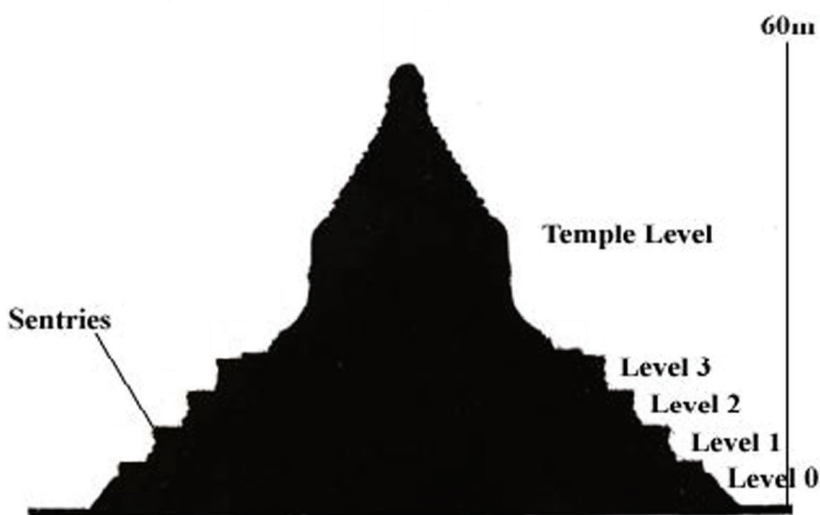
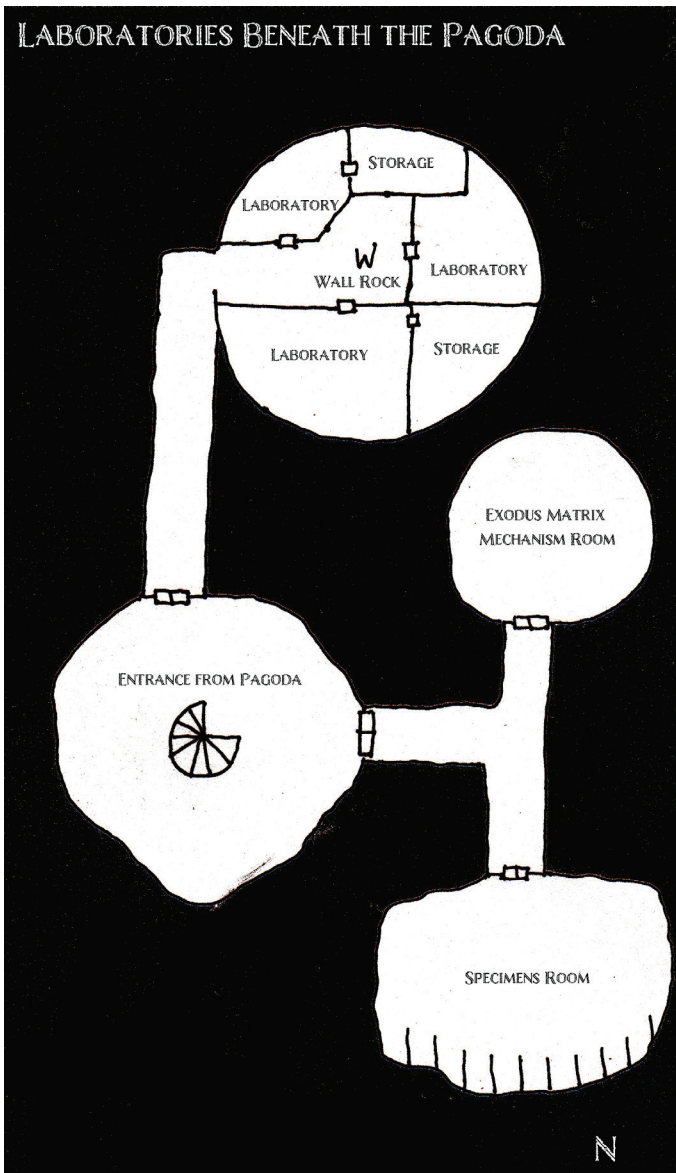


PLAN DE LA PAGODE



LABORATORIES BENEATH THE PAGODA



NIVEAU INFÉRIEUR

SOUS LA PAGODE

Laboratory : laboratoire

Storage : stockage

Wall Rock : Pierre du Mur

Entrance from Pagoda : entrée depuis la pagode

Exodus Matrix Mechanism Room : Pièce de la Matrice

Specimens Room : Pièce des Spécimens

LA MATRICE DE L'EXODE



Ce scénario orienté action fut utilisé lors des séances de test de RONEQUEST. À l'origine, il se déroulait dans Gwenthia, un univers collaboratif que nous espérons développer dans le futur. Nous l'avons adapté à un nouveau cadre de jeu, la Terre Dévastée.

LA TERRE DÉVASTÉE

La Terre Dévastée est inspirée d'auteurs comme Clark Ashton Smith, Jack Vance, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Mervyn Peake et Philippe Druillet. Pour l'instant, elle n'existe qu'à l'état de notes, qui serviront éventuellement à la publication d'un cadre de jeu.

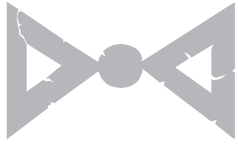
CE QUI S'EST PASSÉ AVANT

La Terre traversa bien des cycles d'évolution, jusqu'au point où il devenait impossible de différencier la science de la sorcellerie; la caste

des savants-sorciers naquit alors. Ces individus, souvent malavisés, parfois foncièrement mauvais, sondèrent les barrières entre les multitudes de mondes et découvrirent, à la fois consternés et émerveillés, que l'univers était dirigé par plusieurs entités, certaines pouvant être assimilées à des dieux. Dans leur folle arrogance, ils voulurent prendre place parmi elles ou les supplanter.

Leur impudence causa leur perte, car ils avaient éveillé la colère des Anciens... Ceux-ci leur transmirent d'abord les connaissances les plus viles et dangereuses qui soient, corrompant ainsi leurs esprits. Puis ils envoyèrent leurs agents démoniaques réduire à l'obéissance les rares qui auraient cherché à résister. Enfin, la Terre fut isolée du reste de l'univers par une magie d'une puissance au-delà des rêves les plus abracadabrants des savants-sorciers.

Durant des éons, la Terre fut pillée, dévastée, ravagée...



CRÉER DES PERSONNAGES POUR LE SCÉNARIO

Les personnages devraient être de culture Civilisée ou Nomade. Les personnages Civilisés sont originaires de la cité de la Nouvelle Carthage sur le continent de Kelleris. Ils n'ont pas besoin d'être des initiés de la Déesse de Lumière, mais ils auront sûrement déjà travaillé pour le Temple de la Déesse. Etant donné que les personnages sont censés être des Chasseurs de Sorciers, il vaudrait mieux éviter la profession de Sorcier. Un sorcier infiltré est possible, mais il devra se montrer très discret dans l'utilisation de ses pouvoirs...

Les personnages Nomades peuvent provenir d'une des tribus Xaranibiennes : marchands itinérants, voyageurs ou mercenaires qui servent de guides ou d'escorte sur la longue route longeant le Fleuve Xaran, et reliant la Nouvelle Carthage à la jungle Xaranibienne.

Les langues typiques sont le Carathic (Nouvelle Carthage) et le Ariban (Xaraniba). Les langues sont assez différentes, mais nombre de Xaranibiens apprennent au moins des bribes de Carathic.

LE MUR ANCIEN

Afin de réunir assez de matière pour créer l'immense mur qui enserrerait la Terre, les Anciens démantelèrent la plupart des planètes autour du soleil, ne laissant que la Planète Rouge et la Planète à l'Œil Carmin, qu'ils avaient en affection. Le mur était construit de telle façon que la lumière du soleil parvenait encore aux habitants de la planète, tout en offrant aux agents des Anciens des points d'observation facilitant la surveillance des humains. Ces agents, des demi-dieux et des créatures invoquées dont l'apparence était aussi terrifiante que les pouvoirs, vivaient dans les palais et les tombes du Mur; parfois, ils se plaisaient à se manifester aux humains sous la forme de rêves ou de cauchemars, semant ainsi les germes de la folie chez certains, ceux de la foi chez d'autres.

Depuis la Terre, tous voyaient la barrière distante et inatteignable qu'était le Mur des Anciens. Avec des télescopes suffisamment puissants, il était possible de discerner les palais et les tombes parmi les gravures baroques et gigantesques, et même la foule serpentante, bondissante ou volante des Serviteurs du Mur. Mais peu se livraient à de telles observations, de peur d'y perdre la raison.

LES SORCIERS

Avant la construction du Mur des Anciens, les sorciers dirigeaient et modelaient le monde à leur convenance, leurs pouvoirs croissant à la mesure de l'étiollement de leur éthique. Après l'intervention des Anciens, les quelques sorciers survivants durent se cacher à l'abri des regards inquisiteurs des agents des Anciens, qui les auraient tués sans hésitation.

Leur magie était encore redoutable et leur permettait de contacter avec des créatures démoniaques désireuses de secouer le joug des Anciens. Aussi, ils apprirent à la dissimuler.

Peu à peu, des conclaves de sorciers se formèrent; s'ils n'avaient guère l'occasion de communiquer entre eux, ils étaient tous unis par le même but : détruire le Mur et se venger des Anciens.

LES ANCIENS ET LEURS SERVITEURS

Les Anciens ne sont ni des démons ni des êtres malfaisants, mais ils n'ont pas de

moralité au sens où l'entendent les humains. Ils ont emmuré la Terre avant tout pour éviter que les sorciers puissent rivaliser avec eux.

Après avoir construit le Mur, les Anciens se sont retirés et seuls quelques-uns de leurs agents connaissent les sorts capables de les invoquer. Ces agents, les Serviteurs, sont les plus faibles des Anciens, certains vénérant même leurs congénères comme des dieux.

LA TERRE SOUS LE MUR

Par nécessité ou par caprice, les sorciers ont maintes fois remodelé la Terre, érigeant, engloutissant, fusionnant, ou divisant des continents entiers.

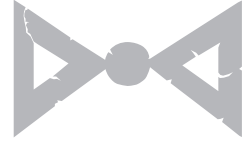
Aujourd'hui, quatre continents existent :

Gallearis, le continent septentrional, est une étendue glacée et désolée. On y trouve des tribus nomades vivant dans de grands navires de glace, de démons du givre libérés de leur sommeil pour former une armée fidèle aux sorciers, dans les vastes toundras, des troupeaux de mammoths et d'autres créatures adaptées au froid.

Tanarsis, le continent occidental, est dominé par l'Empire de Tanarsis, qui disposait autrefois des sorciers redoutables et qui, selon les rumeurs, protégerait les plus puissants des sorciers survivants. Les Tarnis ont fondé des religions sombres et mystérieuses à la gloire des Serviteurs du Mur, attirant ainsi de nouvelles formes de magie.

Kelleris, le continent oriental, est constellé de royaumes et de cités-États. Ses riches terres agricoles ou de pâturage en font un continent prospère. La principale puissance est le royaume de Nouvelle Carthage : bien qu'il vénère aussi les Serviteurs du Mur, il s'oppose à l'Empire de Tarnasis, dont les velléités expansionnistes s'étendent désormais à Kelleris.

Aussaris était autrefois le domaine du grand sorcier Urm, qui forma ce continent à partir des nombreuses îles de l'hémisphère sud. Maintenant, c'est une terre en grande partie stérile et démunie de magie. Si ses principaux habitants sont des tribus barbares qui vénèrent des divinités terrestres et solaires, des sorciers se sont aussi réfugiés ici.



HISTORIQUE

Dans le monde entier, adorer la puissante demi-déesse sorcière Jheru-Senna est possible d'une mort douloureuse. Pourtant, certains individus fous ou malavisés continuent d'invoquer son nom en secret. Les Chasseurs de Sorciers de la Nouvelle Carthage ont découvert un repaire d'adorateurs menés par une certaine Kandra Sa'Sath Ouris. Kandra et les siens se sont enfuis vers le sud, tuant au passage un prêtre de la Déesse de Lumière. Un tel meurtre ne pouvant rester impuni, les personnages ont pour mission de poursuivre Kandra et de la tuer.

Kandra a atteint la frontière du Xaraniba, un des « pays de la jungle » voisins de la Nouvelle Carthage. À proximité de la montagne surnommée Corne de Lern, elle a localisé un temple appartenant autrefois à Jheru-Senna. Ce temple détient certains secrets datant du temps où Jheru-Senna et ses fidèles pratiquaient des rituels innommables pour affaiblir les barrières entre les dimensions. Et Kandra compte bien arracher un de ces secrets et ainsi rétablir sa déesse à sa juste place.

Toutefois, l'arrivée de Kandra dans la jungle Xaranibienne n'est pas passée inaperçue. Un marchand Xaranibien a signalé sa présence.

LA DÉESSE DE LUMIÈRE

En réalité, la Déesse est un Serviteur du Mur ; elle vient de temps en temps sur Terre pour attirer des fidèles, drapée dans un manteau d'un éclat insoutenable. Son nom véritable étant imprononçable, les fidèles se contentent de la désigner sous le titre de Dame Lumière ou Déesse de la Lumière. Jadis, la Déesse menait en personne les traques de sorciers errants, et elle commande toujours une petite armée d'entités puissantes qu'elle emploie à l'occasion. Les prêtres de la Déesse craignent ces créatures et préfèrent donc utiliser des agents humains si possible. Justement, les personnages sont de tels agents.

Vonuslib Seliaris, le prêtre qui a engagé les personnages, est un religieux zélé et un farouche patriote de la Nouvelle Carthage. Il connaît non seulement les rituels nécessaires à l'invocation de la Déesse depuis le Mur, mais aussi des Sortilèges du Mur que lui a enseigné la Déesse.

VONUSLIB SELIARIS, GRAND PRÊTRE DE LA DÉESSE

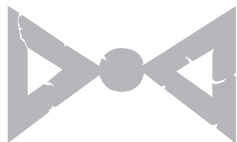
Cet homme d'âge moyen porte la robe dorée de la Déesse ainsi qu'un bandeau autour du front. Si son visage n'a en soi rien de remarquable, le désordre de sa crinière blanche tranche avec la netteté de sa barbe stylisée. Lorsqu'il parle, c'est d'une voix de baryton, volontiers menaçante, mais ses mots sont toujours choisis avec le plus grand soin. Son rêve ? Être invité dans le Palais de la Déesse et devenir son conseiller immortel.

Vonuslib reçoit les personnages dans le temple de la Déesse, un ancien mausolée en marbre vert et blanc situé au centre de la Nouvelle Carthage. Il leur relate les crimes dont sont coupables Kandra et les siens. À ses côtés se trouve Zaolo de Knust, le marchand qui a aperçu Kandra sur le chemin de Xaraniba. C'est un Xaranibien à la peau sombre qui fait du commerce de soieries avec la Nouvelle Carthage. Selon Zaolo, un jeune guide d'une tribu proche accompagnait le groupe de Kandra ; il était enchaîné par les chevilles et avait au cou une corde que Kandra tenait comme une laisse. « J'ai peur qu'il soit plus esclave que guide maintenant ». « Parmi les peuples de la jungle, nombreux sont ceux qui écoutent encore les adorateurs des vieux sorciers : le guide a dû être facilement dupé. »

S'il est questionné, Zaolo révèle s'être caché dans la végétation dès qu'il a entendu des voix : mieux vaut être prudent, car les bandits ne sont pas rares dans ces territoires... C'est ainsi qu'il a pu voir passer le groupe de Kandra. Vonuslib est sûr de la véracité du témoignage du marchand.

LE PLAN DE KANDRA

Elle désire réactiver la Matrice de l'Exode, un dispositif magique situé dans le temple de Jheru-Senna. La Matrice est capable de déchirer le tissu des dimensions : les adorateurs de Jheru-Senna l'avaient créée pour quitter la terre, mais Kandra veut inverser la Matrice afin d'invoquer une armée de démons qui l'aideront à se tailler un petit royaume dans les environs.



Par défaut, le scénario commence lorsque les aventuriers s'apprêtent à entrer dans le repaire de Kanra, une pagode dont le dernier étage forme le temple de Jheru-Senna. Histoire de laisser aux joueurs le temps d'introduire leurs personnages et d'ébaucher une tactique, le Maître de Jeu pourrait décider qu'il ont déjà surveillé le temple pendant quelques heures.

LA PAGODE

Bâtie sur une clairière naturelle, la pagode est une structure en pierre; elle se compose de trois niveaux, surmontés par un temple pourvu d'un dôme. Elle est manifestement ancienne : mousses, lianes et autres plantes grimpantes le recouvrent, et d'énormes morceaux des niveaux supérieurs se sont effondrés autour de la base. Dans les corniches et les surplombs les plus élevés, oiseaux et petits reptiles ailés ont établi résidence. Le bâtiment entier est penché, comme s'il avait été soulevé par la terre elle-même. Une odeur de décomposition empeste les environs.

Se doutant qu'elle a été suivie, Kandra a stationné quatre sentinelles aux niveaux supérieurs de la pagode. Ils ont une vue imprenable sur la clairière et peuvent facilement tirer sur quiconque la traverse. Un jet réussi de Perception est nécessaire pour repérer les sentinelles; les aventuriers devraient chacun avoir droit à un jet s'ils indiquent qu'ils vérifient la présence d'adversaires. Les sentinelles ne tirent que si les aventuriers quittent leurs abris. 24 mètres séparent le temple de la limite des arbres.

Les sentinelles combattent pendant 3 rounds, puis se replient à l'intérieur. Accordez à chaque sentinelle un jet de Discrétion pour la préparation d'une embuscade dans n'importe lequel des niveaux supérieurs de la pagode, sauf au Niveau du Temple.

Un personnage qui réussit un jet de Culture ou similaire sait que la pagode est typique de la 6^e dynastie de B'Haur, et que seule la partie supérieure de l'édifice est un temple, les niveaux inférieurs étant des logements. Une pagode B'Haur typique dispose aussi d'un sous-sol comprenant des salles au trésor et des laboratoires. En cas de Réussite Critique,

le personnage se souvient que Jheru-Senna naquit au temps de la Dynastie B'Haur et que ce fut elle qui en précipita la chute.

Quatre escaliers en pierre mènent au Niveau 1 de la pagode; ils sont très raides et recouverts de mousse, de plantes et de débris divers. Si les sentinelles tirent toujours sur les aventuriers, leurs jets d'attaque deviendront Difficiles, car l'angle de tir n'est pas idéal et leur ligne de vue est gênée par la raideur de l'escalier. Les aventuriers qui réussissent un jet d'Athlétisme parviennent en haut des escaliers sans encombre, les autres tombent jusqu'en bas des escaliers et subissent 1d6 points de dommages à une localisation, l'armure ne protégeant pas.

L'INTÉRIEUR

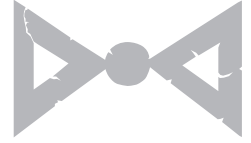
Les aventuriers entrent au Niveau 1. En dépit de la moiteur de la jungle Xaranibienne, l'intérieur de la pagode est frais et aéré. Des hordes de plantes rampantes et grimpantes ont envahi le sol parsemé de gravats. Des rats s'enfuient dans les ténèbres à l'approche de pas, tandis que d'innombrables variétés d'insectes tombent continuellement sur les cheveux et les tuniques. Les aventuriers qui réussissent un jet d'Endurance ignorent la nuisance causée par les insectes; les autres augmentent leur niveau de Fatigue d'un. Heureusement, bien que certains insectes mordent, aucun n'est venimeux.

À l'exception des deux sentinelles, les niveaux supérieurs de la pagode sont inoccupés : ce que Kandra cherche à activer est en dessous. Toutefois, une exploration des niveaux supérieurs peut apporter des informations intéressantes.

NIVEAU 0

Originellement dédié au stockage de denrée à l'administration, ce niveau est un labyrinthe de pièces en ruines, de corridors condamnés et d'amas de gravats. L'endroit est extrêmement sombre : seuls quelques trous au plafond laissent traverser occasionnellement la lumière du soleil.

Il faut 1d3 heures pour fouiller convenablement la zone (test de Perception). Déterminez aléatoirement ou choisissez un résultat parmi les suivants :

**1d8**

1. Les squelettes brisés d'une paire d'humains, sur lesquels un mur est tombé. Les outils à proximité suggèrent qu'ils étaient des pillers de tombes.
2. Dans une pièce remplie de débris, un sac en cuir comprenant trois petits paquets enveloppés de feuilles séchées et serrées avec une liane. Une fois ouverts, les paquets contiennent chacun une tablette en pierre recouverte de runes. Ces tablettes sont des codes magiques écrits dans une langue que seuls des prêtres de la Déesse de Lumière pourraient transcrire. Ils procurent respectivement une utilisation de ViveLame, Trouver Ennemi et Confusion. Une tablette est réduite en poussière une fois le sort qu'elle referme est lancé.
3. Un escalier en colimaçon descendant qui est complètement bloqué par des débris. Les aventuriers ne pourront pas le dégager.
4. Les restes d'une étagère de parchemins. Les parchemins sont à moitié ensevelis sous l'étagère tombée et la plupart se sont désagrégés. L'un d'entre eux semble être une carte, notant clairement la position de la pagode, ainsi qu'un point à 30-40 km vers le sud. Ce point marque en réalité l'emplacement où furent trouvés des morceaux du Mur des Anciens (voir page page 9), même si la carte ne donne pas plus d'indices à ce sujet.
5. Un escalier descendant, qui aboutit à une porte bloquée de l'autre côté. Cette porte conduit aux laboratoires et Kandra l'a condamnée. Elle dispose de 4 PA et de 40 PV, et finit par céder lorsqu'elle a été réduite à la moitié de ses PV.
6. Une épée rouillée et cassée nettement en deux.

7. Des inscriptions sur un mur, qui représentent le symbole de Jheru-Senna. Kandra les a gravées pour indiquer que le temple appartient de nouveau à la sorcière.

8. Le cadavre imposant et puant d'une bête hybride, un mélange de hyène, de félin et de loup.

Progresser vers le niveau inférieur implique de découvrir l'escalier et la porte verrouillée (5).

NIVEAU 1

Cette zone est largement ouverte, avec peu de pièces, les murs intérieurs s'étant presque tous écroulés. Les murs structurels sont recouverts de gravures blasphématoires glorifiant Jheru-Senna.

Il faut une heure pour fouiller ce niveau. Parmi les décombres, les aventuriers pourront trouver des pièces antiques d'une valeur de 150 pièces d'argent. Des escaliers mènent au Niveau 2 et au Niveau 0.

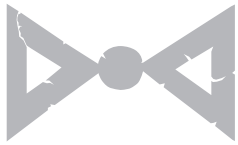
NIVEAU 2

De nombreuses pièces composent ce niveau : la plupart semblent être des chambres, privées ou communes. Les pillards ont enlevé tout le mobilier de valeur : il ne reste que des lambeaux. C'est aussi le niveau où les sentinelles de Kandra ont pris leur position de tir ; on peut d'ailleurs voir les restes d'un repas mangé à la hâte et une gourde. Les escaliers mènent au niveau 3 et au niveau 1.

NIVEAU 3

Dans cette grande pièce, soixante sarcophages sont disposés en spirale. La plupart ont été ouverts par des pillers de tombes ou des chercheurs de trésors. Les couvercles des sarcophages sont lourds : il faut un test de Force Brute pour desserrer un couvercle et une FOR combinée de 40 pour le soulever. Au centre de la spirale, un grand sarcophage couvert repose sur un catafalque.

Fouiller ce niveau prend 1d3 heures, et des jets de Perception réussis révèlent les éléments suivants :



1. Bien que des noms et des représentations de personnages soient gravés sur les sarcophages, aucun ne semble avoir contenu de corps, et même ceux qui sont scellés sont vides.
2. Le même symbole en spirale apparaît sur chaque sarcophage ;
3. Le sarcophage sur le catafalque est dépourvu de symbole ou de sceau, et il est chaud au toucher. En écoutant attentivement, on peut entendre un léger fredonnement, qui semble provenir du sarcophage.

Un jet de Perspicacité réussi aide à comprendre que le motif en spirale des sarcophages symbolise les orbites du Mur des Anciens autour de la Terre. Un jet de Culture ou Similaire permet de savoir que les sorciers B'Haur utilisaient souvent de tels dispositifs pour des rituels d'invocation de démons.

Des escaliers mènent au niveau du temple ou descendent au niveau 2.

NIVEAU DU TEMPLE

Les escaliers depuis le niveau 3 ont des marches larges et de faible hauteur. Des statues finement sculptées d'humains ou de créatures démoniaques ponctuent l'ascension; la plupart sont cassées ou effritées par l'âge. Le Niveau du Temple est dominé par un dôme imposant, situé à 20 mètres du sol. Le dôme est peint dans un bleu très profond, et les planètes du système solaire sont clairement représentées. Durant l'ère des sorciers, les cavités représentant les planètes étaient remplies avec d'énormes bijoux aux couleurs correspondant aux planètes représentées. Bien entendu, ces bijoux ont été dérobés depuis longtemps, et les cavités sont désormais occupées par des oiseaux et des insectes.

Des alcôves profondes encerclent la base du dôme; nombre des statues qu'elles contiennent ont été réduites à l'état de débris, dont une partie est éparpillée sur le sol.

Les décombres d'un grand autel sont aussi visibles au centre de la pièce; l'autel a dû être brisé par des pilliers de tombes.

Le sol est parsemé de lianes, de plantes, de guano, de gravats, d'os d'innombrables variétés d'animaux et même de quelques humains :

les restes des repas du gardien autoproclamé des lieux.

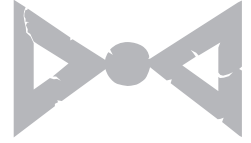
Ce gardien se nomme Danse d'Une Aile, un iqari fou qui niche dans une des alcôves vides du temple. Un iqari est un mélange effrayant d'aigle et d'humain, qui vit habituellement dans les montagnes. Toutefois il arrive qu'un iqari soit rejeté par ses pairs; il devient alors sauvage et peut voyager sur de grandes distances pour trouver la solitude. C'est de loin le type d'iqari le plus dangereux.

Danse d'Une Aile considère que le temple est son «aire», et le protégera contre tous les intrus. Aussi longtemps qu'il parviendra à résister à sa psychose, il surveillera les personnages et jaugera leur force. À chaque round, effectuez un jet de Volonté pour Danse d'Une Aile. En cas de réussite, il résiste à sa psychose et n'attaque pas immédiatement. En cas d'échec, il se lance à l'attaque. Les personnages peuvent aussi le repérer grâce à un jet de Perception réussi, ce qui leur permettra de l'attaquer en premier ou bien de tenter de communiquer avec lui.

La tactique préférée de l'iqari consiste à plonger depuis l'alcôve pour empaler un adversaire avec sa lance. Il utilise aussi ses griffes pour attraper des armes, ciblant en priorité les arcs et les boucliers, qu'il relâchera une fois revenu en hauteur. Ses ailes sont tellement larges qu'un coup d'aile peut atteindre jusqu'à trois adversaires humains en une seule attaque. Cependant, lorsqu'il est en l'air, l'iqari peut uniquement attaquer avec ses griffes ou une aile, car il n'a pas le temps d'attaquer avec toutes ses armes naturelles en plein vol. Il n'emploiera son bec que pour donner un coup de grâce, de peur de trop exposer ses yeux.

Le Cri Paralysant de l'iqari force les personnages qui sont à 5 mètres ou moins de lui à effectuer un Jet d'Opposition d'Endurance contre la compétence de Cri de l'iqari. Ceux qui échouent sont paralysés par le son horrible pendant un round entier; le cri les assourdit aussi pour la durée du combat, les empêchant de communiquer verbalement. Ceux qui réussissent sont seulement assourdis pendant 1d6 rounds.

Chaque utilisation réussie du Cri Paralysant coûte un point de magie à l'iqari.



Malgré sa folie, Danse d'Une Aile peut communiquer avec les humains grâce au langage des signes. Il est au courant de la présence de Kandra et de sa suite, mais ne s'en soucie guère, car ils n'ont pas encore dérangé son « aire ». Cependant, il craint et déteste la magie ; si les personnages parviennent à engager une conversation avant qu'il attaque ou après l'avoir capturé, ils peuvent éventuellement le convaincre que Kandra est la véritable ennemie et ainsi s'en faire un allié.

NIVEAU INFÉRIEUR

Le niveau inférieur, accessible depuis la porte barrée du niveau 0, contient les laboratoires et chambres d'expérimentation des sorciers qui occupaient autrefois la pagode.

Ces sorciers avaient récupéré sur un site à 30 km du temple un morceau du Mur des Anciens, surement délogé par une chute de météorites. Ce morceau avait servi non seulement à attirer des démons, mais aussi à créer la Matrice de l'Exode. Les expérimentations sur les démons capturés ont résulté dans la création d'hybrides, dont un est encore vivant : l'Hybride d'Ombre, laissé sur place par les sorciers lorsqu'ils ont activé la Matrice de l'Exode.

Maintenant que Kandra a trouvé les mécanismes de la Matrice de l'Exode, Jheru-Senna la guide pour inverser ses effets et invoquer une multitude d'Engances de la Nuit dans le sarcophage du niveau 3. Elle a aussi relâché l'Hybride, qui attaquera instinctivement tout non-adorateur de Jheru-Senna.

Comme Kandra et les siens opèrent dans ce niveau, des torches et des lanternes ont été disposées pour que Kandra et les siens puissent travailler dans de bonnes conditions de visibilité. Les lieux restent cependant très sombres, avec de grandes zones d'ombre : le niveau de Difficulté des tentatives de Discrétion baisse de un.

PIÈCE D'ENTRÉE

La porte barrée du niveau 0 mène à un escalier en colimaçon, assez large pour deux personnes côte à côte, qui descend sur 10 m vers la Pièce d'Entrée.

LA PIÈCE DE LA MATRICE

Des formules magiques très puissantes sont gravées du plafond au sol de cette pièce. Elles sont connectées au catafalque du niveau 3. Hélas, elles ne peuvent pas être détruites.

Le jeune guide Xaranibien, Uziri, se trouve ici. Il est pieds et poings liés et dans un état de terreur extrême. Kandra compte le sacrifier (et peut même être surprise en train d'accomplir le sacrifice) pour achever le sort d'inversion.

Uziri a tout juste 12 ans ; il est gracile et très nerveux, mais aussi un expert de la faune et de la flore locales. Ses statistiques ne sont pas importantes, sauf son Savoir Régional, à 85 %. Comme il a accompagné Kandra depuis sa capture, il peut aider les personnages à cerner les plans de la sorcière.

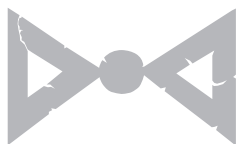
PIÈCE DES SPÉCIMENS

Cette pièce servait à des expérimentations sur les démons capturés. Elle est en piteux état, et aucun des anciens équipements ne fonctionne (machines bizarres et matériel de laboratoire). Les nombreuses cellules abritaient autrefois les diverses créatures créées par les sorciers ; elles sont toutes vides désormais.

LES LABORATOIRES

Le reste du niveau est un réseau de quatre laboratoires utilisés pour toutes sortes d'expériences liées à la sorcellerie dimensionnelle ou à d'autres disciplines plus banales. Au centre de cette zone, une pièce scellée contient un morceau du Mur des Anciens, de la taille d'une tête. C'est un objet d'une grande puissance : Jheru-Senna n'a eu besoin d'en utiliser qu'une toute petite partie pour construire la Matrice de l'Exode.

Jheru-Senna a scellé la pièce du Mur à l'aide de sorts très puissants, qui prendraient des mois d'études minutieuses pour être déchiffrés. Mais cela n'empêche pas Kandra de tenter inlassablement sa chance. Si elle parvient à invoquer les Engances, sa tâche sera facilitée.



ADVERSAIRES

Deux gardes sont postés dans la pièce d'entrée. Ils entendront toute tentative pour forcer la porte barrée du niveau 0, et prépareront alors une embuscade, attaquant les deux premiers personnages arrivant en bas de l'escalier.

Deux gardes patrouillent dans les laboratoires.

L'Hybride passe la majorité de son temps dans la Pièce des Spécimens (60 % du temps), mais peut errer dans les laboratoires (20 %) ou dans la pièce d'entrée (20 %).

Kandra se trouve soit dans la Pièce de la Matrice, soit dans le laboratoire à l'est de la Pièce du Mur. Elle est toujours accompagnée par trois gardes du corps.

Durant la nuit, Kandra se trouve dans la Pièce de la Matrice, dans un état de transe, en train d'activer le sort d'inversion. Lorsqu'elle entame son incantation, les murs commencent à craqueler, libérant des volutes noirâtres.

Le reste du temps, elle est dans le laboratoire, travaillant sur des calculs pour accéder au Mur. Le manque de réussite de ses recherches la met de mauvaise humeur, mais elle est obsédée par le succès. Sa magie est une forme de sorcellerie spécialisée dans l'invocation et le contrôle de démons surnommés Engeances de la Nuit.

ARRÊTER KANDRA

Si Kandra parvient à atteindre la Matrice de l'Exode et qu'elle passe 6 rounds entiers sans être gênée, elle active l'inversion et entame l'invocation de soixante démons, qui apparaîtront dans le niveau 3 à raison d'un par round. Une fois commencé, le sort ne peut plus être stoppé; les aventuriers ont alors intérêt à fuir...

Si les aventuriers empêchent Kandra d'activer la Matrice et qu'elle parvient à s'échapper, alors ils deviendront ses ennemis jurés.

Si elle est tuée, l'esprit de Jheru-Senna disparaît avec elle. Toutefois, un Maître de Jeu retors peut décider que l'esprit de Jheru-Senna tente de posséder un des PJ... Les gardes survivants diront qu'ils ont été ensorcelés dès le départ, ce qui est vrai.

PNJ

VONUSLIB SELIARIS

Cet homme d'âge moyen porte la robe dorée de la Déesse ainsi qu'un bandeau autour du front. Si son visage n'a en soi rien de remarquable, le désordre de sa crinière blanche tranche avec la netteté de sa barbe stylisée. Sa voix de baryton aux accents menaçants tranche avec sa diction posée et son langage châtié.

LES GUERRIERS DE KANDRA

Kandra dispose de neuf guerriers, tous ensorcelés, qui accomplissent une variété de tâches d'escorte et de sentinelle. Ils ne connaissent pas de sort et craignent la magie. Pour plus de facilité, ils disposent tous des mêmes caractéristiques. Les compétences martiales changent selon la fonction, comme suit :

- ⇒ 2 Sentinelles de la pagode, Style de Combat Brigand 70 %;
- ⇒ 4 Sentinelles du Niveau Inférieur, 75 %;
- ⇒ 3 Gardes du corps personnels, 84 %.

Les guerriers en faction dans la pagode seront plus susceptibles de s'enfuir ou de se rendre que les autres. Toutefois, tous sont fermement dévoués à Kandra, qui leur a promis monts et merveilles lorsque Jheru-Senna sera ressuscitée. Chacun d'eux possède la Passion Loyauté envers Kandra à 75 %, ce qui peut être utilisé pour augmenter leurs compétences.

Amener ces guerriers à se retourner contre Kandra est donc une tâche difficile.

Caractéristiques						
(Moyenne)	Attributs			1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'Action		3	1-3	Jambe Droite	0/4
CON : 11	Mod. de Dégâts		0	4-6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 10	Points de Magie		15	7-9	Abdomen	0/5
DEX : 9	Mouvement		6 m	10-12	Poitrine	0/6
INT : 14	Rang d'Action		12	13-15	Bras Droit	0/3
POU : 15	Armure		Aucune	16-18	Bras Gauche	0/3
CHA : 13				19-20	Tête	0/4

Compétences : Athlétisme 44 %, Connaissance (Déesse de la Lumière) 80 %, Endurance 31 %, Esquive 34 %, Force Brute 25 %, Perspicacité 75 %, Volonté 73 %

Passions : Amour de la Déesse de Lumière 85 %

Magie :

Dévotion (Déesse de Lumière) 70 %, Exhortation 60 % ; Miracles : Consacrer, Lance Solaire, Extension

Réserve de Dévotion = 5

Style de Combat : Prêtre de la Nouvelle Carthage (Dague) 58 %

Armes :	Taille/Force Allonge		Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4+1	6/8

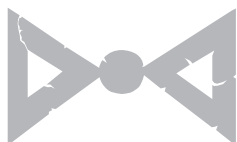
Caractéristiques						
(Moyenne)	Attributs			1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 15	Points d'Action		3	1-3	Jambe Droite	1/6
CON : 11	Mod. de Dégâts		+1d2	4-6	Jambe Gauche	1/6
TAI : 15	Points de Magie		13	7-9	Abdomen	2/7
DEX : 14	Mouvement		6 m	10-12	Poitrine	2/8
INT : 10	Rang d'Action		12	13-15	Bras Droit	2/5
POU : 13	Armure		Justaucorps en cuir, jambières	16-18	Bras Gauche	2/5
CHA : 8			matelassées, brassards d'avant-bras, casque en fer	19-20	Tête	6/6

Compétences : Athlétisme 35 %, Bagarre 40 %, Discrétion 65 %, Endurance 55 %, Esquive 58 %, Force Brute 45 %, Perception 37 %, Volonté 51 %

Passions : Loyauté envers Kandra 75 %

Style de Combat : Brigand (Arc, Bouclier, Cimenterre, Lance) 70 % / 78% / 84 %. Ce style dispose du trait Formation de Combat.

Armes :	Taille/Force Allonge		Dommages	PA/PV
Arc Court	G	-	1d6+1d2	4/4
Lance Courte	M	L	1d8+1+1d2	4/5
Cimenterre	M	M	1d8+1d2	6/10
Bouclier Viking	G	C	1d4+1d2	4/12



DANSE D'UNE AILE

Cet iqari a été chassé de son aire après avoir tué par mégarde un congénère lors d'une bataille pour la conquête d'une femelle. Il est consumé par le remord, et l'isolement l'a rendu fou.

Jusqu'à présent, Danse d'Une Aile n'a pas été dérangé par Kandra et ses guerriers. Mais il peut aider les personnages si ceux-ci parviennent à le convaincre des mauvaises intentions de la sorcière ou l'informent de l'existence de l'Hybride, que l'iqari voit comme une aberration à détruire dès que possible.

Caractéristiques (Moyenne)	Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 26	Points d'Action	3	1-3	Jambe Droite	2/8
CON : 16	Mod. de Dégâts	+1d8	4-6	Jambe Gauche	2/8
TAI : 20	Points de Magie	9	7-9	Abdomen	3/9
DEX : 20	Mouvement	6 m, 18 m (Vol)	10	Poitrine	0/10
INT : 9	Rang d'Action	12 (Pénalité d'Armure incluse)	11-12	Aile Droite	0/8
POU : 11	Armure	Plumes, Cuir : kilt et brassards d'avant-bras	13-14	Aile Gauche	0/8
CHA : 8			15-16	Bras Droit	1/7
			17-18	Bras Gauche	1/7
			19-20	Tête	2/7

Compétences :

Athlétisme 60 %, Bagarre 94 %, Cri Paralysant 65 %, Discrétion 55 %, Endurance 63 %, Esquive 88 %, Force Brute 79 %, Langage des Signes 34 %, Perception 86 %, Pistage 98 %, Survie 89 %, Volonté 51 %

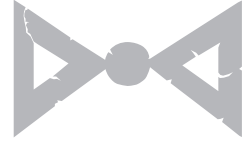
Passions :

Protéger Aire 95 %, Remord et Dégoût de Soi 90 %

Style de Combat : Guerrier Iqari (Bec, Coup d'Aile, Griffes, Lance) 85 %

Armes :	Taille/Force	Allonge	Domage	PA/PV
Bec	M	L	1d4+1d8	Comme la Tête
Coup d'Aile	M	C	1d6+1d2	Comme les Ailes
Griffes	C	C	1d3+1d2	Comme les Jambes
Lance Longue	G	TL	1d8	4/10

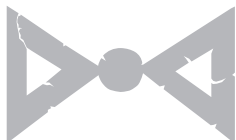
Le Cri Paralysant de l'iqari force les personnages qui sont à 5 mètres ou moins de lui à effectuer un Jet d'Opposition d'Endurance contre la compétence de Cri de l'iqari. Ceux qui échouent sont paralysés par le son horrible pendant un round entier ; le cri les assourdit aussi pour la durée du combat, les empêchant de communiquer verbalement. Ceux qui réussissent sont seulement assourdis pendant 1d6 rounds.



L'HYBRIDE D'OMBRE

Un mélange d'ombre, de bête et d'insecte. S'il possède la tête d'un cerbère, ses membres ressemblent à ceux d'une mante religieuse. Son corps ténébreux ne cesse de se matérialiser puis de se dématérialiser tous les quelques instants. L'hybride est vulnérable au Cri Paralysant de l'iqari : il perd 1d3 PV par localisation à chaque échec au test de Volonté contre le Cri. Il est aussi vulnérable aux armes ordinaires, bien que son corps étrange lui procure 4 points d'armure naturelle.

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 17	Points d'Action	3		1-3	Jambe Droite	4/8
CON : 18	Mod. de Dégâts	+1d6		4-6	Jambe Gauche	4/8
TAI : 19	Points de Magie	10		7-9	Abdomen	4/9
DEX : 14	Mouvement	8 m		10	Poitrine	4/10
INT : 10	Rang d'Action	12		11-12	Bras Droit	4/7
POU : 11	Armure	Naturelle, ombre semi-corporelle. Pas de pénalité d'Armure		17-18	Bras Gauche	4/7
CHA : 1				19-20	Tête	4/8
Compétences :						
Athlétisme 71 %, Bagarre 90 %, Discrétion 105 %, Endurance 79 %, Esquive 63 %, Force Brute 77 %, Perception 81 %, Volonté 80 %						
Passions : Loyauté envers Kandra 75 %						
Style de Combat : Ferveur Démoniaque 85 % (Griffes et Dents), Souffle Infect 75 %						
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV		
Dents	M	T	1d6+1d6	Comme la Tête		
Griffes	M	C	1d3+1d8	Comme les Bras		
Souffle	L'Hybride expire un nuage d'ombre toxique. En cas d'échec à un Jet d'Opposition d'Endurance contre le style de Combat Souffle Infect, la créature ciblée devient nauséuse et sera incapable d'agir pendant 1d4 rounds.					



KANDRA

Cette sorcière aux cheveux de jais est d'une beauté éblouissante : rares sont les hommes qui résistent à l'éclat ambré de ses yeux. Elle sait se montrer charmante et raisonnable, mais cette agréable façade masque sa volonté implacable.

En effet, elle est possédée par l'esprit à demi-conscient de Jheru-Senna, et elle veut la ramener à la vie. Elle lui servira alors de fidèle lieutenant et l'aidera à chasser les Serviteurs du Mur de la Terre.

Sa magie est le fruit de longues années d'études de textes ésotériques et de l'apport de l'esprit de Jheru-Senna. Elle possède les sorts Dominer (Hommes), Dominer (Engances de la Nuit), Invoquer (Engances de la Nuit), et Vampiriser (Force). Elle utilisera le sort Vampiriser (Force) contre tous ceux qui la menacent directement. Même sans avoir activé la Matrice, elle peut invoquer et contrôler un nombre limité d'Engances de la Nuit.

Si elle doit se rendre, elle tentera de s'échapper grâce à son sort de Dominer (Hommes) et à ses talents de séductrice.

Caractéristiques (Moyenne)		Attributs		1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 10	Points d'Action	2		1-3	Jambe Droite	0/4
CON : 12	Mod. de Dégâts	0		4-6	Jambe Gauche	0/4
TAI : 9	Points de Magie	15		7-9	Abdomen	0/5
DEX : 9	Mouvement	6 m		10-12	Poitrine	0/6
INT : 14	Rang d'Action	12		13-15	Bras Droit	0/3
POU : 15	Armure	Aucune		16-18	Bras Gauche	0/3
CHA : 13				19-20	Tête	0/4
Compétences :						
Athlétisme 52%, Connaissance (Jheru-Senna) 80 %, Endurance 49 %, Esquive 60 %, Force Brute 28 %, Influence 80 %, Volonté 81 %						
Passions :						
Loyauté envers Jheru-Senna 100 %, Haine des Anciens 100 %, Mépris des Hommes 90 %						
Magie :						
Invocation 76 %, Manipulation 65 %						
Ecole de Sorcellerie : l'Esprit de Jheru-Senna						
Sorts : Dominer (Hommes), Dominer (Engances de la Nuit), Invoquer (Engances de la Nuit), Vampiriser (Force)						
Réserve de Dévotion = 3						
Style de Combat : Prêtresse de Myceras (Dague, Épée Courte) 58 %						
Armes :	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV		
Dague	P	C	1d4+1	6/8		

ENGEANCE DE LA NUIT

Cet humanoïde fait d'ombre et pourvu de crocs noirs est un prédateur dépourvu d'intelligence. Il est très froid au toucher et son odeur est repoussante.

Bloc de statistiques simplifié

Points d'Action : 3

PA : 3 points d'armure naturelle

PV : détruit dès qu'elle est blessée.

Compétences : Discrétion 85 %, Force Brute 60 %, Esquive 55 %, Endurance 60 %, Perception 40 %, Volonté 60 %

Arme : Morsure 54 %, 1d3+1d2 dommages. En cas d'attaque réussie, l'Engance draine 1d6 points de POU à la cible qui rate un Jet d'Opposition de Volonté contre la Morsure.