

LA TÊTE DANS LE DONJON III



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

Rédaction : Sébastien Juguet, Jean-Hugues Villacampa

Couverture : Rackham le Roux

Illustrations intérieures : Arma, Ronald Bousseau, Doug Chaffee, Joann Adam Klein, Kenny Meadows, Nzo, Plual

Mise en page : Romain Mallet

Merci aux éditeurs : Michael Goodman, Jacques Pinbouen

SOMMAIRE

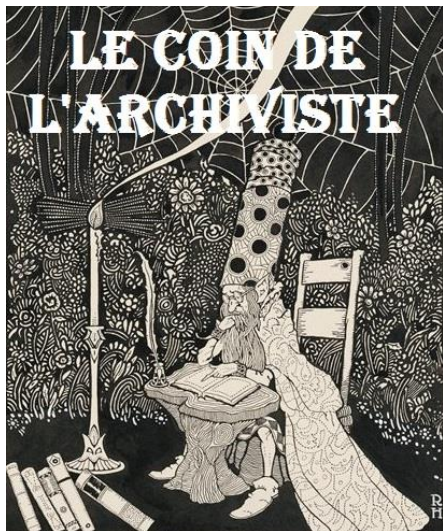
Le coin de l'archiviste par Jean-Hugues Villacampa - page 3

Partir pour des quêtes sans fin par Sébastien Juguet - page 8

Bestiaire : les monstres venus du froid par Jean-Hugues Villacampa
(paru dans Info-Jeux Magazine n°5) - page 11

Le chevalier blanc : scénario pour AD&D par Jean-Hugues Villacampa
(paru dans Info-Jeux Magazine n°5) - page 14





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.

Arrive le numéro 6 d'*Info-Jeux Magazine* et Sylvie me demande de rédiger un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*. Ce qui tombe plutôt bien puisque j'ai dans mes cartons un scénario qui se déroule en plein cœur de la forêt amazonienne avec des byakhees nombreux et affamés, des indiens, des shamans, des SS, des insectes géants, des expériences. Je m'attelle à la réécriture et sort le N°6 avec mon scénario « Mato Grosso Modo » (oui, je sais). Le sujet doit me titiller depuis l'époque puisqu'une des parties de la campagne pour *L'Appel de Cthulhu* que je fais jouer à mes amis montpelliérains et pornicais se déroule

en Guyane dans les années 40 et que la forêt a son mot à dire !

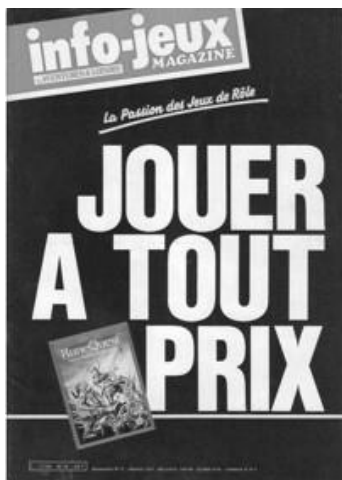
Sauf qu'idée géniale, le magazine est en fait un très joli catalogue de VPC (Vente Par Correspondance) de la boutique *Tac-Tic* avec un encart d'une quinzaine de pages où se trouve un scénario *White Dwarf* traduit, mon scénar et quelques bricoles. Le tout au même prix que d'habitude. Inutile de dire que les magazines concurrents se font des gorges chaudes de l'affaire et crient au scandale – et ils n'ont pas tout à fait tort.

Et là je me rends compte que je me suis mélangé les pinceaux, la vieillerie mon pauvre monsieur ! « Et Krak » est sorti dans le numéro 7 (le scénario aquatique que je ferai p'tet' jouer au prochain festival de jeu de rôles d'imaJn'ère si vous êtes sages). Il sort donc après le désastreux N°6 et c'est une commande : « T'as pas un scénario qui se passe sur et sous l'eau JH ? », « Bah non ! » « Bon, bah écris le ! ». Je fouille dans mes *Monsters* officiels, liste les créatures aquatiques et roule ma poule ! Vous le trouverez peut-être un peu plus tard dans ce splendide fanzine !

Pour le *Info-jeux* N° 5, « T'as un scénar qui se déroule dans des contrées glaciales et neigeuses ? » « yesss ! », pour le reste lire le fanzine N°2 et voir page 14 de ce numéro.

Info-Jeux N°7 sort et là, il faut que j'explique comment fonctionne la diffusion de magazine pour

comprendre la suite. Quand le 7 sort, le diffuseur paye le 6 à l'éditeur, ce paiement est basé sur des statistiques de vente qui sortent d'on ne sait pas bien où, mais le diffuseur se la joue sûr de lui. Les ventes du N°6 (le catalogue) ont été catastrophiques, les NMPP annoncent 35% de numéros de vendus. Or, pour tenir, le magazine doit en vendre au moins 45%, voire 50. C'est la catastrophe. Bernard se tortille habilement dans tous les sens. Sylvie me demande d'écrire un scénario en milieu désertique, ce sera « Désert à volonté » dont je suis très satisfait et que j'ai fait jouer ensuite de nombreuses fois. Malheureusement, le N°8 ne sortira jamais. Le magazine est planté dans ses dettes entraînant la boutique *Tac-Tic* dans sa chute. Le pire c'est que 6 mois plus tard nous apprendrons des NMPP qu'ils se sont « un peu » trompés et que le N°6 s'est vendu à plus de 60%. Sauf que l'imprimeur voulait ses sous, lui ! Et 35000 exemplaires d'un magazine, c'est une blinde.



Bon. Thierry Crouzet arrive à Paris où il travaille à SVM (son côté ingénieur en informatique). Nous hantons les « grands clubs » de jeux de rôles parisiens qui s'avèrent bien plus petits que notre club montpelliérain « Les forces du chaos » et où nous nous ennuyons. Ces gens ne jouent pas « comme nous ». Une double anecdote. Je vais, seul, faire une partie à l'AJT dans le 14ème arrondissement. Un scénar ADD 18ème niveau (déjà...). Et je pensais que nos personnages haut niveau à Montpellier étaient des gros bills. Je montre un cleric 17. Je vois le maître grimacer : « ça va être un peu juste ». Alors je lui sors un guerrier /mago/voleur elfe 11/16/20 (oui, t'as bien lu). « Ah c'est un peu mieux ». Je n'avais pas amené mes deux persos monstrueux que je planquais honteusement au fond de mon classeur de feuilles de persos dont le fameux Gurth Aflith, Mago/Voleur Elfe 23/30 avec qui j'ai joué au moins une centaine de parties (et on démarrait niveau 1 hein ?). Et je me retrouve avec dans mon équipe des personnages monstrueux, interprétés uniquement par des garçons ! Avec des joueurs qui sont totalement incompetents et qui découvrent la puissance d'un « Hold Monster » capable de stopper une charge de tyrannosaures montés. Le scénario est indigent, foireux, bourré de contresens. Après la partie, un des types à qui je dis que son perso est quand même monstrueux me regarde et m'explique que c'est un petit. Il a un perso niv.45 avec les pouvoirs de *The thing*, le monstre du film éponyme. Je m'étonne car à l'époque les niveaux

s'arrêtaient à 30, il me regarde et condescendant m'explique qu'un bouquin de règles supplémentaire non officiel est sorti aux USA et qu'il permet de jouer jusqu'au niveau 60 avec des sorts de mage qui montent au niveau 15 (on s'arrête à 9 dans les règles officielles). In petto je me dis qu'ils ne savent déjà pas jouer les sorts niv.5 et lui demande in vivo quels types de sorts peut-il y avoir au niv.15 sachant que le sort « Wish /Souhait » est niveau 9. Et il m'explique sans rire que par exemple il existe le sort « Éradication » qui fait que quand tu le jettes sur quelqu'un, il n'y a pas de jet de protection. Les effets sont simples : le sujet du sort disparaît ainsi que ses ascendance et descendance, et personne ne se souvient d'eux. Ils n'ont tout simplement jamais existé... Rien que ça. Il ne doit pas rester beaucoup de monde en même temps. Aaaah l'AJT. Je n'y ai jamais remis les pieds. MAIS le lendemain, alors que je crapahute dans le 9ème, donc quasiment de l'autre côté de Paris, je tombe sur un des joueurs de la veille dans la rue « Oh ? Comment ça va depuis hier ? » Le type me regarde ahuri, et il se casse quasiment en courant. Bin oui, on est à Paris. Genre 5 millions d'habitants. La coïncidence est incroyable...



Je continue à jouer avec Jacques, des potes faits à la boutique, et des montpelliérains qui viennent régulièrement. Il faut savoir qu'à Montpellier, trois d'entre nous ont mis au point un « monde » au doux nom de VOG sur une planète lenticulaire : le centre de la lentille est glacial et plus on s'approche de son extrémité, plus le climat devient tropical puisque son bord est magmatique et vaporise l'eau avec un cycle de l'eau très original. Créé en 1981, l'idée est honteusement pompée par un anglais du nom de Terry Pratchett qui l'améliore un peu avec une tortue et des éléphants. Sur Paris, de nouveaux auteurs se rajoutent sur la carte (dont Jacques Pinbouen) et

Vog devient Vogue. Nous changeons les échelles pour passer de la taille de l'Europe à vingt fois plus grand en rajoutant des pays exotiques que nous avions oubliés dans la première version. Nous ne jouons que sur un seul méga-continent de ce monde : les Terres du Gand Courant où l'on retrouve tous les formats : arabe, japonais, centre Afrique, ce qui permet des scénarios dans tous les genres. C'est de la High Fantasy, les jeteurs de sorts sont courants et il existe suffisamment de zones non explorées pour pouvoir mettre tout ce qu'on souhaite. Les suppléments *Planescape* et *Spelljammer* s'invitent dans nos campagnes ainsi que les mythologies cthulienne et ménilbonéenne, mais ça reste cohérent avec des situations économiques et politiques complexes, des invasions monstrueuses, des guerres, etc. L'Histoire elle-même évolue, le temps passe au rythme de trois ans sur Vogue pour une année réelle. Des centaines de scénarios s'y sont déroulés, et les MJ officiels ont été jusqu'à sept. Si vous êtes sages nous glisserons peut-être une carte de ce monde dans un prochain numéro.

En 1993 sort un truc bizarre qui déclenche une sorte d'engouement à *l'Oeuf Cube* (la boutique où j'achète désormais mon matos AD&D2) : *Magic The Gathering*. J'essaie d'en acquérir quelques paquets pour voir mais l'achat est limité à deux. Je regarde rapidement dans la rue de Linné, vois que des types s'échangent des cartes et file mes deux paquets au plus jeune présent. Quelques semaines plus tard,

Libé sort un article sur le phénomène et je me dis que j'ai p'tet' jugé le bouzin un peu vite. La "3ème bord noir" en français vient de sortir, c'est la première édition française correspondant à la revised US, j'y retourne, en achète un bon peu et vais voir Jacques. On se penche sur le bestiau et on commence à jouer comme des malades. L'idée est géniale et des jeux de cartes à collectionner et jouer commencent à sortir dans tous les sens. Un magazine sur le thème est sorti : *Lotus Noir*. On prend contact et on monte un deal de VPC avec eux. A leur tête, deux jeunes très sympas : Hervé Loiselet et Guillaume Gille-Naves. Le premier est un pur créateur, le second plus homme d'affaires. On monte une société qui vendra des cartes par l'intermédiaire de publicités dans le magazine : *Phénomène J* est né. Nous sommes mi-1995, et ça démarre plutôt pas mal. Les pubs réalisées par Jacques, ancien directeur artistique de l'agence de com' de *Total* et *Cees de Hond*, frisent l'œuvre d'art. Les commandes affluent à tel point qu'avec notre premier trésor de guerre nous montons une énorme série de pubs fin 95. C'est con, Juppé fait des siennes et *La Poste* fait grève de mi-novembre à mi-décembre. On perd tout et on recommence !

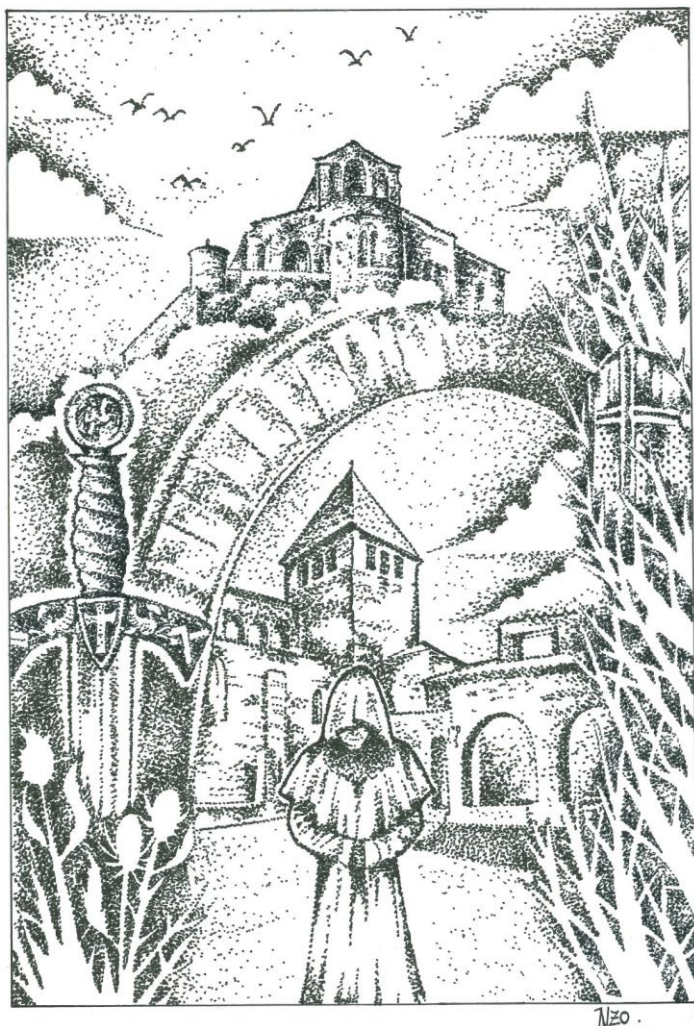
C'est à ce moment que le directeur de Boulinier (l'énoOorme bouquiniste du boulevard Saint-Michel) exprime le désir de nous rencontrer. On se demande pourquoi mais comme il nous invite au restau, on y va. La suite au prochain numéro !

Jean-Hugues Villacampa

Retrouvez la nouvelle "Remembrance de Terre Sainte" d'Alexis Breton, lauréat de l'appel à textes imaJn'ère 2021, dans le nouveau recueil de l'association : "Fonds de Terroirs", sorti ce mois de mai.

Textes de Delphine Bilien, Jérémy Bouquin, Alexis Breton, Philippe Caza, Bénédicte Coudière, Roxane Dambre, Robert Darvel, Vincent Dionisio, Estelle Faye, Xavier Lhomme, Audrey Pleynet, Philippe Ward, Julia Weber, Laurent Whale, Joëlle Wintrebert.

Illustrations de Jacques Pinbouen, Ronald Bousseau, Philippe Caza, Fabien Collénot, Lola Collénot, Nina Collénot, Cassandre de Delphes, Antoine Delalande, Tony Emeriau, Rackham le Roux, Nzo, Candice Roger, Laure Truffandier, Jean-Mathias Xavier.



PARTIR POUR DES QUÊTES SANS FIN CHEZ LES ÉDITIONS SOLAR

Un livre de la série
DONJONS & DRAGONS®
JOHN KENDALL

7

SOUS L'AILE DU DRAGON



Seize tomes, tirés de la première série *Endless Quest* qui en compte trente-six en version originale, ont été édités en France par Solar entre 1984 et 1986 sous le titre "Les Quêtes sans fin" dont la plupart se

rattachent à l'univers *Donjons & Dragons*. Ces livres-jeux ayant la forme de courts romans interactifs ne dépassent pas une moyenne de cent-soixante pages. Et, ils font la part belle aux illustrations qui participent pleinement à l'immersion des aventures à dénouements multiples proposées. Il est à noter pour le collectionneur que rechercher à un prix d'occasion décent "Tarzan et le puits aux esclaves", le 15e QSF en VF, a presque tout d'une... quête sans fin !

S'allier avec un ou plusieurs animaux parlants et/ou personnages, tout aussi bien détaillés et nommés que nous-même, crée un faisceau de choix. De fait, les PNJ (personnages non joueurs) avec lesquels nous partons en quête nous suggèrent par exemple des voies à prendre. Ainsi, dans "Les Colonnes de Pentergarn" (QSF n°3), avant le début de notre mission consistant à faire chasser le Maléfique d'un royaume autrefois prospère dont il a dépossédé Pentergarn, nos trois compagnons humains ont chacun un plan d'attaque qu'il est libre à nous de suivre plutôt que le nôtre. Sachant que les compagnons en question, tout en ayant leur personnalité propre, ne sont pas éloignés des classes de personnages qu'on a dans les JDR : Baltek le guerrier, Lydia la voleuse, et Pentergarn le magicien. Pour "La Rançon du Dragon" (QSF n°13), faire d'ailleurs équipe ou non avec les mêmes types de personnages est offert au héros, lui-même clerc.



Des camarades qui ici pèsent davantage sur les suites de notre quête, voler le trésor de hobgobelins, en nous proposant eux seuls quoi faire à un moment sans qu'on ait, nous, d'idée. Si le facteur jeu s'appuie alors sur leurs capacités de classe qu'il y a à soigneusement soupeser face aux dangers qui nous guettent (exemple d'une palissade ennemie sans savoir ce qui nous attend derrière), un tout autre challenge ressort également du troisième volume qui est d'arriver sans une perte amie à déplorer à l'arrivée. Et un choix entre deux puissants objets pouvant faire la différence d'avec

l'ennemi est à prendre selon le plan suivi dans le troisième sans qu'il y ait besoin de feuille d'équipement.

La galerie de monstres surprend par moments (Juk le gorille carnivore du treizième). Certes, nous sommes loin des frissons de parties de JDR, les batailles seulement lues ne se réglant pas à coups de dés, mais Les Quêtes sans fin qui ne se passent pas toutes dans des donjons n'en sont pas moins dénuées de ressorts ludiques esquissés plus haut. Dans "Les Dragons de l'Arc-en-Ciel" (QSF n°4), on a même un jeu de pierres à dessiner ou à découper pour activer un portail magique. Jeune, j'avoue avoir été friand aussi dans mes lectures de QSF de tomber nez à nez avec un dragon, fabuleux adversaire ou allié comme dans "Sous l'aile du dragon" (QSF n°7) ; or c'est le cas très souvent dans les tomes en VF, une forme de signature de la série, partiellement traduite, vantant en toute dernière page le jeu de rôles *Donjons & Dragons*.

Une des belles curiosités inattendues de la série, outre des histoires de science-fiction issues du jeu *Star Frontiers* ("La Planète Captive", QSF n°10), ce sont les 2 tomes en VF consacrés à Conan le barbare (sur 3 en VO). Ils retracent des aventures de jeunesse dudit personnage et s'ouvrent par des cartes de territoires, d'une ville, Arenjun la Cité des Voleurs, à traverser. Par Crom! Tenir en échec ce célèbre héros jusqu'à le faire mourir en PFA (paragraphe de fin d'aventure) est-il possible ? Suite au prochain numéro.

Sébastien Juguet



BESTIAIRE : LES MONSTRES VENUS DU FROID



LE LUTIN DES NEIGES

Fréquence : très rare
Nombre rencontré : 5-20 (50-200)
Classe d'armure : 5
Mouvement : 6" (15" dans la neige)
Dés de vie : 1
Attaques : 1 ou 2 selon mode
Dommages : 1-2 (dents), 1-3 (épées) ou 1-2 (flèches) + poison
Attaques spéciales : piège, vitesse, surprise
Défenses spéciales : déplacement dans la neige, immunité aux illusions de niveau 1 à 3
Résistance à la magie : non
Intelligence : moyenne
Alignement : mauvais neutre (NE)
Taille : petite
Psi : non

Le Lutin des neiges a un aspect désopilant : il est toujours vêtu de couleurs vives, porte une longue barbe blanche et cache son crâne sous un bonnet surmonté d'un grelot au son aigrelet caractéristique. Ses pieds, disproportionnés, lui permettent de très bien se déplacer dans la neige, et d'avancer en glissant sur des terrains pentus : son mouvement est alors doublé.

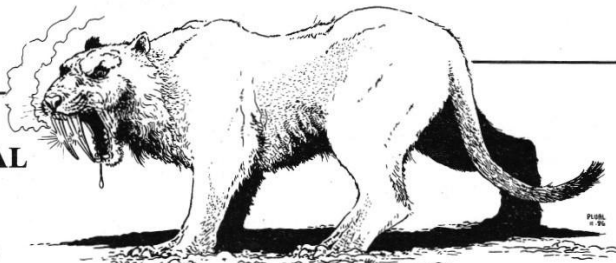
Ces créatures sont mauvaises et pallient leur faiblesse physique par leur nombre et leur ingéniosité. Elles utilisent un poison paralysant lorsqu'elles tirent à l'arc.

Le Lutin des neiges est également capable d'accélérer son métabolisme pendant 5 rounds par heure : les effets sont ceux du sort « Rapidité » (Haste).

S'il se trouve en danger ou s'il désire se déplacer plus rapidement, le Lutin peut se mouvoir à l'intérieur même de la neige, jusqu'à une profondeur de deux mètres. Les Lutins sont insensibles aux illusions de niveau 1 à 3, ainsi qu'à l'invisibilité.

LE TIGRE A DENTS DE CRISTAL

Fréquence : très rare
Nombre rencontré : 1-2
Classe d'armure : 2 (-1)
Mouvement : 24" (32" sur la neige)
Dés de vie : 10
Attaques : 3
Dommages : 4-16, 4-16, 4-40 + 2 (4-16, 4-16)
Attaque spéciale : surprend
Défenses spéciales : surprise, dissimulation dans la neige
Résistance à la magie : non
Intelligence : moyenne
Alignement : chaotique neutre (CN)
Taille : grande (2 mètres au garrot)
Psi : non



Le Tigre à dents de cristal est une variété particulière de tigre à dents de sabre. Son pelage est entièrement blanc et seules ses dents semblent rayonner de mille feux. Il se déplace rapidement sur la neige, en se confondant à 90 % dans son élément naturel. Il a ainsi 90 % de chances de surprendre ses adversaires, et seulement 10 % de chances d'être surpris.

S'il réussit l'attaque de ses deux pattes antérieures et de sa gueule, il peut tenter d'attaquer également avec ses deux pattes postérieures.

Il est bien entendu immunisé au froid.



LE DRAC DES NEIGES

Fréquence : exceptionnelle

Nombre rencontré : 1 à 5

Classe d'armure : 2 + bouclier

Mouvement : 12''

Dés de vie : 10

Attaque : 1

Dommages : 1-10 (dents)

ou arme (force : 18,76)

Attaque spéciale : souffle

Défense spéciale : non

Résistance à la magie : non

Intelligence : moyenne

Alignement : chaotique mauvais (CE)

Taille : grande (envergure 3 mètres)

Psi : non

Ces créatures, mi-humanoïde mi-dragon, sont issues de manipulations de Mages-Démons. Elles ressemblent de loin à des humains (de couleur blanche) pourvus d'ailes membranées. De près, leurs fines écailles et leur gueule presque saurienne révèlent leur véritable nature. Les Dracs forment des groupes parfaitement organisés et particulièrement dangereux. Ils portent pour tout vêtement des armures de cuir. Leur arme de prédilection est l'épée longue (magique à 75 %), et ils utilisent un bouclier. Du Dragon blanc, les Dracs ont également conservé le souffle, mais la conformation de leur bouche en réduit la portée : le cône de glace a un diamètre de 5 mètres seulement.

Les Dracs des neiges sont réputés pour leurs affinités avec les Dragons blancs et leur inimitié pour les Trolls des glaces. Leur faiblesse est qu'ils se sentent souvent trop sûrs d'eux.



LE TIRONGUE

Fréquence : très rare

Nombre rencontré : 1-4

Classe d'armure : 4

Mouvement : 12''

Dés de vie : 3

Attaque : 1

Dommages : 1-8

Attaque spéciale : projectiles de glace

Défense spéciale : non

Résistance à la magie : non

Intelligence : basse

Alignement : neutre

Taille : moyenne

Psi : Non

Le Tirongue est une créature mineure des plans élémentaires de glace. Son apparition sur le plan matériel est due à une convocation de faible niveau, ou à une « erreur » lors de la convocation d'un monstre plus puissant. Dans tous les cas, il est complètement égaré sur le plan matériel, c'est pourquoi son comportement peut paraître des plus étranges. Il court dans tous les sens, tente de s'enfouir sous la neige, etc.

S'il rencontre une créature du plan matériel, le Tirongue, apeuré, a dans 50 % des cas une réaction immédiate d'attaque. Tous les deux rounds, il est capable de générer un projectile de glace qui cause 1d4 + 1 points de dommages (et a les mêmes caractéristiques qu'un « Missile magique »).

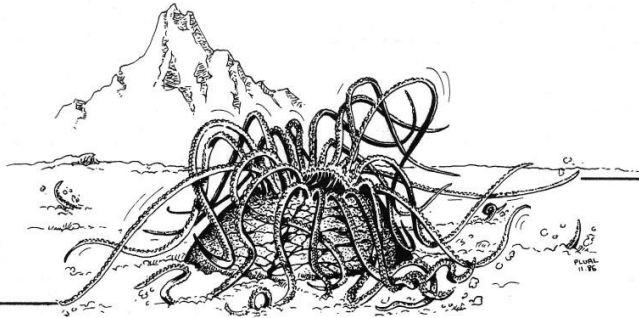
Certains Tirongues peuvent être « dressés » et ainsi servir de guides ou de gardes du corps.



LE PORC-ÉPIQUE DES NEIGES

Fréquence : rare	Attaque spéciale : tempête de glace
Nombre rencontré : 2 à 5	Défense spéciale : épines
Classe d'armure : 5(-6)	Résistance à la magie : non
Mouvement : 12"	Intelligence : animale
Dés de vie : 8	Alignement : neutre
Attaque : 1	Taille : grande (3 m de long x 1 m de haut)
Dommages : 1-12	Psi : non

Le Porc-épique des neiges est un familier des grands froids et des neiges éternelles. C'est un omnivore farouche au tempérament irascible. On l'appelle Porc-épique à cause des nombreuses tiges chitineuses qui recouvrent son corps ; ces « épines » ont des vertus défensives, mais également offensives : lorsque le Porc-épique attaque, les épines s'agitent à grande vitesse et de manière totalement anarchique. La neige alentour, fortement secouée, se transforme en glace et forme de violents tourbillons. L'effet produit est similaire à celui d'une « Tempête de glace » (Ice storm), à la différence que l'aire d'effet est réduite de moitié. De plus, l'agitation frénétique de ces épines crée un carcan protecteur qui donne au Porc-épique une classe d'armure de -6. Cet animal est dépourvu de pattes et se déplace grâce à la contraction de ses puissants muscles abdominaux.



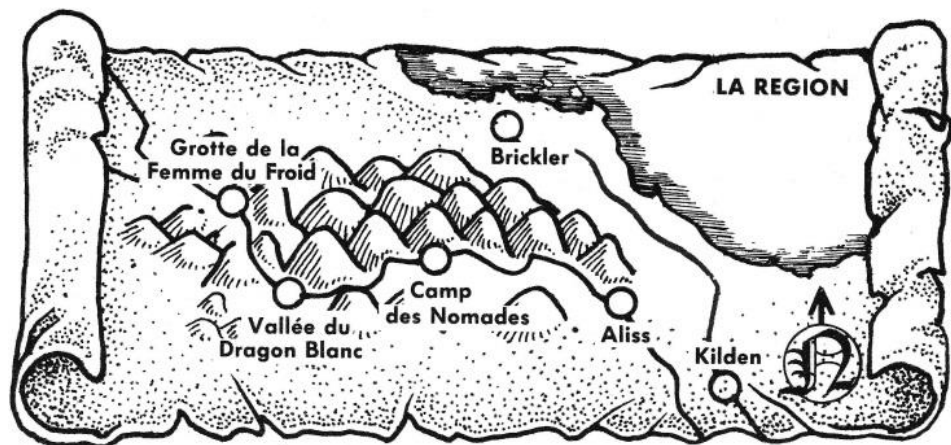
LE KRABLOUTZ

Fréquence : très rare
Nombre rencontré : 1
Classe d'armure : 0
Mouvement : 0
Dés de vie : 12
Attaques : 1 à 10
Dommages : 1-4/ attaque
Attaque spéciale : anesthésie
Défense spéciale : camouflage
Résistance à la magie : non
Intelligence : basse
Alignement : neutre
Taille : grande (5' de rayon) et petite (noyau central)
Psi : non

Le Krabloutz est un habitant des neiges éternelles. Sa structure est très particulière : un noyau d'environ soixante centimètres de diamètre, enfoncé à un mètre de profondeur dans la neige. Ce noyau, formé d'une substance gélatineuse blanchâtre, est recouvert d'une fine pellicule transparente d'une dureté exceptionnelle. Des milliers de vibrilles s'en échappent, qui traversent la neige et flottent dans l'air jusqu'à une hauteur de quatre mètres. Ces vibrilles, transparentes et tachetées de blanc, se terminent par une vésicule membraneuse qui contient de l'air chaud. Cette vésicule est recouverte d'une substance anesthésiante. Les vibrilles et leurs vésicules sont parfaitement invisibles par temps de neige. Ainsi, toute créature pénétrant à l'intérieur du réseau de vibrilles ne sentira aucun contact. Mais le Krabloutz se nourrit de chaleur, à raison de 1-4 points de vie par round (et par créature attaquée). Les victimes s'aperçoivent juste d'une perte de vitalité et d'une sensation de froid. Pour tuer le Krabloutz, il faut trouver son noyau et le détruire. Contre les vibrilles, seuls des sorts de zone (« boule de feu », « foudre », etc.) sont efficaces : elles repoussent 3 rounds après.

LE CHEVALIER BLANC

Cette aventure convient pour 4 à 6 aventuriers de niveau 7 à 9. Elle se déroule au cœur du Warham dans le monde de Severa.



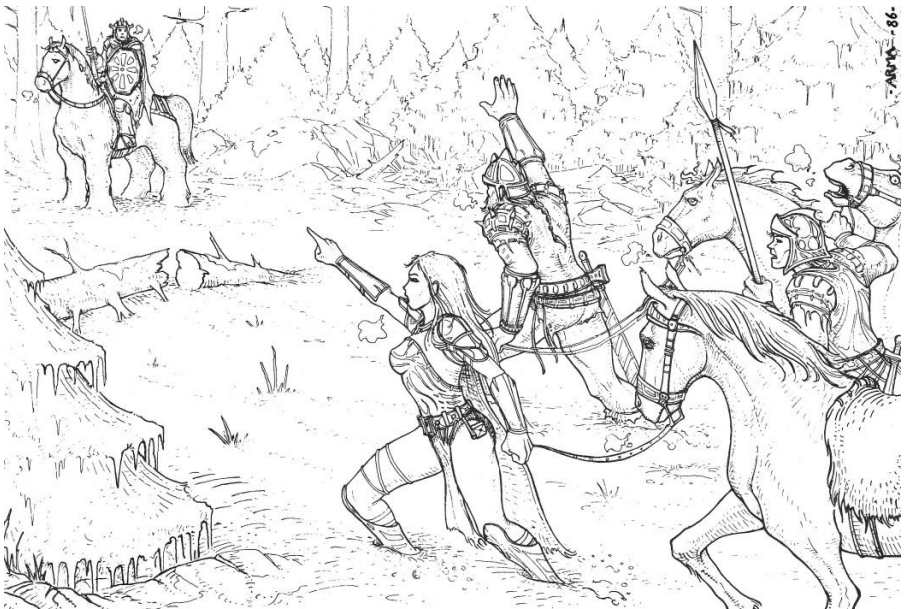
Les aventuriers, s'ils ne se connaissaient pas, se sont rencontrés à Kilden. Tous ont décidé de voyager ensemble pour se rendre à Brickler, autre grande ville du Warham située à la limite des Terres noires. Mais comme la route qui relie habituellement les deux villes parcourait de nombreux villages et était constamment suivie par de longs convois, ils ont décidé de cheminer sur les contreforts des montagnes de Terhorn. Bien mal leur en a pris ! En effet, l'hiver est d'une rigueur inhabituelle et le poitrail des montures frôle souvent la neige du chemin.

Il y a maintenant une dizaine de jours que les aventuriers ont entamé leur périple. Ils ont traversé quatre villages dont les habitants étaient chasseurs, tanneurs, bûcherons... Ils y ont trouvé réconfort, chaleur, et gaieté, les autochtones étant toujours heureux (et surpris) de voir arriver en cette saison des étrangers au comportement amical. Dans le dernier village traversé, l'aubergiste a prévenu les aventuriers que la route qu'ils suivaient s'enfonçait davantage dans les montagnes, et leur a conseillé de redoubler de vigilance. La neige – qui tombe en moyenne pendant une dizaine d'heures par jour – s'accumulait derrière les vitres de la petite auberge où, calfeutrés sous d'immenses sacs de plumes, les aventuriers dormaient. Deux jours plus tard, au petit matin...

RENCONTRE EN BLANC

... Les aventuriers ont repris la route, en fait un chemin d'environ 3 mètres de large recouvert d'une épaisseur de neige variant entre 1 et 1,50 mètre. Sur la droite, la pente boisée, qui descend très raide, s'étend à perte de vue. A gauche, le paysage est identique mais ça monte ! La neige tombe doucement. Un des aventuriers remarquera soudain une imposante silhouette qui traverse le chemin à une cinquantaine de mètres en arrière. En regardant mieux, il verra qu'il s'agit d'un homme monté sur un grand cheval. En raison des conditions climatiques, les aventuriers ne le verront pas nettement, mais ils remarqueront tout de même que le cheval ne semble pas s'enfoncer dans la neige, et que cavalier et monture sont – des pieds à la tête – d'un blanc immaculé.

Si un aventurier tente d'appeler le cavalier, celui-ci arrêtera brièvement son cheval, regardera dans la direction du groupe, puis repartira au galop, disparaissant en quelques secondes. La scène n'aura guère duré plus d'une minute, mais il est possible que l'un des aventuriers d'approche du "Chevalier blanc" par un moyen magique. Et, en tout cas, le contact sera... froid ! Si l'aventurier lui adresse la parole, celui-ci répondra systématiquement d'une voix agacée : *"Ne m'importunez pas, étranger, et laissez-moi poursuivre mon chemin !"* Ce seront là ses seules paroles, et une fois parti, il sera impossible de suivre ses traces, car la neige qui tombe les recouvrira rapidement. L'aventurier aura tout de même pu remarquer que les sabots du cheval mesuraient bien soixante centimètres de diamètre et que son cuir était recouvert d'une épaisse fourrure blanche. Après cet incident, les aventuriers continueront leur route.

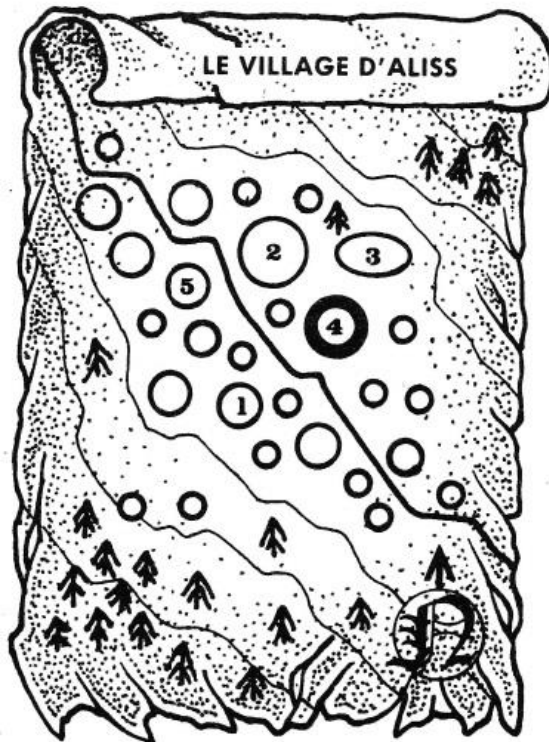


GILBERTH LE BUCHERON

Deux kilomètres plus loin, les aventuriers rattraperont sur le chemin un homme vêtu de cuir et de fourrures, qui avance en chantant à tue-tête, une énorme hache sur l'épaule. Il semblera ravi de voir des étrangers, mais s'intéressera surtout aux chevaux. Il invitera les aventuriers à l'accompagner à son village, situé à environ cinq kilomètres, où, assure-t-il, "tout le monde sera enchanté de les recevoir". Bien entendu, ses déclarations sont vraies, mais sa première intention est de se faire ramener en croupe ! Gilberth expliquera qu'il retourne à son village chercher un traîneau pour charrier le bois qu'il a coupé depuis une semaine dans la forêt. Sympathique et fanfaron, il tiendra agréablement compagnie aux aventuriers. Il n'a jamais entendu parler du Chevalier blanc, mais expliquera qu'il faut faire très attention aux Serpents des neiges.

LE VILLAGE D'ALISS

Le village est constitué d'une vingtaine d'habitations et de cinq édifices particuliers :



1. Le temple druidique : de dimensions réduites, il est surtout fréquenté par les bûcherons et les chasseurs du village. Un seul druide y officie : Lopix, un homme jovial, assez grand, avec une longue barbe grise. Il assume aussi la fonction d'instituteur. Il enseigne peu de philosophie, mais plutôt des sciences... matérielles. Il a la réputation de ne pas faire de cadeau, mais son côté inquiétant est compensé par son comportement débonnaire. Il n'est jamais le dernier à s'installer à une table pour une partie de dés. Le MJ déterminera si besoin les sorts que Lopix peut lancer.

2. Le temple de Freya : il est essentiellement fréquenté par les femmes et les enfants. La Prêtresse, Virginie Velle, entretient d'une main de fer la bonne moralité du village. Elle est connue pour ses emportements coléreux d'une désarmante spontanéité, heureusement vite réprimés par sa bonté. Elle est assistée par Myrielle, une jeune acolyte. Les relations entre le Druides et la Cléresse sont parfois... tendues.

3. L'auberge : elle est minuscule. Le rez-de-chaussée abrite la salle commune (avec une dizaine de tables), la cuisine et l'écurie. Au premier étage se trouvent une grande pièce dans laquelle sont alignées dix paillasses et les chambres de la famille de l'aubergiste. L'aubergiste, Hélis, est accueillant et jovial. Son épouse, Parène, et leurs deux filles sont aimables (mais pas très belles) et s'occupent parfaitement de la cuisine et du ménage.

4. L'entrepôt de bois : le bois, entreposé là le temps qu'il sèche, occupe les trois quarts du bâtiment. Devant l'entrée se trouve le traîneau du village, rudimentaire et de fabrication artisanale. Les deux chevaux qui le tirent sont des Chevaux des neiges. Les villageois les ont achetés à des nomades. Les Chevaux dorment dans l'écurie de l'auberge.

5. Le magasin : il est tenu par un homme à la chevelure et à la barbe rousses, au comportement loufoque. Ses prix sont déroutants, tantôt prohibitifs, tantôt bon marché, mais on trouve presque tout chez lui. Il ne connaît pas toujours l'utilité de ses marchandises parfois surprenantes (armes aux formes étranges, projectiles divers, etc.). Il est très loquace et racontera volontiers sa vie aux aventuriers, glissant au passage quelques informations intéressantes (que le ML jugera nécessaire de révéler).

Les autres habitations : le village abrite deux cents âmes, dont une soixantaine d'hommes robustes et fiers. Une vingtaine de bûcherons se trouvent disséminés dans la forêt alentour pour les coupes de bois hivernales. Celui qui est le plus loin est à six kilomètres du village. Toutes les semaines, à tour de rôle, les bûcherons viennent chercher le traîneau du village pour ramener leur bois. Ils restent trois jours puis repartent pour une semaine dans leur cabane au milieu des bois. Les chasseurs, les trappeurs et les tanneurs ont un emploi du temps beaucoup plus simple : ils travaillent chez eux, et on reconnaît facilement leurs maisons.

UNE NUIT AGITEE

Les aventuriers seront accueillis dans la joie. Aussitôt on leur paiera à boire à l'auberge, des villageois viendront entendre le récit de leurs exploits, les encourageront même à raconter des anecdotes épiques. Les villageois n'auront jamais entendu parler du Chevalier blanc. On présentera ensuite les notables aux aventuriers, et si ceux-ci manifestent le désir de visiter le village, on leur montrera tout... Cela leur permettra de voir, chez un tanneur, un Serpent des neiges récemment pris dans un piège. Ils pourront en acheter la peau pour dix pièces d'or seulement.

Le soir venu, les aventuriers s'attableront à l'auberge devant un énorme repas. L'ambiance est à la fête, la moitié du village participe à la ripaille. Soudain, la porte s'ouvre, laissant entrer un vent glacial accompagné de tourbillons de neige. Une masse noire, énorme, se découpe dans l'encadrement de la porte. Elle s'avance : il s'agit d'un homme mesurant 1m90, couvert de fourrures d'ours noir. A son côté, une longue épée dépasse d'un fourreau de cuir graissé. Deux autres hommes du même acabit entrent derrière lui et ferment la porte. Les conversations, qui s'étaient interrompues, reprennent. Les villageois se sont détendus. Les trois hommes s'approchent du comptoir. L'un d'eux s'adresse à l'aubergiste, qui disparaît bientôt dans sa cuisine. Si les aventuriers interrogent les villageois, ceux-ci leur diront que ce sont des nomades installés dans le coin pour l'hiver, comme chaque année. Ce sont des durs, mais ils sont sympathiques et peu encombrants. L'aubergiste revient bientôt, avec des aides portant deux fûts de cinquante litres. L'un des nomades pose une bourse sur le comptoir, et tous trois s'en vont avec leurs provisions. Si l'un des aventuriers d'adresse à un nomade, celui-ci sourira et lui parlera... dans une langue inconnue. La seule chose qu'ils savent dire en commun est : "Du vin, aubergiste... deux !" Le sortilège "Langues" arrangerait bien les choses ! Si ce sort était utilisé, les nomades n'en sembleraient pas surpris et répondraient gentiment à toute question d'ordre général. Ils donneraient même la direction approximative de leur campement. Si le sujet du Chevalier blanc est abordé, les nomades affirmeront qu'il est le totem de leur tribu, leur âme spirituelle. Il sera difficile de leur en faire dire davantage, à part une longue diatribe d'ordre théologique totalement incompréhensible. (Et pour cause : les nomades n'y comprennent pas grand-chose eux-mêmes !). Si les aventuriers accompagnent les nomades jusqu'à la porte, ils pourront voir dehors sept autres hommes tenant par la bride trois Chevaux des neiges. Il arrive que certains villages se montrent hostiles aux nomades, d'où cette démonstration de force.

Une heure après cette visite, une jeune femme entre dans l'auberge et interroge l'assistance. Son mari, un bûcheron nommé Stroucy, n'est pas rentré aujourd'hui de la forêt comme il aurait dû. Les villageois tentent de la rassurer en lui promettant de se rendre sur les lieux dès le lendemain matin.

Après le repas, les aventuriers iront se coucher dans la grande salle au premier étage. Ils seront brusquement réveillés par des cris d'horreur puis de douleur

venant de l'extérieur. Lorsqu'ils arriveront sur les lieux, ils verront que sur le sol gît un squelette auquel sont encore attachés quelques lambeaux de chair. Un homme est prostré à côté. La tête entre les mains, il sanglote, répétant sans cesse : "la neige... la neige...". Le sol a été tellement piétiné qu'il est impossible de suivre une quelconque trace. Mais, si par des moyens magiques, les aventuriers pouvaient intercepter le criminel, ils se retrouveraient face à un White pudding.

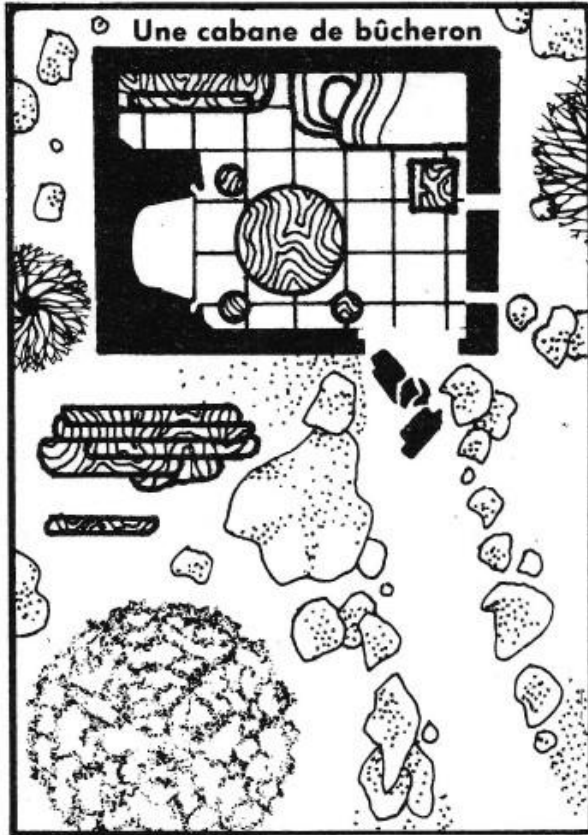


Une dizaine de minutes plus tard, le témoin reprendra ses esprits et expliquera ce qui s'est passé : "Nous venions traire les quatre vaches du village dans l'étable quand, tout à coup, la neige s'est levée devant Amy et l'a entouré... Il criait, j'ai essayé de lui enlever la neige mais elle reprenait sa place aussi vite. Puis elle est partie en laissant cela." A ces mots, sa voix se brise et ses yeux se perdent dans la vague. Il sera impossible de l'interroger davantage pour le moment. Bien entendu, c'est la première fois qu'une chose semblable se produit à Aliss. Alors, l'épouse de Stroucy viendra demander aux aventuriers de partir à la recherche de son mari. A ce moment, un cri retentira, venant de l'intérieur de l'étable. En ouvrant les portes (qui sont fermées !), les aventuriers découvriront seulement quatre squelettes de vaches.

La situation étant pour le moins préoccupante, les grands du village se réunissent dans l'auberge. Les aventuriers sont, bien entendu, invités à se joindre à eux. Quelques minutes après le début de la réunion, un homme entre dans l'auberge : on vient de retrouver de corps d'un chasseur parti le matin, il est dans le même état que les autres. Les notables se regardent un long moment, puis le druide prend la parole : "Aventuriers, vous dont les récits nous ont montrés combien vous étiez puissants, nous vous supplions de bien vouloir nous aider, en allant rechercher les bûcherons qui se trouvent encore en dehors du village. Nous sommes prêts à vous donner toutes nos richesses." En attendant, les notables proposent de rassembler la population dans le temple et l'auberge, avec réserves et provisions. Un guide, Gilberth, sera fourni aux aventuriers. Il se montera beaucoup moins fier que la veille, et n'hésitera pas à avouer qu'il est mort de peur. S'il y a une femme dans le groupe, il tentera néanmoins de se montrer courageux.

PEREGRINATIONS EN BLANC

Guidés par Gilberth, les aventuriers iront successivement visiter toutes les cabanes des bûcherons, en commençant par celle de Stroucy. La description qui suit convient pour toutes les cabanes dont l'occupant a souvent mystérieusement disparu.



La porte est fermée de l'intérieur par un loquet en bois. Il n'y a pas de cheminée. Le volet arrière est défoncé de l'intérieur (on n'a manifestement pas cherché à l'ouvrir). Toutes les affaires du bûcheron sont encore dans l'armoire. Si quelqu'un cherche des traces, il découvrira dans la neige une traînée de deux mètres de large qui s'éloigne de la cabane, coupe en deux un arbre qui se trouvait sur son passage, et disparaît dans la neige une centaine de mètres plus loin. Un jet de quatre dés sous l'Intelligence permettra de remarquer que la créature qui a laissé cette trace était manifestement intelligente puisque la traînée tourne plusieurs fois en rond avant de disparaître, comme pour semer d'éventuels pisteurs. Les aventuriers visiteront en tout quinze cabanes et ne retrouveront que six bûcherons vivants.

Pendant tout le périple, le MJ lancera 1d4 au début de chaque tour, un résultat de 1 indiquant une rencontre sur cette table à d100 :

01-50 : gibier quelconque (sanglier, chevreuil...)

51-55 : 1d10 Loups (**A**)

56-70 : la neige tombe / cesse de tomber

71-75 : petite avalanche

76-80 : un éclaireur nomade

81-84 : une équipe de cinq chasseurs nomades

85-89 : un Serpent des neiges (**B**)

90-93 : un Behemoth (**C**)

94-97 : un White pudding (**D**)

98 : 1d4 Yeth hounds (**E**)

99 : Le Chevalier blanc

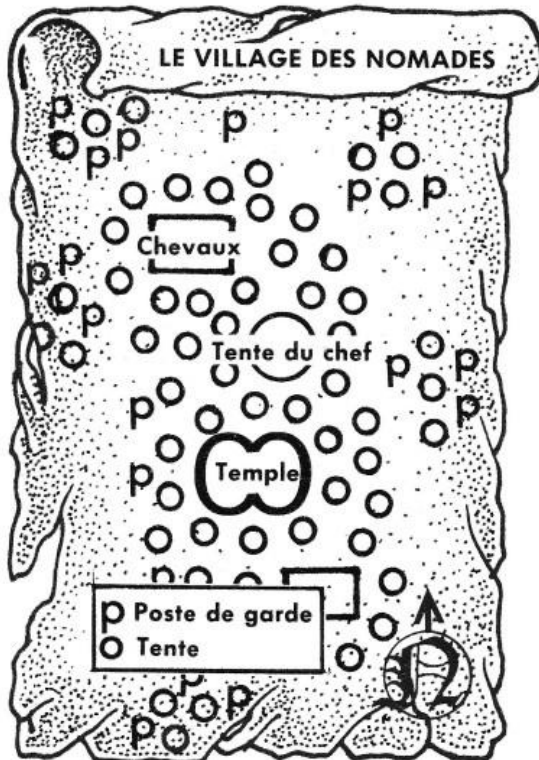
100 : Le Chevalier blanc et 4 Yeth hounds

- Le serpent des neiges surprend ses victimes en enroulant leur corps dans ses anneaux.
- Le Behemoth charge, on l'entend d'assez loin.
- L'attaque du White pudding est classique : la neige bouge.
- Les nomades ne chercheront querelle que s'ils ont de bonnes raisons (l'un des leurs est tué, une série d'insultes, etc.). Il existe 10% de chances (cumulatifs) par nomade que l'un d'eux parle le commun. Dans ce cas, ou si le sort "Langues" est utilisé, si les aventuriers leur parlent de la neige qui bouge, ils auront l'air au courant de quelque chose. Mais cela dépasse leur compréhension : ils ont observé plusieurs fois le phénomène mais n'ont jamais été attaqués. Après cela, les aventuriers auront sûrement envie d'aller visiter leur campement. S'ils n'y pensent pas, les nomades les y inviteront.
- Les Yeth hounds fuient dès qu'ils ont perdu la moitié de leurs points de vie.
- Le Chevalier blanc passe et ne répond à aucune question. Si les Yeth hounds sont avec lui, il ne faudra pas trop l'importuner. Il ne se laissera pas suivre.

LE CAMPEMENT DES NOMADES

Il est installé sur un plateau. Les quelques arbres qui s'y trouvaient ont été coupés. Ce village de tentes est particulièrement bien organisé. Une réserve de bois recouverte de peaux a été disposée près de chaque tente. Les tentes simples mesurent une dizaine de mètres de diamètre. Autour du feu central se tient une famille : deux ou trois hommes, une demi-douzaine de femmes, et une ribambelle d'enfants de tous âges. La tente du chef, plus grande que les autres, abrite le chef, ses lieutenants, le sorcier de la tribu et ses deux assistants. Une partie a été aménagée en salle de réunion. A proximité se trouve une tente double, c'est le temple. Une partie sert d'habitation au grand prêtre et à ses deux acolytes, l'autre fait office de lieu de culte. Cette salle n'est pas chauffée, il y fait très froid. En son centre est posée une statue de glace qui représente une femme. Le sol, couvert de neige, sert de lit à un White pudding !

Une quinzaine de postes de garde sont dispersés autour du "village". Ils sont occupés par un nomade vêtu de fourrure de Serpent des neiges. Ils se dissimulent dans la neige et ne sont repérables "normalement" qu'à 10%. Ces hommes passent leur temps à observer le sol (car il semble que les menaces viennent plutôt de là) et repèrent les Serpents des neiges et autres créatures invisibles.



Il y a deux manières de pénétrer dans le campement :

- Prisonniers après une altercation avec la patrouille
- Libres et demandant l'hospitalité, la meilleure solution. Dans ce cas, les aventuriers seront très bien reçus, on leur fera visiter une partie du campement (enclos, aire de tannage, etc.) puis on les conduira à la tente du chef, Motly.

Le chef les accueillera en leur offrant une liqueur de pain. Il est grand, maigre, une fine barbe couvre son menton. Il est un peu guindé, mais néanmoins sympathique. Les aventuriers rencontreront le prêtre, mais ne verront pas le temple. Ils seront ensuite invités à passer la nuit au campement, après une fête mémorable ou le vin et la liqueur couleront à flot.

Juste avant leur départ le lendemain matin, ils pourront assister à une discussion entre Motly et le Chevalier blanc. Dès qu'ils seront assez près pour entendre, Le Chevalier se tournera vers eux et le chef leur fera signe d'avancer : "*Je vous présente notre héros !*" dira-t-il d'un ton fier. Le Chevalier blanc ne se laissera pas toucher et se montrera franchement désagréable. Cela surprendra Motly, qui tentera de cacher son étonnement.

Les aventuriers peuvent rester aussi longtemps qu'ils le désirent au campement. Ils verront souvent le Chevalier blanc, qui viendra s'entretenir avec le chef ou avec le prêtre. Ils auront peut-être envie de savoir ce qu'il fait quand il n'est pas là. Ils remarqueront également plusieurs White puddings, qui n'attaqueront jamais. Alors peut-être se décideront-ils à suivre le Chevalier blanc, ou tout au moins ses traces.



LA VALLEE

Les aventuriers suivront les traces du Chevalier blanc pendant environ une heure. Elles s'enfoncent rapidement dans les bois en direction des contreforts de la montagne. Le Chevalier blanc, quand il se déplace, a l'habitude de faire un étrange détour... qui pourrait bien se révéler mortel pour d'éventuels pisteurs. Quand il est arrivé dans la région, il a fait la connaissance d'un Dragon blanc un peu spécial du nom de Druth Nell. Ils se sont mis d'accord pour une protection mutuelle. Moyennant finance, le Dragon autorise le Chevalier blanc à amener d'éventuels gêneurs dans sa vallée. Des Lutins des neiges (voir page 11) sont postés à l'entrée de celle-ci, prêts à prévenir Druth Nell de l'arrivée d'étrangers.

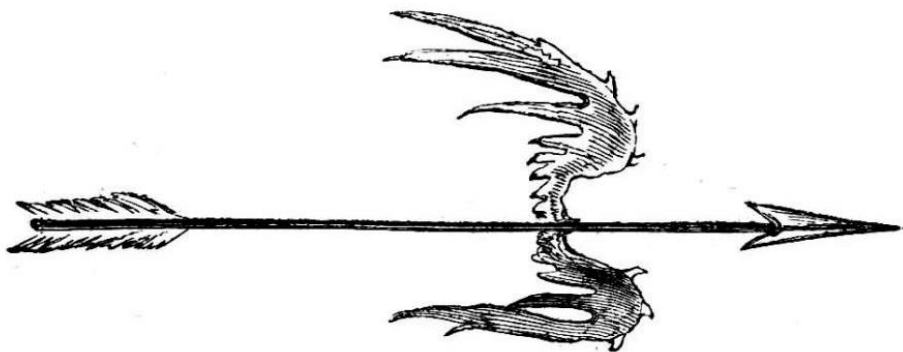
A l'entrée de la vallée glaciaire (1), le spectacle est magnifique. Le vent, mordant, s'engouffre en sifflant. Les Lutins sont, bien sûr, invisibles. Un White pudding se promène, il attaquera à vue.



Le repaire des lutins (2) est une grotte parfaitement camouflée, visible seulement par magie ou de très près. Tout autour de l'entrée, sur une longueur d'environ vingt mètres, les Lutins ont préparé un piège : l'épaisseur de la neige est de quinze centimètres. Le sol cèdera sous les pieds du premier aventurier, qui fera ainsi une belle chute de cinq mètres. Une vingtaine d'archers sont postés dans les parois de la crevasse ainsi découverte. L'entrée du repaire ainsi que les galeries qui le composent sont à l'échelle des Lutins, il semble donc difficile d'y pénétrer.

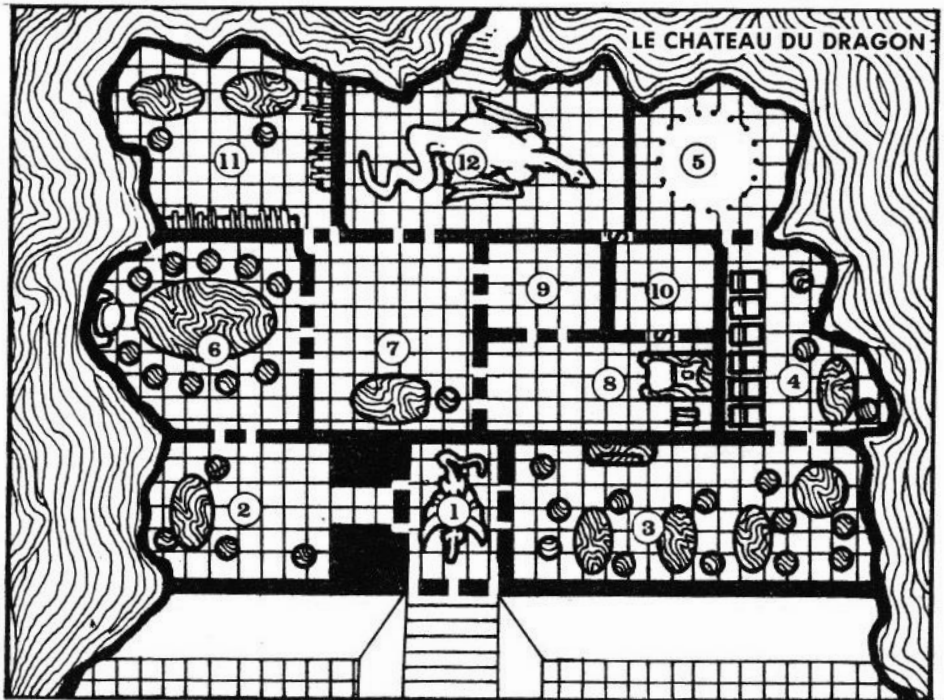
Les Lutins évitent soigneusement le bois (3) : il est hanté par une Araignée des neiges géante (H).

Un peu plus loin (4), ils ont tendu un second piège : à l'endroit où la vallée se rétrécit, ils ont dissimulé une autre crevasse sous une faible épaisseur de neige. Dès qu'un aventurier tombera, une vingtaine d'archers commenceront à flécher et dix autres, accompagnés de Porcs-épics des neiges (voir page 13), attaqueront. A 50% de pertes, les Lutins se replieront à l'intérieur même de la neige. A l'autre bout du rétrécissement (5), les aventuriers pourront contempler un spectacle féerique : un merveilleux château de cristal leur fait face. Les flèches de ses tours d'élancent haut dans le ciel.



LE CHATEAU DE CRISTAL

Il est en grande partie creusé dans la glace. Il règne à l'intérieur un froid intense... qui peut à la longue se révéler dangereux. Ainsi, quand un mur normal aura subi 200 points de dommages de feu, il s'effondrera sur une longueur de dix mètres. Toute créature se trouvant à proximité sera blessée pour 6d6 points de dommages. Mais la seule manière de faire perdre son sang-froid à Druth Nell, et de le pousser à commettre une erreur, est peut-être de détériorer son palais. L'intérieur du château est éclairé par des pierres de Lumière perpétuelle. Sur la façade se trouve une gigantesque porte de cristal, elle n'est pas fermée...



1. Le hall d'entrée : cette pièce mesure une douzaine de mètres de côté. Là, comme partout ailleurs, les aventuriers pourront admirer les murs de cristal, brillants, colorés. Deux portes, plus petites, se trouvent sur les murs ouest et est. Elles ne sont pas fermées. Au centre, une statue de glace représente un Dragon blanc couché, la tête tournée vers l'entrée. Les aventuriers pourront remarquer son air intelligent et vicieux. Elle a été sculptée par Druth Nell lui-même.

2. Le poste de garde : la porte s'ouvre sur un couloir d'environ 3 mètres de long, au bout duquel, dans une grande pièce, se trouvent 3 Dracs des neiges (voir page 12), le couloir leur permettant de concentrer leur souffle. Un Drac monte la garde en permanence pendant que les deux autres jouent aux dés sur une table.

3. La salle des réserves : cette grande pièce sert à la fois de remise alimentaire, de cuisine et d'atelier. Des pelles, pioches, etc. sont entassées dans un coin. Cette pièce n'est pas gardée. Deux Dracs s'y trouvent seulement au repas : les cuisiniers.

4. La salle de repos des Dracs : cette salle rectangulaire contient six paillasses, une table et des chaises. Trois Dracs sont là, en train de jouer aux dés.

5. La prison : cette pièce est très simple. Un seul prisonnier s'y trouve, les pieds pris jusqu'aux mollets dans la glace. C'est un nomade qui ne parle pas un mot de commun. Il est blessé et il lui manque la moitié de ses points de vie. Si les aventuriers le délivrent, il les remerciera et leur affirmera (dans sa langue) qu'il ne lèvera jamais

la main contre eux, quelles que soient les circonstances. Il s'est fait surprendre dans le piège des Lutins qui l'ont offert à Druth Nell en gage de bon voisinage.

4. La salle à manger : au centre de cette grande salle se trouve une longue table de glace, au bout de laquelle se tient un grand fauteuil finement sculpté. La pièce est vide. Une double porte s'ouvre sur le mur est.

7. Le bureau : un Drac est toujours présent dans cette pièce très différente des autres. Son mobilier n'est, pour une fois, pas de glace. Au centre trône un bureau en acajou, sur lequel sont posés un encrier et un plumier. La plume est magique : elle écrit seule, sur ordre de son possesseur, les phrases qu'il prononce. Le mot servant à l'activer est gravé sur le plumier. En fouillant consciencieusement les 6 tiroirs du bureau, les aventuriers trouveront de nombreux poèmes au gout parfois douteux, ainsi que le carnet de bord du Dragon dont les dernières pages relatent l'installation du Chevalier blanc dans une caverne des environs (un descriptif de l'endroit est même donné), ainsi que le texte de l'accord de défense mutuelle.

8. La chambre : dans cette pièce se trouve un superbe lit de bois sur lequel repose un épais matelas de fourrure blanche. Le "toutou" de la maison est là, qui veille : un Winter wolf, féroce et de belle taille (G).

9. La salle du miroir : cette pièce est totalement vide, mais sur les murs la glace a pris l'aspect d'un miroir. Il s'agit d'un miroir d'opposition, comme le remarquera le premier aventurier entrera dans la pièce. Attention : le miroir paraît très fragile, et il l'est : un coup totalisant 15 points de dommages suffira pour le briser, laissant le temps aux autres aventuriers de venir au secours de leur compagnon sans voir apparaître leur double.

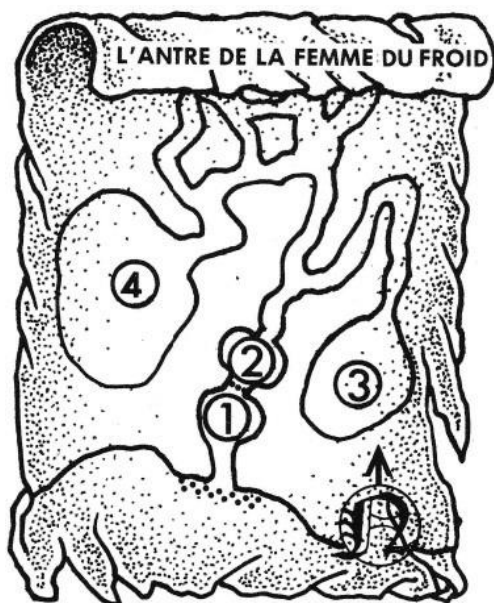
10. La salle du trésor : elle contient le trésor habituel d'un Dragon blanc : un énorme tas de pièces, bijoux et gemmes duquel dépassent quelques objets... magiques. Le MJ en déterminera l'importance lui-même.

11. Le laboratoire : des étagères courent le long des murs de cette salle, sur lesquelles sont rangés de nombreux ingrédients. Sur une table, plusieurs alambics sont reliés par des serpentins de cristal. Le dernier plonge dans une cornue emplies d'un étrange liquide blanc, qui a la propriété de brûler en émettant une flamme froide (zéro degré). Dans un coin de la pièce se trouve une réserve de 10 litres. Cette substance huileuse peut servir à éclairer (5cl par heure) ou à blesser... comme un feu normal. Sur un pupitre est ouvert un énorme grimoire, couvert d'une petite écriture serrée. C'est le livre de sorts de Druth Nell.

12. La compagne de Druth Nell : dans cette pièce réside un ravissant Dragon blanc femelle, qui se fera un plaisir de rafraîchir les aventuriers. Une énorme cheminée permet d'accéder à l'ancre de Druth Nell, une caverne qui ne contient pratiquement que lui. Il contient le trésor habituel d'un Dragon blanc : un énorme tas de pièces, bijoux et gemmes duquel dépassent quelques objets... magiques. Le MJ en déterminera l'importance lui-même.

LA GROTTES DU CHEVALIER BLANC

Le chevalier a préparé une embuscade : dès que les aventuriers s'approcheront de la grotte, ils seront repérés par un Yeth hound, qui aboiera. Le Chevalier blanc viendra alors à leur rencontre et leur demandera ce qu'ils veulent (ils n'ont pas encore vu l'entrée de la grotte). Si les aventuriers résistent, il s'approchera calmement de celui qui semble être le parlementaire et le frappera brusquement de sa lance. Au même moment, tous les Yeth hounds restant attaqueront. Ils pousseront leur cri au round suivant. Le Chevalier blanc espère séparer les aventuriers pour s'en occuper indépendamment. Il ne fuira pas, il doit protéger sa compagne. Après le combat, les aventuriers verront l'entrée.



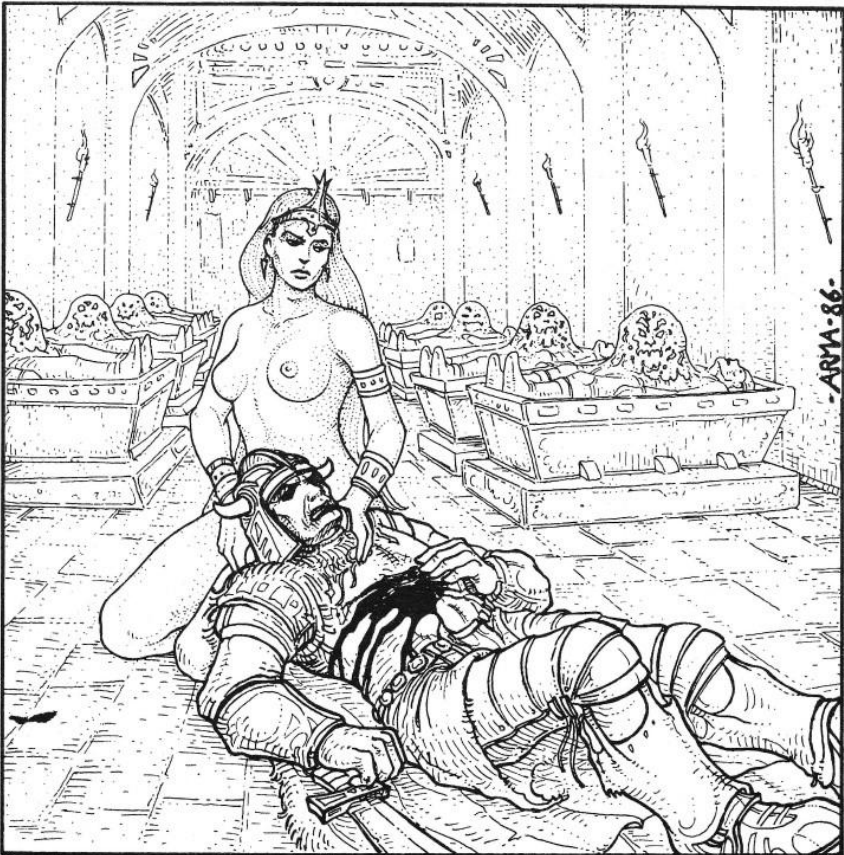
1. Un accueil froid et mordant : l'entrée de la grotte est fermée par des barreaux inamovibles de glace espacés de dix centimètres. Ils ont été placés là juste après l'installation de la "déesse". Les White puddings passent sans problème entre les barreaux. D'ailleurs, l'un d'eux sert de garde, il attaquera la première personne qui touchera les barreaux. Au-delà se trouve une petite caverne ovale, fermée par une autre série de barreaux derrière laquelle continue la galerie, rétrécie.

2. La salle de jeu : le passage s'élargit dans une seconde caverne, de même dimension que la précédente, d'où s'échappent deux passages. Un bébé White pudding se prélassait dans cette pièce. Il mesure seulement 20 centimètres de diamètre, mais cela ne l'empêchera pas de s'attaquer aux bottes du premier intrus. Il n'est pas vraiment dangereux, mais suffisamment tout de même pour détruire les bottes. Ce bébé n'est pas là par hasard. C'est un des fils de la déesse, et celle-ci garde un léger contact télépathique avec lui. A l'instant où les aventuriers entrent

dans la caverne, elle sait donc qu'il se passe quelque chose d'inhabituel... Il n'est pas possible de visiter ces galeries en volant, le plafond est trop bas.

3. La couveuse : c'est dans cette pièce que les aventuriers retrouveront les bûcherons disparus. Ils sont allongés, nus, dans la neige. Ils semblent vivants mais ont sur le ventre une pustule de vingt centimètres de diamètre. A l'intérieur de cette bulle, un minuscule White pudding de deux centimètres flotte dans un liquide incolore. Il est au début de son développement. Un sort de "Guérison des maladies" fera disparaître la pustule, et l'homme ainsi soigné se réveillera une heure plus tard. Un sort de "Guérison" le remettra sur pied.

4. L'ancre de la femme du froid : ici réside la "fiancée" du Chevalier blanc avec... son trésor. Avertie par le bébé de la salle de jeu, la Femme du froid (G) attaquera les aventuriers, soit dans la couveuse, soit dans le couloir qui conduit à son ancre. Elle n'utilisera pas son rayon de froid dans la couveuse, pour préserver ses petits. Si les aventuriers parviennent à la tuer, elle utilisera son dernier souffle de vie pour se traîner jusqu'à l'entrée et mourir près de son amant.



A LA SORTIE DE LA GROTTE

Les aventuriers auront la surprise de voir que la sortie est cernée par les nomades. Tous les hommes sont là, y compris le chef et le grand prêtre. Les aventuriers n'ont aucune chance de survivre s'ils attaquent. Mais, en observant les nomades, ils remarqueront que ceux-ci hésitent et qu'une violente dispute oppose le chef au grand prêtre. En effet, un petit groupe de mortels vient de tuer leur déesse ! Et pourtant, le grand prêtre se sent toujours en contact avec elle. Il demandera donc aux aventuriers ce qui s'est passé. Si ceux-ci se montrent convainquants en lui expliquant qu'il a été abusé par la Femme du froid, il les soignera, et les nomades rentreront à leur camp en laissant des Chevaux de froid aux aventuriers.

Le lendemain, les nomades auront disparu et on trouvera devant l'auberge d'Aliss une idole d'or représentant une femme (valeur : 10000 pièces d'or) ainsi qu'un parchemin : un mot de remerciement du grand prêtre qui offre la statue au village pour en dédommager les habitants. Il est parti chercher sa véritable déesse...

EPILOGUE

Quand les aventuriers, une fois leur mission accomplie, rentreront au village d'Aliss, tout le monde sera encore enfermé dans l'auberge et le temple. Mais bientôt, ce sera la fête... Leur récit sera chaleureusement applaudi et copieusement arrosé. Et, désormais, les aventuriers sauront qu'ils peuvent toujours revenir passer quelques jours dans ce petit village. Ils en sont définitivement les héros.

Jean-Hugues Villacampa



CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES

A. 1d10 Wolves : AC.7, Mv.18", HD.2+2, HP.15, Att.1, Dom. 2-5, Al.N, T.S (MM1 p.101).

B. 1 Serpent des neiges : AC.6, Mv.9", HD.10, HP.60, Att.1, Dom. 1-10 + constriction 3d10, Al.N, T.L (DDG p. 102)

C. 1 Behemoth : AC.4, Mv.12"/18", HD.15, HP.95, Att.1, Dom. 4-40, T.L (MM2 p.18).

D. 1 White pudding : AC.8, Mv.9", HD.9, HP.50, Att.1, Dom. 7-28 + dissout bois et métal, Al.N, T.L (MM2 p.102).

E. 1d4 Yeth Hounds : AC.O, Mv.15"/27", HD.3+3, HP.22, Att.1, Dom.2-8, Résistance à la magie : 10 %, Al, T.L (MM2 p.129).

F. 1 Winter wolf : AC.5, Mv.18", HD.6, HP.35, Att.1, Dom.2-8 + froid 6-24, Al.N(E), T.L (MM1 p.101).

G. 1 Cold woman : AC.-2, Mv.9", HP.180, Att.1 + paralysation, Dom. 4-40, Résistance à la magie : 25 %, Al.N, T.L, (DDG p.98).

H. 1 Araignée des neiges : AC.4, Mv.3", HD.7, HP.42, Att.1, Dom. 3-12 + poison, Al.N, T.L.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

Gilberth, Guerrier niveau 3.

F.18, 51, I.16, S.8, D.12, C.17, CH.14, B.8, Hp.31, AC.8., Al. N. Vêtements de cuir, hache de bataille.

Lopix, Druide niveau 5

F.12, I.10, S.14, D.12, C.14, CH.17, B.13, Hp.30, AC.8, Al.N.

Il possède une armure de cuir et un cimenterre.

Les hommes du village, Guerriers niveau 3

F.18,18, I.11, S.11, D.14, C.15, CH.11, B.11, Hp.20, AC.8, AL.N.

Ils sont vêtus de cuir et de fourrures et combattent à la hache.

Virginie Velle, Cléresse niveau 4

F.14, I.12, S.16, D.15, C.16, CH.10, B.16, Hp.32, AC.5(4), Al.NB(NG).

Elle possède une cotte de maille et une masse magique + 2.

LES NOMADES

MOTLY, Barbare niveau 11

F.18, 96, I.14, S.12, D.17, C.18, CH.15, B.14, HP.148, AC.-4(2), Al.N.
Bracelets AC2, épée bâtarde +3, potion de Speed.

5 LIEUTENANTS, Barbares niveau 9

F.18, 76, I.13, S.11, D.16, C.17, CH.13, B.14, HP.106, AC.-4(3), Al.N.
Cotte de maille +2, bouclier +2, hache +2.

LE GRAND PRETRE, Clerc niveau 10

F.15, I.13, S.18, D.13, C.16, CH.16, B.12, HP.82, AC.5(6), Al.N.

Fléau +2, armure de cuir +2, bouclier, Encens de méditation. Le prêtre ne possède que les deux premiers niveaux de sorts, puisque la déesse qu'il croit prier n'est pas sa véritable déesse, mais la femme-du froid...

Sorts en mémoire : Bénédiction (Bless), Soin mineur (Cure light wounds) × 2, Penetrate disguise, Résistance au froid, Aid, Paralysie (Hold person) × 2, Retardement du poison (Slow poison), Langage animal (Speak with animals), Wyvern watch.

LES DEUX ACOLYTES, Clercs niveau 1

F.12, I.12, S.17, D.14, C.15, CH.10, B.11, HP.7, AC.7(8), Al.N.

Armure de cuir, bouclier, masse.

Sorts en mémoire : Soin mineur (Cure light wounds) × 3, Lumière (Light).

LES AUTRES BARBARES, niveau 5

F.18, 51, I.12, S.10, D.15, C.16, CH.12, B.12, HP.69, AC.5 (7), Al.N.

Armure de cuir et fourrures, bouclier, épée longue, lance.

LE SORCIER NOMADE, Magicien niveau 12

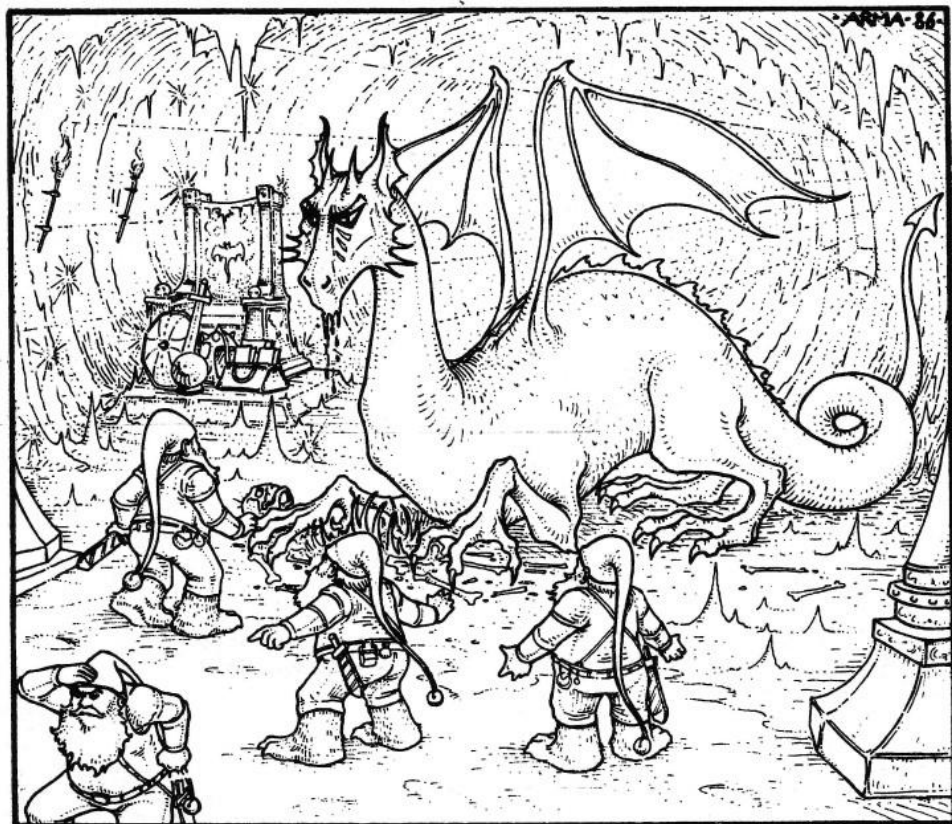
F.8, I.18, S.17, D.10, C.7, GH.13, B.6, HP.20, AC.10, Al.N.

Objets magiques : Mirror of life, trapping, Cube of force, Robe of stars, Ring of mind shielding, Ring of wizardry niveau 5.

PSI : 110/110. Attaques : A.C.D., défenses : F.H.I.J.

Disciplines : Hypnose, Invisibilité, Prémonition (Precognition), Transformation éthérée, Altération formelle (Shape alteration).

Sorts en mémoire : Détection de la magie, Precipitation, Missile magique (× 2), Détection de l'invisibilité, Tashas uncontrollable hideous laughter, Image-miroir, Clairaudience, Clairvoyance, Langues (Tongues), Dissipation de la magie (Dispel magic), Stoneskin, Confusion, Porte dimensionnelle (Dimension door), Charme-monstres, Sending, Téléportation × 3, Cône de froid × 2, Paralysie des monstres (Hold monster), Débilité mentale (Feeblemind), Répulsion.



DRUTH NELL

F.18, 00, I.18, S.15, D.12, C.16, CH.15, B.17 (forme humaine), HD.12, HP.80, AC.4/0/4, AP : CM (CE), Magicien niveau 9.

Objets magiques : Epée longue Frost brand, bouclier +3, anneau +2, anneau de sustentance, cape +2, boule de cristal, Boccob's blessed book.

Ce charmant jeune homme est issu de croisements élaborés par un Mage-Démon : il descend à la fois des Dragons blancs et des Dragons métalliques. A partir de sa forme de Dragon blanc, il peut se polymorpher à souhait en une forme humaine qui, coïncidence, n'est pas loin de celle du Chevalier blanc.

Il harcèlera les Aventuriers tout au long de leurs pérégrinations dans son château. Si ceux-ci sont trop puissants, il préférera parlementer, quitte à révéler l'emplacement de la caverne du Chevalier blanc...

Druth Nell est un monstre particulièrement intelligent, qui ne souhaite pas se sacrifier pour une cause douteuse.

Sorts en mémoire : Missile magique (x3), Protection contre le bien, Détection de l'invisibilité (x2), Nuage puant (Stinking cloud), Rapidité (Haste), Foudre (Lightning bolt), Ralentissement (Slow), Porte dimensionnelle (Dimension door), Allométagmorphose (Polymorph other) Paralysie des monstres (Hold monster).

GALIA, sa compagne

Dragon blanc femelle : AC.3, Mv.12"/30", HD.6, HP.36, Att.3 + souffle, Dom.1-4/1-4/2-16., T.L., Al.CM(CE).

LE CHEVALIER BLANC

Son histoire est bien triste. Jeune nobliau, il se fit chasser de son château par des Paladins que sa conception du servage choquaient. Il se réfugia alors dans les montagnes noires, où il fit la connaissance de la Femme du froid alors que celle-ci se trouvait en difficulté. Il lui prêta assistance, resta près d'elle et, bientôt, naquit entre eux un amour très particulier. Cette relation entraîna chez le jeune homme d'étranges mutations : lui aussi devint une créature du froid, ses cheveux et sa peau blanchirent. Il devint lentement aveugle pendant que son ouïe se développa au point de devenir une sorte de « seconde vue ». Puis il s'aperçut que le temps n'avait plus aucune prise sur lui.

Or la Femme du froid était également la « mère » des White pudding et, compte tenu des étranges appétits de sa progéniture, celle-ci devait fréquemment changer de région. Pour la suivre, le Chevalier blanc se rapprocha d'une tribu nomade auprès de laquelle sa puissance et sa longévité en firent un héros. Et, peu à peu, il instaura une nouvelle religion... à la gloire de la Femme du froid (c'est pourquoi le prêtre crut voir sa propre déesse).

Plus tard, après avoir tué leur mère, il recueillit 6 charmantes créatures : des Yeth hounds, qui devinrent ses compagnons. Mais, ne nous laissons pas émouvoir : Le Chevalier blanc est un être profondément méchant et vicieux...

F.18, 87, I.15, S.12, D.16, C.17, CH.15, B.7, HP.111, AC.-6(-4). Guerrier niveau 13. Alignement : MN(NE).

Anneau +3, anneau de spell storing (Teleport et a Heal Guérison au niveau 12), armure de cuir +4, lance +4, periapt of proof against detection and location. Sa nature métabolique lui confère une classe d'armure naturelle égale à zéro. Son corps est froid. Si un Aventurier le touche, cela lui causera 2d10 points de dommages de froid. Avec sa lance, en plus des dégâts de l'arme, il cause 3d4 points de dommages supplémentaires de froid.

Il n'est pas affecté par les sorts basés sur la vue, il n'est surpris que sur 1 sur 1d6. Il est immunisé au froid, résiste à l'électricité, mais le feu lui cause doubles dommages.

Le prochain numéro sera un "spécial pirates". Il sortira pour l'évènement familial Jeu de Rôle du 2 juillet co-organisé avec La Chaumière du Bout des Rêves.

Rendez-vous sur leur site de l'Adezière pour une après-midi/soirée avec une vingtaine de tables de jeu et de nombreux invités, qu'ils soient flibustiers de l'écriture du JdR ou corsaires de l'illustration ludique !



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

(pour son cousin des neiges, voir page 13)