en sortit un Hobgoblin. Lui succéda un Orque, puis un Gobelin, puis un Kobold. On n'en voyait pas la fin. Le cadavre du Kobold se fendilla à son tour... Qu'allait-il en sortir ? Ils ne connaissaient guère de monstres plus petits que les Kobolds dans ces profondeurs mal fréquentées. Un Lutin en jaillit. Il était sans arme. Son regard les défia un instant et, tandis que les armes se levaient sur lui, ses contours devinrent flous et transparents. En un clin d'œil, il devint invisible. Obéron sentit qu'on lui arrachait des mains sa lance magique. Stupéfait, il vit l'objet s'en aller en planant au-dessus du sol, puis disparaître dans un couloir ! Le dernier méfait de l'Innommable.

Recrus de fatigue, les survivants se tournèrent vers les deux spectateurs.

— Bravo messieurs ! Ce fut un beau combat... Vous avez bien mérité les 5000 pièces d'or.

Zelligar leur jeta la clef qui tinta sur le sol. Puis il fit un geste cabalistique : une sorte de brume sembla l'envelopper ainsi que son compagnon, et tous deux

disparurent de la vue des aventuriers ébahis.

LE RETOUR

Fébrilement, ils ouvrirent le coffre : on ne les avait pas trompés, il regorgeait d'or.

— Comment allons-nous emporter tout cela ? se dirent-ils.

— Il faudra nous charger au maximum, mais sans abandonner nos armes, conseilla Obéron. Moi-même je marcherai à pied : nous chargerons le cheval.

Chacun prit tout ce qu'il put porter, mais ils durent laisser 700 pièces d'or derrière eux. Le corps d'Helm fut laissé sur place. Leur défunt compagnon avait-il eu pressentiment de son destin fatal ? Obéron se le demandait en se rappelant le geste qu'avait eu ce dernier lors de la traversée de Cross-Village, en distribuant les 32 pièces d'or qui lui restaient aux pauvres du lieu. Le chemin du retour leur était connu. Une inquiétude toutefois : en repassant sous les arcades, n'allaient-ils pas être téléportés en quelque autre point de Quasqueton ?

— Ce genre de piège est habituellement à sens unique, les rassura Obéron.

Aussi vite qu'ils le purent, ils se

dirigèrent vers la sortie. Ils parvinrent au niveau supérieur sans mauvaises rencontres, mais là, au détour d'un couloir, ils se trouvèrent nez à nez avec une paire de Berserks. La tension monta dans le groupe, les mains se rapprochèrent de la poignée des épées. Certains posèrent bruyamment à terre leurs sacs d'or pour pouvoir combattre plus à l'aise. Si près de la sortie ! Obéron se souvint que parfois les habitants de ces sombres lieux ne sont pas hostiles. Il fallait tenter le coup :

— Ne les provoquez pas ! souffla-t-il à ses compagnons.

Puis, élevant la voix, il s'adressa aux nouveaux venus :

— Paix sur vous ! Nous venons en amis.

Sa voix devait avoir des accents convaincants, car les deux Berserks offrirent aussitôt leurs services. La négociation fut courte : ils acceptèrent de porter les chargements d'or jusqu'à la sortie en échange de vivres. De surcroît, ils marcheraient en tête. Avec une escorte aussi redoutable, ils n'avaient guère à craindre. Les arcades furent franchies sans surprise, et ils trouvèrent l'alcôve au passage secret. Faisant fonctionner le mécanisme, ils passèrent dans le couloir d'entrée. Là, les Berseks réclamèrent leur dû. Les vivres

restants leur furent abandonnés. La lumière d'une fin d'après-midi les accueillit à la sortie. Plus d'un soupira de soulagement, mais Obéron ne relâcha pas son attention. C'est dans ces moments-là que parfois des tempéraments cupides se révèlent. Il était arrivé que certains, profitant de la joie des autres survivants, les assaillent pour les dépouiller. La tentation est souvent très forte de vouloir s'approprier la totalité du butin. Une lueur inquiétante passa dans l'œil de Mizar. Le clerc se laissa insensiblement dépasser par le reste du groupe. Mine de rien, Obéron en fit autant. Ils se retrouvèrent face à face. D'un geste significatif, l'Elfe avait posé la main sur la poignée de sa dague.

— Il y a bien assez d'or pour tous, ne crois-tu pas ?

Le métis d'Orque grogna, déçu. Il se savait percé à jour. Obéron savait, et Mizar savait qu'il savait, aussi il se tint tranquille pendant le reste du chemin. C'est le cheval qui leur donna des inquiétudes ensuite : blessé, fatigué, lourdement chargé, il commença à montrer des signes de faiblesse. La bête s'écroula à quelques mètres de l'auberge. Il devait mourir sur place quelques instants plus tard.

Ils trouvèrent Gurdan à l'auberge. Le voleur était arrivé dans le courant de la journée. Il les

regarda avec envie décharger le butin. Le partage fut fait équitablement entre tous les membres de l'expédition. C'était la plus fructueuse à laquelle Raid et Obéron aient jamais participé.

— Nous en sommes sortis vivants encore une fois, déclara Raid.

— Cette fois oui, mais que nous réserve la prochaine ? lui répondit Obéron.

FIN

Angers, le 25/11/1981

Ce récit est l'histoire romancée d'une partie d'un Jeu de rôles qui s'est déroulé au siège de VOPALIEC-SF, le dimanche 8 novembre 1981. Ce Jeu de rôles s'appelle *DUNGEONS & DRAGONS* (édité par *TSR HOBBIES, INC.*) et s'apparente à une simulation ou à un jeu théâtral.



LES MAÎTRES DES TÉNÈBRES (VERSION AUGMENTÉE), UNE MAGISTRALE REPLONGÉE DANS LES DÉBUTS DE LOUP SOLITAIRE

Les Maîtres des Ténèbres est un récit interactif sorti aux Éditions Gallimard Jeunesse en collaboration avec la maison d'édition associative *Le Scriptarium*, revisité de A à Z par son auteur Joe Dever en 2007, et dans lequel vous incarnez Loup Solitaire, Initié Kaï, au tout début de ses longues luttes contre les forces du mal.

Se présentant sous la forme d'un grimoire gris à couverture rigide, le contenant rappelle un tome d'annales, dit collector, entièrement réillustré par Richard Sampson qui remplace ainsi Gary Chalk. Au lieu des 350 paragraphes de la version initiale de 1984, il en est ici dénombré 550.



Le tout, réécrit donc plus de 20 ans après, s'accompagne de nouvelles descriptions, d'anciennes revues et enrichies, d'épisodes tout nouveaux avec désormais pour point de départ un héros acteur de la bataille désespérée du monastère Kaï, première cible des assauts lancés sur le Sommerlund par le Maître des Ténèbres Zagarna, afin que la capitale royale ne soit alertée de ses agissements brutaux.

Mais c'est sans compter sur Loup Solitaire, seul survivant du massacre de ses condisciples. Très tôt, il s'impose à nous que toute la région forestière (à traverser pour rejoindre et épauler le roi Ulnar à Holmgard la capitale) est

quadrillée par de sournoises et cruelles créatures. Échapper aux mailles ennemies ne sera pas de tout repos. Sur le qui-vive, nous pouvons prêter main forte à des figures amicales en prise avec l'envahisseur, ce qui offre de multiples combats jusqu'à une bataille capitale, celle du pont d'Alema, aux enjeux beaucoup plus forts et stratégiques que dans le récit de 1984. La tension permanente apporte du sel à l'action.

En sus des deux scores nous définissant, Habileté et Endurance, cinq Disciplines à préférer sur les dix proposées vont procurer, s'il est permis d'y recourir, un meilleur potentiel de réussite pour franchir différents passages de l'histoire. Nouveauté : quelques Disciplines grandissent en utilité comme le Camouflage, qui aidera entre autres à esquiver les tirs ennemis. Un dé à 10 faces (ou remplacé par la table de hasard) ouvre sur plein de tirages, liés à la simple chance ou non, avec pour certains un degré de dangerosité élevé, voire mortel selon la nature des tests endurés.

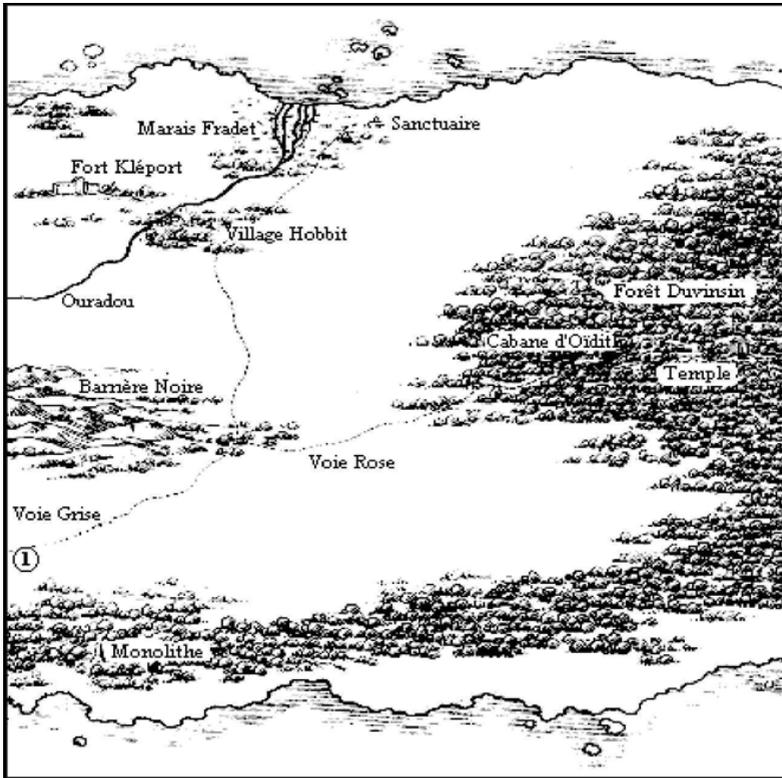
L'histoire narrée par un maître conteur, fort de tout le bagage d'écriture acquis dans la rédaction des différents cycles de Loup Solitaire, ne souffre d'aucune longueur et gagne par rapport à la précédente version en intensité dans les scènes d'invasion ennemie. Un lieu tel que le monastère Kaiï, qu'en introduction nous découvrons par les yeux de Loup Solitaire en tas de ruines fumantes dans le livre d'origine, est mis à l'honneur dans la version longue, avec moyen de l'explorer et ce, même au pas de course car submergé par l'ennemi, lors d'une multitude de lâchers de Gloks du ciel par des Kraans.

D'une difficulté accrue, l'ouvrage n'en est pas moins jouable à la loyale pour peu qu'on s'équipe bien, fasse un choix pertinent en Disciplines, et en surprendra jusqu'à la fin plus d'un rien qu'avec certains monstres introduits, le récit assorti de bons clin d'œil à des tomes ultérieurs.

Tant les fans de la première heure que les personnes qui débutent dans les Loup Solitaire apprécieront de redevenir un légendaire rempart du Sommerlund, fabuleux pays que l'auteur s'est plu à détailler davantage qu'en 1984, offrant une vraie mine d'informations sur ses particularismes.

LE SEIGNEUR DES CHIENS : SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

Les aventuriers, qui seront de préférence d'alignement bon ou neutre, ont profité d'un séjour dans le Haut-Royaume pour se rendre sur la petite île de Taron. Celle-ci présente en effet une particularité : sa pointe ouest, "le bout du monde", une bande de terre recouverte de forêts, semble n'avoir jamais été explorée. Le seigneur du lieu s'est, pour des raisons inconnues, contenté d'installer un poste avancé à quelques kilomètres de là. Alors, recherche de connaissance ou simplement appât du gain : Taron vaut bien un petit détour...



UNE VIEILLE HISTOIRE :

Un jour, à l'époque où le Haut- Royaume n'existait pas encore, un vieil homme, venu de très loin, débarqua à Tarom. C'était un grand prêtre, le plus puissant des prêtres du dieu des Chiens. Ce vieil homme, comme son dieu, était infiniment bon et il était venu se retirer sur Tarom quand il avait décidé d'abandonner le pouvoir. Il édifia un petit temple dans la partie ouest de l'île, construisit un sanctuaire à la gloire des Chiens, découvrit même un jour, au cœur d'une forêt, un monolithe étrange qu'il ne se lassa pas d'étudier. Il vivait heureux. Mais un de ses vieux ennemis, un Démon très puissant, découvrit sa retraite. Et, à l'issue d'un violent combat, il réussit à enfermer le prêtre à l'intérieur du monolithe... Mais le vieil homme était prévoyant : il avait laissé dans son temple, sous la garde d'un serviteur canin de son dieu, une statuette dont les yeux permettaient de détruire le monolithe. Le temple avait été scellé, et sa clé avait été cachée dans le sanctuaire. Depuis longtemps, le prêtre attend qu'on vienne le délivrer.

Son histoire est devenue une légende. Puis elle a été oubliée... Jusqu'à ce qu'Oïdith, un pilleur de temples originaire de Caspara, en entende parler. Ses investigations lui ont permis de trouver le temple, mais pas d'y entrer. D'autant plus que le vieux Démon, avant de se retirer, a laissé quelques gardiens...

LA SITUATION :

Les aventuriers ont débarqué à Arrivador, le port principal de Tarom. Ils ont passé une nuit dans la ville puis, le lendemain matin, ils sont partis en direction de l'ouest, suivant une vieille route de dalles grises. La journée puis la nuit se sont doucement écoulées. Le jour suivant, vers midi, les aventuriers se trouvent au point 1 sur la carte de la région. La route oblique légèrement vers le nord, en direction de Fort Klepor, le poste avancé de l'armée du baron, et du village Hobbit d'Ouradou, au bord du fleuve du même nom. Nous sommes à la limite des terres connues.

L'APPEL DU MONOLITHE :

Soudain, le plus intelligent des aventuriers perçoit une émission télépathique. L'origine en est inconnue. Le message est répété plusieurs fois : "Viens, je t'en supplie !". Et l'aventurier sent confusément qu'il doit se diriger vers le sud et entrer dans la forêt qui borde la côte... En effet, quelques kilomètres plus loin vers le sud, une clairière s'ouvre dans la forêt, au milieu de laquelle un énorme monolithe noir se trouve en lévitation environ un mètre au-dessus du sol.

Si les aventuriers s'approchent du monolithe, le contact télépathique reprendra, mais cette fois tout le monde entendra clairement le message : "Ceci est un message que j'ai pu laisser à la surface de ma prison. Le Démon va m'emprisonner, moi le serviteur du dieu de tous les Chiens, dans cette prison de pierre d'étoile. Ma délivrance se trouve dans mes yeux au bout de la voie rose. La clé de mes yeux se trouve au bout de la voie grise. Faites attention aux gardiens..." Un énorme bruit de vent coupe alors la communication télépathique. Des arbres sont déracinés, deux énormes cyclones apparaissent, et fondent sur les aventuriers.

Note au DM : Le Démon a laissé là deux Élémentaires d'air pour empêcher le prêtre de communiquer avec l'extérieur. Ils combattront jusqu'à la mort.

2 ELEMENTAIRES D'AIR : CA : 2, DV : 16 (128 pv), 1 Attaque : 2D10, THAC0 : 7, Attaque spéciale : Tourbillon (inflige 2D8 pts de dégâts et tue les créatures de 3 DV ou moins), Défense spéciale : Touché uniquement par les armes +2 au moins.

Après cet "incident", les aventuriers, repartant vers le nord, retrouveront sans peine la voie grise et la suivront en direction du village Hobbit. Dans la soirée, ils croiseront une route dallée rose qui s'enfonce vers l'ouest. Le lendemain, dans l'après-midi, ils rattraperont un Hobbit tirant une lourde charrette de bois. Le Hobbit se montrera émerveillé de rencontrer des étrangers (surtout des Elfes !) et il invitera les aventuriers à passer la nuit dans son village, situé à quelques kilomètres de là.

LE VILLAGE HOBBIT :

Le village - qui compte environ 300 habitants - est dirigé par Adronax, un vieil Hobbit jovial et débonnaire. Outre les "trous" dans lesquels vivent les Hobbits, le village possède une auberge- de dix chambres - et un petit hôpital - qui sert aux blessés du fort : les attaques venant de Geros ne sont pas rares. Voyant arriver les aventuriers, Adronax (avec l'approbation de Pentax, le druide du village) improvisera une grande fête pour le soir sur la place du village. Nous sommes en été, il fait beau, le vin est frais...

Note au DM : Les aventuriers auront de multiples occasions de questionner Adronax ou Pentax sur la région. Ils leur apprendront les faits suivants :

- Le Temple du dieu des Chiens existe, mais nul ne sait où il se trouve, tout s'est passé il y a trop longtemps.
- Oidith est dans la région depuis trois mois.

- Oidith n'est pas venu au village depuis trois semaines alors qu'il vient habituellement toutes les semaines se ravitailler.
- La voie grise mène au marais Fradet, mais les Hobbits n'y vont jamais. Rien ne les attire là-bas.

Après la fête, les aventuriers seront logés à l'auberge. Trois soldats du fort y passeront la soirée à boire, prêts à décrire avec force qualificatifs les attaques qu'ils subissent. A propos des marais, ils ne savent pratiquement rien, sinon que des monstres y ont élu domicile, et ils n'ont jamais entendu parler du temple.

LA VISITE D'OIDITH :

Tard dans la soirée, l'un des aventuriers - et un seul - devra, pour une raison quelconque, s'attarder dans la salle de l'auberge. Soudain, la porte s'ouvrira. Deux Elfes encapuchonnés se posteront de chaque côté de l'entrée pendant qu'un autre, le visage également dissimulé, s'adressera au patron de l'auberge : "Comme d'habitude !". Le Hobbit s'éclipsera immédiatement. L'Elfe dévisagera alors tous les occupants de la pièce. Si le personnage lui parle, il ne répondra pas. S'il approche, il se retrouvera immobilisé par deux sorts de "Paralyse" lancés par les deux Elfes restés à la porte. Ces sont tous les trois des Elfes noirs : Oïdith et deux de ses concubines. Quelques minutes plus tard - les Elfes ont pendant ce temps examiné les occupants de l'auberge en Clairvoyance -, le Hobbit reviendra, portant un gros sac et une outre de plusieurs litres. Les Elfes les prendront et sortiront. Et les hasards de la téléportation les emmèneront plus loin... Excepté cet incident, la nuit se passera bien et, le lendemain, les aventuriers pourront continuer leur route sur la voie grise en direction du marais.

LE MARAIS FRADET :

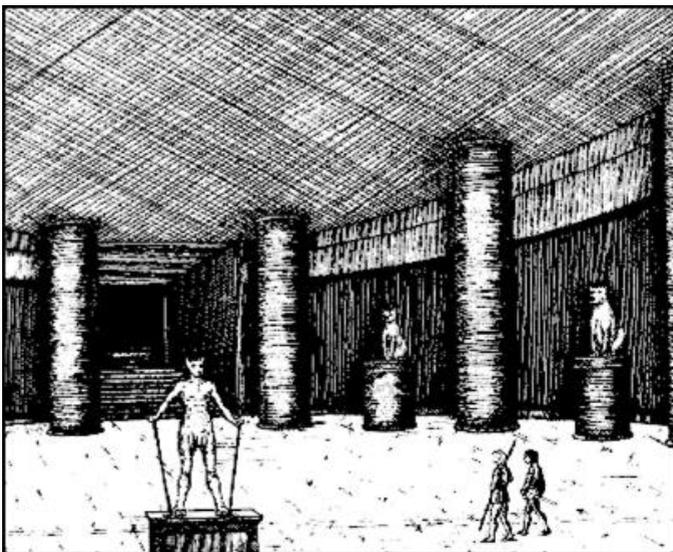
A une dizaine de kilomètres au nord du village commence le marais Fradet. Ses eaux sont grises et puantes, et une brume blanchâtre d'environ trois mètres d'épaisseur l'entourne. La voie grise s'enfonce dans le marais. (Un aventurier astucieux pensera peut-être que la route quitte certainement le marais plus loin au nord et qu'il est possible de le contourner...) Le marais est le lieu de résidence d'un monstre abominable, très friand de tout ce qui traverse son territoire. Les aventuriers le rencontreront fatalement s'ils décident de traverser le marais.

MONSTRE DU MARAIS : CA : 0, DV : 16 (128 pv), 3 Attaques : 4D6 / 4D6 / 2D6, THAC0 : 5, Mvt : 18, Résistance à la Magie : 20%, Alignement CE

Ce monstre ressemble à un immense reptile. Il possède une Force extraordinaire (22) et deux longs bras (de forme vaguement humanoïde). Sa queue, longue et puissante, lui permet d'enserrer ses victimes et de les maintenir sous l'eau. Sa couleur jaunâtre lui permet de se dissimuler dans les marais brumeux et de surprendre ses adversaires dans 80% des situations. Cette traversée dure environ cinq heures. A la sortie du marais, la route continue et, deux heures plus tard, les aventuriers verront, droit devant eux, une demi-sphère de couleur sable d'une centaine de mètres de diamètre, sur le devant de laquelle s'ouvre une gigantesque porte.

LE SANCTUAIRE :

Au centre de la salle, une petite estrade de jade supporte une superbe statuette représentant une créature mi-humaine mi-canine dont les yeux sont deux gemmes. Dès que les aventuriers toucheront à cette statuette, elle s'animera et se transformera en un petit Chien. Si les aventuriers tentent de lui parler (avec le sort "Langage Animal") ou boivent le liquide contenu dans la vasque, il leur expliquera qu'il est la clé du temple. Il ne sait rien d'autre.



Note au DM : La vasque contient deux doses d'un liquide transparent qui a la propriété de soigner totalement (sort de "Guérison") et de rendre capable de communiquer avec n'importe quel type de chien (monstre ou animal).

LE PETIT CHIEN : CA : -10, DV : 20 (160 pv), Résistance à la magie : 100 %, etc. Le petit Chien ne peut pas mourir.

La route conduit à la double porte. Dès que les aventuriers approcheront, celle-ci disparaîtra, laissant deviner une grande salle circulaire baignée d'une lumière intense. Au fond de la pièce, un escalier permet d'accéder à un autel en forme de vasque. Tout autour de la salle, le long du mur, sont disposées plus de cent statues représentant toutes les races existantes de Chiens (intérêt documentaire uniquement). Les cinq dernières marches de l'escalier sont une illusion, qui entraînera une chute de neuf mètres dans une pièce située en contrebas, dans laquelle sont enfermés des Chiens Esquiveurs qui se téléporteront dans la salle...

50 CHIENS ESQUIVEURS : CA : 5, DV : 4 (32 pv), 1 Attaque : 1D6, THAC0 :17, Mvt : 12, Téléportation (7 ou + sur 1D12), Attaque par derrière dans 75% des cas

Mais le Démon a laissé ses gardiens, près du sanctuaire : trois Chimères. Deux d'entre elles se précipiteront à l'intérieur du temple pendant que la troisième attendra dehors qu'un aventurier (par exemple le magicien) sorte.

3 CHIMERES : CA : 6/5/2, DV : 9 (72 pv), THAC0 :12, 6 Attaques : 2x 1D3 / 2x 1D4 / 2D4 / 3D6, Attaque Spéciale : 50%, Chance de souffler (3D8)

Après ce combat, les aventuriers - victorieux - repartiront avec le petit Chien. Ils repasseront par le village Hobbit où ils pourront, s'ils le désirent, conter leurs hauts faits, et suivront la voie grise vers le sud jusqu'au croisement avec la voie rose. Ils peuvent également partir directement vers la voie rose à partir du sanctuaire et traverser la plaine. Quel que soit le chemin emprunté, la voie rose traverse la plaine et s'enfonce vers l'ouest dans la forêt. Cinq heures après leur entrée dans la forêt, les aventuriers auront 20% de chances de sentir une odeur de fumée : Oïdith a installé sa cabane à une centaine de mètres de là, à l'écart

de la route. Les aventuriers auront alors deux possibilités : suivre la fumée et aller jusqu'à la cabane, ou continuer sur la voie rose en direction du temple.

CABANE D'OIDITH :

Elle est située dans une petite clairière, à une vingtaine de mètres de la route. C'est une grande cabane faite de rondins. Cinq chevaux sont attachés à un arbre. Une Elfe Noire se trouve à droite de la maison, elle surveille la clairière, prête à jeter le sort "Lumière" dans la fenêtre d'Oidith si elle aperçoit quelqu'un.

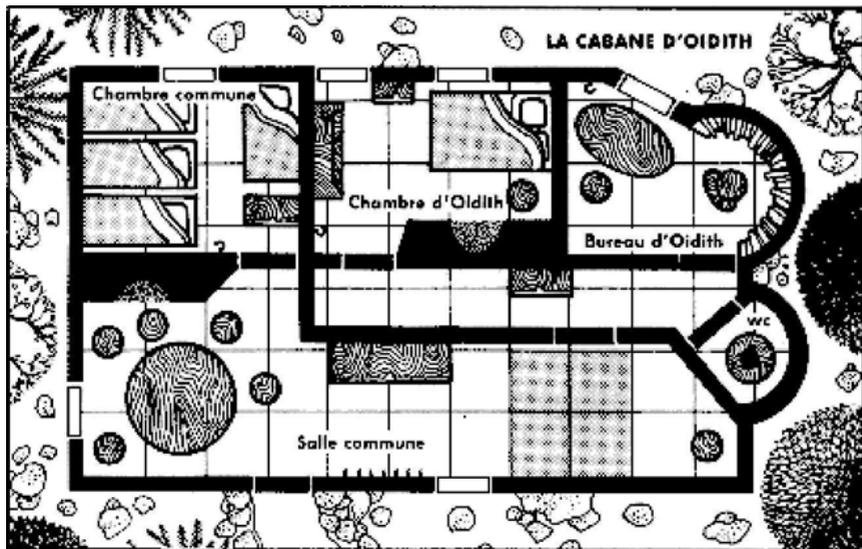
ELFE NOIRE n°1 : Guerrière / Clerc Niveau 5/4, CA : -2, DV : 4 (30 pv), 1 Attaque : 1D6+3, THAC0 : 13, For : 14, Int : 15, Sag : 18, Con : 10, Dex : 16, Cha : 14, RM : 62%, JP : 7/11/10/11/12

Capacités (1x/jour) : Lumière Dansante, Aura Féérique, Ténèbres, Détection de la Magie, Perception des Alignements, Lévitiation, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie

Possessions : Manteau et Bottes Elfiques (Elfe Noir), Cotte de Mailles +3, Bouclier +1, Epée Courte +3, Arbalète et 15 doses de Poison (JP Poison à -4 ou Sommeil pendant 1D4 tours)

Niveau 1 (5) : Soins mineurs (x2), Effroi, Injonction, Lumière

Niveau 2 (4) : Silence, Paralytie (x2), Résistance au feu



A l'intérieur de la cabane, une autre Elfe Noire lit dans la salle commune, ses armes à portée de main, et une troisième est endormie dans le dortoir. Elle est nue et d'une très grande beauté. Son armure et ses armes sont près d'elle.

ELFE NOIRE n°2 : Guerrière/Clerc Niveau 5/4, CA : -4, DV : 4 (30 pv), 1 Attaque : 1D6+3, THAC0 : 14, For : 16, Int : 15, Sag : 18, Con : 11, Dex : 19, Cha : 9, RM : 62%, JP : 7/11/10/11/12

Capacités (1x/jour) : Lumière Dansante, Aura Féérique, Ténèbres, Détection de la Magie, Perception des Alignements, Lévitiation, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie

Possessions : Manteau et Bottes Elfiques (Elfe Noir), Cotte de Mailles +2, Bouclier +2, Epée Courte +2, Arbalète et 15 doses de Poison (JP Poison à -4 ou Sommeil pendant 1D4 tours)

Niveau 1 (5) : Soins mineurs (x2), Effroi, Injonction, Lumière

Niveau 2 (4) : Silence, Paralysie (x2), Résistance au feu

ELFE NOIRE n°3 : Guerrière/Clerc Niv 5/4, CA : 6 (nue) ou -5, DV : 4 (30 pv), 1 Att : 1D6+3, THAC0 : 14, For : 16, Int : 16, Sag : 18, Con : 10, Dex : 19, Cha : 18, RM : 62%, JP : 7/11/10/11/12

Capacités (1x/jour) : Lumière Dansante, Aura Féérique, Ténèbres, Détection de la Magie, Perception des Alignements, Lévitiation, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie

Possessions : Manteau et Bottes Elfiques (Elfe Noir), Cotte de Mailles +3, Bouclier +2, Epée Courte +2, Arbalète et 15 doses de Poison (JP Poison à -4 ou Sommeil pendant 1D4 tours)

Niveau 1 (5) : Soins mineurs (x2), Effroi, Injonction, Lumière

Niveau 2 (4) : Silence, Paralysie (x2), Résistance au feu

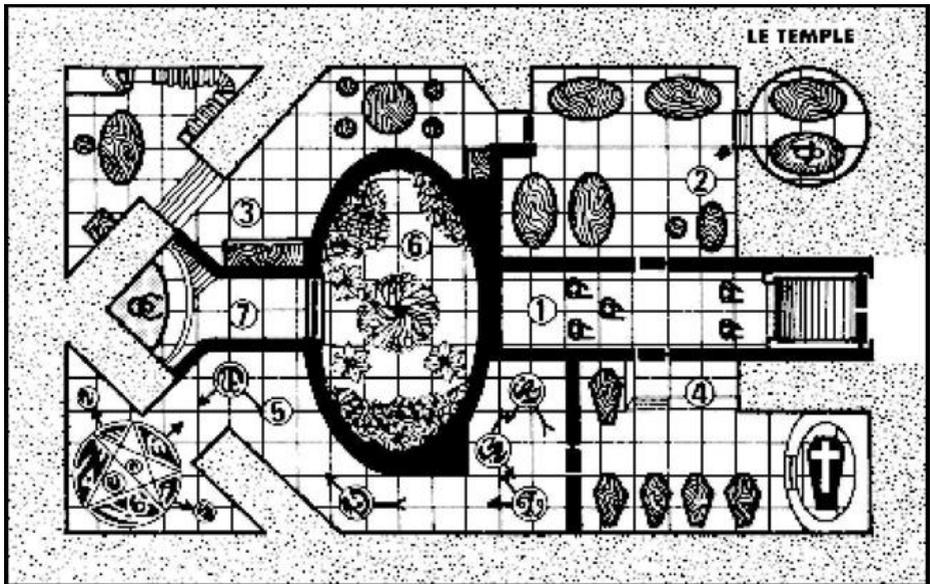
Note au DM : Les propriétés des objets magiques fabriqués par les Elfes Noirs ne sont pas permanentes et se dissipent petit à petit à la lumière du soleil.

Oïdith est dans son bureau, invisible, en train d'étudier un livre de théologie. Son Quasit torture un mulot sur un des rayonnages de la bibliothèque. De temps en temps, Oïdith regarde par la fenêtre : cette vitre de 1x2m est douée du pouvoir de "Vision Réelle" d'un côté, tout en restant opaque de l'autre côté. Son seul défaut est d'être extrêmement fragile. Si l'Elfe postée à l'extérieur envoie son sort de "Lumière" dans la vitre, Oïdith se précipitera pour prévenir ses

compagnes. Ensuite, il les laissera combattre et se contentera de les aider de loin en lançant des sorts. Et si le combat tourne à l'avantage des aventuriers, il n'hésitera pas à abandonner ses compagnes pour se téléporter près du temple, où l'attend une quatrième Elfe. Les aventuriers pourront d'ailleurs remarquer qu'il y a cinq chevaux dans la clairière.

LE TEMPLE :

Qu'ils aient ou non affronté Oïdith, les aventuriers continueront leur chemin sur la voie rose qui les conduira sur 5km jusqu'à une porte seule (sans murs autour), devant laquelle s'interrompt la route. Dès que le petit Chien verra la porte, il se précipitera sur elle et disparaîtra. Alors une grande fresque représentant une créature mi-humaine mi-canine se dessinera devant la porte qui s'ouvrira. Une Elfe Noire est postée non loin de là, qui surveille la porte : Si Oïdith n'est pas avec elle (c'est-à-dire si les aventuriers ne sont pas passés par la cabane), elle enverra un pigeon au magicien pour le prévenir de l'arrivée d'étrangers. Oïdith arrivera alors un quart d'heure plus tard avec ses concubines pour tendre une embuscade à la sortie du temple. En attendant, l'Elfe attaquera les aventuriers en leur lançant des sorts pour leur faire croire que l'agression vient de l'intérieur du temple.



ELFE NOIRE n°4 : Guerrière/Clerc Niv 5/4, CA : -5, DV : 4 (30 pv), 1 Att : 1D6+3, THAC0 : 14, For : 16, Int : 16, Sag : 18, Con : 10, Dex : 19, Cha : 18, RM : 62%, JP : 7/11/10/11/12

Capacités (1x/jour) : Lumière Dansante, Aura Féérique, Ténèbres, Détection de la Magie, Perception des Alignements, Lévitiation, Détection des Mensonges, Suggestion, Dissipation de la Magie

Possessions : Manteau et Bottes Elfiques (Elfe Noir), Cotte de Mailles +3, Bouclier +2, Epée Courte +2, Arbalète et 15 doses de Poison (JP Poison à -4 ou Sommeil pendant 1D4 tours)

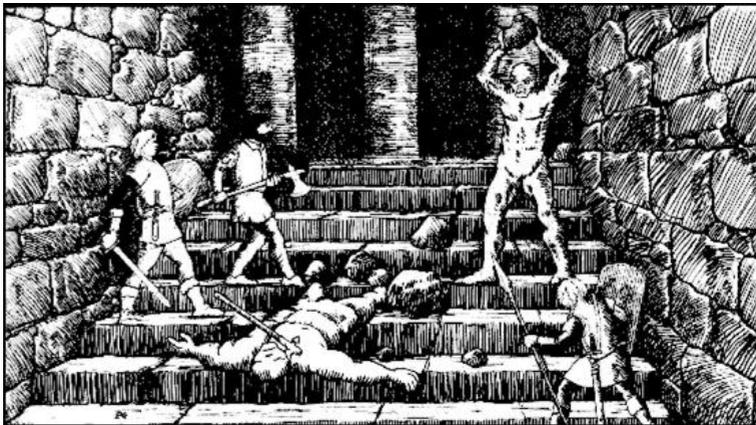
Niveau 1 (5) : Soins mineurs (x2), Effroi, Injonction, Lumière

Niveau 2 (4) : Silence, Paralysie (x2), Résistance au feu

Note au DM : Si les aventuriers se réfugient à l'intérieur du temple, elle ne les suivra pas. S'ils ont déjà affronté Oïdith, il sera déjà là. Il n'interviendra pas immédiatement, préférant tendre une embuscade à la sortie du temple.

- (1) Le hall d'entrée : Derrière la porte du temple, un long escalier de marbre blanc descend vers un grand hall dans lequel se tiennent cinq grandes statues d'argile. Dès que l'une des portes ou des statues sera touchée, les colosses s'animeront et attaqueront les aventuriers.

5 GOLEMS D'ARGILE : CA : 7, DV : 11 (50 pv), 1 Attaque : 3D10, THAC0 : 10, Immunisés aux sorts



Note au DM : Ces monstres redoutables sont détériorés et très vieux, ils sont donc légèrement modifiés : ils ne peuvent plus utiliser leur capacité de "Rapidité", ils peuvent être blessés par des armes tranchantes (1/2 dégâts) et les blessures qu'ils infligent peuvent être soignées (1/2 effet) par n'importe quelle méthode (sort, potion etc.).

- (2) Le laboratoire du Prêtre : Six tables sont alignées dans cette pièce. Sur l'une d'elles repose un tas d'argile grossièrement façonné : un Golem en fabrication. Un Manuel des Golems d'Argile traîne sur le sol.
- (3) : La chambre du Prêtre : Cette pièce est très abîmée. Le journal du prêtre est posé sur le bureau, ouvert à la dernière page. On peut lire le texte suivant : "Je ne peux plus entrer en contact avec mon dieu. Sûrement le Démon. Le monolithe !" Le reste du journal relate la vie quotidienne (et sans histoire) du prêtre.
- (4) : La Nécropole : Cette pièce est pleine de squelettes humains et canins. Dès qu'on les touche, ils tombent en poussière.
- (5) La salle du Pentacle : Dans cette pièce, le Démon a conjuré un Démon Mineur. Il l'a laissé dans le temple en lui ordonnant de se débarrasser d'éventuels intrus.

DEMON TYPE IV : CA : 1, DV : 11 (88 pv), Resist Magie : 65%, 3 Attaques : 2x1D4 / 2D4, THAC0 : 15, Feu, Froid, Electricité, Gaz : 1/2 dégâts, Touché uniquement par Armes Magiques. Ténèbres, Illusion, Effroi, Lévitiation, Détection et Dissipation de la Magie, Lecture des Langues, Holographie, Autométamorphose, Télékinésie (5000 Po), Symbole Seuil 60% : Types I (25%), II (25%), III (25%), IV (25%)

Note au DM : La méthode du Démon sera simple : il se mêlera aux aventuriers en prenant l'apparence de l'un d'entre eux, et il fera remarquer aux autres qu'il y a quelqu'un de trop dans le groupe... en désignant bien sûr celui dont il aura pris la forme (il trouve cela très amusant). Il peut également envoyer des illusions de lui-même un peu partout, apparaître dans le dos des aventuriers et poser la main sur leur épaule en disant : "Crispant cette situation, non ?" , etc. Mais comme il n'est pas seulement là pour rire, il utilisera son pouvoir de télékinésie pour tuer. Bien que ce Démon soit très intelligent, il est aussi très chaotique. Si quelqu'un dans le groupe l'énerve vraiment - par exemple un Paladin -, il pourra très bien se précipiter inconsidérément sur celui-ci, entraînant peut-être ainsi sa perte...

- o (6) : Le Jardin : il est entièrement clos et baigné par une douce lumière artificielle. Il contient de nombreuses plantes rares et un grand arbre. Le Démon - farceur - a laissé ici une de ses créatures favorites : un Arbre Vampire...



ARBRE VAMPIRE : AI : CE, CA : 2, DV : 12 (96 pv), 1D10 Att, Dégâts : 1D10 par feuille, THAC0 : 9, Mvt : 12 (feuilles)

Cet arbre ressemble à un arbre normal et possède des feuilles ovales d'une dizaine de centimètres de long. Le nombre de DV de l'arbre détermine son nombre d'attaques (le nombre de feuilles envoyées par rounds). Il envoie 1D6 feuilles pour 8 ou 9 DV, 1D8 feuilles pour 10 ou 11 DV, 1D10 feuilles pour 12 DV. Les feuilles de l'arbre viennent se poser sur le corps de sa ou ses victimes puis absorbent régulièrement leur sang (1D10 points de dégâts par round) tout en faisant régénérer les éventuelles blessures de la plante d'un montant équivalent aux dégâts infligés. Pour retirer une feuille, il faut la brûler (et perdre 1D6 points de dégâts dûs au feu) ou tuer l'arbre.

- o (7) : L'autel : Une fois l'arbre mort, une porte apparaîtra dans le mur du fond du jardin. Cette porte ouvre sur la salle de l'autel. Là, un Chien de Lune garde le trésor du prêtre. Il ressemble à un gros chien-loup. De forme étrange, sa tête semble vaguement humaine, ce qui lui donne un air très intelligent. Ses pattes avant sont très proches de bras humains et sa fourrure est gris foncé tirant sur le noir. En regardant chaque aventurier de ses yeux ambrés, il leur léchera la main, les guérissant ainsi totalement (effet d'un sort de "Guérison").

CHIEN DE LUNE : CA : 0, DV: 9+3 (75 pv), 1 Attaque : 3D4, THACO : 11, Mvt : 30, RM: 25%, Hurllement (affecte uniquement les mauvais: Terreur (12°niv), Dissipation des Illusions et du Mal) Détection du Mal, Magie (3x/j), Invisibilité, Collets et Fosses, Changement d'Apparence (3x/j), Lumière Invisibilité Majeure, Image Miroir (3x/j), Guérison des Blessures, des Maladies (1x/j/personne), Lumières Dansantes, non Détection, Mur de Brouillard, Ombres (1x/j), Ralentissement du Poison (1x/j/personne), Ténèbres 5m, Infravision, Touché uniquement par les armes +2, jamais surpris, surprend à +15%, Motif Hypnotique d'Ombres, Dissipation des Charms et Délivrance de la Malédiction (si contact pendant 1h).

Il s'adressera ensuite aux aventuriers : "Pour une raison que je ne connais pas, mon maître, le prêtre de ce temple, m'a demandé de vous accueillir et de vous offrir tout ceci. Ma mission est terminée, je vous salue..." Et il disparaîtra. Alors, une statuette semblable à celle du sanctuaire, apparaîtra au milieu du trésor. Celui-ci contient des gemmes et des pièces d'or en grande quantité, ainsi qu'un objet magique particulièrement bien adapté à chaque aventurier (que le DM choisira). C'est la récompense ! Mais l'aventure n'est pas terminée. Comme les aventuriers l'auront certainement compris, il leur reste à apporter la statuette au monolithe. Ils ont le temps de se reposer une nuit à l'intérieur du temple. Mais attention, Oïdith veille dehors...

L'EMBUSCADE :

Le haut de l'escalier qui conduit vers l'extérieur est très sombre (Oïdith a lancé un sort de Ténèbres). Dès que la moitié des aventuriers sera sortie du temple, Oïdith lancera un Mur de Fer, séparant le groupe en deux pour l'affaiblir. Et le combat commencera.

OIDITH : Elfe Noir Guerrier/Mage niv 7/12, AI :CM, Pv: 50, CA : -4, Att : 1, THACO : 14, Deg : 1D3 (Poings), For : 18/51, Int : 18, Sag : 9, Con : 12, Dex : 18, Cha : 6, RM : 89%, JP : 8/5/7/9/6

Capacités : Lumières dansantes, Aura féérique, Ténèbres 5m, Détection de la Magie, Lévitiation, Perception de l'Alignement, Régénération (1 pv tous les 2 rounds)

Possessions : Bottes Elfiques (Elfe Noir), Cape +2, Bracelets CA=2, Baguette de Négation (11 Charges), Anneau de Vol, Anneau de Résistance au Feu, Potion d'Invisibilité (8 doses), Parchemin contenant les sorts suivants : Téléportation, Mur de Fer et Désintégration

Grimoire : (sont détaillés uniquement les sorts qu'il a mémorisés, pour le grimoire complet : niveaux de sort x2)

Niveau 1 (4) : Projectiles Magiques (x2), Protection contre le Bien, Charme

Niveau 2 (4) : Nuage Puant, Toile d'Araignée, Image Miroir, Force Fantasmagorique

Niveau 3 (4) : Foudre, Boule de Feu, Vol, Ralentissement

Niveau 4 (4) : Porte Dimensionnelle, Autométamorphose, Maladresse, Globe Mineur d'Invulnérabilité

Niveau 5 (4) : Débilité Mentale, Téléportation (x2), Mur de Force

Niveau 6 (1) : Holographie

QUASIT : CA : 2, DV : 3 (24 pv), 3 At : 2x1D2 / 1D4, (Poison JP ou -1 Dex pendant 2D6 rounds), THAC0 : 17, Taille : 60cm, AI : CE, RM : 25%, Métamorphose en Loup, Chauve-souris, Mille-pattes, Grenouille, Régénération 1pv/round, Terreur 10m rayon (1x/j), Détection Bien/Mal et Invisibilité (à volonté) JP idem 7° : 10/12/11/12/13, Touché que par des armes magique, immunisé au Froid, Feu, Electricité

Note au DM : Si, pendant que le groupe est dans le temple, un des aventuriers sort seul (par exemple après le symbole de peur du Démon), il aura droit au même comité d'accueil... Oïdith n'est pas un enfant de chœur...

RETOUR AU MONOLITHE :

Dès que les aventuriers dirigeront les yeux de la statuette vers le monolithe, celui-ci se désagrègera. Et un vieil homme vêtu de blanc apparaîtra. Il remerciera les aventuriers, les bénira... et disparaîtra (retournant au plus vite vers son temple). Et les aventuriers s'en iront vers d'autres routes. Tarom valait bien un petit détour...

Porkepî-copies



Les photocopies aux bons prix

A coté de GEMO

Près de Carrefour St Serge

02 41 32 37 58