

LA TÊTE DANS LE DONJON II



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

Rédaction : Romain Mallet, Jean-Hugues Villacampa, Jérôme Verschueren

Couverture : Ronald Bousseau

Illustrations intérieures : Ronald Bousseau, Romain Mallet, Kenny Meadows (R.I.P.), Arthur Rackham (R.I.P.), Mathieu Seddas, H.C. Selous (R.I.P.)

Mise en page : Romain Mallet

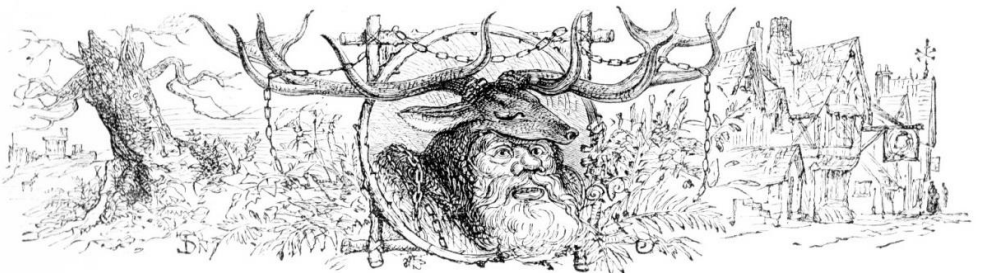
Merci aux éditeurs : Arnaud Cuidet, Michael Goodman, Jacques Pinbouen

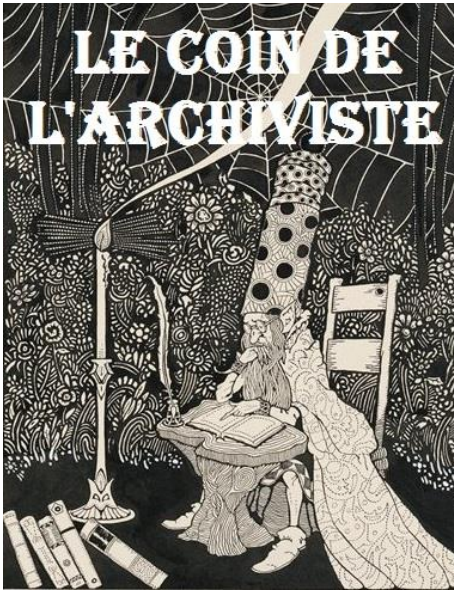
SOMMAIRE

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

Le son du donjon par Zhondar – page 6

Le seigneur des brumes : scénario pour la quatrième édition du plus célèbre des jeux de rôle par Jérôme Verschueren (paru dans Dragon Rouge n°4 sous la direction éditoriale d'Arnaud Cuidet) - page 8





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. Oui, juste ma bio dans le monde du jeu. Pour les femmes magnifiques qui ont traversé ma vie, les éditions *La Musardine* m'ont réservé l'exclusivité et vous ne bénéficierez pas des délicieux frissons qui agitent sporadiquement les geeks que vous êtes.

J'arrive donc à Paris mi-1986 poussé par le besoin de lucre créé par le bel endettement que je me suis forgé à Montpellier. Une semaine après mon arrivée, je téléphone à la rédaction du magazine *Info-Jeux*, où j'avais envoyé trois mois auparavant le manuscrit (écrit à la main !!) d'un scénario pour *AD&D1* de niveau 7-8.

Je tombe sur une jeune femme charmante qui me demande des précisions et qui m'apprend que mon scénario a été retenu pour le magazine et que celui-ci sort la semaine suivante. Enthousiasmé, je demande si je peux venir, et rendez-vous est pris où je rencontre Bernard, l'un des deux boss, et la secrétaire de rédaction. Ils m'expliquent qu'ils cherchent un scénariste « maison » et que le prochain scénario se déroule très au nord, la neige et tout ça. J'ai justement un scénario qui correspond : « Il fait froid et ça coule », un scénario avec un chevalier mort-vivant tombé amoureux d'une sorcière des neiges qui fabrique et domestique des « White puddings ». Pour les néophytes, un « white pudding » est un « black pudding » blanc ! C'est une créature genre « blob » qui dissout les êtres vivants et qui, du fait de sa consistance, est compliquée à éliminer. C'est OK ! Sauf que je n'ai pas de machine à écrire !

Qu'à cela ne tienne, ils me donnent l'adresse de l'autre boss de *Info-Jeux* qui a une machine électrique à me prêter. Je m'apprête à partir quand Bernard me tend une enveloppe. Je l'ouvre : un chèque de 3 000F (je gagnais 7 500F par mois à l'époque). Et en plus de m'édifier, ils me donnaient des sous ! Je pars ensuite chercher la machine à écrire avec ma rousse de l'époque (avec les yeux verts oui ! Et des s... Oups, *Musardine*, désolé). Dans le quartier de Parmentier (11^e) où se trouve

l'entreprise qui m'aide à rembourser mes dettes. Je sonne, et Jacques Pinbouden (l'autre barman du festival imaJn'ère) m'ouvre la porte. On boit le café et il m'explique qu'avec Bernard, ils ont ouvert une boutique de jeux, *Tac-Tic*, dans le quartier de Monge (5^e).

C'est une boutique qui a mis un souk sans nom dans le commerce du jeu de rôle sur Paris et en France du fait d'une politique commerciale très agressive, puisqu'estimant que faire 3 de coefficient sur un JdR, c'était quand même beaucoup : ils l'ont baissé à 2 au grand dam des autres boutiques françaises. Je ne m'étendrai pas sur la boutique car je n'y étais pas impliqué. En revanche une salle était réservée au magazine avec une table lumineuse où Jacques et un autre monsieur faisaient la maquette. Jacques était en plus chargé de combler les illustrations non livrées par ses propres illustrations faites souvent à l'arrache mais qui ont attiré de nombreuses critiques positives.

Je reviens avec la machine à écrire, qui pesait un bon 40 kg, à Aubervilliers et je retape mon « Il fait froid et ça coule ». Bon OK les retours chariot déplaçaient ma table de cinq bons centimètres mais c'était top ! J'envoie à Sylvie, la secrétaire de rédaction qui demande à me voir : « C'est gééééénial ton scénario mais c'est un peu molasse (des white puddings, forcément), faudrait que tu rajoutes un moment où ça pète dans tous les sens ». Elle voit que je

réfléchis et elle continue : « T'inventes des monstres et des objets, on fait des fiches en fin de canard et t'as 1 000F de plus ! ». Je mets donc en place ce que l'on appellerait aujourd'hui une « side quest » avec des hommes-dragons (n'existant pas à l'époque), des lutins vicelards, et des pièges encore plus vicelards.



Entre-temps sort mon scénario « Le seigneur des chiens », qui a agrémenté le numéro 1 de votre fanzine préféré. Il ne ressemble à rien de la trame de fond du scénario original et pour cause. La première édition du *Deities & demigods* comprenait entre autres

les panthéons des mythologies Ménéilbonéennes (Elric le nécromancien de Moorcock) dont je m'étais inspiré pour ce scénario, ainsi que les Cthulhiennes. Sauf que deux jeux de rôles étaient sortis (ou en voie de) : *Stormbringer* (Elric) et *L'Appel de Cthulhu*, et que TSR, qui avait légèrement oublié de demander les droits pour les utilisations de ces deux « inspirations », ont reçu un rappel à l'ordre qui a fait que la deuxième édition du *Deities* ne comportait plus ces deux mythes. Et qu'il était donc interdit de les utiliser de manière officielle comme dans un magazine. Du coup, Sylvie avait tout réécrit en changeant les noms et les monstres aimablement fournis par le *Deities*. Sans rien me demander.

Bon, j'étais quand même content d'être publié hein ? C'était une époque royale pour la presse papier, *Info-Jeux Magazine* tirait à 35 000 exemplaires, des chiffres qui font rêver. Je reçois un coup de fil de Bernard qui me dit « C'est OK, ton scénario est accepté, et il faudrait que tu nous en fasses un pour le prochain numéro qui se passerait sous l'eau. Ça y est je devenais auteur maison !

Je me suis mis à jouer avec Jacques et nous avons repris le monde sur lequel nous jouions à Montpellier : « Vogue », que nous avons agrandi, et dont nous avons fait une carte splendide !



« Et Krak ! » sort dans le numéro 5. Un scénario qui m'a valu des critiques enthousiastes (alors que je ne le trouve original que par sa situation aquatique) et pour lequel j'ai fait une séance de dédicaces à *Tac-Tic* où se pressait une foule compacte ! Étais-je devenu une star du jeu de rôle ?

Bin non, je vous explique pourquoi la prochaine fois !

Jean-Hugues Villacampa



**GNOLL "Flight From The Dark"
(Heimat Der Katastrophe
Records)**

Après avoir réalisé des bandes originales de jeux de rôles d'esprit old school (le one-page dungeon *THE CITADEL OF EVIL* de Stuart Robertson, puis le jeu solo italien *DUNGEONS*, et enfin le multiprimé *MÖRK BORG*), de jeu de plateau (le *ZARGO'S LORDS* de 1979), et de comics/figurine en plastique (*CRO-MAN*, ancêtre de Musclor à l'âge de bronze), le mystérieux ensemble dungeon-synth

connu sous le nom de *GNOLL* (la hyène humanoïde du *Manuel des Monstres*, apparue dès 1912 sous la plume de Lord Dunsany) décide cette fois d'ambiancer un des livres-jeux les plus célèbres : *Les Maîtres des Ténèbres*. Paru en 1984 sous le titre *V.O. Flight From the Dark*, sa récente version augmentée a été chroniquée par Sébastien dans notre premier numéro.

Comme toutes les sorties physiques du label italien *Heimat Der Katastrophe*, l'album est disponible uniquement en K7, dont le livret permet de retrouver certaines des superbes illustrations de Gary Chalk, rendant l'objet indispensable aux fans du britannique.

La première piste, assez calme, donne le ton des quinze autres : une surprenante palette sonore dominée par les synthétiseurs, qui ne fera jamais référence comme on aurait pu s'y attendre à la musique médiévale. Le titre éponyme déboule dans les roulements de tambour, avec une mélodie très rythmée qui cite John Williams et Bill Conti, et s'impose comme l'hymne de l'arrivée de Loup Solitaire dans le théâtre des affrontements.

S'ensuit un ensemble de morceaux sombres et planants, à mesure que notre héros s'enfonce

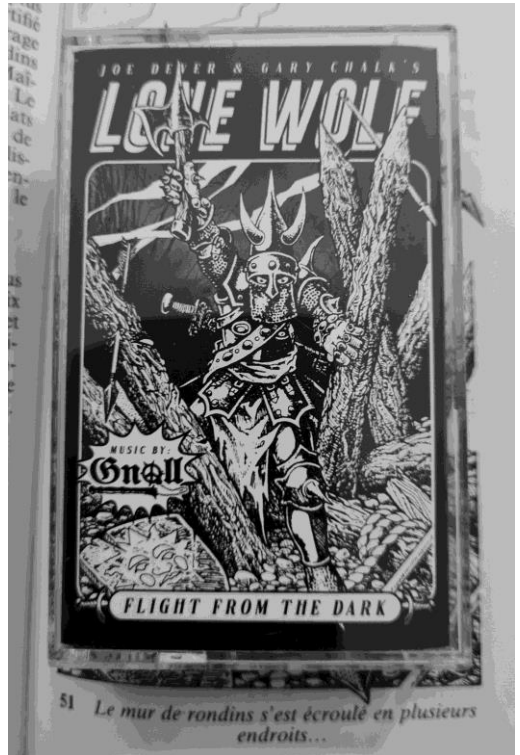
dans la dangereuse forêt, passage obligé pour rejoindre rapidement le palais du roi. Le theremin, véritable marque de fabrique de GNOLL depuis leur deuxième album, semble ici faire écho aux hululements de l'animal sauvage que devient notre héros traqué par les Gloks et leurs montures. Quant aux cuivres, ils n'illustreront que l'échauffourée des ruines de Raumas.

La deuxième face est introduite par un riff de guitare menaçant comme une nuée de Kraans obscurcissant le ciel, puis les synthétiseurs se font poisseux à mesure que l'environnement devient marécageux. Des chœurs synthétiques accompagnent une attaque de Loups Maudits et s'attardent à l'effrayante visite du cimetière des anciens.

L'aventure se termine sur un rythme haletant dans les explosions de cymbales, pour se clore sur une ballade magnifiant l'apaisement du héros victorieux qui contemple le ciel étoilé au-dessus des murailles d'Holmgard.

Encore une mission accomplie pour les Seigneurs Kaiï de la bande originale d'œuvres cultes !

Zhondar



LE SEIGNEUR DES BRUMES

Cette aventure compatible avec *D&D* s'adresse à des personnages niveau 4-6 d'alignement Bon et à des joueurs ayant déjà un peu d'expérience. Elle peut être insérée dans n'importe quel monde d'heroic fantasy, en changeant les noms des lieux. Elle met en avant le caractère héroïque des personnages de *D&D*... et les responsabilités qui vont avec.

Les textes en italique sont à lire à haute voix.



L'intrigue

Il y a trois cents ans, Anaxandr, un seigneur liche très puissant, arriva dans la région des Brumes pour y construire son empire. La règle était claire : les villes qui ne s'opposeraient d'aucune manière à lui seraient épargnées. En revanche, il suffirait qu'un seul individu d'une ville se rebelle pour que celle-ci soit entièrement rasée et ses habitants transformés en morts-vivants. Nombreux sont les villes et villages qui acceptèrent le joug d'Anaxandr et qui continuèrent à

vivre au sein de son empire maléfique, sous le poids de la culpabilité et de la honte. Le Seigneur des brumes tint sa promesse et les laissa en paix, augmentant l'effectif de son armée afin d'envahir les contrées voisines. Mais il ne put mener son dessein à bien. Menée par un groupe de héros, l'armée d'un royaume voisin vint s'opposer à lui et démantela son empire. Les héros traquèrent la liche mais sans jamais la trouver. La magicienne du groupe laissa néanmoins son fils nommé Haradaï dans la région. Si Anaxandr revenait un jour, celui-ci serait là pour l'affronter.

Ce que personne ne sait, c'est que le seigneur liche ne s'est pas enfui. Dans son domaine souterrain secret, il a lancé un rituel qui l'a placé en stase, ainsi que le reste de son armée. Ce rituel le protège en outre de toute détection, le plaçant à l'abri du groupe de héros. Créature immortelle, Anaxandr s'est endormi, attendant que ses ennemis meurent de vieillesse. Lorsque le sang coulera dans son refuge, le rituel d'éveil s'activera et le sortira de sa torpeur. Son empire pourra ainsi renaître.

La règle d'Anaxandr : Collaborer ou périr

Peu sont ceux qui connaissent l'histoire du court règne du seigneur liche. Et presque tout le monde aujourd'hui ignore sa règle : « Collaborer ou périr ». Même les héros qui affrontèrent Anaxandr ne s'intéressaient pas à ce type de détails, trop occupés qu'ils étaient à affronter une armée de morts-vivants. Cette ignorance est un point clef du scénario.

Dans leur entreprise contre la liche, les PJ seront aidés par les habitants d'un village pendant la première moitié du scénario. Cependant, quand la règle leur sera révélée, ils feront tout pour empêcher les PJ d'agir. Car, c'est depuis leur village que les aventuriers préparent leur combat et ainsi, ils engagent malgré eux la vie des villageois.

Synopsis

A la suite d'un accident, les PJ découvrent le domaine d'Anaxandr. Après avoir défait ses gardiens, les PJ explorent le domaine et découvrent que le sang issu de leurs blessures a activé un rituel qui arrivera à terme d'ici une trentaine d'heures.

Au village de Champsclair, ils rencontrent le fantôme d'Haradaï, capable de les aider à enrayer le rituel. Mais le maire du village, Berdolf, se renseignant auprès d'une vieille sorcière vivant dans la forêt, découvre la règle de la liche. Persuadés qu'Anaxandr parviendra à se réveiller et que personne n'est capable de s'opposer à lui, les villageois prennent une grave décision : empêcher les aventuriers de s'opposer au seigneur liche.

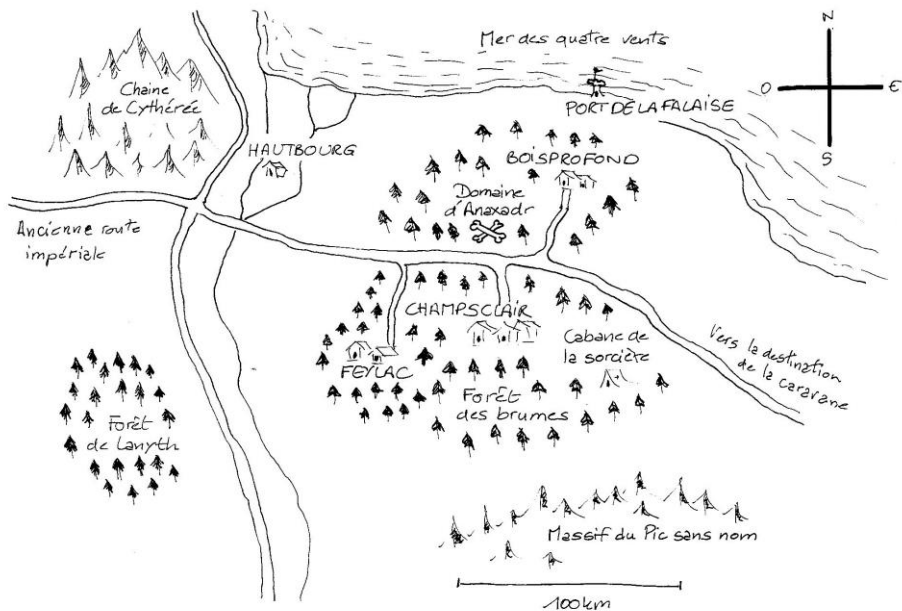
Les PJ rencontrent eux-mêmes la sorcière et obtiennent le concours du fils d'Haradaï qui leur livre le fruit du travail de son père : un rituel pour stopper le réveil d'Anaxandr. Les PJ parviennent à s'échapper du village pour retourner au domaine. Mais il est trop tard, un villageois est déjà présent et grâce à lui, Anaxandr commence à se réveiller. Lors de la scène finale, les PJ doivent lancer le rituel pour empêcher l'armée de la liche de se réveiller et affronter ses suivants pour détruire son phylactère. Tout ça au moment même où elle est en train de revenir à elle...



LA CARAVANE DES SAVEURS

L'aventure débute dans le village de votre choix. Les PJ sont approchés par Eléonor, une marchande d'épices. Elle cherche une escorte pour son voyage vers une cité située à trois semaines du village. Elle leur propose 400 pièces d'or maintenant et la même chose à la fin du voyage. Cette opportunité est très intéressante pour les PJ : la cité propose d'innombrables possibilités d'aventures quelques soient leurs intérêts et ambitions. La caravane est composée de deux chariots et de deux voyageurs :

- Eleonor est une très belle halfeline à la peau noire d'une trentaine d'années. Amicale et très enjouée, elle fait le commerce d'épices rares.
- Elle est assistée par Kergh, un vieux nain muet et taciturne au regard perçant. Il n'a pas son pareil pour effectuer les mélanges d'épices les plus surprenants. Dans sa jeunesse, il a été l'assistant d'un mage et de ce fait formé en Arcanes. Si aucun PJ n'est formé en Arcanes ou capable de lancer des rituels, Kergh restera avec eux jusqu'à la fin et palliera à ce manque.



La durée du voyage est de trois bonnes semaines. La plupart du trajet se fera par l'ancienne route impériale, à travers la région des Brumes, réputée tranquille. Comme son nom l'indique, un épais brouillard trouble son paysage une très grande partie de l'année, notamment au moment où se déroule l'aventure.

La première semaine se passe sans encombre. Lors de cette phase du voyage, développez des intrigues et/ou des rencontres tactiques selon vos envies et les attentes de vos joueurs.

Alors qu'il ne reste plus qu'une dizaine de jours avant d'arriver à destination, les choses sérieuses commencent...

DÉLUGE MORTEL

A la surface

Alors que vous venez d'entamer la troisième semaine de voyage et que vous avancez sur un chemin forestier à travers un brouillard épais, des trombes d'eau tombent du ciel. La visibilité est extrêmement mauvaise et la boue ralentit tous vos mouvements. Vous êtes trempés jusqu'aux os et les chevaux ont du mal à tirer les chariots.

Les PJ doivent effectuer un test d'**Endurance (DD14)**. En cas d'échec, le froid leur glace le sang et ils perdent une récupération.

Signalez aux joueurs que leur position est très délicate. En cas d'embuscade, les conditions d'affrontement seraient très défavorables.

Demandez aux PJ de se placer par rapport à la caravane. Une fois qu'ils sont prêts, lisez le passage suivant :

Alors que vous êtes aux aguets, que vous scrutez la bordure de la forêt, un tremblement vous surprend... Le sol se dérobe sous la caravane !

Un glissement de terrain fait plonger les deux chariots dans une pièce souterraine du domaine d'Anaxandr, cinq mètres plus bas. Tous les PJ à 3 mètres ou moins de la caravane tombent avec elle.

Tous les PJ présents dans la zone de l'effondrement subissent une attaque :

Chute : +8 contre Réflexes : 2d8 + 3 et la cible se retrouve à terre. Echec : demi-dégâts.

Eléonor gît au sein de son chariot fracassé. Son sang se répand abondamment sur le sol (elle est mourante). Kergh est inconscient même si ses jours ne sont pas en danger (il a 0 points de vie).

Les putréfiés

Vous ne vous êtes pas encore remis du choc de l'accident qu'une sorte de mugissement sourd perce le vacarme de l'averse. Des créatures putréfiées s'extirpent du sol souterrain et semblent avides de chair fraîche. Trois d'entre elles sont encore plus immondes que les autres, leurs tentacules dorsaux frétilant dans la boue.

Cette rencontre implique les créatures suivantes : **5 Sbires putréfiés, 3 Chasseurs putréfiés, Eléonor, et Kergh.**

Les chasseurs utilisent le plus possible leurs tentacules pour ramener les PJ au contact de leurs frères. Elles leur permettent aussi d'isoler les cibles faciles ou d'éloigner les PJ les plus dangereux. Les sbires cherchent à prendre les PJ en tenaille le plus possible.

Effectuez un jet de sauvegarde contre la mort pour Eléonor à chaque round. Au bout de trois échecs elle meurt. Assurez-vous que les PJ en sont bien conscients : en parallèle du combat contre les putréfiés, ils doivent aussi soigner la halfeline. Kergh et elle possèdent chacun une récupération. Si l'un d'entre eux redevient conscient, il cherchera à administrer une potion de guérison à l'autre au mépris

du danger. Si les deux sont conscients, ils restent ensemble et se tiennent à l'écart du combat.

A partir du round 2, permettez aux joueurs d'effectuer un test de **Perception (DD15)** (action libre). Un succès permet de se rendre compte que le sang des blessures liées à la chute et au combat est absorbé à très grande vitesse par le sol. Un léger bruit de succion malsain accompagne ce phénomène. Les PJ peuvent effectuer ce test à chaque round avec la même difficulté.

Particularités de la zone

Les issues : S'il y en a, elles sont pour l'instant indiscernables et impraticables.

Les parois : Remonter à la surface nécessite d'être adjacent au niveau supérieur et d'effectuer une action simple : test d'**Athlétisme (DD17)**. Une réussite permet au PJ de se déplacer d'une case, vers le niveau supérieur.

Descendre : Il faut réussir un test d'**Acrobaties (DD15)** (faisant partie d'une action de mouvement) ou un test d'**Athlétisme (DD15)** (action simple). Un échec inflige 2d10 points de dégâts.

Rester en haut : Agir à distance depuis le niveau supérieur est possible mais tous les jets ciblant le niveau inférieur sont affligés d'un malus de -5 lié à la brume.

UN SOMBRE RITUEL

L'effet magique

Une fois Eléonor et Kergh soignés, les PJ peuvent étudier les endroits où le sang a été absorbé. Si un des deux PNJ est mort, son compagnon préservera le corps autant qu'il peut, espérant pouvoir le faire revenir à la vie plus tard. Dans ce cas, l'ambiance est très sombre, le survivant étant très affecté par ce drame. Un test d'**Arcanes (DD12)** réussi permet de détecter qu'un effet magique a été activé à l'aide du sang qui a coulé lors de l'accident et du combat. Cet effet est toujours actif, comme si un long rituel était en train de s'exécuter. Le PJ ayant réussi le test estime que le rituel sera accompli dans un peu plus d'une journée. Cette information devrait obliger les PJ à mener une investigation, ils ne peuvent décemment pas laisser un rituel probablement maléfique s'accomplir sans rien faire. S'il le faut, Kergh le leur rappelle et se lancera lui-même dans l'exploration du domaine même si c'est extrêmement dangereux pour une personne seule. Lors de l'exploration, les deux marchands accompagnent les PJ, ne souhaitant pas rester seuls sans défense. En revanche, ils ne participent pas aux tests du défi de compétences.

Exploration du domaine

Après avoir déblayé une issue vous plongez dans le domaine souterrain. Et vous progressez alors au sein d'un de mausolée labyrinthe glacial...

Les conduits et autres couloirs ne cessent de descendre. En outre, le temps a fait son œuvre et certains passages sont impraticables. D'autres sont dangereux, voire mortels. S'orienter dans ce dédale risque est très délicat.

Niveau : 5 / Complexité : 2 (6 succès avant 3 échecs) / **Compétences principales** : Exploration, Arcanes, Athlétisme.

- **Exploration (DD12)** permet de s'orienter dans le domaine et surtout de rester à l'écart des dangers souterrains. A chaque tour de jeu, au moins un PJ doit tenter ce test.
- **Arcanes (DD15)** sert à déterminer la direction du lieu qui constitue l'épicentre du rituel.
- **Athlétisme (DD12)** pour aider ses compagnons à passer les endroits difficiles et dégager des conduits bouchés.
- En outre, à chaque tour de jeu, chaque PJ doit réussir un test d'**Endurance (DD12)** ou perdre une récupération. En effet, les PJ sont trempés jusqu'aux os, dans des souterrains très froids.

Succès : Les PJ trouvent le refuge d'Anaxandr au bout de deux heures d'exploration.

Échec : Les PJ déclenchent une Glyphe de garde (piège gardien de niveau 7 du *Guide du Maître*). Ceci annule un de leurs échecs et le défi reprend.

Le refuge de la liche

Alors que la température descend encore un peu plus et qu'une légère brise vous donne la chair de poule, vous accédez à une grande salle pavée ressemblant à un immense hall. Les deux murs latéraux, longs d'une bonne trentaine de mètres semblent être entièrement composés de glace. Une chose est certaine, c'est ici que s'effectue le sombre rituel.

Si les PJs essaient d'agir sur la glace de quelque manière que ce soit, ils se rendent compte que c'est impossible. Une puissante magie protège les deux parois et ce qu'il y a derrière.

- Si les PJ inspectent le mur de gauche, ils doivent effectuer un test de **Perception (DD 20)**. En cas de succès, ils perçoivent de vagues formes sur toute la longueur

du mur, comme si des dizaines de créatures humanoïdes étaient prises dans la glace.

- S'ils inspectent celui de droite, lisez le texte qui suit :

La créature prise dans la glace est un squelette horrible, vêtu d'une grande robe pourpre de magicien, portant une couronne dorée aux formes irrégulières. Du sang provenant du sol sous ses pieds se fraie magiquement un chemin parmi les cristaux de glace et vient glisser très lentement dans son cœur. Vous percevez dans ses orbites vides une faible lueur qui indique que son réveil a commencé...

Un test d'**Arcanes** permet d'en apprendre plus sur le squelette. Un DD atteint octroie également les informations des DD plus bas :

- **DD 15** : le squelette est en réalité une liche qui a l'air très puissante, bien plus que les PJ en tout cas.
- **DD 20** : listez ses pouvoirs aux PJ. Utilisez l'archétype de la liche (magicien éladrin) du *Bestiaire Fantastique*, sans parler du phylactère.
- **DD 25** : lisez l'intégralité du pouvoir « indestructible » et dévoilez ainsi l'existence du phylactère aux PJ.

Un test réussi de **Perception (DD20)** permet de distinguer deux autres silhouettes derrière le squelette : une petite de forme sphérique, et une d'environ 2m50 de haut.

Un test réussi d'**Arcanes (DD 12)** permet de déterminer que le rituel à l'œuvre est le réveil de la liche. Il semble que celui-ci soit effectif d'ici une trentaine d'heures. Empêcher son accomplissement est largement au-dessus du niveau des PJ. Ils doivent à tout prix aller chercher de l'aide.

Eléonor a pris soin de se renseigner sur la région avant de partir. Si les PJ l'interrogent, elle consulte ses notes. Les seuls endroits que les PJ peuvent rejoindre sous un délai si court sont des villages paysans. Coïncidence étrange, dans ses papiers elle trouve la mention d'un magicien éladrin très puissant vivant à 20 km d'ici, au village de Champsclair. Aucun autre village de la région n'est susceptible d'abriter de magicien suffisamment puissant. Un test d'**Histoire (DD20)** permet d'obtenir les mêmes informations. Les rituels de types portails et communication ne fonctionnent plus. Le rituel de réveil d'Anaxandra a un effet sur toute la région qui se retrouve coupée du reste du monde. Les PJ devront agir avec les moyens du bord. Haradaï s'en rendra compte lui-même s'il essaie.

Les chariots sont complètement détruits. Kergh extrait tant bien que mal leurs biens les plus précieux et tout le monde peut se mettre en route pour Champsclair, sur un petit chemin forestier.

LA TOUR DU MAGE

Le soir, alors que l'averse perd en intensité, une étrange brume trouble peu à peu le paysage. Clairement, ce n'est plus la même que celle que vous avez découvert en arrivant dans la région. Vous vous sentez épiés par une présence malfaisante. C'est sur vos gardes que vous passez quelques fermes pour finalement arriver au village de Champsclair.



L'accueil

Les PJ sont accueillis par Kylian, le tenancier de la seule auberge du village. C'est un grand humain barbu d'une quarantaine d'années, un ancien aventurier rôdeur qui a rangé son arc il y a quinze ans pour se consacrer à sa vie familiale. Très attaché à Champsclair, toute sa vie est là maintenant, avec sa femme et ses cinq enfants, et il en est très heureux : « Je n'étais pas fait pour être un héros. ».

Rapidement arrive Berdolf, le maire du village, un humain cinquantenaire, un peu rondouillard, au regard perçant. Tous les deux peuvent apprendre aux PJ la triste nouvelle : Haradaï, le puissant magicien qui habitait au village est mort de

vieillesse il y a deux mois. Ils en parlent avec tristesse car l'éladrin était très apprécié des villageois qui n'ont jamais compris pourquoi il leur faisait l'honneur de rester dans leur coin perdu. Son fils, Néthyr, est arrivé il y a peu pour célébrer la mort de son père et ne quitte plus la tour.

Un test réussi d'**Intuition (DD 15)** permet de détecter chez eux un certain malaise lorsqu'ils parlent du fils. Une réussite à un test de **Diplomatie (DD15)** ou de **Bluff (DD19)** leur fait avouer que Néthyr en voulait énormément à son père, l'accusant d'avoir consacré sa vie à l'étude de la magie plutôt qu'à sa famille. A la mort de sa mère il y a dix ans, Néthyr se brouilla violemment avec son père et quitta la région, refusant l'enseignement de la magie et l'héritage familial ancestral. Il ne l'a plus revu depuis.

Si les PJ parlent de la liche, le maire s'inquiète énormément mais tant qu'il n'est pas sûr que le village est menacé, il préfère que cela ne s'ébruite pas. Aucun des deux ne connaît l'histoire d'Anaxandr.

Eléonor et Kergh n'ont pas de temps à perdre, cependant cela les gêne de laisser les PJ dans cette situation. Vu qu'ils ne peuvent pas leur être d'une grande aide, les PJ devraient les inciter à partir. Si c'est le cas, Eléonore s'acquitte de la somme totale qu'elle leur doit. S'ils restent, le scénario reste inchangé. Rappelons que si les PJ n'ont pas de magicien, Kergh décide de rester avec eux quoiqu'il arrive.

Néthyr

La tour d'Haradaï se trouve au sein du village. Tout est fermé et toutes les ouvertures sont protégées par des verrous arcaniques de trop haut niveau pour être forcés par les PJ. Ils peuvent parler à Néthyr à travers la porte, mais sans grand résultat. Ce n'est que lorsqu'ils mentionnent la liche que la porte s'ouvre, révélant un hall faiblement éclairé.

Néthyr est là, éladrin d'une trentaine d'années, l'air sombre, des cernes sous les yeux. Froid et distant, il est dans un tel état psychologique (un mélange de douleur, de colère contre son père et de culpabilité) que le seigneur liche peut bien se réveiller, il n'en a cure. Son père lui a tellement raconté cette histoire, ce destin de leur lignée, qu'il en a été dégoûté à jamais. Cela représente tout ce qu'il détestait chez lui.

Le jeune éladrin est tellement troublé qu'il refuse de vous entendre, malgré l'extrême gravité de la situation. Le convaincre de vous laisser entrer ne sera pas aisé...

Mise en place : Les PJ devront se montrer diplomates et psychologues pour faire revenir Néthyr à la raison.

Niveau : 6 / Complexité : 2 (6 succès avant 3 échecs) / **Compétences principales** : Intuition, Diplomatie, Bluff.

- **Intuition (DD13)** permet de comprendre l'état d'esprit du jeune éladrin et de l'utiliser pour le convaincre. Le premier succès indique aussi que l'intimidation n'est pas une bonne stratégie.

- **Intimidation (DD18)** ne rapporte pas de succès en cas de réussite, mais augmente la difficulté de tous les autres jets pour le reste du défi de 2 points.

- **Diplomatie (DD13)** sert à trouver les bons arguments, en toute sincérité.

- **Bluff (DD13)** permet de le manipuler afin qu'il coopère.

Succès : Néthyr accepte de guider les PJ à l'intérieur : passez à la scène *Dialogue avec les morts*.

Échec : il rentre seul dans la tour. Kylian arrive alors et propose aux PJ de venir à l'auberge. La nuit porte conseil et Néthyr sera peut-être mieux disposé le lendemain matin : passez à la scène *Attaque nocturne*. Toute tentative d'entrer à la suite du jeune éladrin ou de l'attaquer est vouée à l'échec : les défenses magiques de la tour s'activent et Néthyr est téléporté à l'intérieur.

Dialogue avec les morts

Néthyr vous emmène jusqu'au laboratoire de son père. La très grande pièce est sens dessus dessous. Des fioles et alambics sont brisés, des restes de parchemins et de grimoires brûlés parsèment le sol. Le jeune éladrin fuit votre regard, visiblement coupable de ce saccage.

Soudain, au milieu du laboratoire une forme spectrale apparaît. Néthyr blêmit, reconnaissant son père. L'image translucide du vieil éladrin s'agite et sa voix résonne dans votre esprit : « Ainsi donc, voici le retour de celui que ma mère et ses compagnons ont pourchassé jadis. Anaxandr le Seigneur des brumes... Je n'aurai de repos que lorsqu'il sera anéanti. Et toi mon fils, qui n'a pas reçu l'enseignement qui t'était dû, tu es maintenant incapable de l'affronter... » Les traits de Néthyr se durcissent et son regard s'emplit de colère. Le fantôme poursuit, se tournant vers vous : « Expliquez-moi tout... »

Haradaï raconte l'histoire du seigneur liche aux PJ (sauf la règle « Collaborer ou périr »). Il est très surpris des révélations des PJ sur Anaxandr. Cependant, il est rapidement empreint d'une grande excitation. Sa mère et ses compagnons avaient appris qu'Anaxandr, pris au dépourvu, était en possession de son phylactère au moment de l'attaque de son empire. Ce qui est chose rare car en général les lichés le cachent, ce qui en fait des ennemis très difficiles à

anéantir. Et si Anaxandr s'est placé en stase avec son phylactère, l'occasion est trop belle de le détruire une fois pour toute. Haradaï annonce pouvoir concevoir un rituel qui permettrait de stopper le réveil du seigneur liche. Malheureusement le délai est extrêmement court et il ne peut garantir sa réussite. En outre, la brume étrange l'inquiète grandement. Il redoute une attaque telle qu'Anaxandr en faisait sur les villes qu'il assiégeait. Ses suppôts utilisaient fréquemment de terribles attaques psychiques. Haradaï fait un geste de la main et une fiole intacte glisse à travers les débris et vient se poser sur un bureau. Grâce à elle, les PJ seront mieux protégés.

Enfin, il leur demande de passer cette nuit à l'auberge. Là, ils seront vraiment en position de protéger le village, beaucoup plus que dans la tour. Lui-même se met tout de suite au travail sur le rituel et Néthyr raccompagne les PJ, le visage fermé. L'apparition de son père n'a pas du tout contribué à les réconcilier, bien au contraire.

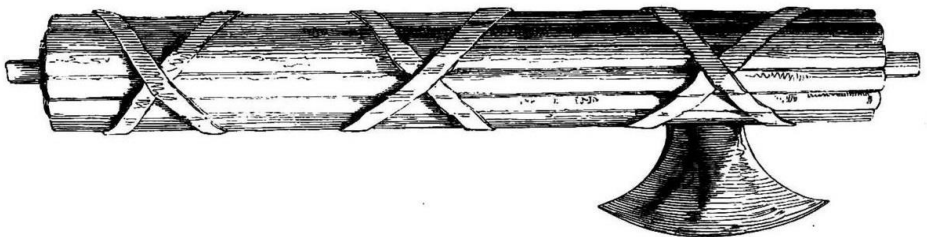
La potion de résistance psychique : Niveau 10 / Potion 200 po

Ce liquide clair aux teintes rougeâtres protège des attaques psychiques.

Pouvoir (consommable) : Action mineure. Buvez cette potion et dépensez une récupération. Vous ne regagnez pas les points de vie habituels d'une récupération. A la place, regagnez 15 points de vie temporaires et résistance psychique 5 jusqu'à la fin de la rencontre. La fiole contient autant de doses qu'il y a de PJ.

ATTAQUE NOCTURNE

Les PJ sont logés au premier étage de l'auberge. S'ils décident de passer la nuit autrement, adaptez la rencontre tactique en fonction de ces nouvelles conditions.



Les molosses de brume

Au milieu de la nuit, la brume se concentre et prend la forme de **molosses de brume**. Ils sont capables de pister les magiciens et sorciers et les prennent en chasse, ignorant les villageois ordinaires. Ils sont attirés par la tour d'Haradaï (ses protections suffisent à les repousser), par les PJ (par leurs objets magiques et par les magiciens et sorciers s'il y en a) et par la sorcière de la forêt. Les molosses font un bond de quatre mètres en hauteur, pénétrant directement dans les chambres des PJ, défonçant volets et fenêtres.

Soudain, les fenêtres de votre chambre explosent et des créatures aux formes troubles, atterrissent devant vous. Ce sont de véritables molosses composés de brume, aux yeux brillant d'une lumière verte blafarde. Seuls leurs crocs acérés semblent tangibles. Et vous ne tarderez pas à en avoir la preuve...

Cette rencontre implique les créatures suivantes : 4 Molosses de brume

Particularité de la zone

Le terrain : Les cases représentant un lit sont considérées comme du terrain difficile. En outre, les attaques de corps à corps d'un personnage debout sur un lit bénéficient d'un bonus de +1 contre un adversaire sur le sol.

Déploiement : Demandez aux PJ de se placer dans les chambres. Ensuite, placez les molosses aux quatre coins de l'auberge.

Les portes : Si besoin, les molosses se contentent de les défoncer, au prix d'une action simple.

Tactique

Les PJ endormis et les PJ éveillés dont la **perception passive** est inférieure à **16** sont surpris. Les molosses attaquent en priorité les magiciens et les sorciers. Une réussite à un test d'**Intuition (DD12)** (action libre) permet de comprendre leur objectif. A chaque round, il faut que tous les PJ soient la cible d'une *attaque psychique*, jusqu'à ce qu'ils aient eu toutes les visions. En outre, les molosses s'arrangent pour prendre les PJ en tenaille grâce à leur *esquive*, et leur capacité à ignorer le terrain difficile pour se décaler. Ils se battent jusqu'à la mort.

Les visions

Lorsque l'*attaque psychique* d'un molosse de brume réussit, les visions infligées sont trop douloureuses pour que la cible puisse les comprendre. Si l'attaque échoue, la cible ne subit pas de dégâts et perçoit clairement la vision. Elle peut alors effectuer un test d'**Intuition (DD12)** au prix d'une action libre, pour déterminer si celle-ci provient du passé ou du présent. Voici les visions dans

l'ordre où elles apparaissent (une seule vision pour toutes les cibles d'une même attaque) :

- 1) Les molosses de brume dévastent complètement un village, tuant tous ses occupants (passé).
- 2) Ils attaquent la tour d'Haradaï et ne parviennent pas à passer les défenses magiques. Soudain, leur attention est attirée ailleurs. Ils s'élancent alors à travers la forêt (présent).
- 3) Ils traversent doucement une ville, passant entre les maisons fermées. Un paysan se met alors sur le chemin hurlant « Je ne me soumettrai jamais ! ». Les molosses le massacrent puis entament la destruction totale du village et le meurtre de tous ses habitants (passé).
- 4) Ils sont dans la forêt, approchant d'une cabane étrange et sont soudain attaqués par des araignées géantes (présent).
- 5) Au sein d'une ville en flamme, les molosses sont couchés aux pieds d'Anaxandr. Il lève les bras et active un puissant rituel. Des centaines de cadavres commencent alors à frémir et se relèvent lentement (passé).
- 6) Vision extrêmement troublée où l'on distingue des effets magiques frappant les molosses de plein fouet et les araignées qui tentent de les immobiliser dans leurs toiles (présent).

La voix du Seigneur

Une fois le combat terminé, lisez le texte suivant :

La brume se retire brutalement, se concentrant vers la place du village. Là, elle prend la forme d'un visage squelettique grimaçant qui déclame d'une voix d'outre-tombe : « Le règne d'Anaxandr reprendra bientôt ! Souvenez-vous de la règle du Seigneur des Brumes, nul n'est besoin pour vous de périr ! ». La brume se dissipe alors, redevenant parfaitement normale. Les villageois, sortis de leurs maisons sont transis de terreur. Une chose est sûre, vous n'êtes pas au bout de vos peines...

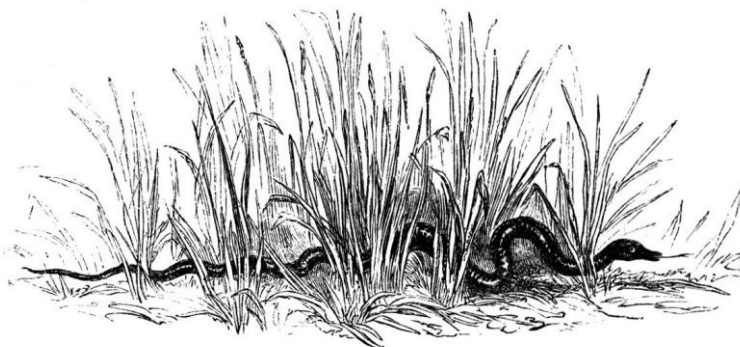
Si les PJ n'ont pas encore vu Haradaï, ce dernier ayant perçu l'attaque des molosses, active l'ouverture des portes de la tour, invitant implicitement les PJ à entrer. Adaptez alors la rencontre avec Haradaï du paragraphe *Dialogue avec les morts*. Supprimez la remise de la fiole et tenez compte de l'attitude hostile de Néthyr.

Le matin

Personne au village ne sait à quelle règle la voix faisait allusion. En outre, le maire est introuvable. Au lever du soleil, il a dit à sa femme qu'il allait faire un tour et depuis, plus personne ne l'a vu. Les visions obtenues pendant le combat devraient inciter les PJ à enquêter sur ce que les molosses ont attaqué dans la forêt. Personne ne sait rien à ce sujet et Haradaï ne peut pas être dérangé. Si les PJ pensent à chercher la trace du maire dans la forêt, ils bénéficient d'un bonus de +1 aux tests de **Nature** du défi de compétences.

RECHERCHE EN FORÊT

La forêt est de plus en plus dense, ralentissant votre déplacement. L'attitude très étrange des animaux vous donne l'impression de pénétrer sur le territoire de quelqu'un ou de quelque chose. Et cela ne vous dit rien de bon...



Mise en place : Les PJ essaient de pister les chiens et s'aident de la compétence Arcanes pour repérer les traces de combats magiques.

Niveau : 7 / **Complexité** : 2 (6 succès avant 3 échecs) / **Compétences principales** : Nature, Arcanes, Intuition et Athlétisme.

- **Nature (DD14)** permet de suivre la piste des molosses de brume. Au moins un PJ doit tenter ce test à chaque tour de jeu.
- **Arcanes (DD16)** sert à détecter les traces des effets magiques du combat qui a eu lieu contre les molosses.
- **Intuition (DD14)** permet de se remémorer les visions de combats contre les araignées pour obtenir des indices sur leur localisation.

• **Athlétisme (DD16)** sert à faciliter le passage dans cette partie très dense de la forêt.

Succès : Les PJ trouvent la cabane : passez à la scène *La sorcière*.

Échec : Les PJ perdent la piste. Soudain, la brume reprend une intensité plus forte que jamais, signe qu'un événement terrible a eu lieu. Ils doivent rentrer au village : passez à la scène *Confrontation*.

LA SORCIÈRE

Vous parvenez enfin dans un endroit très obscur de la forêt, à travers des enchevêtrements de branches noueuses et des toiles d'araignées très épaisses. Plus loin, vous distinguez des cadavres d'araignées géantes reposant devant une cabane à moitié délabrée.

Son histoire

A l'intérieur se trouve une sorcière elfe presque quatre fois centenaire dont le nom a sombré dans l'oubli. Jeune, elle était assassin d'élite. Quand vint le jour où un meurtre qu'elle perpétra causa la chute d'un royaume et la mort de dizaines de milliers d'innocents, elle fut soudain touchée par le remord et la culpabilité. Comme elle quitta son clan d'assassins, ce qui était interdit, ses anciens frères la traquèrent sans relâche. Elle se cacha alors dans la Forêt des Brumes, cherchant la rédemption. Seul le maire de Champsclair connaît son existence car elle a fait un pacte avec lui. Elle protège le village des bandes de brigands et de monstres qui passeraient dans la forêt, et en échange, personne n'apprend son existence.

La règle

Lorsque les PJ entrent dans la cabane, ils peuvent apercevoir la sorcière crasseuse, la peau fripée, des colifichets arachnoïdes accrochés sur ses guenilles. Des nuées de petites araignées grouillent sur le sol, comme paniquées. La vieille elfe est allongée sur le sol, mourante. Elle ne peut être soignée d'aucune manière car les blessures infligées par les molosses ne sont qu'un catalyseur. Le temps l'a rattrapée et ses jours arrivent enfin à leur terme.

Elle sourit en voyant arriver les PJ : « Il y a un siècle, ces molosses de brume n'auraient même pas réussi à ébrécher ma porte. Mais je me fais vieille comme vous le voyez... ». D'une voix rauque, elle répond sans détour à toutes leurs questions, notamment sur la règle « Collaborer ou périr ». Elle leur avoue que le maire est venu avant eux et qu'il a eu la même information : « Soyez indulgents

avec les villageois, ce ne sont pas de mauvais bougres, juste des êtres normaux. Il faut les comprendre... ».

La trahison

Soudain, la brume reprend une intensité plus forte que jamais. La sorcière esquisse un rictus de douleur : « Le compte à rebours final a commencé. Partez d'ici, vous n'avez plus de temps à perdre... Et prenez mon collier, qu'il vous sauve lorsque vous regarderez la mort dans les yeux. ». Puis elle s'éteint dans les bras des PJ.

Les PJ devraient retourner directement au village afin d'aller chercher le rituel d'Haradaï. Sinon, ils peuvent aller directement au domaine de la liche mais le combat sera bien plus difficile.

Le collier du dernier souffle : Objet merveilleux / Prix spécial / Niveau 15

Ce collier très ancien est composé de tiges végétales tressées et d'ornements en terre cuite représentant des araignées.

Pouvoir (quotidien) : Lorsque le porteur du collier est en péril, il peut l'activer au prix d'une action mineure : lui et ses alliés à 5 cases ou moins, gagnent 15 points de vie temporaires.

Spécial : A la fin de la journée (donc à la fin de l'aventure), le collier tombe en morceaux et perd toute magie. Les PJ n'ont donc aucune possibilité de le revendre.

CONFRONTATION

Pendant l'absence des PJ, le village a pris sa décision : il ne résistera pas à Anaxandr. Les chances de succès des PJ sont trop minces. Imaginer pouvoir le vaincre à l'aide d'un rituel élaboré par un fantôme, même si c'est celui d'un puissant magicien estimé, c'est de la folie ! Tout Champsclair ayant accueilli et aidé les PJ, si ces derniers affrontent le seigneur liche, grâce au magicien du village qui plus est, leur défaite implique la mort de tous les villageois. C'est la règle.

Pendant que les PJ revenaient de la forêt, Kylian s'est rendu à cheval au domaine de la liche. La brume a reconnu son intention et l'a guidé jusqu'au domaine. Là, le ventre noué par la honte, il s'est finalement résolu à bafouer son

honneur pour sauver sa famille et son village. Il a versé son sang pour accélérer le réveil d'Anaxandr, provoquant le regain de puissance de la brume.

Au même moment, Haradaï redouble d'efforts pour terminer le rituel à temps. Ce n'est que lorsque les PJ arriveront et se retrouveront encerclés qu'il finira enfin. Il le donnera alors à son fils avec la mission de s'enfuir du village et de le livrer aux PJ. Néthyr, dépassé par les événements n'aura pas la force de refuser.

Au village

Arrivés à Champsclair, vous ne percevez aucun signe d'activité. Ce n'est que lorsque vous arrivez près de la tour que les villageois sortent rapidement de chez eux pour vous encercler. Ils sont plusieurs centaines à bloquer le passage, et ils viennent de tous les côtés.

Aucune colère ne se lit dans les yeux des villageois, hommes, femmes et enfants. Le maire s'adresse à vous calmement : « Nous ne sommes pas comme vous. Nous ne sommes pas des héros... Vos chances de succès sont trop minces, le risque est trop grand... Si vous affrontez la liche, vous nous condamnez. Nous préférons vivre sous la tyrannie que devenir des soldats morts-vivants... »

Les villageois ne changeront pas d'avis. Lorsque vous jugez que la conversation a assez duré, une boule de feu provenant de la tour explose dans le ciel !

La porte de la tour s'ouvre et Néthyr en émerge, à cheval, galopant pour sortir du village, accompagné par trois autres chevaux invoqués. L'attention des villageois étant attirée ailleurs, c'est le moment ou jamais pour les PJ de tenter une percée !

Mise en place : Les PJ tentent de fuir à cheval la foule de villageois.

Niveau : 8 / **Complexité** : 2 (6 succès avant 3 échecs) / **Compétences principales** : Athlétisme, Intimidation, Acrobaties et Perception.

- **Athlétisme (DD16)** : permet de repousser les villageois.
- **Intimidation (DD16)** : sert à les tenir à distance.
- **Acrobaties (DD16)** : pour les esquiver et passer à travers la foule.
- **Perception (DD16)** : permet de voir le chemin le moins difficile.
- **Attaquer** : Si les PJ décident de frapper les paysans sans défense, faites leur effectuer un test d'**Intuition (DD12)**. Une réussite indique que cela créera une émeute qui compliquera encore la situation. S'ils le font quand même, le seul effet est l'augmentation de 1 des difficultés du défi pour chaque coup porté.

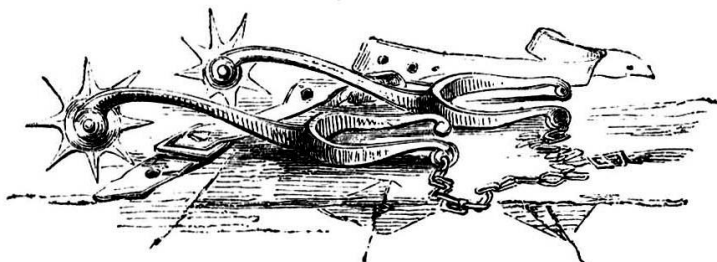
Succès : Les PJ rejoignent Néthyr et peuvent se rendre à cheval jusqu'au domaine d'Anaxandr.

Echec : A cause de l'effort produit et de la pression exercée par les villageois, les PJ perdent tous une récupération. Ceci annule un de leurs échecs et le défi reprend.

L'héritage de Néthyr

Pendant la chevauchée, les PJ peuvent essayer de convaincre Néthyr de les aider. Le rituel, inscrit sur un parchemin peut être effectué par n'importe qui. Cependant, cela demande une action simple par round, donc celui qui s'en occupe ne pourra pas faire grand-chose d'autre. Si Néthyr pouvait le faire lui-même, et ainsi accepter la charge familiale, cela aiderait grandement les PJ.

Néthyr ne le montre pas mais il est terrifié. Cette histoire de combat contre la liche a toujours été quelque chose d'abstrait. Maintenant tout est bien réel. Le convaincre d'assumer son héritage malgré la peur demande un bon *roleplay* et une réussite à un test de **Diplomatie (DD15)**.



LE RÉVEIL

Après une chevauchée éprouvante à travers la brume glacée, vous parvenez au domaine d'Anaxandr. Lorsque vous entrez dans le grand hall, vous remarquez l'éclat intense des orbites de la liche sur le point de se réveiller ! Kylian est agenouillé à l'écart dans un coin, la honte semblant lui donner la nausée. Ses poignets sont entaillés, son sang a coulé abondamment sur le sol, nourrissant Anaxandr et hâtant son réveil. Sur les côtés, les deux parois de glace commencent à se fissurer et deviennent plus transparentes. Derrière la paroi de glace emprisonnant Anaxandr vous pouvez maintenant distinguer une pièce. Soudain, une silhouette de colosse surgit dans cette pièce, agrippe la liche et

l'emmène hors de votre vue. Mais il y a pire. A travers l'autre mur, vous pouvez maintenant percevoir une véritable armée de zombies qui commence à s'animer. La fin approche...

Le rituel

Les PJ doivent effectuer le rituel d'Hardaï le plus rapidement possible. Ce dernier ne demande pas de test de compétences et peut être lancé depuis le hall ou n'importe quelle case du plan tactique. S'ils ne l'exécutent pas, appliquez les mêmes conséquences que si le rituel n'est pas maintenu. Le rituel affecte tout le domaine de la liche. Celui qui l'exécute se rend compte de ses effets :

- Maintenir le rituel (action simple) empêche les zombies de s'animer et de sortir de la paroi. A chaque round où le rituel ne sera pas maintenu, un zombie (archétype de la *charogne zombie* du *Bestiaire Fantastique*) entrera sur la carte par le même accès que celui des PJ.
- Le réveil d'Anaxandr ne peut plus être arrêté. Il reste une poignée de minutes aux PJ pour trouver et détruire le phylactère, c'est leur seul espoir.
- Une fois que le rituel aura été maintenu pendant un round, les parois sont enfin destructibles.

Le familier et le majordome

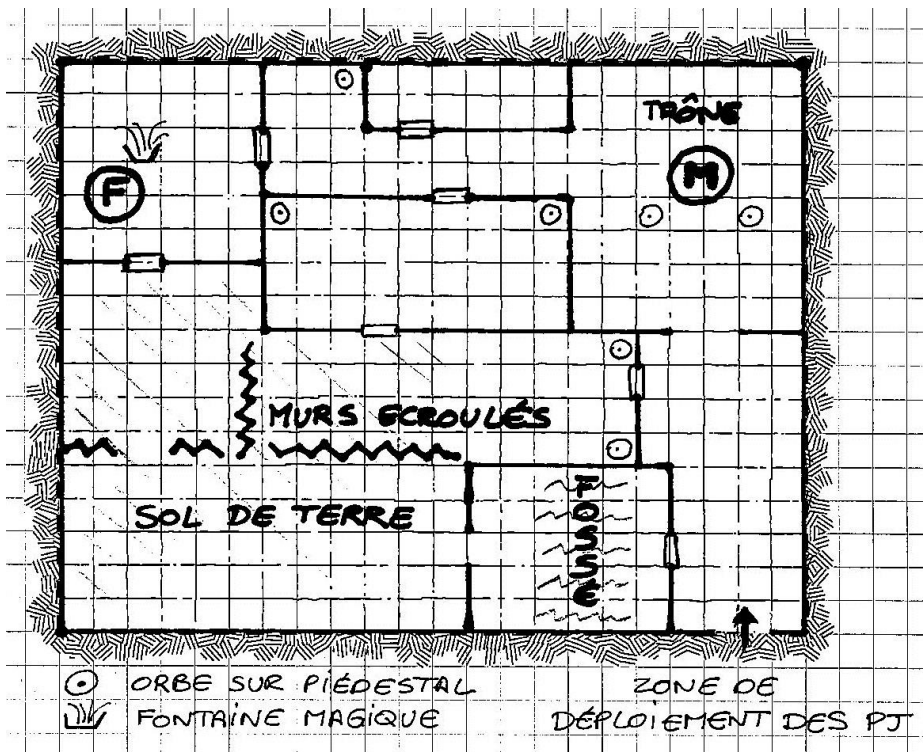
A partir de ce moment, la transparence des parois de glace est enfin totale et les PJ peuvent voir que la pièce mène vers une salle du trône.

A travers la paroi translucide, vous apercevez un le colosse mort-vivant, vêtu comme un majordome, installant Anaxandr sur son trône. Ce dernier est pratiquement éveillé et une énergie magique malsaine commence déjà à s'étendre dans la salle, catalysée par des orbes lumineux reposant sur des piliers. Une petite créature ailée verdâtre et purulente lévite aux côtés de la liche, une petite boîte en métal entre les mains : le phylactère ! En vous défiant du regard, elle le gobe puis file sur la gauche, disparaissant de votre vue. Le gigantesque majordome se tourne alors et vous gratifie d'un sourire ignoble.

Le rituel a maintenant suffisamment agi et les PJ peuvent briser le mur de glace.

Cette rencontre implique les adversaires suivants : **1 Majordome (M), 1 Familier (F), 1 Danger (rayonnement nécrotique).**

Le majordome et le familier venant de se réveiller, ils sont encore loin de leur niveau original. Une parfaite aubaine pour les PJ...



Particularité de la zone

Déploiement : Voir plan tactique. Ne placez pas la figurine du familier tant que les PJ ne l'ont pas trouvé ! N'oubliez pas qu'ils ignorent où il se cache.

Le rayonnement nécrotique : Le réveil d'Anaxandr provoque des décharges d'énergie nécrotique. Celles-ci sont catalysées par les orbes lumineux qui la transmettent avec plus de puissance. Les dégâts infligés augmentent au fur et à mesure : voir *danger Rayonnement nécrotique*.

Le fossé : Sauter par-dessus demande de réussir un test d'**Athlétisme (DD15)**. Un échec inflige 1d10 points de dégâts. Pour sortir du fossé, il faut réussir un test d'**Athlétisme (DD15)** ou d'**Acrobaties (DD15)**.

La fontaine magique : Lorsque le familier est à 2 cases ou moins de la fontaine au début de son tour, tous ses pouvoirs se rechargent automatiquement.

Le phylactère : Une fois le familier défait, les PJ peuvent atteindre le phylactère. Pour le détruire, il faut effectuer 50 points de dégâts en tout (critique automatique). Cela met instantanément fin au combat : paragraphe *Victoire*.

Tactique

Le Majordome charge les PJ pour les ralentir pendant que le familier les attend à côté de la fontaine magique. Il prépare sa *boule nécrotique* qu'il lance dès qu'il a un PJ en vue. Si les PJ ne vont pas le chercher, il sort et va soutenir le majordome de loin, utilisant sa *boule nécrotique* le plus possible. Lorsque le familier est en péril, le majordome fait tout pour le protéger.

Néthyr, s'il maintient le rituel, reste dans le hall et n'est donc pas déployé sur la carte. S'il ne maintient pas le rituel, il fuit le domaine.

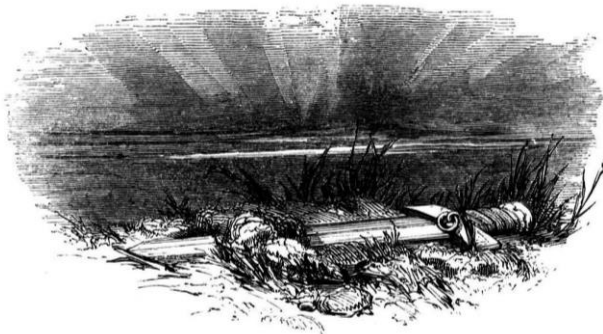
Victoire

Vous assénez un dernier coup puissant et la boîte de métal explose littéralement. Un grand cri de douleur inhumain vous assourdit alors. Anaxandr se lève, titube sur quelques mètres, son corps se décomposant à vue d'œil. La haine de son regard vous frappe de plein fouet. L'étincelle maléfique qui anime son être vacille puis disparaît. Une violente onde de choc vous frappe alors et lorsque vous rouvrez les yeux, il n'y a plus trace du Seigneur des Brumes, ni même de son armée. La région en est débarrassée définitivement...

Dans le domaine, les PJ peuvent trouver 800 po et l'équivalent de 6000 po en résiduum (tous les objets magiques ont été désenchantés à la mort de la liche).

L'attitude des villageois à l'égard des PJ dépend énormément de ce qu'ils se sont dit lors du chapitre *Confrontation*. Kylian préfère éviter les PJ et Berdolf tient tout de même à les remercier, malgré la honte.

Si Néthyr a lancé le rituel, il a la surprise de trouver un mot pour lui à la tour. Celui-ci lui apprend que son père regrette d'avoir douté de lui, qu'il reconnaît ses erreurs, et qu'il est heureux que son fils puisse choisir la vie qu'il désire. Haradaï repose maintenant en paix et Néthyr, après avoir remercié les PJ, s'en va le cœur léger.



OBJECTIF	RÉCOMPENSE
Vaincre les putréfiés sans mort de PNJ	1000 px
Explorer le domaine sans déclencher de rune	400 px
Convaincre Nethyr de laisser entrer	500 px
Défaire les molosses de brume	1200 px
Rencontrer la sorcière	600 px
S'enfuir du village sans violence	700 px
Convaincre Néthyr de lancer le rituel	300 px
Détruire Anaxandr	3000 px
Px max :	7700 px

Adapter la difficulté des rencontres

Si votre groupe est composé de 5 PJ niveau 4 ou de 4 PJ niveau 5, il risque d'être trop faible. Si cela vous paraît nécessaire, vous pouvez diminuer de 1 toutes les défenses et toutes les attaques des adversaires. De même, si les combats sont trop faciles pour votre groupe, augmentez-les de 1.

ELÉONOR

Marchand niveau 2 / Humanoïde naturel de taille P / 0 px

Initiative +4 / Sens Perception +4

Pv 16 ; **péril** 8 ; **récupération** : 1 / **CA** 14 ; **Vigueur** 12 ; **Réflexes** 14 ; **Volonté** 15 / **VD** 6

DnD Attack Icon 1 m : **Dague** (simple ; à volonté) : +5 contre CA ; 1d4+5

Alignement : bon / Langues : commun, nain, elfe

Compétences : Bluff +10, Diplomatie +10, Intuition +9

For 10 (+1) **Dex** 16 (+4) **Sag** 16 (+4) **Con** 12 (+2) **Int** 16 (+4) **Cha** 18 (+5)

Équipement : dague +1, 5 potions de guérison.

KERGH

Marchand niveau 2 / Humanoïde naturel de taille M / 0 px

Initiative +2 / Sens Perception +4

Pv 19 ; **péril** 9 ; **récupération** : 1 / **CA** 15 ; **Vigueur** 15 ; **Réflexes** 13 ; **Volonté** 14 / **VD** 5

DnD Attack Icon 1 m : **Marteau** (simple ; à volonté) : +6 contre CA ; 1d10+6

Alignement : bon / Langues : commun, nain

Compétences : Arcanes +8, Intuition +9, lanceur de rituels

For 14 (+3) **Dex** 13 (+2) **Sag** 16 (+4) **Con** 15 (+3) **Int** 14 (+3) **Cha** 12 (+2)

Équipement : marteau +1, armure de cuir.

CHASSEURS PUTRÉFIÉS

Chasseur niveau 6 / Animé naturel (mort-vivant) de taille M / 250 px

Initiative +6 / Sens Perception +1

Pv 58 ; **péril** 29 / **CA** 20 ; **Vigueur** 17 ; **Réflexes** 19 ; **Volonté** 17 / **VD** 6

DnD Attack Icon 1 m : **Griffes** (simple ; à volonté) : +11 contre CA ; 1d8+5

DnD Attack Icon M : **Griffes empoisonnées** (simple ; à volonté) : +11 contre CA ; 1d8+5 et 5 dégâts de poison continus (sauvegarde annule)

DnD Attack Icon 1 R : **Tentacules dorsales** (simple ; à volonté) : Distance 5 ; +7 contre Réflexes ; 1d6+4 et vous faites glisser la cible de 2 cases. Si la cible arrive au contact d'autres putréfiés à la fin du glissement, ces derniers effectuent chacun une attaque de base contre elle.

Alignement : mauvais / Langues -

Compétences : Athlétisme +11

For 17 (+6) **Dex** 16 (+6) **Sag** 6 (+1) **Con** 16 (+6) **Int** 10 (+3) **Cha** 12 (+4)

SBIRES PUTRÉFIÉS

Brute niveau 5 / Animé naturel (mort-vivant) de taille M / 40 px

Initiative +4 / Sens Perception +0

Pv 1 (une attaque ratée n'inflige pas de dégâts) / **CA** 17 ; **Vigueur** 19 ; **Réflexes** 16 ; **Volonté** 16 / **VD** 6

DnD Attack Icon 1 « m » : **Griffes** (simple ; à volonté) : +8 contre CA ; 1d10+4

DnD Attack Icon 1M : **Coup vicieux** (simple ; à volonté) : Utilisable uniquement si le putréfié ne se déplace pas ce tour ci : +8 contre CA ; 2d10+4 et la cible est ralentie (sauvegarde annule)

Alignement : mauvais / Langues -

Compétences : Athlétisme +11

For 18 (+6) **Dex** 15 (+4) **Sag** 6 (+0) **Con** 15 (+4) **Int** 9 (+1) **Cha** 12 (+3)

MOLOSSES DE BRUME

Francs-tireurs niveau 7 / Bête brumeuse de taille M / 300 px

Initiative +6 / Sens Perception +9

Pv 74 ; **péril** 37 / **CA** 21 ; **Vigueur** 19 ; **Réflexes** 19 ; **Volonté** 19 / **VD** 7 (les cases de terrain difficile sont ignorées)

DnD Attack Icon 1 m **Crocs acérés** (simple ; à volonté) : +12 contre CA ; 2d6+5

DnD Attack Icon 1 C **Attaque psychique** (simple ; à volonté) : Explosion de proximité 3 ; +5 contre Volonté ; 1d6+4 dégâts psychiques ; échec : la cible a une vision (voir *les visions*)

Esquive (libre ; quand une attaque de corps à corps rate le molosse ; à volonté) : le molosse peut se téléporter de 2 cases.

Morsure vicieuse : Le molosse inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires sur une cible contre laquelle il possède un avantage de combat.

Alignement : mauvais / Langues -

Compétences Athlétisme +10, Endurance +12

For 15 (+5) **Dex** 17 (+6) **Sag** 12 (+4) **Con** 18 (+7) **Int** 10 (+3) **Cha** 16 (+6)

MAJORDOME COLOSSAL (M)

Brute d'élite niveau 8 / Animé naturel (mort-vivant) de taille G / 700 px

Initiative +6 / Sens Perception +6

Pv 184 ; **péril** 92 / **CA** 22 ; **Vigueur** 23 ; **Réflexes** 19 ; **Volonté** 21 / **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 / **Jets de sauvegarde** +2 / **VD** 5 ; malgré sa taille il passe les portes sans problème / **Points d'action** 1

DnD Attack Icon 1 m **Uppercut** (simple ; à volonté) : Allonge 2 ; +12 contre CA ; 2d8+7

DnD Attack Icon 1 C **Balayage** (simple ; recharge 5, 6) : Explosion de proximité 2 ; +10 contre CA ; 2d8+7

DnD Attack Icon 1 M **Souffle fétide** (mineure ; recharge 5, 6) : si le majordome de bouge pas pendant ce tour : +10 contre Vigueur ; 1d10+3 et la cible est hébétée (sauvegarde annule)

Alignement : mauvais / **Langues** : commun

Compétences Athlétisme +15, Endurance +14

For 22 (+10) **Dex** 15 (+6) **Sag** 14 (+6) **Con** 20 (+9) **Int** 12 (+5) **Cha** 18 (+8)

FAMILIER NÉCROTIQUE (F)

Artilleur élite niveau 6 / Animé naturel (mort-vivant) de taille P / 500 px

Initiative +7 / Sens Perception +6

Pv 116 ; **péril** 58 / **CA** 20 ; **Vigueur** 17 ; **Réflexes** 20 ; **Volonté** 21 / **Résistances** nécrotique 10 ; **Vulnérabilités** radiant 5 / **Jets de sauvegarde** +2 / **VD** 7 (lévitation, le terrain difficile est ignoré) / **Points d'action** 1

DnD Attack Icon 1 r **Regard hypnotique** (simple ; à volonté) : +11 contre Volonté ; 1d6+4 dégâts psychiques

DnD Attack Icon 1 A **Boule nécrotique** (simple ; recharge 6) : Explosion 2 ; +9 contre Réflexes ; 3d6+4 dégâts nécrotiques. Echec : demi-dégâts

Téléportation (mineure ; recharge 6) : le familier se téléporte de 4 cases.

DnD Attack Icon 1 C **Explosion de douleur** (libre, quand le familier est en péril la première fois)

Explosion de proximité 2 ; +9 contre Réflexes ; 3d6+4 dégâts nécrotiques. Echec : demi-dégâts

Alignement : mauvais / **Langues** : commun

Compétences Athlétisme +15, Endurance +14

For 14 (+5) **Dex** 18 (+7) **Sag** 16 (+6) **Con** 11 (+3) **Int** 22 (+9) **Cha** 20 (+8)

RAYONNEMENT NÉCROTIQUE

Mitrailleur niveau 7 / Danger / 300 px

Les yeux de la liche s'embrasent et les orbes conduisent une énergie nécrotique puissante qui flamboie dans tout le domaine.

Perception : un succès au test d'**Arcanes (DD14)** (action libre) apprend que les dégâts du danger augmentent à chaque fois qu'il se recharge et que les orbes catalysent son pouvoir. Il faut donc se dépêcher de désamorcer les orbes pour freiner cette augmentation mortelle (voir *Contre-mesures*).

Initiative +3

Attaque (Action simple ; recharge 5, 6)

Cibles : tout ennemi d'Anaxandr présent dans la salle.

Attaque : +10 contre Volonté

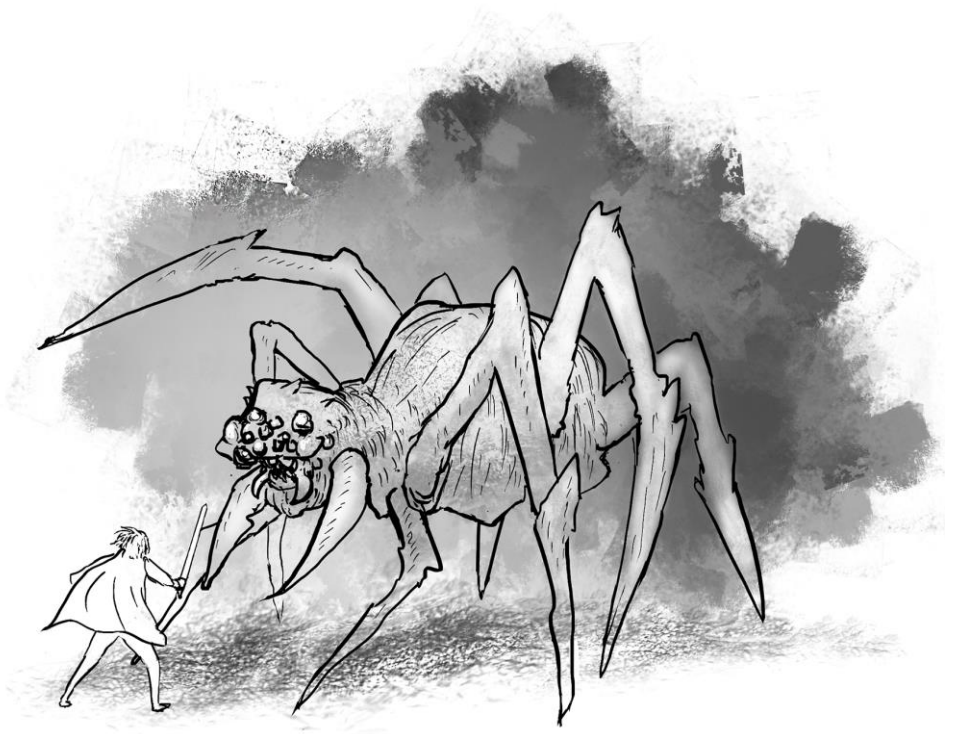
Réussite : 2d10 dégâts nécrotiques.

Spécial : A chaque fois que le pouvoir se recharge, les dégâts augmentent d'un dé 10. Lorsqu'ils atteignent 10d10, le danger s'arrête et Anaxandr se réveille (archétype de la Liche magicien éladrin du Bestiaire Fantastique).

Contre-mesure 1 : Désamorcer un orbe demande de réussir un test d'**Arcanes (DD15)** ou de **Larcins (DD17)**. Pour chaque orbe désamorcé, les dégâts du danger diminuent d'un dé 10 (minimum 0 dé).

Contre-mesure 2 : C'est une fausse piste, car détruire l'enveloppe corporelle de la liche ne neutralise pas le danger qui provient alors du phylactère. Le corps est sans défense : 360 Pv (péril 180). Lorsqu'il est en péril la première fois, l'attaque du danger se recharge et s'exécute aussitôt.

Dans le prochain numéro, retrouvez un article de Sébastien sur la série de livres-jeu "Les Quêtes sans fin de Donjons et Dragons" parus chez Solar, mais aussi nos chroniques habituelles ainsi qu'un nouveau scénario !



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