

# D'Âme et de Corps

## *Une campagne d'introduction à AD&D Planescape*

### **Avant-Propos**

L'univers de Planescape est une merveille, en ce qu'il donne prétexte au Maître de Jeu à acheter absolument tous les suppléments de la gamme s'il veut bien faire. Le scénario qui suit s'efforcera, en donnant le maximum de références utiles, de limiter au mieux le matériel nécessaire au Guide du Maître, au Manuel des Joueurs, au Bestiaire Monstrueux et à la Boîte Planescape (avec ses quatre fascicules, son écran et ses quatre posters). **N.B. :** le langage 2<sup>ème</sup> édition est utilisé pour les caractéristiques des monstres, néanmoins il n'y a rien de plus facile aujourd'hui que de trouver sur Internet toutes les adaptations 3<sup>ème</sup> édition possibles et imaginables, plus encore si vous lisez l'anglais.

Ce scénario s'adresse à 3-5 joueurs de niveau 9-10, et comporte trois points d'entrée :

- Les joueurs viennent de terminer la campagne Ravenloft *On l'appelaît le Roi Perdu – Visions de l'Enfer – Hors des Brumes*, auquel cas les seigneurs de Ravenloft ont été envoyés dans tous les plans primaires pour semer le chaos. Vangerdahast leur confie la mission de les chasser en utilisant Sigil comme Portail, car il connaît un moyen de s'y rendre ; c'est à partir de là qu'ils vont être mêlés à une histoire bien différente et autrement plus complexe.
- Les aventuriers sont des planaires, originaires de Sigil. C'est l'hypothèse principale retenue, lorsqu'aucune indication n'est donnée. Elle laisse un plus large choix de races et permet aux joueurs de se choisir une faction. Cependant, si c'est la première campagne jouée avec cette gamme, il faudra veiller à créer directement des personnages de niveau 9.
- Les aventuriers sont des primaires originaires des Royaumes Oubliés, bien loin de se douter de l'enchevêtrement des plans. Ils prendront le train en route (voir *Valombre*), tandis que les suppôts du Pandémonium investissent Château-Zhentil pour tenter de ramener la dépouille de Baine.

### **Introduction**

Le quartier de la ruche n'a jamais été un endroit paisible, cependant l'atmosphère chaotique y a récemment atteint son point culminant. En effet, le second asile des Mornés, celui qui se trouve dans le plan du Pandémonium, a essuyé de violentes attaques ; beaucoup d'aliénés ont été blessés ou attirés un peu plus profondément dans les abysses de la folie par le choc subi. Peu s'en doutaient en dehors des Mornés, mais cet asile abritait dix fois plus de patients que celui de Sigil, et ne sachant que faire d'autre, les Mornés ont commencé à les rapatrier plutôt que de les laisser à une mort certaine de l'autre côté du portail. La vie à Sigil finit par rendre tout le monde un peu *cramé du bulbe*, voyez-vous, et c'est à présent que la ville rengorge tous les cinglés qu'elle a produit qu'on se rend compte des dégâts. En fait, c'est l'équivalent du dixième de la population qui s'apprête à se réfugier parmi les sains d'esprit. Et comme les Mornés n'ont que deux yeux et deux jambes – sauf les bariures, évidemment – ils ne peuvent pas surveiller tout ce petit monde, dont une grande partie s'échappe, se disperse allégrement dans la ville, erre sans but dans les rues comme dans son esprit en lambeaux. La cohabitation promet d'être animée.

Que se passe-t-il dans le Pandémonium ? La routine. Une armée de créatures répugnantes, mutilées et dégénérées, menée par une espèce de boîte de conserve sur pattes, a choisi l'Asile des Mornés parce que les vies humaines sont rares dans ce monde hostile, et qu'elle avait grand besoin de chair fraîche. Sigil ne risque pas grand chose, la Mère des Douleurs ne les laissera jamais pénétrer dans sa ville ; quoi que les pouvoirs du sorcier en armure, le mystérieux leader, se manifestent des *deux* côtés du Portail. D'où tire-t-il une telle puissance, capable de tromper l'ordre immuable des voyages planaires, s'il n'est pas un dieu ? Afin de ménager le suspense, les informations sur cet étrange personnage seront distillées au goutte-à-goutte durant la première moitié du scénario – pour le Maître de Donjon comme pour les joueurs. Il deviendra alors évident que ce sorcier, si terrible soit-il, est inoffensif en regard de ce qui attend les joueurs à la fin, une Puissance crainte par tous les Dieux, dont les Ysgard ont peur de prononcer le nom, et capable d'anéantir l'ensemble des univers !

### **Pour les personnages-joueurs de la Morne Cabale**

Ceux-là sont gâtés, ils assisteront à tous les événements depuis le début. Leur MD préféré va leur concocter une scène supplémentaire dans le Pandémonium. L'Asile de Sigil et celui d'outreplan communiquent par une sorte de fissure sanglante au pied d'un mur de pierre, au sous-sol. Si un Morné – et seulement un Morné – s'approche de la fissure, il se met à rapetisser jusqu'à pouvoir s'y faufiler ; de même, plus il s'en éloigne, et plus il prend des centimètres, jusqu'à sa taille habituelle. Il ne faut pas courir si on ne veut pas se casser les dents sur le mur, car le changement de taille se fait en douceur. Quand les Mornés l'autorisent, n'importe qui peut emprunter temporairement ce passage, dans les deux sens.

Ce jour-là, protégés des vents hurlants du Pandesmos par les murs de leur forteresse tarabiscotée, un groupe de Mornés devisent sur le traitement approprié de la schizophrénie. Faut-il plonger le malade dans un bain glacé ? Lui mettre la tête dans une cloche qui sonne les douze coups de minuit ? Le pendre la tête en bas deux heures par jour ? De loin, la forteresse aux vingt étages bancals et aux sept tours tordues ressemble à un colloque de chauve-souris de métal noir. Leurs cris de damnés couverts par le vent, de dangereux carnassiers s'approchent à l'insu des soigneurs – mais certains des fous, eux, l'ont senti, et n'ont cessé de se taper la tête contre un mur de toute la matinée. Et puis il en vient de partout. Ils entrent par les portes, les fenêtres, bondissent comme des chats sur leurs proies. Les monstres sont des restes d'humains – des manchots, des écorchés, des estropiés, parfois sans mâchoires, parfois sans yeux... Leur vue plonge les aliénés dans une panique totale. Les assaillants – dont les caractéristiques sont fournies plus loin, si les joueurs Mornés tentent des les affronter – n'ont pas vraiment de stratégie, ils cherchent à se rapprocher le plus possible de leurs victimes pour les mordre au visage avant de les dévorer tout à fait. Bien rôdés aux rigueurs de ce monde, les Mornés finissent par réussir à les repousser. Le flot d'ennemis défigurés semblait intarissable, pourtant, ils cessent soudain d'apparaître. Les Mornés ne tardent pas à comprendre qu'ils se sont repliés non loin de là, tout autour de leur forteresse, et qu'ils attendent des renforts.

Alors, dans l'urgence, il faut organiser un grand départ pour Sigil, où les Mornés et leurs patients seront en sécurité. Au dehors, les rangs des créatures mutilées sont de plus en plus serrés et vastes. Ils ne tarderont pas à revenir. La logique des Mornés est ce qu'elle est, et dans un premier temps, il ne leur semble pas irrationnel d'amener une dizaine de milliers de fous dans leur Asile de Sigil qui compte moins de cent places, toutes occupées. On en met dans les couloirs, puis dans la cour, puis comme ça ne tient pas on ouvre grand les portes et on les range devant, il faut bien qu'ils aillent quelque part, on essaiera de trier après. Les braves Mornés ne veulent pas ennuyer les autorités avec ça, ils comptent régler le problème seul et n'en parler à personne pour le moment. Bien sûr, c'est une débâcle totale, et il faut seulement quelques heures pour que toute la ville soit au courant.

### **Pour les personnages-joueurs de l'Harmonium**

S'ils s'ennuyaient, ils vont vite être débordés ! Les fous sont capables d'entrer chez les gens pour demander où est la sortie, de dévisser méticuleusement les fondations d'une maison pour voir s'ils peuvent la reconstruire ailleurs, ou bien d'entasser tout ce qu'ils trouvent pour essayer de toucher du bout des doigts le côté opposé du cercle qu'est Sigil. Et il faut reconduire gentiment ces gens vers l'Asile – avant de se rendre compte qu'il est déjà bien rempli – car rien de tout cela n'est de leur faute. Les brutalités seront mal tolérées de la hiérarchie.

### **Pour les personnages-joueurs de la Garde Fatale**

Il sera très difficile pour les joueurs d'interpréter leurs personnages ; en effet, leur position hostile dans ce scénario risque de créer des frictions avec les autres joueurs. Si au contraire ils tâchent de s'accorder au mieux avec le reste du groupe des aventuriers, c'est contre leurs convictions qu'ils iront.

Le jour où les Mornés ont fui le Pandémonium a été pour eux comme une révélation. Ils l'ont tous ressenti au fond de leur cœur ténébreux. Là-bas, de l'autre côté du Portail, se trouvait la Force qui devrait bientôt engloutir le monde – l'Apocalypse, en somme. Le Portail est clos, l'Apocalypse se trouve dans un autre monde, et pourtant il parvient à glisser ses doigts de noirceur dans la mince fente et à toucher Sigil de son essence chaotique. Pour l'instant, seule la Garde Fatale ressent cette morsure empoisonnée ; ses membres se sentent tous attirés par l'Asile et s'en approchent pour accueillir à bras ouverts la fin du monde. Les autres factions refusent de les croire, néanmoins elles sont terrifiées par leurs dires.

### **Pour les personnages-joueurs du Signe de l'Un**

Il est grand temps de réunir la Chambre en séance extraordinaire. Sigil court à la ruine avec tous ces déments en liberté. On ne peut pas les déverser dans un autre plan, car ce serait une offense malvenue à telle ou telle puissance. D'autre part, les Mornés ont leur plan désigné, le Pandémonium, et s'ils empiètent sur celui des autres, c'est une violation pure et simple des traités en vigueur. Ce n'est pas non plus la peine d'espérer agrandir l'Asile de Sigil : les maisons sont tellement serrées autour qu'il est impossible de se jeter par une fenêtre sans rebondir sur des toits.

La seule option envisageable, c'est d'aider les Mornés à retourner chez eux, dans le Pandémonium. Pour l'instant, il y a une armée de vilaines choses agressives, certes. Mais qui dit qu'elles vont rester ? Elles ne semblent pas franchement brillantes, ces créatures. Elles se comportent probablement comme des sauterelles, fuyant vers une autre réserve de nourriture quand elles ont épuisé la première. Le Pandémonium est grand – d'ailleurs, depuis le temps que les Mornés sont là-bas, ils n'ont encore jamais décrit les créatures.

Tout est simple quand on s'appelle la Chambre des Orateurs. Il suffit de recruter un petit groupe d'aventuriers expérimentés – pourquoi pas les joueurs ? Ils feront une mission de reconnaissance. Ils empruntent le Portail, ils restent tout près de la fissure et sont par leur taille presque invisibles. Ils évaluent la situation. L'ennemi est toujours là ? Qu'est-ce qu'il fabrique ? Ils estiment quels seront les moyens nécessaires pour reprendre la forteresse. Et puis – sous réserve d'être encore vivants – ils rentrent faire leur rapport. Un chimpanzé pourrait

faire ça ; et d'ailleurs, un chimpanzé ne demanderait pas d'émoluments. C'est trop tard pour décommander les aventuriers et envoyer le singe ?

## Ouverture

Même si les aventuriers n'appartiennent à aucune des factions précitées, ils ne sont pas aveugles aux événements qui secouent Sigil. Les Têtes-de-Bois courent dans tous les sens. Le MD imaginaire se fera un plaisir de créer un certain nombre de saynètes drolatiques de rencontres avec des fous sur mesure : un sorcier à la retraite, incapable de maîtriser ses pouvoirs, déboule dans une rue avec la tête en feu (littéralement) et se met à faire dix fois le tour d'un des joueurs en poussant des grands cris ; un type qui marche sur les mains s'approche des aventuriers et leur crie de s'accrocher au plafond, sinon ils vont tomber... les possibilités sont infinies.

**N.B. :** pour préserver l'ambiance, le MD devra faire preuve d'adaptation ; si les joueurs viennent de Ravenloft – via les Royaumes – il devra décrire Sigil comme une place bizarre et bruyante, où tout leur paraît étranger, où les gens les bousculent sans les voir et semblent inaccessibles à ces *béjaunes*, ces ploucs tout droit débarqués du Primaire ; si les joueurs sont de Sigil, alors le MD fera le cabotin, il leur servira la scène en version originale non sous-titrée à grands renforts d'argot, histoire de bien les mettre dans le bain, car si Sigil est un chaos, c'est tout de même leur ville, et ils feraient mieux de s'habituer.

Après quelques rencontres croustillantes, l'aventure ne tardera pas à leur tomber dessus. S'ils ne se connaissent pas, eh bien, ils seront recrutés séparément et ils apprendront à s'apprécier (ou non) dans le feu de l'action. N'importe quel personnage neutre et vite oublié peut venir les chercher dans leur trou ou pourquoi pas un PJ Seigneur qui a généreusement pensé à eux et les a déjà évoqué à la Chambre dans sa séance de la matinée, en signant le contrat à leur place. Les PJ ont une certaine réputation (après tout, ils sont au moins du niveau 9). Quant aux *Affranchis* plus célèbres, ceux qui ont déjà pris un balot par les cornes, ils refusent de s'abaisser à remplir une mission de reconnaissance. On fera croire aux PJs que cette mission les couvrira de lauriers, mais en fait, on ne sait même pas s'ils pourront revenir du Pandémonium en un seul morceau.

Que les PJs s'équipent un peu, aux frais de la Chambre (tant qu'ils restent raisonnables). Lorsqu'ils seront prêts, ils n'auront qu'à faire signe aux Mornés présents à la taverne *La Tête de Rat*, proche de l'Asile. Si les aventuriers n'ont pas de Morné dans leur équipe, ils s'en verront obligatoirement affecter un, ce sont les conditions (Raël, petite-personne, ♂, planaire, Guerrier N4/ Voleur N5).

Les aventuriers s'approchent de l'asile, entouré d'une masse compacte de membres de l'Harmonium qui maîtrisent les débordements, de ligués à la Garde Fatale qui scandent la fin du monde toute proche, de fous qui ont envie d'aller voir ailleurs et de Mornés qui leur courent après. Les murs branlants de l'édifice semblent bizarrement enflés, les Mornés habitués à l'Asile admettront qu'ils le trouvent déformé depuis quelques jours. Tout à coup, une large tuile noire se détache du toit et tombe d'un trait vers la rue ; miraculeusement, sa chute ralentit à quelques mètres des pavés, puis se suspend carrément et s'inverse, si bien que la tuile retourne sagement s'attacher là où elle était. Raël expliquera que de tels phénomènes sont courants depuis le retour du Pandémonium, et que les PJs n'ont qu'à attendre d'être à l'intérieur pour voir des trucs *vraiment loufoques*.

Et en effet, l'Asile est au moins aussi fou que ses pensionnaires. Parfois, la gravité s'accroît soudain et vous avez l'impression d'avoir cent ans ; d'autre fois, c'est le temps qui perd le fil, il se ralentit progressivement jusqu'à l'immobilité et retrouve son cours quelques instants plus tard. Dans la salle du Portail, ces symptômes paraissent amplifiés. De plus, les petits objets, tels que les pièces de monnaie, les billes de verre et les gouttes d'eau, sont lentement attirés par la fissure qui mène au Pandémonium. Toute la poussière est amassée autour de cette fissure selon des motifs circulaires identiques à la limaille de fer autour d'un aimant. Mais ces phénomènes inexplicables ne sont pas permanents ; il y a des *crises* de quelques dizaines de minutes en dehors desquelles l'Asile est tout à fait normal – enfin normal aux yeux des Mornés. Pour des raisons de sécurité, les Mornés ont décidé de n'autoriser la voyage planaire qu'immédiatement après une série de manifestations étranges, pour être le plus loin possible de la crise suivante ; on ignore ce que sont ces manifestations et si elles ne perturbent pas la délicate toile planaire.

Le Portail apaisé, des Mornés se pressent autour avec chacun leur pied à coulisse. Ils secouent gravement la tête et s'adressent des regards désolés. Oui, la fissure s'est encore étendue. Non, on ne sait pas ce qu'il adviendra si elle lézarde tout l'Asile. Les aventuriers n'ont plus qu'à se jeter à l'intérieur...

## Mission infiltration

Le sous-sol de l'Asile du Pandémonium est désert. Les créatures qui l'ont envahi plutôt ne s'intéressent pas au Portail, en tout cas pas pour l'instant. Elles semblent même avoir quitté la forteresse, tant elle est silencieuse. Il y a ici quelque chose de très troublant, néanmoins. D'abord, le mur fissuré est légèrement concave, il a été altéré en forme de lentille parfaite. Ensuite, les quelques débris de pierre qui jonchent la salle sont animés d'une vibration rapide, en fait, ils disparaissent brièvement pour apparaître à quelques millimètres de leur position, et ceci n'est ni une illusion ni un phénomène magique. Une force surnaturelle a été utilisée ici, à ce point chaotique qu'elle a réussi à perturber la trame de la réalité...

Les aventuriers peuvent sortir prudemment de la première salle. Les créatures sont concentrées en deux endroits, le réfectoire et la cage des promenades, qui seront décrits plus loin. L'Asile est très vaste, l'embrouillamini confus de ses couloirs donne rapidement le vertige. Heureusement, la présence de Raël (ou d'un aventurier de la Morne Cabale) facilite grandement l'orientation ; il faut 1d4+2 tours pour se rendre au réfectoire, 1d4+4 pour aller à la promenade, 1d6+4 pour se rendre de l'un à l'autre. Tout le reste n'est que couloirs interminables, ramifiés et désespérément vides. A chaque tour, les aventuriers peuvent tomber sur une créature isolée rôdant au hasard, la probabilité étant de 20% + 5% par tour passé au sein de la forteresse.

**Adeptes**, assimilable à un Humain, clerc N. 5+

INT 3d6 – Alignement : Chaotique Mauvais – CA 7 – DV 5 (base, d8) – TAC0 15 (base, augmente comme pour un monstre) – Résistance Magique : 5% par niveau à partir du 9<sup>ème</sup> – Moral : Fanatique (17-18) – PX 975 (base).

Les *Adeptes* sont les fanatiques d'une divinité mystérieuse et oubliée de tous. A l'origine, ce sont des humains des Plans Extérieurs recrutés par la secte, qui subissent une sorte de rite de passage durant lequel ils doivent offrir une partie de leurs chairs à la sombre divinité. Les caractéristiques données ici concernent un *Adeptes* basique, cependant ils peuvent progresser en expérience, en tant que clercs humains, même si chaque promotion leur coûtera une autre mutilation.

**Combat** : Les *Adeptes* qui ont au moins un bras se battent à l'aide de cruels knouts (2d6+1), ceux qui n'ont pas de bras se jettent la tête en avant pour mordre (1d4). Après une telle morsure, l'*Adeptes* reste accroché à sa proie et tente de lui arracher un gros quartier de chair. Si la victime porte une armure de plates complète, la morsure se fera au visage, et la victime qui rate un jet de sauvegarde contre la mort sera à jamais défigurée et perdra 1d4 points de CHA à moins de recevoir un *Souhait*. Si elle porte toute autre armure, il s'agira d'une morsure à l'avant-bras, celui qui porte l'arme dans 80% des cas ; la victime et ses alliés ont trois rounds pour abattre l'*Adeptes*, après quoi celui-ci aura tellement secoué le bras qu'il l'aura disloqué. Il faut une *Guérison* pour en retrouver l'usage, et si l'*Adeptes* réussit une nouvelle attaque le bras sera arraché.

Les *Adeptes* peuvent lancer des sorts de clerc conformément à leur niveau. Ils ont accès aux sphères de Nécromancie (+++), Elémentaire – Feu (++) , Garde (++) , Soins inversés (+) , Solaire inversé (+).

Si les *Adeptes* errants sont tués en plus de 1d3+3 rounds, ils recevront le secours de 1d4 de leurs semblables. Cependant, il n'y a jamais d'alerte générale, les réunions du réfectoire et de la promenade étant trop importantes pour être interrompues.

### **Le Réfectoire du bâtiment principal**

Il est facile d'assister à cette petite sauterie sans être vu, car en temps normal les Mornés doivent surveiller les aliénés pendant leur repas – période très sensible durant laquelle ils ont un couteau et une fourchette en main – et ils ont ménagé de nombreuses ouvertures à cet effet dans les couloirs adjacents. Sur le mur le plus large du réfectoire a été suspendue une draperie grossièrement peinte ; elle représente une silhouette humaine par-dessus laquelle sont figurés un cerveau, un œil gauche, un cœur, quelques vaisseaux et les deux bras qui ressemblent à de gros serpents constricteurs. Des réductions de cette image, à l'encre noire sur parchemin, sont placardées à différents endroits proches du réfectoire, il ne serait pas idiot d'en dégrafer une et de la garder.

Les tables et les chaises ont toutes été empilées au fond de la salle. Une douzaine d'*Adeptes* se tiennent en cercle, au milieu d'eux se trouvent un humain en aube grise et un autre *Adeptes* à l'aspect particulièrement atroce. Le haut de son visage est emballé dans des bandelettes tâchées de sang et jaunies par l'usage, elles sont juste assez écartées à un endroit pour entrevoir son œil ; au bas du visage on distingue son menton et les dents de sa mâchoire inférieure, car la lèvre inférieure a été arrachée ; il semble mal contrôler les mouvements de sa mâchoire qui claque en permanence, ce qui est amplifié par le silence de mort.

L'aspirant humain incline la tête en signe de déférence. L'*Adeptes* hideux qui lui fait face prononce ces paroles en langue commune :

*« Celui qui donne sa jambe, son œil ou son bras au Dieu Imparfait, il ne le regrettera point. Car il deviendra lui-même une jambe, un œil ou un bras de notre Dieu, et en sera récompensé. »*

L'*Adeptes* tire alors de sa ceinture un long fil métallique, fait un tour du poignet de l'aspirant et tire d'un coup sec. Le nouvel *Adeptes* regarde sa main tranchée tomber au sol sans un cri ; au contraire, il semble pleurer de joie.

Les aventuriers n'ont pas besoin de jouer les héros, puisque la victime était consentante. Cela dit, s'ils tiennent absolument à s'en mêler, ils devront combattre contre treize *Adeptes* de base, et un dernier de niveau 11, celui qui menait la cérémonie. Il n'y a rien à retirer de cette confrontation, sinon un *Knout*+2 en possession du chef.

## ***La Cage des Promenades***

Comme précédemment, on peut assister à la scène discrètement. Dans une très vaste salle, les Mornés ont aménagé une structure grillagée dans laquelle les aliénés se promènent en camisole, attachés au plafond par une longue tige de métal afin qu'ils suivent un circuit sur rail prédéterminé.

Actuellement, ce sont des Adeptes qui remplissent la cage ouverte, une centaine au moins. Ils sont tassés pour s'approcher le moins possible de leur maître, un humanoïde grand comme un demi-ogre, et entièrement recouvert par une armure noire aux lignes agressives, bardée de piquants. Le Maître ne bouge jamais les jambes, il est debout sur un disque de pierre qui flotte dans les airs et se déplace à son gré. Les poings sur les hanches, sa cape écarlate en lambeaux claquant derrière lui, il déclame son discours d'une voix de stentor. Il parle en Ysgard, et les aventuriers qui ne comprennent pas cette langue devront se contenter des images ; on considérera que les Marqués ont 100% de chances de tout comprendre (ainsi que les natifs d'Ysgard, cela va sans dire), les bardes planaires ont 25% de chances d'identifier la langue pour ce qu'elle est mais ne comprendront que quelques mots-clés le cas échéant, les autres planaires ont 10% de chances d'identifier la langue mais ne comprendront rien, et enfin les primaires n'y entendront goutte, et ne sauront pas même de quelle langue il s'agit.

*« Mes frères ! Réjouissez-vous car le retour de notre Dieu est imminent. Des échos des Mondes Lointains me sont parvenus... Le premier des Elus est tombé... Ainsi son corps flotte dans le Plan Astral, à notre portée ! Tout repose sur vous, à présent. Le Cœur de la Haine appellera l'Œil qui Voit Tout, l'Œil appellera le Sang Impur, le Sang appellera les Bras de la Destruction, et les Bras appelleront le Cerveau Omniscient [cette phrase est reprise en écho par la foule].*

*« La dépouille de Baine est inviolable tant qu'elle dérive dans le Plan Astral. Cependant, des résidus de l'Amour que lui portaient ses fidèles l'ancrent encore à son Monde d'Origine. Les Gith nous mèneront dans leurs vaisseaux au corps de Baine, car ils savent qu'à la Fin, nous les débarrasserons de leur pire ennemi. Depuis la dépouille flottant aux confins des Mondes, nous suivrons les cordes d'argent et nous découvrirons la demeure des enfants de Baine. Alors nous le ramènerons et nous prendrons son Cœur, le Cœur de la Haine ! »*

Le personnage en armure lève les bras, et fait apparaître devant lui l'image d'un personnage assis sur un trône. Celui-ci a les traits défigurés par la haine, sa barbe rouge est taillée en biseau, sa main droite porte un gant de cuir noir et la gauche un énorme poing de fer incrusté de rubis ; les natifs des Royaumes auront 100% de chances de reconnaître le Dieu Baine, les Planaires 15%, 30% si ce sont des bardes ou des Athars. Le personnage en armure contemple l'image puis la broie de ses mains, et termine son intervention :

*« Je vais dès à présent achever de détruire le Passage qui nous relie à la Cité des Portes. Nul ne pourra dorénavant nous arrêter, pas même les arrogants et maudits dieux d'Ysgard ! »*

Les Adeptes acclament leur chef, puis scandent en boucle la phrase mystique *« Le Cœur de la Haine appellera l'Œil qui Voit Tout, l'Œil appellera le Sang Impur, le Sang appellera les Bras de la Destruction, et les Bras appelleront le Cerveau Omniscient »*. Même si les aventuriers ne comprennent pas le Ysgard, ils seront capables de restituer cette phrase à peu de choses près.

L'agitation gagne à présent la salle, et il serait prudent de s'éclipser, d'autant que dans quelques instants le personnage en armure va fendre les rangs pour se diriger vers le Portail. Une fois devant, il va presser une pièce sur le devant de son armure, et libérer une énergie considérable qui déchirera l'air et la trame temporelle. Se trouver dans le champ de cette énergie (120° devant le personnage) provoque des douleurs atroces, 5d6 points de dégâts par round, et l'immobilisation si un Js contre les Souffles à -2 est échoué. Soumis à cette énergie, le Portail va faiblir un peu plus chaque seconde, jusqu'à ce que le mur - 1d12+24 rounds plus tard - n'implose littéralement ; il est alors impossible de retourner à Sigil par cette voie.

## **Séance extraordinaire**

Même une fois à l'intérieur de l'Asile de Sigil, les aventuriers ne sont pas en sécurité. La charge du personnage en armure est perceptible de l'autre côté du Portail. Les mystérieux phénomènes observés par les Mornés sont démultipliés, le Temps s'emballe, la fissure dans le mur se déforme et s'étend. Lorsque le Portail est détruit, un grand craquement se fait entendre ; l'Asile commence à se ratatiner sur lui-même. La ville entière ressent un tremblement violent. Dans une prodigieuse onde de choc, les murs de l'Asile se déforment, s'arc-boutent et s'enfilent dans la fissure. Il ne reste de l'Asile qu'un empilement chaotique de murs droits et sphériques, de toutes les tailles, l'ensemble faisant en hauteur la moitié de ce que faisait l'Asile. Aucun magie ne pourra plus marcher dans un rayon de dix mètres autour de celui-ci, et les objets métalliques pèseront dix fois leur poids (par exemple, un soldat de l'Harmonium se retrouvera subitement cloué au sol par son armure).

Pour discuter de la catastrophe et entendre le rapport des aventuriers, la Chambre des Orateurs se réunit en séance extraordinaire. Ce sera une grande et tumultueuse première, puisque le débat est libre d'entrée pour tous les citoyens, et que les murs seront pleins à craquer.

### ***En admettant que les matois aient compris la Boîte de Conserve***

Bravo, bien joué. C'est le cas idéal, les aventuriers ont tout pigé aux élucubrations de Monsieur l'Armure Ventriloque, et ils en font restitution fidèle à la Chambre. Et même si personne ne comprend tout à fait ce que ces projets diaboliques impliquent, ça a l'air vachement menaçant.

Les Athars connaissent bien ce *Baine*, c'est un grossium gravé dans le marbre comme il y en a tant, ce qui prouve qu'à une puissance aussi on peut faire son affaire. Et comme toutes les puissances mortes, son corps doit flotter quelque part dans le Plan Astral. C'est un peu grand, alors on va prendre le problème à l'envers. La Chambre a cet avantage sur les Adeptes de pouvoir consulter de bonnes archives, mises à jour par les soins des Marqués. Donc, il est possible de savoir d'où *Baine* venait, sans suivre des ficelles d'argent avec un vaisseau spatial – tu parles d'une galère. Quelques instants plus tard, on apprend que *Baine* était adoré sur un monde appelé Toril ; là-bas, les dieux se sont brouillés entre eux et ils se sont incarnés un moment pour marcher parmi les bougres. Bref, un autre dieu a décidé que la tête de *Baine* lui revenait pas, et lui a fait la peau. Des guerres sanglantes ont éclaté ensuite – c'était il y a dix ans, tout le monde s'en souvient parce qu'à cette période il y a eu de gros arrivages dans la Gaste Grise, des suppliants se sont levés un peu partout, c'était le bazar et les Chaoteux étaient ravis. Seuls quelques matois sont restés fidèles à *Baine* après ça, en fait de moins en moins parce qu'ils ont été persécutés. Néanmoins, il va falloir retrouver ces gars, et vite, parce qu'apparemment si les Adeptes s'emparent de *Baine*, des choses regrettables risquent d'arriver. Il semblerait que le moyen le plus simple de contrer leur plan soit d'avoir avant eux ce qu'ils cherchent, puis de le mettre en sécurité – et pourquoi pas dans la gueule de Jormungard, le Serpent des Mondes ? – ou de le détruire. On ne sait pas qui est l'Œil, qui est le Sang, qui sont les Bras ni qui est le Cerveau, mais si *Baine* est le Cœur et que la valse des organes s'arrête là, on s'en moque comme d'une guigne.

Autre chose tracasse les grands esprits. Apparemment, la Boîte de Conserve, avec son discours grandiloquent, venait de l'Ysgard. Et vu ce qu'il a dit sur les Puissances de là-bas – *les arrogants et maudits dieux d'Ysgard* – il est plutôt fâché avec eux. Or, jamais les Ysgard n'ont parlé de ce type là, ils n'ont pas non plus récemment libéré de barges notoires. Même les Marqués n'ont jamais entendu parlé de la mystérieuse armure vivante, et pourtant ils ont traîné en Ysgard bien des fois. Est-ce que les tumultueux Ysgard ne cacheraient pas un soltif de tous les diables ? Il faudrait penser à le leur demander. Les Marqués veulent régler ça eux-mêmes. Si les aventuriers veulent être de la partie, il leur faudra cracher au bassinet (voir § Rien à Signaler en Ysgard).

Les Orateurs attirent l'attention des aventuriers sur le fait que le personnage en armure a le pouvoir de broyer un Portail. Que les pirates Gith sont maintenant ses alliés – et ils sont nombreux les bougres. On peut donc le contrarier, mais seulement si on se trouve très, très très loin de lui. La Chambre va s'arranger pour envoyer les aventuriers sur Toril, afin qu'ils règlent le problème au plus vite...

### ***S'ils sont un peu secs question pistes***

Pas de panique. Il y a bien un petit quelque chose que les aventuriers ont noté durant leur périple dans le Pandémonium. Ils ont peut-être identifié *Baine* ; auquel cas tout ce petit monde se met en branle pour savoir ce que ce bon vieux dieu de la haine devient en ce moment. Les Indés ont l'habitude de traiter avec les pirates Gith qui ramènent à bord de leurs vaisseaux spelljammer les meilleurs produits de chaque univers ; et il se trouve que lors d'une conversation d'affaires dans un bar mal famé de la ruche, ils ont entendu les Gith se congratuler à propos de la fin proche des illithids, leurs éternels oppresseurs. Beaucoup de leurs vaisseaux sont mobilisés pour emmener leurs nouveaux alliés à la recherche de la dépouille de *Baine*, en échange d'une aide précieuse dans la lutte contre les flagelleurs mentaux. En attendant, les commandes faites aux Gith traînent en longueur. Les Athars, de leur côté, ont noté une recrudescence des activités des suppliants de *Baine*. Le clergé de la puissance se réveillerait-il dans le Plan Primaire ? Le plus prudent est d'aller vérifier.

Les aventuriers sont capables de répéter devant les Marqués la phrase en langue Ysgard qu'ils ont entendu plusieurs fois. Associée au parchemin figurant la silhouette et ses différents organes, elle prend tout son sens – du moins, c'est l'avis des Hommes-Dieux. D'après eux, une nouvelle puissance va bientôt naître. D'autre part, ils ont entendu marteler le nom de *Baine*, et s'ils ne le connaissent pas, la Chambre pour fournir quelques éclaircissements bienvenus.

S'ils n'arrivent pas à se débrouiller avec ça, eh bien, on peut espérer que Raël était avec eux, et que pour sa part il a saisi quelques bribes du discours fait aux Adeptes... Dans tous les cas, ils doivent arriver à la conclusion que la suite va se jouer quelque part dans les Royaumes, et la Chambre s'arrangera pour leur affréter un Portail.

## Rien à signaler en Ysgard

Les Puissances de ce plan ne se comportent pas tout à fait comme les autres. En effet, les Dieux du panthéon nordique sont aussi tumultueux que leur plan, ce sont des guerriers braves et farouches en recherche permanente de sensations fortes, que seule la vie de mortel peut apporter. C'est pourquoi les Ysgard ne restent jamais enfermés dans leur cité particulière ; ils préfèrent de loin parcourir le monde, en empruntant une identité factice. Malgré leur tempérament de feu, elles se montrent beaucoup plus « abordables » que les Puissances en général. N'importe quel aventurier du niveau 5 et plus peut se présenter à la Cité des Dieux sans avoir sollicité d'audience préalable, le récit de ses exploits suffira à attirer l'attention des Dieux. Malheureusement, il trouvera presque invariablement la Cité vide, ses occupants étant dispersés de par le monde.

Les Marqués peuvent arranger un voyage en Ysgard pour les aventuriers. Si leur groupe ne comporte aucun membre de la faction, ils ne le feront qu'en échange d'un service immédiat ou futur, au MD de déterminer la teneur de ce paiement.

Ysgard est un endroit étrange, qui peut être décrit comme des îles de terre dérivant dans le vide, dont les collisions et les frottements raisonnent comme mille tonnerres. La surface de ces îles, qui atteignent parfois la taille d'un continent, est une succession de paysages à la beauté brute, de fjords et de taïga. On y rencontre des géants et des animaux sauvages deux à trois fois plus grands que leurs homologues du Plan Primaire. Le Portail des Marqués amènera les aventuriers au pied d'un gigantesque arc-en-ciel magique, le Bifrost, qui mène à la Cité des Dieux. Le courage est la seule chose nécessaire pour en entreprendre l'ascension. Il faut 1d100+20 heures à un groupe d'humains (vitesse de déplacement standard) pour arriver au sommet ; ceux dont la somme de la FOR et de la CON est inférieure à 27 seront automatiquement frappés par l'équivalent d'un sort de *Lenteur*, car par leur faible condition physique ils ont encore des preuves à faire vis-à-vis des Dieux implacables. En revanche, pour descendre le Bifrost, il n'y a qu'un pas à faire, car les indécis ne sont pas les bienvenus et que les Dieux partant à l'aventure n'ont pas de temps à perdre.

Au sommet se trouve une cité aux dimensions cyclopéennes, dont les hauts murs sont incrustés de runes, et décorés de boucliers multicolores et de casques à cornes, le tout sous une épaisse couche de glace. En l'absence d'une protection magique ou d'une résistance naturelle au froid, la température fait perdre ½ point de dégâts par tour, et un point de CON temporaire tous les 3 tours. Les portes de la Cité sont taillées dans des rondins que l'on dit provenant d'Yggdrasil, et bardées de fer. Devant se tient toujours un homme de 2m40, aux larges épaules, à la longue chevelure brune et aux moustaches tombantes. Il porte une cotte de mailles bleutée, un casque à cornes et une lance deux fois plus longue que lui. Ce gardien est l'une des incarnations de Heimdall, qui peut très bien converser ici tandis qu'une autre de ses apparences parcourt le monde en ce moment même. Contrairement aux autres Ases, il est toujours courtois et sobre, quel que soit le ton que prennent les visiteurs ; s'ils tentent de passer en force, néanmoins, la lance les cueillera en plein ventre et ils seront projetés du haut du Bifrost avant même d'avoir bougé un cil. Heimdall s'ennuie ferme, devant ces portes, et il discute volontiers pendant des heures, qu'on lui parle de guerre ou de météo – par contre, il prétend ne rien savoir sur le personnage en armure qui a terrorisé les aventuriers.

Heimdall ne peut pas laisser passer les aventuriers, car la Cité est tout à fait vide en ce moment. Thor est parti pour le Nilfheim, car il veut se tailler un bouclier dans le dos de Nidhogg le Dragon Géant. Odin est sur le Plan Élémentaire de l'Eau, il a mis au défi un Sultan Marid, prétendant que ses typhons les plus puissants ne pourraient faire dériver le nouveau drakkar qu'il a taillé de ses mains. Quant aux autres, les dieux seuls savent où ils sont (Heimdall est bien un Normand).

Les aventuriers seront sans doute très déçus de cet entretien après l'épreuve du Bifrost ; ils ont quand même quelque enseignement à en tirer. D'abord, Heimdall est un Dieu, et peut très bien cacher à de simples mortels ses émotions ; pourtant, quelques détails dans sa physionomie laissaient penser qu'il ne disait pas toute la vérité, que la plupart des Dieux étaient bien dans leur Cité mais qu'ils ne pouvaient recevoir personne – pour une raison ou pour une autre, les fiers Ases se cachent. Et Heimdall, si son message n'était pas explicite, leur a donné un signe, il voulait que le reste des Mondes soit au courant qu'un mal ronge l'Ysgard... D'autre part, le Dieu gardien a insufflé à ses visiteurs un peu de son courage, à leur insu, pensant sans doute qu'ils en auraient besoin pour ce qui les attend. La prochaine fois qu'ils combattront, et toutes les fois ultérieures jusqu'à ce qu'ils aient consommé ce pouvoir, les aventuriers ressentiront une grande force enflammer leur cœur. Ils peuvent soit la laisser aller à son libre cours, soit l'économiser pour une autre bataille. Ils ne pourront se déchaîner qu'une unique fois ; dans ce cas, 2d4 guerriers du 4<sup>ème</sup> niveau seront instantanément conjurés à leurs côtés, comme le résultat d'un *Cor du Valhalla (Bronze)* (voir Guide du Maître), en outre, leur score de FOR passera à 21 et leur capital de PV sera augmenté de 20 (même au-delà du maximum) pendant toute la durée du combat.

# 1. Aventures au cœur des Royaumes

## Mise en orbite

Cette fois les aventuriers vont entrer de plein pied dans une suite particulièrement périlleuse d'aventures, dans le Plan Primaire et les Plans Extérieurs ensuite. Mieux vaut que leurs agendas soient vides pour les six mois à venir, et qu'ils aient payé leur cotisation aux assurances. La Chambre des Orateurs est prête à faire de gros efforts pour les intéresser à cette mission – à vrai dire, il n'y a pas d'autres volontaires pour ce travail. Plus l'aventure sera longue, plus elle sera dangereuse et plus le paiement sera conséquent. Par ailleurs, quelle plus grande satisfaction y a-t-il que celle de sauver le monde, ou plutôt, *Les Mondes* ?

Si les aventuriers ne sont pas originaires de Toril, une petite visite aux Archives s'impose en guise de briefing. Décidément, les Marqués sont très sollicités ces jours-ci, et ils peuvent se montrer de mauvaise grâce ; mais une mission mandatée par la Chambre est sacrée, ils ne peuvent en perturber le déroulement. L'histoire des Royaumes Oubliés sera survolée, comme celle des grossiums du coin et des Puissances adorées là-bas. On montrera aux aventuriers quelques jolies cartes en couleur (si le MD possède la boîte *Les Royaumes Oubliés*, c'est le moment de la rentabiliser). S'ils veulent des renseignements plus précis, ils n'ont qu'à se débrouiller, on laisse à leur disposition un tas de grimoires consignants les faits et gestes sur douze siècles depuis Eauprofonde jusqu'à Kara-Tur. Les informations véritablement intéressantes sont celles qui touchent au *Temps des Troubles* ou à *Château-Zhentil*, dont un condensé se trouve ci-après.

*Suggestion personnelle : si le MD souhaite se documenter sur la chute de Château-Zhentil, la persécution du clergé de Baine, le fonctionnement du Réseau Noir, et surtout les Puissances des Royaumes et leurs relations, il y a un meilleur moyen que de lire tous les suppléments rôlistiques ; une vue d'ensemble se trouve dans le roman n°21 de la collection « Les Royaumes Oubliés » chez Fleuve Noir – « Le Prince des Mensonges », par James Lowder. Comme toujours, si ça n'est pas de la grande littérature, ça a le mérite d'être une mine d'informations.*

### Informations destinées aux joueurs

Jusqu'à une période récente, Château-Zhentil était une des plus puissantes cités du Nord des Royaumes. C'était une cité maléfique, vouée à la corruption, aux vices et à l'esclavage, une place rêvée pour les êtres les plus cruels et les plus vils. De plus, la ville abrite le siège du Zhentarim, le plus organisé de tous les réseaux d'espionnage, qui a des agents dans toutes les villes importantes et a de nombreuses activités criminelles partout dans les Royaumes, son but étant avant tout lucratif. Le seul défaut du Zhentarim est d'être tellement redouté et vaste que cette société « secrète » est en fait connue de tous.

Baine est apparu il y a bien longtemps à Château-Zhentil, créant ainsi l'Autel de Noirceur, le premier, le plus puissant et le plus fervent de ses temples. Pendant des siècles, Baine fut la divinité maléfique la plus connue à travers tous les Royaumes. A Château-Zhentil son culte était partagé entre deux factions rivales, les orthodoxes qui étaient de véritables prêtres, et les mages noirs qui de tradition séculaire ont toujours eu la main mise sur la ville. Ce sont des mages mauvais qui ont fondé Château-Zhentil, et leurs descendants qui ont créé le Zhentarim, ou Réseau Noir. Les cartes sont brouillées, car si certains de ces mages vénéraient Baine, certains des prêtres adhéraient au Zhentarim – inutile de préciser qu'il y a très peu de gens à Château-Zhentil en qui on peut avoir confiance, son Histoire jalonnée de souverains assassinés par leurs successeurs ambitieux en atteste.

Dix ans plus tôt, les Royaumes ont connu une période chaotique appelée le *Temps des Troubles*. Les Dieux avaient trahi Ao, une puissance supérieure à laquelle tous obéissent, et pour les punir il les fit descendre sur terre. Les rivalités entre les Dieux ont pu ainsi éclater, les Dieux comme Baine qui prônaient la haine et la violence étaient haïs de tous les autres ; ainsi Torm, l'incarnation de la Loyauté, le pourfendit de son épée, et à cause de son enveloppe charnelle Baine mourut. Bien d'autres bouleversements caractérisèrent cette période, notamment l'ascension d'un mortel comme nouveau Dieu, Cyric le fourbe. Infiniment maléfique et dément, Cyric est le Dieu du Meurtre, du Mensonge, de la Haine et du Conflit, c'est actuellement le Dieu maléfique le plus puissant des Royaumes, qui règne depuis son domaine du Pandémonium.

Cyric a ceci de particulier qu'il déforme tout ce qu'il voit. Il est persuadé d'avoir tué Baine, ainsi que beaucoup d'autres dieux, et il a donc exigé des habitants de Château-Zhentil qu'ils oublient Baine et le vénèrent à sa place. Même s'il a triomphé en apparence, au fond d'eux-mêmes les supérieurs du clergé ont toujours espéré le retour de Baine. Pour tester la foi de ses sujets, Cyric a volontairement fait déferler des armées de géants et de dragons sur Château-Zhentil. Il devait arrêter la charge *in extremis*, hélas des impératifs l'ont distrait et la cité fut presque totalement anéantie. Les Zhent se sont détournés définitivement de Cyric.

Aujourd'hui, il ne reste qu'un quartier fortifié, qui a survécu parce qu'il se trouvait de l'autre côté d'un large fleuve. Le reste n'est que cendres. Les têtes du Zhentarim sont toujours là, elles disposaient de plusieurs bastions à la périphérie de la ville. Beaucoup de cultes mineurs ont émergé : Kelemvor, le grand ennemi de Cyric, juge impartial des Morts, Loviatar, la Mère des Sévices, Malar, le Seigneur de la Chasse, Mystra, déesse de la Magie, Umberlee, la maléfique Reine des Eaux, ou Xvim, le fils de Baine. On dit qu'un culte très puissant se réunit sous la surface de la ville, et prie Baine avec plus de ferveur que jamais...

Le savoir est une arme à double tranchant, car s'il donne quelques informations utiles, ce texte peut être une fausse piste pour qui tire des conclusions un peu hâtives : Cyric hait Baine et pense l'avoir tué, de plus, Cyric vit dans le Pandémonium, ce qui fait de lui un suspect. Cependant, il n'a rien à voir dans cette histoire...

Château-Zhentil est une ville bien trop dangereuse pour y envoyer directement les aventuriers avec leur couteau et leur boussole. De toute façon aucun Portail n'y mène. Après quelques délibérations, la Chambre a décidé de les faire arriver à Valombre. Si ce n'est qu'un village, il est incroyablement célèbre, presque un lieu de pèlerinage pour les aventuriers. Valombre est très proche de Château-Zhentil. C'est aussi le lieu de résidence d'Elminster, un grand voyageur des Plans qui est venu plusieurs fois à Sigil, où tout le monde l'apprécie. Enfin, Valombre a un grand sens de l'hospitalité envers les aventuriers, ils y seront comme des coqs en pâte.

Avant de faire le grand saut, les aventuriers ont tout intérêt à faire les boutiques. Inutile de leur accorder cependant des armes et armures meilleures que +2, ils ne vont pas visiter les Abysses. Au moment que le MD jugera opportun, par exemple quand ils passeront par une ruelle sombre de Sigil à la recherche d'une boutique introuvable, les PJs tomberont sur un groupe d'enfumés membres de la Garde Fatale. Ils ont l'air violemment cinglés, peu importe que les PJs aient un membre de la faction parmi eux, ils attaqueront presque à vue, à moins de faire preuve d'une très grande diplomatie. Ces zigotos chauffent les PJs en se moquant de leur exploit au Pandémonium, puis les accusent avec virulence d'empêcher le cours inéluctable des choses, et décrètent que c'est eux qui ont brisé le Portail de l'Asile. La Garde Fatale a alors perdu le contact doucereux qu'elle avait avec l'entité de l'autre côté, et tous ses membres ont ressenti un traumatisme profond.

Nain ♂, guerrier 4, CM. TAC0 17, CA 4 (cotte de mailles + DEX), PV 31, marteau 1d4+1, 175 PX.

Nain ♂, guerrier 6, NM. TAC0 13 (FOR), CA 5 (cotte de mailles), PV 37, hache 1d6 (+4 FOR), 650 PX.

Tiefling ♀, ranger 5, NM. TAC0 15, CA 7 (cuir clouté), PV 30, épée bâtarde 2d4 (+1 FOR), 420 PX.

Petite-Gens ♂, voleur 8, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir + DEX), PV 24, dague 1d4, 1400 PX.

Humain ♀, mage 4, NM. TAC0 19, CA 10, PV 11, bâton 1d6, 420 PX.

Inventaire : 5d20+20 pièces d'or, une émeraude (valeur 125 p.o.), un *Joyau d'Attaque*, un pot d'*Onguent de Keoghtom*, une besace contenant 17 *Dards de Précision*, un parchemin de *Conjuration de Monstres IV*.

Il va sans dire que dès qu'ils auront tué un de ces drôles, les aventuriers seront ennemis déclarés de la Garde Fatale. Même s'ils éliminent tous les témoins, les murs de Sigil ont toujours des yeux et des oreilles...

Le Portail vers Valombre est un grand miroir à l'encadrement doré, sculpté en forme de sirènes. Il se trouve dans la salle principale de l'*Auberge à Point Nommé*, la préférée d'Elminster lorsqu'il descend à Sigil. L'établissement a fini par s'appeler ainsi, parce que son patron (Tibur, humain mâle, CB, planaire, non classé, Libre Ligue) apostrophait tous les arrivants par son enthousiaste : « *Vous arrivez à point nommé !* »

Côté Cité des Portes, on peut librement franchir le miroir. Arrivé de l'autre côté, en plein milieu d'un champ, il faut être sûr de sa position exacte et chanter *À la Claire Fontaine* pour revenir. Dans ce cas, le voyageur s'enfonce dans le sol comme dans de l'eau et arrive dans la salle de l'auberge les pieds devant – littéralement. Les mauvais chanteurs sont traditionnellement accueillis par des jets de légumes.

C'est donc dans un champ que les aventuriers vont découvrir les Royaumes Oubliés – ou revenir parmi les leurs. Des épis de blé d'un jaune d'or, atteignant un mètre cinquante pour certains, les cernent de toutes parts. L'atmosphère est saturée par le chant des cigales. Il fait une chaleur épouvantable, mais déjà le jour décline, et les feux mauves et oranges du crépuscule envahissent le ciel comme un essaim de fées de la nuit.

## Valombre

Le champ en question s'étend autour d'une ferme abandonnée ; beaucoup de fermes entourent le village de Valombre. Les endroits incontournables du village sont détaillés ci-après. Dans les paragraphes suivants, les environs de Valombre seront détaillés, au cas où les aventuriers voudraient faire un peu de tourisme avant de s'attaquer au gros œuvre.

► **L'aventure peut commencer ici** pour un groupe de personnages originaires des Royaumes, en suivant l'une ou l'autre de ces hypothèses :

- 1) Cas le plus simple, c'est un autre groupe d'aventuriers, des planaires ceux-là, qui ont visité le Pandémonium ; à la suite de leurs découvertes, la Chambre a décidé d'envoyer un éclaireur dans les Royaumes, et les aventuriers le surprennent tandis qu'il apparaît dans le champ.
- 2) Les aventuriers se rendent à Château-Zhentil pour une mission secrète confiée par Trystemine, le Seigneur de Valombre. Un devin a révélé à celui-ci que le retour de Baine était imminent. Ils partent faire leur enquête dans l'ancien fief du Dieu Noir.

## ***La Tour Biscornue***

De loin, elle ressemble à une corne de fer cabossée. Elle est pourtant de pierre. Bâtie par les elfes noirs il y a un millier d'années, à l'époque où ils régnaient sur le Val, elle est depuis 400 ans en territoire humain. Elle sert de demeure au Seigneur de Valombre, actuellement Trystemine, qui par tradition est un aventurier qui n'est pas originaire de la région. Autrement dit, le pouvoir n'a pas de transmission héréditaire.

L'endroit est auréolé de mystère, car les caves sont truffées d'accès condamnés aux Profondeurs, autrefois creusés par les elfes noirs. Il arrive qu'une chose venue de très profond abatte un mur et sème la panique parmi les gardes. Des aventuriers particulièrement intrépides ont parfois plongé pour tenter de nettoyer le sous-sol, mais il est bien trop vaste pour une armée entière. On dit qu'un jour Azmaer, le dernier Seigneur Drow de la région, viendra réclamer son dû pour retrouver les faveurs de la déesse araignée.

Le Seigneur Trystemine, contrairement Elminster, est peu ouvert aux idées des sages sur les Mondes Parallèles. Il veut bien recevoir des aventuriers, mais qu'ils ne viennent pas le tourmenter avec leurs sornettes. S'ils le désirent, ils peuvent dormir avec les gardes, il y a suffisamment de places dans la tour pour un petit groupe. Trystemine saura reconnaître des guerriers bons et valeureux, et conversera volontiers avec eux le cas échéant. La région est dans une période critique. Une fois de plus, Château-Zhentil subit le siège d'une armée de monstres, qui profitent de son affaiblissement. Voir anéantir la cité du péché est un vieux rêve pour les héros du Bien, cependant cette armée terrorise la région, et Trystemine craint qu'une fois les maigres ressources de Château-Zhentil épuisées, l'armée de monstres ne regarde du côté de Valombre pour un pillage en règles.

## ***L'Auberge du Vieux Crâne***

L'auberge de Jhaele Grison est également un lieu de passage obligé pour tout aventurier qui se respecte. Tous les bruits qui circulent sur l'endroit sont enjolivés, les chambres propres et simples deviennent des suites royales, la cuisine de terroir devient un émerveillement des sens... En fait, si les aventuriers apprécient tant cet endroit, et en ont des souvenirs qui n'ont pas grand chose à voir avec la réalité, c'est parce qu'ils s'y retrouvent entre eux. Chaque soirée donne lieu à des récits d'aventures au coin de la cheminée, auxquels chacun participe de sa petite histoire. Au final, tous ceux qui ont passé une nuit là-bas ont l'impression d'être des héros !

## ***La Tour d'Elminster***

Une fois n'est pas coutume, le vieux magicien se montrera affable à l'égard des aventuriers – on l'a prévenu de la visite d'un groupe en provenance de Sigil. Bien entendu, si les aventuriers sont des primaires, ils lui sembleront nettement moins intéressants. Il vit dans une tour de pierre d'une vingtaine de mètres avec son disciple Lhaeos. Le terrain autour, essentiellement de la mauvaise herbe et des pas japonais usés par les ans, est truffé de pièges magiques qui sélectionnent ou découragent les visiteurs.

Elminster est toujours vêtu d'une ample tunique rouge et d'un chapeau à larges bords, de la même couleur. Sa barbe blanche en pointe lui arrive jusqu'au ventre. Lhaeos annonce les visiteurs, mais se fait souvent oublier une fois qu'ils s'entretiennent avec son maître, vaquant à des tâches ménagères – que l'on ne s'y trompe pas, il a toujours une oreille qui traîne pour savoir tout ce qu'il se passe. Les pièces à l'intérieur de la tour semblent démesurées par rapport à l'extérieur, ce qui est le résultat d'une puissante contingence magique. Avec ses défenses de haut niveau à l'épreuve des diables et des démons, la Tour est virtuellement imprenable.

Elminster connaît par avance la raison de la visite des aventuriers. Il élabore actuellement des théories sur la minceur de la toile planaire au niveau de Valombre, car de tous temps, des Extérieurs ont cherché à en prendre le contrôle. Une armée de Nycaloths a un jour déferlé pour affronter le Seigneur de Valombre et l'a tué, ce drame a marqué la mémoire de tous les habitants. Juste après la destruction de Château-Zhentil, un horrible Tanar'ri est tombé du ciel ; Elminster en a perdu la trace, il recommande la plus grande prudence dans cette ville imprévisible (le démon a pris l'apparence du Seigneur Orgauth, autrefois conseiller de la ville, et il est à présent à sa tête, mais Elminster l'ignore). En ce moment même, le chef des monstres qui assiègent Château-Zhentil est une créature de la Géhenne. Et à présent, voilà que des habitants du Pandémonium s'apprennent à investir le tombeau de Baine. D'après Elminster, les Extérieurs ont cherché de tous temps à contrôler cette petite partie des Royaumes parce qu'ils savaient d'instinct qu'un jour, elle serait le théâtre d'une guerre fabuleuse. Celui qui possèdera l'Arme qui sommeille ici risque fort de faire basculer le destin de tout l'univers, il pourra peut-être bouleverser les termes de la Guerre Sanglante. Et bientôt, le Fléau sera révélé dans toute son horreur...

Le sage pense que les enjeux de cette mission dépassent de loin les aventuriers. D'après lui, elle devrait revenir à des héros bien plus aguerris, à Khelben, aux Sept Sœurs, à Dragonbait le paladin, à Drizzt Do'Urden l'elfe noir renégat. Mais Elminster croit également au Destin. Si les aventuriers sont ici, c'est par la force des choses, et ils s'acquitteront certainement de la tâche qui leur incombe. C'est ainsi que se sont forgées les légendes des Royaumes Oubliés. Personne n'aurait parié sur la frêle Mystra, pourtant elle est devenue déesse...

Elminster apportera, en plus de ses conseils, une maigre aide matérielle aux aventuriers : trois parchemins (respectivement *Contact avec un Autre Plan*, *Connaissance des Légendes* et *Enchantement d'un Objet*), une *Monture d'Obsidienne*, un anneau (trois charges, recharge impossible, pouvoir de *Renvoi*, comme le sort de mage de niveau 5) et un *Bâton Masse d'Armes*. Il leur conseille de se rendre dans les bois au Nord, pour y rencontrer un oracle du nom de Dame Amandine.

## Le Bois de Paix

Ce bois est l'un des vestiges de l'immense forêt elfique de Cormanthor. Il est particulièrement accueillant ; tous les arbres ont l'air en bonne santé, les sentiers semblent très entretenus, alors qu'en réalité personne ne s'en donne la peine, la lumière qui filtre à travers le feuillage est toujours une pluie de rayons chauds et dorés, ou la douce clarté des étoiles, la faune et la flore sont très riches. Quiconque passe une journée dans la forêt retrouve tout son capital de points de vie.

Les animaux qui vivent dans ce bois sont très curieux, et après quelques minutes les promeneurs verront le bout du museau d'un renard, d'un blaireau, ou le bec d'une grive. De plus, tous les animaux ici sont doués de parole, et très intelligents. Leur alignement est Chaotique Bon. Aucun druide ne vit dans cette forêt.

Très loin à l'intérieur, après avoir croisé une bande de satyres parés de couronnes de fleurs, ou aperçu au loin une licorne, les aventuriers trouveront le domaine de Dame Amandine. Il s'agit d'une vaste clairière couverte d'une pelouse courte et drue, aux brins couleur d'argent. Au centre se trouvent les ruines d'un temple de marbre à colonnades, dans lesquelles jouent et paraded de très nombreux *Tressyms*. Les *Tressyms* ont l'apparence de chats aux yeux tendres, à la fourrure brune avec un museau et des pattes noires, qui ont sur le dos une paire d'ailes de papillon chatoyantes. Dans le temple se trouve également un bassin rectangulaire ; sur son eau claire et pure flottent quelques plumes blanches duveteuses. Sur la margelle est assise Dame Amandine. C'est une **Dame des Cygnes** (voir *Bestiaire Monstrueux*).

Dame Amandine, oracle de Sylvanus N. 12, Chaotique Bon  
FOR 8 CON 14 DEX 17 INT 18 SAG 20 CHA 18

De par sa race, Dame Amandine peut à volonté se changer en cygne, voler, n'est affectée que par les armes magiques, et a une résistance naturelle à la magie de 24%. De par sa classe, elle possède tous les pouvoirs d'un druide de niveau 12, et reçoit deux fois par mois des visions du futur. Ces visions sont toujours véridiques, bien qu'elles soient hautement symboliques et sujettes à de multiples interprétations. Dame Amandine hait les créatures mauvaises et se dérobe systématiquement à leur vue. Par la suite, toutes les belles choses de la nature leur paraîtront déformées, souillées de sang et corrompues.

Dame Amandine n'est pas une grande causeuse, elle n'a de conversation que dans le mysticisme et la foi. Elle acceptera d'utiliser son pouvoir de vision au bénéfice des aventuriers car, dit-elle, ceux-là ont l'un des Destins les plus exceptionnels de tous les Royaumes. Après s'être concentrée un moment, elle revient à elle, ses pupilles rétrécissent, un voile de tristesse couvre son visage. Ses conclusions sont les suivantes :

*« Vous êtes venus dans les Royaumes pour affronter la Mort elle-même, la très ancienne Mort qui croupit dans les Ruines de Château-Zhentil depuis des siècles. Vous obtiendrez d'elle ce que vous désirez, mais cela ne vous sauvera pas. Ensuite, vous visiterez le Domaine de mon Maître, le très sage Sylvanus, mais vous ne profiterez guère de ses luxuriantes forêts, car là encore vous combattrez un Mal ancien et ennemi de la nature. Vous visiterez des lieux infernaux... Comment cela est-il possible ? Le Domaine de mon Maître n'attend-il pas les amis de la forêt au jour de leur mort... ? »*

Dame Amandine ne sait pas que les aventuriers peuvent voyager à travers les Plans. Pour elle, ce qu'elle a vu signifie que Sylvanus a refusé de les accueillir, et qu'ils ont été plongés dans un abîme de souffrance. En réalité, ils visiteront l'Outreterre (où vit Sylvanus) et les Abysses, entre autres Plans, au cours de leurs aventures. Hélas, Amandine est subitement prise d'un doute quant aux intentions des aventuriers, et refuse de parler plus de leur Destin. Elle peut sonder leurs cœurs, qu'elle trouve purs et généreux, et présume donc que c'est leur mission qui va les précipiter vers le Mal, c'est pourquoi elle est profondément attristée. Elle gardera ces réflexions pour elle.

## Une Région Inhospitable

Pour rallier Château-Zhentil, les aventuriers doivent emprunter la Route du Nord, qui mène à Voonlar, puis à Yûlash et enfin à leur destination. Yûlash et Voonlar sont des villes satellites de Château-Zhentil, dont elles sont imprégnées de l'essence maléfique, et il se pourrait que l'accueil là-bas soit un peu froid. La plupart du temps, ils traverseront de vastes étendues incultes, sauf près de Voonlar qui se trouve en pleine forêt. Ils feront donc, pendant les quelques jours que durera leur voyage, de nombreuses rencontres inamicales détaillées ci-dessous.

La Route du Nord est parcourue par des caravanes marchandes venues de Château-Zhentil et d'autres grandes villes de la Sembie. Depuis la déconfiture de Château-Zhentil, ces caravanes sont surprotégées, la perte du

moindre ravitaillement est un véritable désastre. Des escortes de mercenaires brutaux précèdent ces caravanes, ce qui constitue une première source d'ennuis. Des pillards s'intéressent évidemment à ces caravanes, et commettent de nombreuses exactions dans la région. De plus, les monstres qui assiègent Château-Zhentil rôdent aux alentours. Enfin, quelques monstres errants habitent la région, ce qui en fait un véritable coupe-gorge.

Il est facile au MD d'imaginer des mini-décors pour chacune de ces rencontres, selon qu'elles se passent sur la route, un terrain vague ou en forêt : un vieux moulin abandonné, un chariot de marchand éventré là des années plus tôt, une tourbière...

#### Escorte de caravane type

Humain ♂, guerrier 5, CN. TAC0 16, CA 4 (cotte de mailles + bouclier), 28 PV, épée deux mains 1d10, 420 PX.  
Humain ♂, guerrier 5, CN. TAC0 16, CA 4 (cotte de mailles + bouclier), 28 PV, épée deux mains 1d10, 420 PX.  
Humain ♂, guerrier 5, CN. TAC0 16, CA 4 (cotte de mailles + bouclier), 28 PV, épée deux mains 1d10, 420 PX.  
Nain ♂, guerrier 7, NM. TAC0 14, CA 3 (armure de plates), 39 PV, *Marteau +1* 1d4+2, arbalète lourde, 975 PX.  
Humain ♂, prêtre de Cyric 9, CM. TAC0 16, CA 5 (cotte de mailles), 55 PV, étoile du matin 2d4, 3000 PX.

Il reste quelques prêtres de Cyric à Château-Zhentil ; ils prêchent que Cyric a tenté de les sauver et souhaitait vraiment répondre à leurs appels le jour de la catastrophe, mais que les autres Dieux l'en ont empêché pour le discréditer. Ces prêtres ne font pas trop de vagues, conscients de leur impopularité. Ils portent par-dessus leur armure une robe noire frappée sur le poitrail d'un soleil violet avec un crâne en son centre. 25% d'entre eux portent une *Etoile du Matin* +2, et 50% possèdent une *Pierre Ionique Bleu Incandescent* qui augmente la SAG.

Inventaire : 5d20+50 pièces d'or, 1d4+4 *Potions de Soins*, 1d3 *Potions d'Héroïsme*.

#### Bande de brigands type

Humain ♂, voleur 7, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir clouté + DEX), 29 PV, dague 1d4 + poison, arc court, 975 PX.  
Humain ♂, voleur 7, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir clouté + DEX), 29 PV, dague 1d4 + poison, arc court, 975 PX.  
Humain ♂, voleur 7, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir clouté + DEX), 29 PV, dague 1d4 + poison, arc court, 975 PX.  
Humain ♂, voleur 7, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir clouté + DEX), 29 PV, dague 1d4 + poison, arc court, 975 PX.  
Demi-orque ♂, voleur 7, CM. TAC0 17, CA 5 (cuir clouté + DEX), 32 PV, épée courte 1d6, 975 PX.

Inventaire : 5d10+10 pièces d'or, *Potion de Tromperie*, 1d2 *Potions de Contrôle des Humains*, 2d4 *Potions d'Invisibilité*, 1d6+6 *Flèches* +2, 2d10+10 *Flèches* +1.

#### Monstres enrôlés type

4d4+4 **Gobelins** entraînés, avec 3 DV, TAC0 17, CA 5, épée courte 1d6, 175 PX.

Inventaire : des têtes de poissons séchées, un rat mort, 1d4+10 pièces d'or.

Chaque groupe de gobelins rencontré porte une bannière qui représente un volcan à deux sommets, vers le haut et le bas, sur fond noir. L'insigne que leur chef a choisi évoque la Géhenne.

#### Monstres errants type

- 4 **Loups-garous** + 4 **Loups géants** (forêt)
- 2 **Wivernes** (tout)
- 4 **Ogres** + 1 **Ogre mage** (terrain vague)
- 4 **Gnolls** + 2 **Flinds** + 2 **Hyenodons** + 1d6 **Hyènes** (terrain vague)
- 2d12 **Batrasogs** (terrain vague)
- 2d10+10 **Grouilleux\*** (tout)

\*Les **Grouilleux** sont des créatures typiques des Royaumes, de la chair à canon. Ce sont des nabots livides et bossus, affublés d'une épaisse crinière noire qui entoure leur tête canine. Leur museau est trop large, ils ont de petits yeux jaunes enfoncés. Leur stupidité leur permet à peine de tenir une arme.

AL CN, CA 10, DV 1, #Att. 1 (épée 1d8), Moral 5, PX 15. Trésor : aucun.

#### Ronds de sorcière

Tandis qu'ils abordent un terrain vague, les aventuriers remarquent des cercles de menhirs battus et érodés par les vents. La végétation n'est composée que de longues fougères jaunies ; le terrain, presque stérile, est craquelé par endroits. Au milieu de cette désolation se dressent de hautes tentes cylindriques en peaux de bête. Il s'agit d'un campement de **Loxoth** (voir le *Bestiaire des Royaumes Oubliés*).

#### Loxo

INT 5-16 – Alignement : Neutre – CA 6 – DV 4+4 – TAC0 15 – Moral : Champion (15) – PX 650.

Le loxo (pluriel : loxoth) est un bipède originaire d'un monde lointain, qui a colonisé les Royaumes à l'aide de vaisseaux spelljammers. Il est plus grand qu'un humain (2m40 en moyenne), et possède une tête qui ressemble à celle d'un éléphant, à ceci près qu'il a deux trompes terminées par des disques préhensiles à trois doigts. Ses membres sont grossiers et cylindriques, peu adaptés à la manipulation d'outils, qui sont utilisés avec les trompes.

Ainsi, les loxoth peuvent faire du travail en gros, comme abattre des arbres, ou du travail minutieux, comme polir des gemmes, mais ils sont incapables de réaliser un travail intermédiaire, comme de forger une épée. Ils portent d'amples robes aux couleurs vives et aux motifs géométriques, qui évoquent des vêtements de mages.

**Combat** : L'habileté des loxoth leur permet d'utiliser un gourdin ou une masse avec leurs mains, et des shurikens avec leurs trompes. Ils peuvent également donner des coups de poing (2d6) ou piétiner l'adversaire (2d8) mais seulement lorsqu'ils chargent. Un loxo dont la famille est menacée deviendra berserk (10% de chances cumulatifs par round) jusqu'à la fin du combat – gagnant ainsi +2 à tous ses jets d'attaque, une attaque supplémentaire, et 10 PV temporaires. Les grandes communautés ont une tunnuk, c'est-à-dire une magicienne qui peut progresser jusqu'au niveau 20.

Les **Loxoth** ne sont jamais agressifs, ils sont juste méfiants à l'égard des autres races, sans perdre de vue que ce sont *eux* qui viennent de loin et n'ont pas des coutumes ordinaires. Leur campement peut servir de halte et de repos pour les aventuriers qui sauront se montrer diplomates. Ils peuvent faire du commerce, s'ils possèdent des pierres précieuses car les loxoth en sont friands. La tunnuk du campement fabrique des shurikens magiques (*Shurikens* +3). Ils trouveront également des *Bracelets de Défense CA 4*, des *Bottes Nordiques*, un *Cube de Résistance au Froid* ainsi qu'un *Maillet des Titans* (au prix exorbitant).

Deux enfants des **Loxoth** ont récemment disparu, et les adultes pensent qu'ils ont été capturés par les **Gobelins** en maraude dans la région, toujours à la recherche de viande. Si les aventuriers les ramènent sains et saufs, ils gagneront 10000 PX et le *Maillet des Titans* en gage de reconnaissance. Tout ce que les hommes-éléphants savent des **Gobelins**, c'est qu'ils ont été recrutés par un puissant seigneur venu d'un autre monde ; ils se sont appropriés une forteresse abandonnée, qui se dresse à cinq kilomètres à l'est de Château-Zhentil.

### La Forteresse Abandonnée

Elle fait partie d'une série de bâtiments fortifiés qui furent érigés pour résister à l'invasion des ogres de Thar, vers 1300 (les événements actuels ont lieu en 1370). Devenu obsolète après cette vague d'attaques, car la Citadelle du Corbeau protégeait efficacement à elle seule, le fief fut racheté par un petit noble de Château-Zhentil, qui rêvait d'y entraîner sa propre milice. Cet homme mourut lors de la grande débâcle de Cyric en 1368 ; depuis, la forteresse est restée inoccupée, jusqu'à ce qu'un Extérieur jette dessus son dévolu.

La forteresse a grandement subi, en apparence, l'influence maléfique de son seigneur. Les murs de briques gris sont devenus noirs, la végétation tout autour a pourri, les arbres se sont racornis, et un nuage noir impénétrable ceint le bâtiment à partir du deuxième étage. En regardant attentivement, on peut voir ce nuage rougeoyer par intermittence. Une sorte de pénombre fuie par le soleil entoure les environs sur près d'un kilomètre de rayon, ce qui permet aux **Gobelins** de ne jamais subir de plein fouet les effets délétères sur eux de la lumière du jour. Il y aura toujours 6d6+12 **Gobelins** aux abords directs de la forteresse, quoi qu'un groupe de PJs furtifs puisse atteindre la porte en égorgeant seulement 2d10 d'entre eux – et sans donner l'alarme.

### Niveau 0

La lourde porte d'entrée a été renforcée par un panneau de métal dont le bas-relief représente à nouveau le volcan aux deux sommets opposés. Il faut cumuler une FOR de 50 pour faire bouger cette porte, et pousser pendant 8 rounds (-1 par point de FOR excédentaire, jusqu'à un minimum de 2 rounds). Chaque round il y a 5% de chances cumulatifs que les **Gobelins** rôdant encore à l'extérieur ne remarquent les aventuriers et ne les attaque. Aucun des **Gobelins** présents à l'intérieur ne sortira.

Ce niveau comporte surtout des salles d'équipements, avec des râteliers d'espontons, de piques, d'épées courtes, des mannequins d'entraînement, des armures feuilletées (à la taille d'un goblin pour la majorité d'entre elles), des casques et des bannières. En plus de 2d6 **Gobelins (Elite)** [avec 3 DV, TAC0 17, CA 4, épée courte 1d6, 175 PX], les aventuriers rencontreront dans chacune des salles l'un des ennemis suivants (lancez 1d6) :

- 1) **Capitaine Hobgoblin** : Guerrier N9 – CA 2 (armure de plates + bouclier) – TAC0 11 – PV 68 – #Att. 3/2 (cimenterre 1d8+1 FOR) – possède l'infravision à 20 mètres – 1400 PX.
- 2) **Assassins Gobelins (2)** : Voleur N6 – CA 6 (armure de cuir, bonus DEX) – TAC0 18 – PV 22 – #Att. 1 (dague) – attaque sournoise x3 – Vol à la Tire 40%, Crocheter 35%, Désamorcer des Pièges 35%, Mouvements Silencieux 105%, Se Cacher dans l'Ombre 100%, Détecter des Bruits 75% – 420 PX.
- 3) **Gardes Hobgobelins (3)** : Guerrier N5 – CA 4 (armure feuilletée) – TAC0 15 – PV 31 – #Att. 1 (cimenterre 1d8) – possède l'infravision à 20 mètres – 175 PX.
- 4) **Shaman Gobelins** : Shaman N7 – CA 7 (peaux de bêtes) – TAC0 16 (14) – PV 21 – #Att. 1 (*Bâton* +2 1d6+2) – Sorts de prêtre 3/3/2/1 (sphère Animale, Conjuración, Élémentaire) – 975 PX.
- 5) **Otyugh** : voir *Bestiaire Monstrueux*.
- 6) Deux de ces ennemis déterminés aléatoirement.

Le MD pourra aligner autant de salles d'équipements qu'il le juge nécessaire, en laissant à la forteresse des proportions crédibles. Cet étage devra également comporter une cuisine infestée de rats, dans un état effroyable,

avec ses marmites retournées ou remplies de bouillie bleuâtre nauséabonde, ses carcasses de chiens à moitié rognées et son gobelin ivre mort qui cuve dans un coin. Derrière la cuisine se trouve un cellier, et dans celui-ci une trappe qui mène à des cachots en sous-sol. Des créatures jugées savoureuses ont été enfermées ici pour finir aux cuisines plus tard : deux enfants **Loxoth**, un âne, un ours, un gnome (Guilleret, CB, illusionniste N11, 09/30 PV, bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts, +1 aux attaques contre les gobelins). Un passage secret dans ces cachots mène à des grottes souterraines, qui ne sont plus fréquentées depuis longtemps, autrefois utilisées par les drows pour faire affaire avec les Zhentilar. Ceux-ci se sont alliés bien des fois dans la mise au point de plans pour détruire les Vaux.

Enfin, le rez-de-chaussée comporte une grange (mais aucun cheval, dont les Gobelins se servent seulement comme nourriture), où sont entreposées quelques arquebuses sur des chariots de bois, des échelles pour remparts, des béliers, des haches de sape, tout ce qu'il faut pour tenter de prendre Château-Zhentil.

## Niveau 1

Cet étage servait d'appartements au noble qui possédait le fief, il y vivait avec son épouse, ses trois fils et deux filles, un frère, un oncle, et un chien. Toutes les pièces ont été mises à sac, par les gobelins et leurs manières dégoûtantes, et par des voleurs avant eux. Il n'est pas de rideau derrière lequel on n'ait point déféqué. Les portraits des ancêtres sont lacérés (affublés de moustaches pour les femmes), les meubles sont détériorés ou en miettes, la saleté omniprésente. L'étage est curieusement désert, il n'y a que 20% de chances dans chaque pièce de trouver un **Garde Hobgobelin** (cf. supra) seul.

En passant quelques temps à cet étage, il n'est pas difficile de deviner les raisons de cette désertion : l'étage est hanté. Parfois les lumières des candélabres enflent comme des feux grégeois, puis elles se réduisent jusqu'à s'éteindre. Des ombres furtives s'étendent dans les couloirs. Les planchers grincent alors qu'il n'y a personne. Dans les grands miroirs, on croit parfois apercevoir une silhouette floue par-dessus son épaule, juste avant qu'elle ne disparaisse en laissant dans la pièce un souffle glacé. Cette scène doit être jouée autant que possible avec l'atmosphère d'un film d'épouvante.

Après la série des portes qui claquent, des lumières vacillantes et des objets projetés à leur rencontre, les aventuriers vont finalement rencontrer l'habitant des lieux. Il monte lentement du plancher tout en avançant vers eux, une sorte de plainte déchirante mourant sur ses lèvres tordues. L'apparition porte des vêtements de noble très luxueux mais recouverts de poussière. Son visage est blanc et légèrement luminescent, la peau parcheminée, les yeux révulsés, un cratère à la place du nez. Ses mains tendues en avant sont tordues et griffues. La première fois qu'ils le verront, les aventuriers devront réussir un Js Vs Baguettes à -2 ou leurs cheveux blanchiront subitement et ils s'enfuiront aussi loin que possible pour les 3d6 rounds à venir – ce qui risque de les jeter dans les bras des gobelins ; seuls les paladins sont immunisés à ce pouvoir.

Le marquis Arnold Urbenstein est l'ancien propriétaire des lieux. Il a une histoire à raconter, mais pour le moment, il a surtout envie de se repaître de l'énergie des vivants. Attribuez-lui tous les pouvoirs d'un **Fantôme**, conformément au *Bestiaire Monstrueux*, ou plus de pouvoir selon les possibilités du groupe. Lorsqu'il aura reçu le coup de grâce, ou bien un sort de *Rappel à la Vie*, le marquis retrouve un peu de sa tangibilité. Il est allongé sur le sol, la mine défaite, le souffle rauque, et appelle faiblement les aventuriers ; si on le laisse s'exprimer, il pourra délivrer complètement son message :

*« Je vais finalement m'en retourner à la tombe sans voir accomplir mon rêve. Ecoutez ceci... Le jour où Cyric a abandonné Château-Zhentil, je me rendais chez Orgauth, un vieil ami. Alors, un fléau est tombé des cieux sur sa propriété. J'ai vu une ignoble gargouille traverser le plafond de marbre de son salon. J'ai couru pour arriver le plus vite possible à son secours. Personne n'a ouvert la porte quand j'ai frappé, je l'ai donc enfoncée de l'épaule. Et là, tout près du seuil, j'ai vu Orgauth penché sur sa femme, les mains serrées autour de son cou. Il a relevé lentement la tête, ses yeux étaient rouge sang. J'ai tenté de me défendre, mais je n'ai rien pu faire, Orgauth n'était plus Orgauth, il m'a brisé le cou à moi aussi. Il faut que Château-Zhentil tombe, pour être débarrassé de cette abomination... »*

## Niveau 2

L'influence de la Géhenne est de plus en plus forte. L'air est épouvantablement chaud, il semble vibrer. Des bannières aux volcans jumeaux sont accrochées sur tous les murs. Parfois, les aventuriers entendent un grognement sourd qui les fait se retourner, mais ce ne sont que les échos de la Géhenne qui se répercutent dans les murs de la forteresse. Chaque fois qu'ils voudront engager un combat à cet étage, ou entreprendre une action qui nécessite réflexes et célérité, les aventuriers devront réussir un Jet de Sauvegarde contre la Pétrification ou être affectés de langueur (équivalent au sort *Lenteur*) à cause de l'influence extra-planétaire.

La trame spatio-temporelle est tellement perturbée à cet endroit que les deux étages supérieurs de la forteresse sont également en contact avec le Plan Éthéré. Or, deux **Mange-pensées** rôdent dans les parages et pourraient

bien prendre les PJs pour cibles. Le **Mange-pensées** est décrit complètement dans le *Manuel Complet des Psioniques*. Ses caractéristiques sont néanmoins données ici.

Mange-Pensées, créature de l'Éthéral Frontalier

Les mange-pensées ne sont visibles que depuis l'Éthéral Frontalier ; c'est de là qu'ils lancent leurs attaques, qui portent sur le Plan Primaire. Ils sont donc généralement invisibles à leurs victimes. Si celles-ci pénètrent l'Éthéré, le monstre a la forme d'un squelette chétif d'ornithorynque, à la tête surdimensionnée. Ses pattes palmées lui permettent de nager dans l'Ether, à la moitié de vitesse de déplacement d'un humain ; comme le mange-pensées est éthéré, il peut passer à travers les objets du Plan Primaire comme s'ils n'existaient pas, ce qui en fait un fléau dans les endroits confinés où il est impossible de le distancer.

INT aucune – CA 9 – DV 3 (20PV) – Moral : Timoré (5-7) – PX 1400.

**Combat :** Ces monstres n'attaquent pas physiquement. Ils ont 1d100+100 PFP avec un Score de 18. Ils disposent de deux pouvoirs innés qui ne leur coûtent aucun PFP. Le premier est de détecter en permanence les psioniques. Le second est d'absorber tous les psioniques lancés à 18 mètres de lui ou moins (3 mètres pour les talents natifs). La créature draine toujours ses victimes dans cet ordre : 1) absorption des PFP en cours de dépense (échec du pouvoir) – 2) absorption de l'énergie magique en cours de dépense (échec du sort) – 3) absorption du capital de PFP – 4) absorption des sorts mémorisés – 5) absorption des points d'INT. Les PFP (1) vont directement à la bête, les sorts (2 et 4) lui rapportent 5 PFP par niveau de sort, le capital de PFP (3) est aspiré au rythme de 10 par round, l'INT (5) lui rapporte 10 PFP par point. Le mange-pensées est rassasié quand il a doublé son nombre initial de PFP. La victime peut rattrapper ses sorts ou regagner naturellement ses PFP, en revanche la perte d'INT est permanente (sort de *Restitution* ou pouvoir de *Chirurgie Psychique* pour récupérer). Notez que n'importe quel pouvoir de défense psionique au coût supérieur à 0 immunise totalement contre les assauts du mange-pensées, mais aucune magie n'en est capable.

Le monstre doit dépenser 3 PFP chaque heure pour se maintenir dans l'Éthéral Frontalier. S'il n'a plus de PFP, il sera attiré par le Plan Primaire où il mourra instantanément. On peut donc le tuer en l'y attirant de force, ou en le combattant sur son Plan d'origine.

L'étage a son lot de gobelins, qui ne craignent pas les mange-pensées ou même ignorent leur existence puisqu'ils sont stupides et dépourvus d'intelligence. Les moins abrutis d'entre eux ont parfois un léger mal de crâne. On rencontrera ainsi dans chaque nouvelle salle 2d6 **Gobelins (Elite)** et 2 **Capitaines Hobgobelins** (cf. supra). Les lieux intéressants sont :

**Une chapelle dédiée à Cyric.** Initialement dédiée à Baine, le propriétaire s'est adapté à son temps, mais les transformations sont grossières et sur l'autel on peut voir les anciennes runes surchargées par de nouvelles, tout comme sur un buste de pierre on voit que le visage a été retravaillé. Le seul vitrail, petit mais de bonne facture, est une rosace avec l'emblème de Cyric (crâne sur soleil violet, fond noir).

L'autel a un mécanisme secret qu'un elfe remarquera par un score de 1 sur 1d6 (1-3 sur 1d6 s'il le cherche activement), ces chances étant pour tout autre personnage de 1 sur 1d6 et seulement en cas de recherche active. Ainsi, en appuyant sur un bouton, on fait coulisser le dessus, révélant une cavité qui contient une *Dague +3* en or, dont la lame est curieusement torsadée, une armure portée par les prêtres de Baine (équivalent en CA d'une armure feuilletée, améliore le temps d'incantation de 1 pour les prêtres mauvais, offense la divinité d'un prêtre bon), un *Tome des Viles Ténèbres*, un *Grimoire de Compréhension* ainsi qu'un *Code des Voleurs*.

**Une bibliothèque.** Aucun goblin ne vient jamais ici. Un âtre magique brûle en permanence au sein de la cheminée colossale flanquée de deux lions de lapis-lazuli. Aucun des livres n'est magique, à l'exception d'un *Code des Conjurations*, cependant il est noyé dans la masse des quelque trois cents ouvrages, et il faut un certain temps pour le trouver. La plupart des livres sont des récits de chevalerie, il y a également une *Histoire de Valombre* (écrite à Château-Zhentil et tissée de mensonges dégradants) et une *Histoire de Château-Zhentil* (assez fidèle mais quelque peu enjolivée). Les MD qui ont le matériel nécessaire peuvent préparer un texte sur chacun de ces thèmes. Le second révélera que Fzoul Chembryl, autrefois maître du culte dissident de Baine, a réussi par sa subtilité à s'attirer les faveurs de Manxam, un tyranneuil, et de plusieurs de ses congénères. Apparemment, Fzoul comble les désirs de ces monstres et a trouvé le moyen de les ramener à la vie pour les rendre encore plus puissants. Quelques tyranneuels se sont volontairement donnés la mort pour accéder à cet état appelé *Kaysharin*.

Un étrange personnage se trouve dans la bibliothèque tandis que les aventuriers y pénètrent ; il a l'apparence d'un vieillard rude et solide, de longues moustaches grises, un casque de fer sans ornements, une cuirasse et un manteau de peaux d'ours aux épaules criblées de plumes de corbeau. Il peut éviter n'importe quelle attaque, et son coup de poing assommerait le guerrier le plus fort. Il s'agit d'une forme de Loki, le dieu scandinave des intrigues et de la sournoiserie, et il est ici pour interroger les personnages ; un membre de la faction des Marqués a 90% de chances de le reconnaître immédiatement, un clerc planaire neutre 50%. Loki prétend s'appeler Fëor. D'après lui, c'est un marcheur solitaire venu du Nord, qui désire connaître le monde avant d'être trop vieux pour

voyager. Il demande aux aventuriers d'où ils viennent, ce qu'ils sont venus faire dans cette région dangereuse, qui sont leurs ennemis. Il se demande si Baine ressuscitera, et qui pourrait vouloir faire une chose pareille. Implicitement, il demande aux aventuriers quelles sont leurs pistes, en fait il voudrait voir de ses yeux le symbole des Adeptes (une silhouette où sont représentés le cerveau, l'œil gauche, le cœur, le sang et les bras). La conversation terminée, il quitte la pièce sans explications. Si on le suit, il distancera rapidement ses poursuivants et finira par s'évanouir dans la nature.

**Une salle de vision.** Le long des murs sont disposés de confortables banquettes à la riche étoffe brodée de fils d'or représentant des étoiles et des amazones. Le style oriental fait penser à des objets ramenés du sud de la Sembie, voire de Zakhara. Au centre de la salle carrée se trouve un piédestal d'ivoire en forme de patte de dragon qui enserme un orbe translucide. Les gobelins avaient peur de cet objet et l'ont recouvert d'un morceau de toile de jute. En regardant dans l'orbe, on peut voir à l'intérieur d'une pièce quelque part à Château-Zhentil. C'est Urbenstein qui s'en servait pour espionner les autres nobles et s'assurer ne n'être jamais poignardé dans le dos par ses soi-disant amis, car l'ambition est le trait le plus estimé à Château-Zhentil. Après quelques minutes pendant lesquelles ils ne verront que des murs nus, rendus bizarrement concaves par la forme de l'orbe, les PJs assisteront à une conversation entre Fzoul, un personnage à la chevelure rousse flamboyante avec de longues moustaches, une opale brillant sur le front, et de riches vêtements de culte, et Orgauth, un colosse aux cheveux et à la moustache aile de corbeau, tout en noir et protégé par un plastron.

« *Seigneur Orgauth, la dernière vague d'attaques de gobelins a été mise en déroute.*

- *Zhentil a résisté à l'assaut des Dragons et des Géants, nous ne céderons pas face à cette vermine.*
- *Néanmoins, ils semblent venir toujours plus nombreux ; nos informateurs pensent que leur seigneur est très puissant, il pourrait s'agir d'un Extérieur.*
- *Imbécile ! Un roi puissant qui gouverne une armée de limaces ne doit pas pouvoir nous insulter de la sorte ! Pourquoi l'armée que j'ai exigée n'est-elle pas prête à marcher sur cette maudite forteresse ?*
- *Seigneur, vous savez bien que j'appartiens au culte et n'ai que peu d'influence sur les soldats.*
- *Tu te moques de moi ! Tu manges à tous les râteliers, misérable, ta parole fait force de loi aussi sûrement que la mienne. Je t'ordonne de rallier à ma cause les ministres de la guerre !*
- *Nos messages ne parviennent pas à la Citadelle du Corbeau, ni à la Forteresse Noire. Les gobelins empêchent sûrement la liaison.*
- *Toi, Manshoon et Sememmon, vous rêvez qu'ils entrent dans Zhentil et me coupent la gorge, afin que vous preniez ma place sans vous salir les mains ! Je suis lassé de toutes vos intrigues. Sache que le Réseau Noir n'est PAS l'autorité à Zhentil, et que je ne suis pas cette baderne de Chess. Si tes amis n'envoient pas de renforts, c'est parce qu'ils ont décidé que Zhentil serait envahie à nouveau, et cela sert leurs ambitions. Ils savent que tu t'en tireras, de toute façon. Je n'ai pas besoin d'eux.*
- *Le Réseau Noir n'est pas votre ennemi, il assure le rayonnement de Zhentil dans le reste des Royaumes.*
- *Non, il assure le rayonnement de ses chefs mégalomanes. Disparais ! Je vais organiser l'anéantissement de ces gobelins sans toi. Je n'oublierai pas l'insurrection dont tu as fait preuve. »*

Sur ce, le personnage à la chevelure rousse quitte la pièce en claquant violemment la porte. Celui aux cheveux noirs tombe lourdement dans un fauteuil de cuir et se masse consciencieusement les tempes. Il n'y a pas grand chose d'autre à voir durant les prochaines heures.

Pour information, Manshoon est le fondateur du Zhentarim, il vit à la Citadelle du Corbeau entouré de mages d'élite (les Naug-Adar) et de nombreux gardes. Sememmon est le général de la Forteresse Noire, il y commande le gros de la garnison qui protège Château-Zhentil. **Ni Manshoon ni Sememmon n'apparaîtront dans ce scénario.** Les aventuriers seraient mal avisés de se rendre à leurs forts, qui sont fort bien gardés et n'acceptent pas les touristes. Quant à Chess, c'était le seigneur fantoche qui administrait Zhentil jusqu'à la chute de Cyric, il ne faisait rien d'autre que d'acquiescer à tout ce que le Zhentarim lui suggérait. Sa perte a été problématique pour Manshoon, car le mage désire rester dans l'ombre et ne veut pas contrôler Zhentil officiellement. Orgauth faisait partie de l'ancien conseil de la ville, miraculeusement il avait presque son indépendance.

### **Niveau 3**

Le dernier étage semble appartenir à un autre monde. Seules les arêtes des murs, des colonnes de briques grises, apparaissent. Il n'y a pas de portes mais des arches, de la même pierre grise. Tout le reste, murs, sol et plafond, sont transparents, on ne voit au-delà qu'un océan rouge sang infini ; loin au-dessus flottent quatre gigantesques volcans qui ont un sommet en haut et un autre à l'opposé. Les gerbes de lave qu'ils crachent semblent s'attirer l'une l'autre et se confondent à mi-hauteur de ces colosses de basalte et de cendres.

Les gobelins ne sont pas dignes de venir ici. Cependant, si les aventuriers ne se sont pas débarrassés des **mange-pensées**, ils continuent à les suivre. A moins que le groupe ne soit trop affaibli, le MD pourra disperser

des Yugoloth gardiens (qui apparaissent dans le *Bestiaire Monstrueux* à l'entrée **Démon Gardien**). Ces monstres constituent le gros de la population de la Géhenne, ce que noteront des voyageurs planaires expérimentés.

L'étage est quasiment vide, il comporte une ribambelle de pièces carrées identiques et s'achève avec la salle du trône. C'est la seule pièce qui ait des murs et une porte. Celle-ci est dure et d'aspect organique, un peu comme la carapace d'un crabe, parsemée de piquants. Dans la salle du trône, il fait très sombre. Il est impossible de distinguer quelqu'un qui se trouve à plus de trois mètres. Cette obscurité est magique et ne peut être contrée. Un tapis fait de peaux humaines cousues ensemble va de l'entrée au trône, ce dernier étant fait de crâne d'enfants empilés, dont les orbites renferment des yeux apparemment vivants, et qui suivent les déplacements. Quand les aventuriers auront fait quelques pas dans la salle, un **Chien** se jettera sur eux, un animal énorme au long pelage gris, au collier de pointes de fer acérées, qui était tapie dans l'ombre tangible aux abords des murs.

Chien TAC0 9 – CA -3 – DV 11+11 – #Att. 1 (morsure 2d4+11) – Résistance Magique 55%.

Si le **Chien** rate un jet de sauvegarde (Résistance Magique une fois testée) contre une *Boule de Feu*, une *Colonne de Feu* ou une *Nuée de Météores*, il reste suspendu dans les airs un instant, puis file comme une flèche vers les volcans dans les cieux. S'il encaisse plus de 20 points de dégâts, il prend son apparence véritable de **Bargueste** (voir appendice des monstres dans la boîte de campagne *Planescape*) en regagnant tous ses points de vie. Il utilise une patte griffue pour 2d4+11 et son épée magique (voir ci-dessous) au cours d'un même round, contre un seul adversaire.

Le **Bargueste** est le seigneur de cette forteresse. Il possède une épée aux caractéristiques identiques à une *Lame Vorpale*, qui ressemble à une épée courte légèrement opalescente à l'aura bleutée ; de petites dents pointues courent tout le long du fil tranchant. L'épée a une INT de 10 et l'alignement Loyal Mauvais ; un personnage qui a un autre alignement doit dominer l'épée (jet de pourcentage sous INT+SAG+CHA) afin de s'en servir chaque nouvelle journée d'activité. En décrivant un cercle dans les airs, le possesseur peut conjurer chaque jour un **Marraenoloth** (voir appendice des monstres dans la boîte de campagne *Planescape*), qui ne lui obéira que s'il est Loyal Mauvais. Une fois qu'un personnage Loyal Mauvais a mis la main sur l'épée, il ne voudra plus jamais s'en séparer, ne lui préférera jamais une autre arme et devra la plonger dans le sang de quelqu'un au moins une fois par jour, sans quoi il perdra définitivement 1 PV. Le seul moyen de le libérer de l'emprise de l'épée est un *Souhait*.

## Quelques autres rencontres

Les Royaumes Oubliés sont, plus que tout autre cadre de campagne, l'univers des héros et du merveilleux, et il serait dommage de ne pas exploiter cette facette si le MD a les outils nécessaires. Voici quelques suggestions de rencontres sur mesure que les aventuriers pourront faire au cours de leur périple...

### **La caravane pillée**

Les aventuriers découvrent une caravane marchande échouée dans le sable ; elle vient de subir l'attaque d'une des nombreuses bandes de brigands en maraude dans la région. Les marchands portent des vêtements excentriques et colorés, des toges mauves et dorées, des chapeaux ornés de plumes d'émeu, ils viennent probablement de la Sembie ou d'un lointain royaume du Sud. Un seul respire encore, mais il est faible et ne tiendra pas la nuit. La caravane était attelée à des sauriens bipèdes aux allures de dinosaures, peut-être des **Deinonychus**, qui agonisent lentement, langue au dehors, les flancs cinglés de coups d'épée. Ces monstres aussi portent des harnachements différents de ceux de la région, des mors d'argent, des couvertures aux couleurs vives. La caravane pouvait transporter des épices, des minerais ou d'autres marchandises rares, mais les aventuriers n'y trouveront que les maigres restes oubliés par les voleurs. Le marchand survivant leur sera infiniment reconnaissant s'ils parviennent à le soigner et à le sauver.

### **Le duel**

Au centre d'une étendue désolée, deux psionistes aguerris se préparent à s'affronter, car l'injure que le premier a faite au second ne peut être réparée autrement. Ils se dressent chacun sur un pic rocheux torturé, plongés en transe, se répétant toutes les techniques enseignées par leurs maîtres. Les aventuriers vont se retrouver entre deux feux, ils pourront prendre parti ou servir de médiateurs.

## ***L'ombre de la bête***

Les aventuriers traversent un village de petites-gens terrorisés par une créature féroce qui vit dans les collines proches. Ne supportant plus la menace du monstre, beaucoup ont déjà fait leurs bagages et bientôt le village sera déserté. Si les PJ's veulent les débarrasser de la créature, les petites-gens verront leur vie transformée, et dorénavant les aventuriers seraient accueillis comme de glorieux princes dans le petit village.

## ***Rencontre avec une personnalité***

Les héros ne manquent pas aux Royaumes. Drizzt l'elfe noir renégat, les Sept Sœurs, la compagnie des Liens d'Azur... Le groupe d'un de ces héros pourrait croiser la route des aventuriers, s'échanger des récits d'aventures ou s'apporter leur expérience mutuelle. A moins que les PJ's ne tombent sur Marco Volo, le barde le plus loquace du monde, et ne doivent subir ses interminables chansons de geste jusqu'à ce que leur patience ne fléchisse et qu'ils ne s'enfuient à toutes jambes vers des contrées plus calmes.

## ***Château-Zhentil***

Enfin les aventuriers sont parvenus jusqu'à la cité, ou plutôt ce qu'il en reste. Depuis la débâcle de Cyric, seul le Quartier Etranger a survécu. C'est une cité fortifiée entourée de hauts murs de pierre verdâtre, tout en longueur, courant le long de l'estuaire de la Mer de Lune. Le Quartier Etranger fait un kilomètre de long pour seulement cent mètres de large. On y trouve les quartiers généraux du nouveau chef Orgauth, de nombreuses auberges, une prison, les temples mineurs dédiés à Tempus, Tymora, Cyric, Umberlee, Loviatar, Malar, le Grand Temple consacré à Iyachtu Xvim, des marchands comme s'il en pleuvait, un cimetière, et des guildes de mages (Tour des Arts), de guerriers (La Voie du Combattant) et de voleurs (orphelinat désaffecté).

Les groupes d'influence sont nombreux à Zhentil. Il ne faut pas confondre :

- un Zhent, qui est un habitant de Château-Zhentil
- un Zhentilar, qui est un mage d'élite (rarement un guerrier) officiant au service de Château-Zhentil, et pas nécessairement affilié au Zhentarim
- un Zhentarim, qui est un membre du réseau d'espionnage éponyme

Citons également :

- les Maîtres de Caravanes, d'horribles esclavagistes désignés parmi les marchands, généralement à la solde du Zhentarim
- les Naug-Adar (ou Chiens du Diable) qui sont les mages chevronnés du Zhentarim, aux ordres de Manshoon de la Citadelle du Corbeau
- les Naug-Orl (ou Vers du Diable) qui sont les assassins du Zhentarim, des voleurs terrifiants capables d'acrobaties prodigieuses, et très doués dans le renseignement

## ***Etat de siège***

Lorsque les aventuriers parviendront à Château-Zhentil, ils n'auront pas nécessairement éliminé le **Bargueste** qui tente de soumettre la cité. Deux cas peuvent alors se présenter :

- Les aventuriers arrivent de nuit : sous les murailles se trouvent 4d10 **Gobelins (Elite)** (cf. supra) autour de leur campement de fortune ; les PJ's risquent bien d'essuyer des tirs d'arquebusiers
- Les aventuriers arrivent de jour : le camp des gobelins a été déserté, mais 3d10+20 **Grouilleux** (cf. supra) se pressent contre les murailles, cherchant à dévorer des cadavres abandonnés par la guerre ou des ordures laissées par les soldats – leurs yeux jaunes se tournent tous en même temps vers les aventuriers qui approchent !

Dans une configuration comme dans l'autre, il sera totalement impossible d'entrer dans Château-Zhentil pour le moment. Les gardes refusent de laisser entrer ou sortir qui que ce soit, la nuit et même le jour lorsque la lumière du soleil empêche les gobelins de sortir.

## ***Zhentil libérée***

Cette scène interviendra lorsque les PJ's reviendront à Château-Zhentil après avoir débarrassé la région du **Bargueste** venu de la Géhenne. Bien qu'ils soient mauvais, les Zhent ne sont pas ingrats. Aussi les héros qui les ont libérés de la tyrannie du monstre seront les bienvenus et auront même droit à une cérémonie officielle.

Les gardes aux portes de la ville ont des tenues de parade, ils brandissent des trompettes astiquées et forment une haie d'honneur. Les villageois jettent sur leurs bienfaiteurs des pétales de fleurs bleus et de petites billes de verre coloré qui symbolisent des gemmes (l'emblème héraldique de Zhentil est un poing de fer orné d'un diamant). Le cortège les mènera tout droit aux quartiers généraux du seigneur de la ville. A l'intérieur, les

officiels les attendent dans une vaste salle de marbre noir aux colonnes torsadées, dans laquelle pendent de nombreuses bannières. Les personnalités qu'ils pourront y rencontrer sont :

**Orgauth.** Homme mâture à l'épaisse chevelure noire comme sa moustache. Il est impérieux, subtile et désarmant de franchise. Il porte une armure d'écailles noires, une cape et des bottes noires, une longue épée pend à son côté. Ses yeux sont gris et froids, sa peau tannée par le soleil. Orgauth met un point d'honneur à parler au nom de tous, pourtant sa suprématie est mise en doute par le Zhentarim, une entité qu'il a toujours rejetée et qui guette sa place dans l'ombre. Orgauth est lassé des manigances du Réseau Noir, il pense que le rayonnement de Zhentil sera plus efficace par une discipline de fer et une absence totale de concessions.

En réalité, Orgauth est mort depuis longtemps ; lors de la débâcle de Cyric, un **Nabassu** est tombé sur sa propriété et a investi son corps. Le démon joue son rôle à merveille, pour l'instant ses actions ne diffèrent pas de celles qu'Orgauth aurait menées de son vivant. Il est impossible de prédire quand la bête se réveillera et agira selon ses propres plans.

Orgauth accueille chaleureusement les aventuriers. Il a pris des dispositions pour qu'ils soient soignés au temple d'Umberlee, et que leur matériel abîmé soit réparé dans les meilleures forges. De plus, il les récompense par un coffret renfermant des diamants pour une valeur de 5000 p.o. ; les guerriers reçoivent un *Bouclier +1* et une *Épée bâtarde +1*, les voleurs reçoivent une *Lame coupe-gorge* (améliore de 20% les chances de Se Cacher dans l'Ombre, ajoute une unité de multiplicateur aux attaques sournoises), les clercs reçoivent une *Masse de Disruption +1*, les druides un *Bâton de Foudre et Tonnerre*, les bardes une *Harpe de Séduction*, les mages une *Robe Etoilée* et les psionistes six petits sacs de *Pigments de Nolzur* et un *Cube de Force*.

Orgauth s'informe également des attentions des PJ's à Zhentil ; quelle que soit leur réponse, le démon qui est en lui à la faculté de sonder leurs esprits. Il n'a pas de raisons de les empêcher de mener leur mission à bien.

**Desmonda.** Cette femme irrésistiblement séduisante, à la flamboyante cascade de cheveux roux, est bien connue de la noblesse de Zhentil, puisqu'elle a été la maîtresse successive de tous les notables. C'est une intrigante qui connaît les secrets de chacun. Actuellement, elle est dans les bonnes grâces d'Orgauth, et ne le quitte pas d'une semelle, mais pour des raisons toutes autres que sentimentales : une **Succube** est venue des Abysses et a pris son enveloppe charnelle en même temps que le nabassu a pris Orgauth. Les deux créatures agissent de concert dans un but connu d'elles seules.

Desmonda se contera de jouer son rôle de femme lascive en se pendant au cou des héros qui ont sauvé Zhentil. Si elle remarque un paladin de CHA 18 ou supérieur, elle souhaitera le revoir et fera semblant de tromper la confiance d'Orgauth en le rejoignant à son auberge. Son but est d'embrasser sa victime pour aspirer son âme et la corrompre.

**Fzoul Chembryl.** Un des dinosaures de Zhentil, membre du club très fermé du Cercle Intérieur (maîtres du Réseau Noir). Il est par ailleurs une encyclopédie de la religion à Zhentil depuis le commencement, et n'a pas hésité à retourner sa veste chaque fois qu'un dieu était plus en vogue qu'un autre. Son but est le pouvoir dans tous les cas, la religion n'étant qu'un moyen de l'obtenir. Fzoul a largement dépassé l'espérance de vie humaine, pourtant un procédé secret le maintient à l'âge apparent de cinquante ans.

Fzoul veut renverser non seulement Orgauth, mais il a dans l'idée d'éliminer les autres têtes du Réseau Noir pour s'élever en maître incontesté de Zhentil, de la région, du monde, pourquoi pas devenir l'un des dieux dont il fait si peu de cas. Son ambition dévorante en fait quelqu'un de très dangereux. Il est notamment allié à Manxam, un puissant Tyrannoeil qui lui garantit l'appui inconditionnel des siens.

Fzoul voudra interroger les aventuriers plus précisément que ne le fera Orgauth, sous couvert de les « éduquer ». Il veut savoir en quel dieu ils ont placé leur foi, tâchera d'être rassurant et compatissant en expliquant que lui-même n'a pas immédiatement trouvé sa voie. Il serait ravi d'apprendre que les aventuriers recherchent Baine, car son désir secret est de raviver le culte du Dieu Noir, le premier en qui il a cru. Fzoul sait comment atteindre les profondeurs de Zhentil en descendant dans les cryptes secrètes du temple de Xvim.

## **Collecte d'informations**

Cette section comporte tous les éléments qui orienteront les aventuriers vers les souterrains de la ville, où se trouve la solution de l'énigme. Les informations sont classées par lieux où elles sont apprises.

**Temple d'Iyachtu Xvim.** Des PJ's un peu fanatiques peuvent décider de développer leur amitié avec Fzoul Chembryl ; qu'ils n'hésitent pas alors à verser dans la flatterie. Fzoul connaît les secrets de son temple, et sait que l'autel dissimule une volée de marches qui s'enfoncent dans l'ombre. Tout en bas se trouvent les niveaux profonds des souterrains. D'après lui, les plus fervents adeptes de Baine ont continué une seconde existence, faite uniquement de piété et de ténèbres, longtemps après leur mort. La surface ne peut souffrir de telles

aberrations, c'est pourquoi ces saints hommes vivent sous terre. Fzoul pense que les archiprêtres peuvent faire revenir le Dieu Noir.

Si les aventuriers semblent prendre le parti de Fzoul, il finira obligatoirement par leur demander d'assassiner Orgauth. A ce sujet, voir le § « Attentat contre sa seigneurie ».

**L'Epice de la Vie.** Il s'agit d'une herboristerie, tenue par deux frères gnomes extrêmement âgés (même pour des gnomes), aux yeux voilés par la cataracte. Ils ne s'intéressent pas vraiment à leurs clients, passent leur temps à marmotner tour à tour dans une étrange parodie de conversation. Ils ne reviennent à eux que s'ils sont directement interpellés. Dans ce cas, après un silence, l'un d'eux saute de son tabouret comme un diable hors de sa boîte et pose sa main parcheminée sur l'un des personnages, la retirant quelques instants plus tard après un cri de stupeur. « *La mort rôde autour de vous !* » s'exclame-t-il « *Les morts ont toujours eu tendance à marcher à Zhentil, et il vaut mieux les laisser là où ils sont... Car si les hommes ont oublié Le Fléau de Minuit, les gnomes s'en souviennent, tout comme les pierres tombales !* ». Le gnome se rassied ensuite et reprend son chuchotement vide de sens. On ne lui tirera pas un mot de plus.

**Le cimetière.** Une section du cimetière est consacrée aux tombes les plus anciennes, dont les pierres noircies sont brisées, ou portent les fragments illisibles des épitaphes qui y étaient gravées naguère. Un œil attentif remarquera que beaucoup des pierres tombales ont la mention gravée « *Emporté par le Fléau de Minuit* ». D'après le fossoyeur, il s'agit d'une légende de Zhentil : les habitants croyaient que les premiers mages qui régnaient sur la ville collégialement, mus par le désir de vivre éternellement, ne trouvèrent jamais le repos, et continuèrent à déambuler dans les rues après leur mort, bien que leurs corps grouillassent de vermine. Ils terrorisaient les habitants car ils attaquaient les vivants à vue. Même cloîtrés chez eux, les Zhent pouvaient entendre leurs ongles pointus crisser contre les murs de leur maison, et à cette époque-là personne ne sortait plus à la nuit tombée. Quand le Seigneur de la ville a fini par engager des mercenaires pour les pourchasser, les morts se réfugièrent dans des souterrains qu'ils occupent toujours. Et le fossoyeur d'ajouter « *D'après moi, il y a plus de morts qui se baladent là-dessous que de gens enterrés ici, et ça, c'est pas une légende !* ».

**The Eye of the Beholder (magasin de taille de gemmes).** Dans ce magasin, les aventuriers tireront de leurs pierres précieuses un bon prix. Il est tenu par un nain grincheux qui ressemble à un **Duergar**, Ilditch (G5, NM). Le nain leur expliquera que Zhentil est bâti sur une veine diamantifère, mais elle n'est plus exploitée depuis longtemps. En effet, des nains ont creusé profondément pour satisfaire leur cupidité, et ont fini par tomber dans un réseau de galeries très anciennes. A l'apogée de Baine, les prêtres les plus puissants se voyaient octroyer par le Dieu Noir la vie éternelle sous la forme de morts-vivants aux pouvoirs terrifiants, ces galeries en abritent encore quelques uns à l'heure actuelle.

**La Fierté de Zhentil (auberge).** Des bruits d'ivrognes parlent d'humains diaboliques, que les gardes ont eu bien du mal à maîtriser. D'après leur description, il pourrait s'agir d'**Adeptes** (cf. plus haut). Ils sont apparus sans crier gare, par dizaines, sur les restes des ponts qui enjambent le bras de la Mer de Lune, en direction de la partie anéantie de Zhentil. Comme ils ne pouvaient pas aller plus loin, ils sont revenus vers le Quartier Etranger où les gardes les ont éliminés.

**Le Message.** A Zhentil, les mages communiquent entre eux par des parchemins qui sont transportés par des serpents aux longues ailes de plumes blanches et rouges. Alors qu'ils déambulent dans une rue pavée, les aventuriers remarquent un serpent ailé volant au-dessus de leurs têtes. La créature fait rouler ses anneaux mais perd le cylindre de cuivre qui tombe dans la rue. Elle plonge alors pour le récupérer. Si les aventuriers veulent lire le message, ils devront tuer le serpent.

**Serpent messager :** CA 4 – TAC0 17 – DV 3 – #Att. 1 (morsure 1d6, Js Vs Poison ou paralysie pour 1d4 heures) – RM 30% - Moral : stable (11-12) – PX 650.

*Rak,*

*Les Yeux Espions que j'ai disséminés dans les ruines me signalent la présence d'êtres venus du Pandémonium. Apparemment, ils fouillent les décombres pour accéder aux souterrains de Zhentil. Quel secret enfoui là-bas peut intéresser les Planaires ? Je te propose d'envoyer des apprentis faire de nouvelles recherches, il se pourrait que quelque chose nous ait échappé.*

*Dhervil*

Rak tient un magasin d'objets magiques au centre du Quartier Etranger, Dhervil est un puissant mage de la Tour des Arts qui se situe dans la partie ouest. Ni l'un ni l'autre n'apprécieront qu'on ait lu leur correspondance, aussi il est sage de ne pas leur demander des comptes sur la teneur du message.

## Les ruines de Château-Zhentil

Le Quartier Etranger n'a d'autres souterrains que des égouts ordinaires qui se déversent dans l'estuaire de la Mer de Lune. Pour accéder à des souterrains plus profonds, il faudra donc traverser l'eau et se diriger vers la partie en ruine. Les ouvriers qui travaillent à la reconstruction des ponts peuvent prêter une barque contre une coquette somme, cependant ils en référeront à leurs supérieurs (et donc à Fzoul et à Orgauth). Les aventuriers peuvent ici tenter de traverser par leurs propres moyens.

Les ruines de Château-Zhentil servent à présent de vaste décharge, et l'on y trouve en plus des décombres et des piles de gravats de squelettes de géants et de dragons blancs, mais aussi des cadavres que les assassins ont abandonnés là, et des expériences ratées dissimulées par des mages sans scrupule. C'est un endroit dangereux, ce qu'on peut imaginer de pire dans les Royaumes. Il est sillonné par des **Goules**, des **Vers Charognards** et d'autres créatures à la guise du MD.

Alors qu'ils s'approchent d'une crevasse béante, entrée vers le monde des profondeurs, les aventuriers rencontrent un groupe de huit **Adeptes** réunis autour de la carcasse d'un dragon blanc. Ils sont en train d'entonner un chant mystique. Soudain, le squelette du dragon se met à vaciller et se dresse sur ses pattes. Ce sera l'ultime et terrible ennemi avant la descente dans les souterrains. Les adeptes ont déjà plongé pour atteindre au plus vite leur objectif.

Dracoliche, réanimée à partir d'un dragon blanc d'âge mûr  
CA -4 – TAC0 7 – DV 14 (81 PV) – #Att. 3 (griffes x2 1d6+3+2d8 de froid, Js Vs Paralysie ou immobilisation pour 2d8 rounds, morsure 2d8+3+2d8 de froid) – RM 15% – Moral : Sans Peur (20) – PX 17000.  
**Combat** : En tant que dragon blanc, le monstre peut employer 3 fois *Rafale* par jour, et un souffle de froid pour 7d6+7 points de dégâts, ainsi qu'un *Projectile Magique*. En tant que dracoliche, il est immunisé contre les sorts et les symboles de *charme*, *sommeil*, *débilité*, *métamorphose*, *froid*, *électricité*, *immobilisation*, *folie*, *mort*. Aucun bonus magique d'attaque ou de dégâts ne peut s'appliquer contre une dracoliche. Son regard nécessite un Js Vs Sorts à +2, sans quoi les victimes fuient en hurlant pendant 3d6 rounds.

## Les souterrains superficiels

Ce réseau labyrinthique est habité notamment par des **Otyughs**, des **Rats** et des **Zombies**. Pour chaque tranche de six rounds écoulés, il y a 15% de chances (non cumulables) de rencontrer un **Adepté** qui cherche à atteindre les niveaux plus profonds.

## Les souterrains profonds

La calamité qui sévit ici est le **Rat (fouisseur de Zhentil)**. Ce type particulier de rat est reconnaissable à sa taille (40 cm), son pelage gris dru et ébouriffé, et à ses yeux d'un jaune luminescent inquiétant.

**Rat (fouisseur de Zhentil) (3d8)** : CA 6 – TAC0 19 – DV 2 – #Att. 1 (1d4+1) – RM 10% – Moral : stable (11-12) – PX 175. Un rat qui obtient un 20 naturel reste accroché à sa victime et lui suce 1d4+1 PV de sang supplémentaires ; son attaque réussit ensuite automatiquement chaque round, jusqu'à ce qu'il soit décroché par un jet d'Enfoncer une Porte. Le rat possède un pouvoir spécial qui fait que la première attaque dirigée contre lui est toujours un échec. Chaque groupe de 3d8 rats a un meneur qui possède 16 PV et rapporte 270 PX.

Les imprudents qui explorent ces souterrains peuvent également rencontrer des **Feux-follets** et des groupes de 2d4 **Adeptes**. Ils ont également 10% de chances (ou de malchance) d'aboutir dans une crypte très ancienne aux murs de marbre noir ornés de crânes grimaçants. C'est la demeure de l'un des premiers seigneurs de Zhentil, un de ceux qui hantaient les rues à l'époque du Fléau de Minuit. Le très ancien mage est devenu une **Demi-liche**.

Le but réel des aventuriers est de rencontrer les **Liches de Baine**, des membres du haut clergé que la divinité a touché pour en faire ses adorateurs dans l'éternité. Les morts-vivants n'ont pas rencontré qui que ce soit depuis des décennies, et ne se montreront pas nécessairement hostiles, si leurs vœux sont respectés. Afin de ramener Baine, les PJs devront entrer en contact avec au moins trois liches (voir plus loin). Il en existe une trentaine, ce sont des situations type qui sont décrites ci-dessous, mais le MD peut en imaginer bien d'autres. Chaque liche est accompagnée d'une description de son repaire et du moyen d'y pénétrer, car les entrées sont toujours secrètes. Toute la difficulté tient à la personnalité des liches. Elles sont dévorées par la soif de pouvoir et la mégalomanie, chacune croit être l'élue de Baine. Puisqu'elles se croient uniques, elles refusent d'admettre l'existence d'un ou plusieurs semblables, et il sera particulièrement ardu de les amener à collaborer. Un groupe particulièrement puissant peut bien entendu les contraindre par la force, cependant le cas serait bien moins intéressant à jouer que la subtilité et la duperie. Il faut néanmoins garder à l'esprit que les liches sont des êtres hautement maléfiques et versatiles.

**Atelier.** Le repaire est protégé par un *Mur de Force*. De l'autre côté se trouve un grand atelier dont les trois alcôves renferment des **Golems d'Argile** en mode attente. Il y a 30% de chances que la **Liche de Baine** se trouve dans cette salle. Sur la table d'opération se trouve un golem à moitié construit. Sur le plan de travail se trouvent des outils de sculpture. Dans la bibliothèque on trouvera un *Manuel des Golems (Argile)*, et des parchemins (prêtre) de *Façonnage de la Pierre* (x4), *Fusion dans la Pierre, Pierres Acérées, Transmutation de la Pierre en Boue* (x3), *Animation de la Pierre* et *Séisme*. Un grand coffre contient également des sacs d'argile et une *Baguette de Conjuración d'un Élémental de Terre* (12 DV, 3 charges). Au fond de l'atelier, une porte mène au tombeau de la liche. C'est là qu'elle se repose lorsqu'elle ne travaille pas à l'atelier.

**Portail.** Le repaire est dissimulé par un *Mur Illusoire*. Au-delà se trouve une enfilade de petites salles au plafond bas. L'une d'entre elles est éclairée par des candélabres à la flamme rouge magique. Au centre est dessiné un pentacle, à travers lequel une **Liche de Baine** tente de faire venir une créature issue du Baator.

**Repos.** De nombreux groupes d'aventuriers ont un jour tâché de nettoyer les souterrains des liches, souvent pour s'approprier leurs trésors. Il est arrivé que certaines d'entre elles soient laissées pour morte. Le repaire de celle-ci se trouve derrière un éboulis. Quand le gros des roches aura été déplacé, un passage vers la chambre mortuaire apparaîtra. Elle est petite (à cause des effondrements successifs) et ne comporte qu'un lit à baldaquin sur lequel repose une **Liche de Baine**. A priori, il ne s'agit que d'un cadavre ordinaire, car elle ne fait pas un mouvement. En fait, elle est restée bloquée dans cette pièce si longtemps qu'elle a perdu la mémoire et la raison. La liche est persuadée qu'elle est morte. Si on tente de la stimuler longuement, elle finira par esquisser de faibles mouvements et émettre des plaintes. Elle agira ensuite comme si elle flottait dans un rêve. C'est la plus facile à convaincre, puisqu'elle fait à peu près tout ce qu'on lui demande docilement.

En sondant les blocs de pierre entassés le long des murs, les aventuriers pourront se rendre compte qu'une autre pièce, plus grande, est dissimulée par un éboulis. Elle contient deux squelettes, dont un serre encore une épée rouillée ; ce sont les restes d'aventuriers venus jadis affronter la liche. Il est possible qu'ils aient sur eux du matériel d'aventure, voire des objets magiques, à la guise du MD.

**Temple.** La visite de ce repaire sera indispensable pour le déroulement ultérieur des événements. On y entre en poussant un mur sur pivot. De l'autre côté s'étend un long couloir éclairé par des torches. Un **Golem d'Os** est pendu au plafond et guette les intrus.

**Golem d'Os :** CA 0 – TAC0 3 – DV 18 (90 PV) – #Att. 2 (poings 3d6) – PX 18000. Une fois par jour le golem poussera un hurlement si affreux que ceux qui ratent un Js Vs Mort magique à -2 sont tués sur-le-champ. Il n'encaisse que des demi-dégâts pour les armes non contondantes. Aucune arme ne peut le toucher si son bonus magique est inférieur à +2. Le golem est immunisé à tous les sorts sauf *Fracassement* qui lui inflige 5d6 points de dégâts.

Au bout du couloir, derrière la porte de chêne vermoulue, une parodie de cérémonie a lieu dans l'église troglodyte. Sur les bancs de messe ont été assis des cadavres desséchés d'humains, le foin qui a servi à les remplir jaillit par leurs bouches ouvertes. Derrière l'autel se trouve une **Liche de Baine** en vêtements de cérémonie, visiblement très absorbée par son sermon. Elle accueille ses « nouveaux fidèles » avec beaucoup d'enthousiasme. S'ils gâchent la célébration, elle les attaquera sans pitié. S'ils se contentent d'observer pendant l'heure qui suit, elle terminera et sera alors disponible pour communiquer. Lui faire remarquer que les fidèles sont des pantins bourrés de paille serait très offensant. Lui parler de ramener Baine, en revanche, la transfigurerait. La sacristie contient des ouvrages sacrés du culte de Baine. Le plus volumineux d'entre eux contient un sortilège unique, très puissant, qui peut permettre d'attirer la dépouille du Dieu Noir sur le Plan Primaire. Le malheur est que la liche a besoin de deux autres grands prêtres pour mener à bien ce rituel, et elle est persuadée d'être le dernier. Mais Baine était prévoyant, lorsqu'il changeait en liches ses grands prêtres, il leur transmet ce savoir en pensant que s'il était détruit un jour, ces morts-vivants seraient là pour l'éternité et le ressusciteraient. Ainsi, il faudra convaincre la liche que d'autres grands prêtres existent, même s'ils sont des insectes comparés à elle.

**Geôle.** Un sort de *Mur de Pierre* a été lancé pour dissimuler l'entrée d'un réseau de grottes naturelles. A l'intérieur flotte une inquiétante brume bleue qui recouvre entièrement le sol, néanmoins, les aventuriers sentent sous leurs pieds les centaines d'ossements humains brisés qui le jonchent. Le domaine est également le repaire de 2d6 **Goules Blêmes** occupées à sucer la moelle des os les plus frais.

On sort de cet enfer par un escalier qui plonge encore plus loin sous terre, vers un couloir humide où se trouvent plusieurs cellules. A travers les barreaux, on distingue différents appareils de torture, une table à écartèlement, une *Mater Dolorosa*. L'une des chambres du couloir est une crypte abritant le tombeau de la **Liche de Baine**, mais elle ne s'y trouve pas. Elle est occupée dans une autre chambre, au milieu de laquelle se trouve un pilier.

Des chaînes magiques retiennent prisonnières contre ce pilier trois **Banshee** qui poussent d'horribles hurlements. La liche ne cesse de les harceler à l'aide d'un tison magique et les interroge depuis un siècle à propos d'événements que leur mémoire a effacés. Cette liche est la plus maléfique de toutes, elle risque d'attaquer les aventuriers pour en faire ses prochaines victimes.

**Caserne.** Un bouton discrètement placé à la base d'un mur permet de le faire s'abaisser à la hauteur du sol. De l'autre côté, un corridor étroit et quelques volées de marches mènent dans une vaste salle rectangulaire où résonnent des dizaines de grognements furibonds. De très nombreux **Zombies** se dressent ici, protégés par quelques pièces d'armure sommaires. Même s'ils sont agités, ils restent bien alignés sans quitter leur poste. La **Liche de Baine** qui vit en ce lieu apportent des cadavres frais qu'elle plonge dans un bassin où bouillonne une substance verdâtre. Ils en ressortent changés en zombies, et la liche leur donne des armes rouillées et un semblant d'armure. Son but est de constituer une armée qui lui servira à envahir Zhentil « *pour y restaurer une foi aveugle et indéfectible dans les préceptes de Baine* ». Une pièce annexe contient le tombeau de la liche.

### **Les liches sont réunies**

A ce stade, les aventuriers ont réussi à se joindre trois liches qui vont travailler de concert pour ramener Baine, en utilisant le sortilège découvert dans un des livres sacrés du Dieu Noir (voir ci-dessus). Les liches consacrent le lieu dans lequel elles vont travailler, puis commencent leurs incantations. Tout ce qui est autour d'elles va disparaître, révélant à la place un champ désolé de pierres noires ; dans les cieux flottent de gros nuages roses parsemés de poussière argentée, il s'agit du Plan Astral. On peut distinguer un corps dérivant dans la brume. En faisant des gestes compliqués, les liches fabriquent à partir du néant de lourdes chaînes d'argent qui aussitôt achevées se dressent vers les nuages, et s'attachent au cadavre flottant. Puis, en tirant de toutes leurs forces sur les chaînes, les liches parviendront à le ramener centimètre par centimètre vers leur monde. Le rôle des aventuriers est de les couvrir en éliminant les **Adeptes** qui affluent vers le lieu afin de voler le corps. Quelques uns des monstres arrivent même en tombant du ciel.

Finalement, le corps touche le sol, et le décor reprend son aspect initial. Baine semble humain, même s'il fait deux têtes de plus que les hommes les plus grands. Il porte une armure noire et un gant fait de rubis et de diamants, aux doigts griffus, à la main gauche. Son visage est orné d'une épaisse barbe noire en biseau. Sa peau est laiteuse, on devine à travers un fin réseau de veines bleutées. Le corps est glacial, inerte. Sa poitrine est grande ouverte, offrant un cœur gros comme celui d'un bœuf, qui est noir et racorni mais luit d'un éclat doré. Le cœur aura un étrange pouvoir sur les aventuriers. Dès qu'ils le voient, ils ressentent l'envie irrésistible de le voler et de s'enfuir avec. D'ailleurs, c'est ce qu'ils vont faire, déjà leurs doigts fébriles se tendent vers la dépouille. Mais ce sacrilège entraînera la colère des **Liches de Baine**...

**Liches de Baine (3) :** CA 0 – TAC0 5 – DV 20 (d8) – #Att. 1 (toucher 1d10, Js Vs Sorts ou *Emotion : Désespoir*) – RM 25% – Moral : Fanatique (17-18) – PX 25000.

**Combat :** Chaque round, une liche peut lancer avec chacune de ses mains une boule d'énergie négative de flammes vertes et bleues, qui cause 3d10 points de dégâts (moitié pour les créatures immunisées au Froid). Elle a toutes les habiletés d'un prêtre maléfique de niveau 20. Elle est immunisée aux charmes, sommeil, affaiblissement, métamorphose, froid, électricité, poison, folie et mort, et aux armes au bonus magique inférieur à +2. L'eau bénite lui inflige 1d6 points de dégâts, 1d10 si elle est consacrée par un prêtre de Lathandré.

En admettant que les aventuriers soient toujours vivants, ils n'ont plus qu'à emballer le cœur de Baine, qui s'est remis à palpiter, et à quitter Zhentil au plus vite car leur étrange paquet peut leur attirer des ennuis. Près des cadavres desséchés des liches se trouvent également des tas de chaînes d'un bleu luminescent, celles-là mêmes qui ont servi à ramener Baine du Plan Astral ; il serait judicieux de les ramasser et de les garder pour plus tard, ces objets magiques sont assez exceptionnels et sont quasiment dépourvus de masse.

### **Attentat contre sa Seigneurie**

Avant de partir de Zhentil, les aventuriers seront peut-être tentés de porter un coup décisif aux forces du Mal en éliminant Orgauth, d'autant plus qu'ils peuvent se douter de sa nature démoniaque. Si l'idée ne leur vient pas, elle peut être suggérée soit par Fzoul Chembyrl, dont ils ont pu stratégiquement se rapprocher, soit par un agent espion des Ménestrels en poste à Zhentil, rencontré dans une ruelle sombre (les Ménestrels sont une organisation secrète qui œuvre contre le Mal en général, à moins que cet agent ne soit Fzoul portant un déguisement magique).

Quoi qu'il en soit, s'ils veulent affronter Orgauth, ils devront le débusquer dans ses quartiers généraux. Les gardes les laissent entrer, puisqu'ils sont accueillis en bienfaiteurs, mais il faudra les combattre à leur sortie, soit

une vingtaine de guerriers de niveau 5 à 10. Orgauth quant à lui conserve sa forme humaine les deux premiers rounds, avant de prendre sa véritable apparence, il recouvre alors son plein potentiel de points de vie.

Seigneur Orgauth, maître de Château-Zhentil, nabassu (Tanar'ri majeur)

FOR 16 DEX 16 CON 15 INT 15 SAG 16 CHA 18

AL CM – CA –1 (DEX, armure de plates +2) – TAC0 11/10 – #Att. 3/2 (*Epée Bâtarde* +2 2d4+3) ou 1 (*Arc court de distance* 1d4+1) – Objets magiques : armes magiques, armure, *Yeux d'Aigle*, *Anneau d'Influence Humaine*, *Amulette des Langues*. Sous forme démoniaque : CA –5 – TAC0 7 – DV 7+20 (74 PV) – #Att. 3 (*Epée Bâtarde* +2 2d4+9, Gourdin barbelé 1d6+7, Morsure 3d4) – RM 50% – Moral : Sans Peur (20) – PX 16000 + 10000 points de quête.

**Apparence :** Les nabassus sont des créatures nées dans les Abysses mais ayant grandi sur d'autres plans, dans lesquels elles ont prospéré et acquis du pouvoir en massacrant et dévorant les humains. Les nabassus communiquent par télépathie. Ils ressemblent à des gargouilles de plus de 2 mètres de haut, dotées d'une peau et d'une paire d'ailes apparemment faites de cuir. Leurs muscles sont noueux, leurs pieds et leurs mains pourvus de longues griffes, leurs yeux couleur gris acier, et leur immense bouche est garnie de crocs acérés.

**Habilités et pouvoirs spéciaux :** Tous les tanar'ri (même les moindres) possèdent les capacités magiques suivantes : *obscurité 5 mètres de rayon*, *infravision* et *téléportation sans erreur*. La plupart peuvent également ouvrir un *portail* pour faire venir d'autres tanar'ri. Les tanar'ri sont affectés par les différents types d'attaque de la manière suivante : Argent 100% (50% pour les majeurs et suprêmes), Electricité 0%, Feu magique 50%, Feu normal 0%, Froid 50%, Gaz 50%, Poison 0%.

Les tanar'ri possèdent une forme de télépathie qui leur permet de communiquer avec toute créature intelligente, quelle que soit la langue de celle-ci. Les tanar'ri dotés d'une intelligence moyenne et supérieure peuvent également tenir une conversation. Les armes magiques des tanar'ri, forgées dans les Abysses, se dissolvent à la mort de leur possesseur. Lorsque tel n'est pas le cas, c'est qu'elles venaient probablement d'un autre endroit.

Les nabassus possèdent également quelques capacités de voleur : mouvement silencieux (40%), se cacher dans l'ombre (55%) et attaque sournoise x2. Ils ne peuvent être blessés que par des attaques magiques +2 ou meilleures, ou des armes de fer forgées à froid. Leur Force est de 19 (+7 d'ajustement aux dégâts).

Leur regard mortel oblige la cible à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi elle se transforme en blême (ou en goule si elle n'était que demi-humaine) en l'espace de 10 jours. La mort du nabassu ou un sort de délivrance de la malédiction permettent d'inverser le processus en cours ; par contre, une fois que ce dernier est terminé, il est irréversible.

Ils ont toutes les capacités magiques communes aux tanar'ri, plus les suivantes : *absorption d'énergie* (au toucher), *régénération* (1 Pv par heure), *silence 5 mètres de rayon* et *toucher vampirique*. Trois fois par jour, ils peuvent ouvrir un portail pour tenter de faire venir 2-20 mânes, 2-5 cambions ou un autre nabassu (45% de chances de réussite). Lorsqu'ils se trouvent dans les Abysses, ils peuvent automatiquement conjurer 2-5 blêmes par jour. Ils peuvent se rendre éthérés à volonté, deux fois par jour. De plus, toute créature vivante qui s'approche à moins de 3 mètres d'eux doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie, sans quoi elle est paralysée pendant 1d8 rounds (une fois par rencontre maximum).

## Quitter Château-Zhentil

Les aventuriers avancent sans se retourner. Les rues leur paraissent étonnamment calmes et désertes, en fait tous les volets et les portes sont clos, ce qui ne peut être le fait que d'un ordre exprès du pouvoir en place. Les portes de la ville ne sont plus qu'à une portée de javelot lorsque Fzoul Chembryl leur barre la route. Une douzaine de **Tyrannoëils** bavant et menaçant surgissent des ruelles adjacentes pour les encercler. Le prêtre en colère leur crache au visage :

« Vous les braves chevaliers des Contrées du Mitan, vous venez à Château-Zhentil pour voler une relique sacrée du culte du Dieu Noir, et vous espérez vous en tirer à bon compte ? Je vous anéantirai avant que vous n'ayez fait un pas de plus ! Yeux des Ténèbres, détruisez ces blasphémateurs ! »

Les **Tyrannoëils** ne font pas un mouvement. Leurs yeux sont fermés, ils semblent en proie à une intense réflexion. Fzoul commence à s'impatienter et leur rappelle leur serment d'allégeance, il va jusqu'à lancer un coup de pied dans une masse de chair en lévitation près de lui. Alors l'un des monstres s'exprime au nom de tous les autres :

« Fzoul, nous avons juré de te servir, mais tu n'es qu'un humain, et les affaires qui concernent notre race doivent être traitées avec plus de soin que les tiennes. Notre bien-aimé père Gzemnid est en grand danger, nous allons voyager à son secours. »

Sur ce, tous les monstres se volatilisent. Fzoul est hébété, puis se met à trépigner de rage. Il ne fait pas le poids face à un groupe d'aventuriers expérimentés. Il utilise donc son *Mot de Rappel* pour se transporter dans son refuge du Grand Pays Gris de Thar. Les aventuriers sont à présent libres de retourner chez eux.

### **Le Conseil de Sigil se réunit**

Les aventuriers vont devoir relater aussi précisément que possible leurs aventures au sein des Royaumes Oubliés. Les Sensats sont particulièrement excités par ce récit d'aventures dans un monde lointain, la présidente de séance a du mal à obtenir le calme. Les aventuriers mesureront une nette croissance de leur cote de popularité, à l'exception des éventuels membres de la Garde Fatale, dont le comportement de plus en plus lunatique et violent provoque la colère et le rejet de la part des autres citoyens.

Si les aventuriers parlent du cœur de Baine, ils provoqueront de vifs remous dans l'assistance. Les orateurs les plus anciens les accusent d'être totalement irresponsables et d'avoir rapporté dans les murs de la Cité des Portes un prétexte suffisant pour un autre conflit éternel semblable à la Guerre Sanglante. Les plus jeunes affirment que le Cœur est en sécurité à Sigil par le pouvoir de la Dame des Douleurs, et qu'il vaut mieux le savoir ici qu'entre les mains des Adeptes, ces créatures dont les buts restent encore indéterminés. Si les aventuriers parlent des chaînes astrales qui ont servi à ancrer Baine, le Conseil leur demandera de les leur remettre pour une analyse poussée. Un collège de mages sera spécialement affrété pour cette tâche.

Après les aventuriers, c'est un groupe de **Dabus** qui va intervenir durant la séance. Le fait est historique. Les **Dabus** ne se mêlent *jamais* des affaires de quiconque, ils se contentent de reconstruire ce qui a été détruit à Sigil. D'ailleurs, ils ne savent ou ne veulent même pas parler, et s'expriment à l'aide d'images flottant dans les airs, qui forment des rébus énigmatiques (voir le livret des monstres dans la boîte *Planescape*). S'ils veulent parler c'est qu'une chose grave est en train d'arriver, pas seulement grave pour les misérables termites qui pullulent dans Sigil sous couvert de factions plus absurdes les unes que les autres, mais grave pour Sigil elle-même, la ville-entité. Jusqu'à présent, lorsqu'un envahisseur se présentait, la Dame des Douleurs n'avait qu'à fermer les Portes et l'importun errait indéfiniment en périphérie de la ville, ou dans le labyrinthe construit pour le châtier.

A présent, Sigil est menacée par un ennemi d'un genre nouveau. Son pouvoir va au-delà de l'espace temps, il peut où qu'il se trouve tordre les portails et les forcer. Pour la première fois depuis des années, la Dame des Douleurs a surgi des entrailles de la Ruche et marché à sa rencontre ; il s'agissait du Maître des Adeptes, cet étrange colosse en armure sur son disque flottant. La Dame a levé une main et serré son poing, et le monstre a été aussitôt aspiré dans un dédale, tandis que sûre de son succès la reine de Sigil est retournée aux profondeurs. Quelques dizaines de minutes plus tard, le sol de la rue où l'incident avait eu lieu s'est mis à enfler comme une bulle de savon, et a explosé en projetant en l'air des tonnes de gravats. Dans le gouffre se trouvait le Maître des Adeptes, sa cape écarlate à peine froissée. Les dabus ont accouru pour réparer les dégâts, et se sont figés en voyant le colosse s'extirper de la faille. Ensuite, il a marché jusqu'à un autre portail et s'est volatilisé. Il semblerait qu'il entre dans Sigil comme bon lui semble, ce qui veut dire qu'il pourrait revenir n'importe quand, et probablement dans de mauvaises dispositions après ce qui lui est arrivé. Il faut impérativement l'identifier et le détruire.

## **2. Et maintenant ?**

Tous les éléments sont mis en place pour jouer une campagne d'une douzaine de séances dans de nombreux décors, et face à de multiples adversaires. Si Baine était le cœur, Gzemnid, le seigneur tyranoeil, sera tout naturellement l'œil. Les personnages-joueurs devront s'aventurer dans son royaume en Outreterre, conformément à la prédiction de Dame Amandine. Le Sang Impur peut représenter Juiblex, le dieu des vases, limons et gelées (chapitre dans un royaume souterrain) ; les Bras de la Destruction est peut-être une référence à Hiddukel, le maléfique dieu serpent à deux têtes (chapitre se déroulant parallèlement sur Krynn et dans les Abysses) ; le Cerveau Omniscient désigne sans doute Ilsensine, le dieu suprême des illithids (d'où le service que les pirates gith ont rendu aux Adeptes, chapitre qui entraînera les aventuriers dans les Cavernes de la Pensée). Mais **ce ne sont là que des suggestions**. Selon les mondes qu'il a envie d'explorer, le MD est tout à fait libre de désigner d'autres puissances pour incarner les fragments du Dieu Oublié, ou de rajouter d'autres organes pour multiplier les scénarii sur ce thème. Mais au juste, qui est le dieu oublié ? Et qui est son serviteur en armure ? Pour le découvrir, il faudra obligatoirement inclure dans la campagne, à un moment ou à un autre, les épisodes suivants :

### **Le cave se rebiffe**

Lorsqu'ils auront accumulé plusieurs fragments de Puissances (auxquels il ne faut pas omettre de donner certains pouvoirs individuellement et d'autres lorsqu'ils sont réunis, comme pour l'artefact *La canne aux sept fragments*), les personnages-joueurs s'attireront encore plus d'hostilité de la part de leur adversaire en armure.

Tôt ou tard, une confrontation aura inévitablement lieu. Qu'elle se déroule dans Sigil ou n'importe quel monde lointain, elle s'avèrera un désastre pour les aventuriers, que rien ne prépare à lutter contre une telle furie.

Pour commencer, l'ennemi va utiliser les événements situés sur le poitrail de son armure ; en les ouvrant, il va déclencher une immense force gravitationnelle centrée sur lui-même. Lorsqu'il se sera bien acharné et aura tordu et démolé tout ce qui se trouve autour, il va faire quelque chose qu'il ne fera qu'une fois au cours de cette campagne : il va avancer un pied en dehors du disque de pierre qui le porte, et le poser à terre quelques dixièmes de seconde. Sa masse est infinie. Un tremblement de terre d'une violence inégalée secouera le terrain sur des centaines de kilomètres à la ronde, un rift va s'ouvrir – l'Anneau de Sigil pourrait bien devenir les deux demi-anneaux de Sigil ! – et l'onde de choc projettera en l'air tout ce qui vit. Au cours de ce cataclysme, le personnage en armure, qui cherchait avant tout à faire une démonstration de sa force, s'en retournera d'où il est venu... pour un temps. Si les personnages-joueurs se montrent efficaces dans la collecte des fragments de Puissances, il n'a aucune raison de les interrompre avant qu'ils aient accompli leur quête, quitte à les anéantir juste après.

## **Le chapitre des révélations**

Lorsqu'ils comprennent qu'ils n'ont plus le choix, les Ysgard finissent par cracher le morceau, et racontent leurs légendes. Bien qu'ils soient tous infiniment vénérables, beaucoup des dieux d'Ysgard n'étaient pas nés quand survinrent ces événements tragiques.

« Il y avait alors dans leur glorieuse cité, au sommet du Bifrost, un dieu craint et haï de tous, à tel point qu'il n'avait jamais reçu de nom et que personne n'avait jamais levé les yeux vers sa face suppurante de noirceur. Tout ce qu'il touchait pourrissait instantanément, puis se régénérait dans une forme corrompue et amorphe, plus vivace que jamais. On dit que c'est en touchant un morceau de bois qu'il donna vie à la race des trolls, tellement détestée par les hommes du Nord. Mais malgré la présence de cette chose abjecte dans leur cité, les autres dieux d'Ysgard devaient admettre qu'eux-mêmes n'avaient jamais eu à se plaindre de ses actes, ni n'étaient menacés.

« Une nuit, tous les dieux firent le même rêve. C'était le Ragnarøk, la mort des dieux au cours d'une bataille qui plongerait le monde dans les ténèbres. Ils n'avaient aucune idée de quand surviendrait le Ragnarøk, ni de ce qui le déclencherait, néanmoins la peur l'emporta sur leur volonté, la peur noua même les tripes du grand Odin, et tous ensemble ils décidèrent qu'un tel cataclysme ne pouvait qu'être le fait du dieu sans nom, et qu'à présent qu'ils étaient directement menacés, ils devaient le détruire. Leur aversion était si forte que ni Thor ni Odin n'osaient s'acquitter de cette tâche ; ils pensaient qu'en touchant cette chose corruptrice, ils seraient maudits à jamais. Alors pour la deuxième fois ils firent preuve de lâcheté. Ils marchèrent parmi les hommes, et s'en allèrent trouver le plus fier, le plus glorieux et le plus puissant des guerriers mortels, un chef barbare appelé Krimcairn. Son courage et son cœur pur le préserveraient peut-être de la souillure maléfique du dieu sans nom.

« Après avoir répété leur plan, les dieux passèrent à l'action. Thor lança de toutes ses forces un harpon sur le dieu sans nom, en l'attaquant par derrière, ce qu'il n'avait jamais fait et ne referait jamais. Ce harpon était le même qui lui avait servi à ferrer Jormungard, le serpent universel, et à le tirer de l'océan ; personne ne pouvait se délivrer de son étreinte. Une fois le dieu sans nom solidement attaché, les autres dieux se détournèrent, donnèrent une épée à Krimcairn, et lui ordonnèrent de couper le bouc émissaire en morceau. Après un travail acharné, durant lequel il avait croisé plusieurs fois le regard fielleux et terrifiant du dieu sans nom mais ne lui avait pas arraché la moindre plainte, Krimcairn parut à nouveau devant les dieux, épuisé et couvert d'ichor mais en bonne santé.

« Les fragments du dieu sans nom furent disséminés au hasard dans de nombreux univers. Déjà le pouvoir de revitalisation se manifestait, et chacun adoptait une forme de vie qui lui était propre, sans pour autant se souvenir de son existence précédente. Les dieux ont dû cacher leur méfait en sachant que d'innombrables mortels auraient à souffrir de tous ces nouveaux dieux abjects qu'ils avaient créés ; cependant cela valait mieux que le Ragnarøk, durant lequel tous les dieux chuteraient, et les mortels privés d'idoles périraient à leur tour à coup sûr. Tous les dieux-fragments ensemble étaient mille fois moins dangereux que celui qui n'a pas de nom.

« Quant à Krimcairn, son destin fut des plus tragiques. Il était le seul à partager le secret des dieux, et à connaître la véritable nature de Baine, de Juiblex ou d'Ilseine. Loki, qui était en Ysgard le dieu le plus fourbe, n'hésita pas une seconde à le poignarder dans le dos, tandis que les autres hésitaient sans parvenir à une juste décision. Loki fut critiqué un moment, mais tout le monde s'accommoda bien vite de son geste. On décida tout de même d'offrir à Krimcairn des funérailles exceptionnelles. Odin construisit pour lui un drakkar de bois précieux, d'acier et d'or, il souleva le bateau sur son épaule, et scruta les cieux. Lorsqu'il trouva l'étoile la plus brillante, il lança l'embarcation de toutes ses forces. »

Ce que les dieux ignorent, mais que les aventuriers comprendront peut-être, c'est qu'Odin a visé une étoile trop lointaine, qui vivait ses derniers instants et qui était devenu un trou noir quand le drakkar funéraire s'en approcha. Le pouvoir de régénération du dieu sans nom se manifesta encore, et créa une entité unique en son genre. Une armure animée d'une âme torturée, et renfermant en son sein... un trou noir !

Jusqu'à présent, les dieux se croyaient affranchi de la menace qui pesait sur eux. Mais la mort de Baine a eu pour effet de rendre à son cœur une étincelle de volonté propre. Assez de volonté en tout cas pour appeler son serviteur à travers la galaxie et le ranimer, tandis que depuis des siècles il dérivait sans but dans le Grand Ether de l'espace. Pour Krimcairn, pourvu de ses nouveaux pouvoirs, détruire quelques Puissances n'est pas une tâche insurmontable. Des dieux aussi chaotiques qu'Hiddukel pourraient même décider de lui offrir leur vie en sachant les buts qu'ils serviraient.

### **La mort du personnage en armure**

S'ils parviennent à tuer Krimcairn, les personnages-joueurs porteront un coup décisif aux Adeptes, qui se trouveront privés de leur lumière. Au MD de décider quand cet épisode surviendra ; il a peut-être envie de montrer à ses joueurs que les dieux d'Ysgard n'avaient pas complètement tort, et qu'en renaissant, le dieu sans nom provoquera bien un Ragnarøk qui décimera l'ensemble des panthéons.

Certes, les personnages ne sont pas des astrophysiciens, mais il doit être évident pour eux qu'ils ne peuvent accomplir cet exploit par des moyens conventionnels. Pour commencer, une armure qui peut contenir autant de puissance est forcément un artefact exceptionnel, plus résistant que tout ce que l'on peut imaginer. Ensuite, il ne faut pas réfléchir longtemps pour imaginer ce qui va se passer si cette armure est détruite.

Il existe tout de même un moyen de procéder, que les aventuriers mettront au point ou qui leur sera suggéré, selon leur inventivité. Une possibilité est d'utiliser les chaînes d'ancrage spatio-temporel, celles qui ont servi aux liches pour ramener la dépouille de Baine. Après avoir capturé Krimcairn dans ces chaînes, et l'avoir maîtrisé par un sortilège très puissant (une version améliorée de la *Sphère d'Otiluke*, que sais-je...), il faut le transporter dans le seul endroit où l'on peut libérer un trou noir sans danger : le Plan Quasi-Elémentaire du Vide. Une fois là-bas, il faut endommager suffisamment l'armure (un bon coup du harpon de Thor ? une épée +5 plantée dans chaque articulation ?) et se sauver très vite ! L'armure implosera sans aucun dégât sur la trame de l'espace-temps, grâce aux propriétés spécifiques de ce Plan Intérieur.

**J'espère que ces aventures seront à la hauteur des attentes des joueurs et des maîtres de donjon, qui ont une large part dans le succès de cette campagne à personnaliser. D'excellentes parties à tous !**