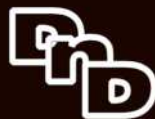


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

L'ORGUE DE MAGIE



L'ORGUE DE MAGIE

SCENARIO POUR 2 A 4 PERSONNAGES DE NIVEAU 8-10

INTRODUCTION:

L'aventure commence en hiver, dans la province d'Adenzar. Ce n'est pas le meilleur moment pour voyager. Certains étangs sont gelés et la neige recouvre tout le paysage. Il fait cependant très beau et la campagne est lumineuse. Les joueurs s'en soucient bien peu. La route vers Pharnys est un peu mieux entretenue que les autres mais il est quand même pénible d'avancer de la sorte dans la neige.

Les joueurs ont quitté le village de Parst ce matin et marchent déjà depuis quatre heures. Alors que rien, d'ordinaire, ne trouble la blancheur monotone du paysage, un des joueurs remarque une nuée de corbeaux qui tournoie devant eux, sur le chemin. Arrivés sur les lieux, ils font une triste découverte: un chariot s'est renversé sur le bord de la route: deux hommes morts gisent dans la neige. Le chariot a été mis à sac et les assassins ont apparemment emmené les armes des voyageurs (ceux-ci sont sans doute des marchands). Du chargement, il ne reste plus que quelques lambeaux d'étoffe et un coffre ouvert. Soudain, les joueurs entendent un râle venant de derrière le chariot. Un jeune homme encore vivant essaie de parler. Il a l'air gravement blessé. La neige est rouge autour de lui.

Quand il voit les joueurs, il sort péniblement un parchemin de sous son manteau: "*dangereux... ne répétez à personne... prenez... ne donnez à personne... danger... détruire... cacher... danger...*".

L'homme délire, s'évanouit et meurt peu de temps après.

Note au DM: Si les joueurs décident de sauver le marchand et de le soigner, ils s'apercevront bien vite que malgré les efforts, le blessé continue à tenir des propos incohérents, « *terrible secret... la convoitise de tous les puissants... danger... détruire avant qu'ils ne trouvent l'endroit ... leur secret...* ». L'homme est devenu fou et à part ces quelques minutes de discours fébrile, il restera prostré dans un état catatonique, complètement renfermé dans son monde intérieur.

Note au DM: Les joueurs peuvent fouiller, il n'y a plus rien d'intéressant ici. Le massacre est le fait d'une bande de brigands et n'a rien à voir avec le plan. Les routes sont peu sûres dans les environs de Pharnys.

PHARNYS:

Le voyage se poursuit sans autre incident. Les joueurs arrivent à Pharnys dans la soirée s'ils sont à cheval et le lendemain matin s'ils sont à pied. Si les joueurs ne connaissent personne, il leur sera conseillé de loger à l'auberge du "Tonneau qui craque". C'est d'ailleurs là que d'ordinaire se retrouvent les voyageurs peu fortunés.

Les prix sont bas et si les chambres ne sont pas très confortables, elles sont sûres car le propriétaire se charge sans ménagement des individus louches ou indésirables. Les chambres sont à 30 PC la nuit et tout le monde peut dormir dans la même chambre pour un supplément minime. Si les joueurs préfèrent le luxe, ils peuvent descendre à « La Pomme Penchée ». C'est mieux mais c'est 75 PC la nuit. On y dort dans de vrais lits avec des draps et les chambres ferment à clé.

Malgré le froid de la journée, la ville est très animée. Pour se rendre à l'auberge, les joueurs passeront par le riche quartier des artisans. Les boutiques et les étals s'alignent les uns derrière les autres, débordant de marchandises à vendre. Des poteries rouges ou blanches encombrant le passage. Après les potiers vient le tour des menuisiers qui remplissent la rue avec une multitude de meubles et d'objets en bois divers. De droite et de gauche, les joueurs se font interpellés par les marchands. Arrivés aux abords de l'auberge, les joueurs voient deux miliciens à cheval au milieu de la place, qui se préparent à faire une proclamation :

"Hier, dans les environs de Morendath, trois marchands, Rolmüs, Kadis et Ergentha ont été assassinés. Les personnes les connaissant ou ayant eu des rapports avec eux sont priées de contacter la milice. Merci de votre attention."

Bien sûr, les joueurs ont fait le rapprochement entre l'annonce et le chariot qu'ils ont vu la veille. Deux solutions se présentent à eux. S'ils veulent être honnêtes, ils se rendront à la milice (voir "la milice de Pharnys") sinon, passez au chapitre "Déchiffrer le plan".

LA MILICE DE PHARNYS:

Le poste de la milice se trouve non loin de la caserne de l'armée impériale. C'est un bâtiment cubique, sans élégance, dont la porte est gardée. Les joueurs seront très mal accueillis jusqu'à ce que le planton comprenne ce qui les amène. Ils seront alors conduits dans une pièce assez laide avec une chaise et un bureau.

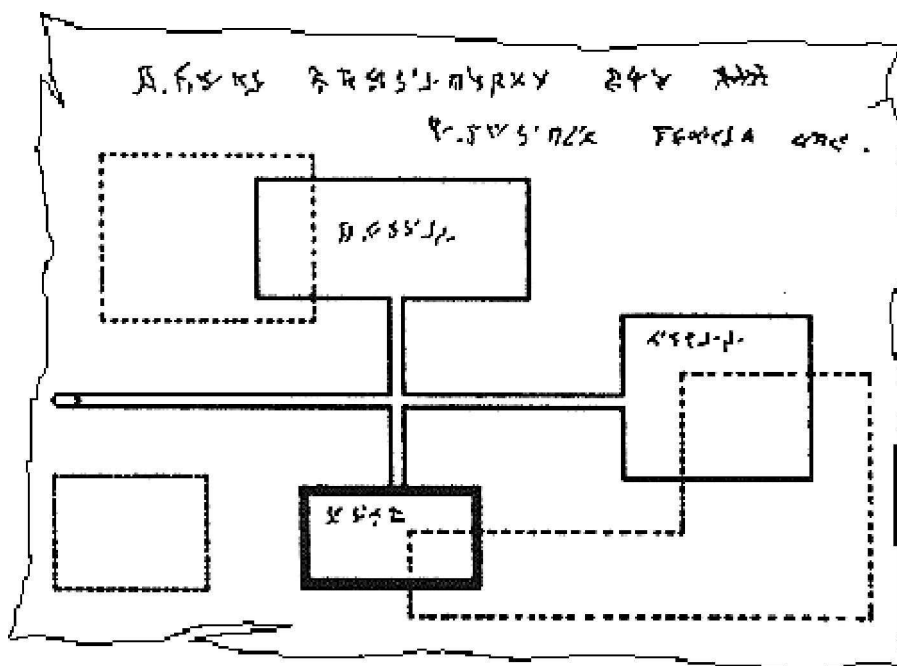
Ils y seront depuis à peu près un quart d'heure quand un officier supérieur, répondant au nom de Alomiv, entrera et prendra la chaise. Il interrogera séparément les joueurs pendant une heure en insistant sur l'existence d'un plan, sans valeur pour eux, mais qui intéresse la bibliothèque de Pharnys pour des raisons historiques.

Si par hasard un des joueurs veut être honnête (ça arrive...) et remet le plan a Alomiv, tous ses compagnons seront fouillés de la tête au pied. Ils seront ensuite accusés du meurtre des marchands et emprisonnés. Deux mois plus tard, quand l'armée aura terminé ses investigations, ils seront relâchés avec de vagues excuses.

Si les joueurs sous-entendent que le plan mérite une récompense, ils seront également fouillés et emprisonnés. En outre, les joueurs ne pourront soutirer aucun renseignement à l'officier car il ne sait rien. Après leur interrogatoire, ils pourront repartir mais ils seront suivis, plutôt maladroitement d'ailleurs, par un soldat débutant qui n'a jamais entendu parler du plan.

DECHIFFRER LE PLAN:

Le mystérieux papier a de quoi dérouter les joueurs: c'est un plan avec quelques annotations dans une langue inconnue.



Note au DM: Le plan est écrit dans une langue qui s'appelle l'Ebarii Shéanii. Ce langage primitif est entièrement composé de mots en rapport avec la magie. Il a longtemps été employé par une caste de magiciens qui cherchaient à prendre le pouvoir partout où cela était possible, avant d'être

découverts, pourchassés et persécutés. Aujourd'hui, l'ordre des magiciens n'existe plus depuis des siècles, mais l'utilisation de cette langue dans certaines provinces est encore considérée comme un crime et passible de la peine de mort.

Si les joueurs cherchent à connaître la signification des signes que ce parchemin contient, ils auront plusieurs possibilités: Soit ils se débrouillent par eux même (avec un « souhait », un « contact d'autres plans » ou tout autre moyen d'information magique). Il sera aussi possible à un Voleur d'utiliser ses compétences de lecture des langues (avec un malus de 10%) ou à un Barde (connaissances légendaires avec un bonus de +5%, car les grandes persécutions ont laissée de nombreuses traces dans les mémoires collectives).

Soit ils enquêtent à Pharnys et selon leurs méthodes d'investigations, les joueurs obtiendront les renseignements suivants :

L'armée: S'ils espionnent ou interrogent habilement les soldats, ils apprendront que les marchands ont eu un temps l'intention de vendre un objet au Très Saint Temple de la ville et que, sans raison apparente, ils se sont ravisés précipitamment et ont quitté Pharnys. C'est sans doute l'escouade armée chargée de les retrouver qui les a découverts assassinés dans la campagne de Morendath

La Grande Bibliothèque: A l'entrée de ce grand bâtiment, il y a une guérite destinée à la réception des visiteurs. Ils seront accueillis par un homme très courtois qui se fera un plaisir de les aider. Malheureusement, il ne sait pas traduire cette bizarre langue. Il sait simplement qu'il s'agit d'Ebarii Shéanii, un langage depuis longtemps oublié par la plupart des gens. Personne à la bibliothèque ne sera capable (ou ne voudra prendre le temps) de traduire ce langage. Il leur conseillera plutôt de s'adresser à un prêtre.

Les prêtres: on trouve des temples dédiés à presque tous les dieux des panthéons Nordiques, Egyptiens. Les joueurs seront dirigés vers un temple relativement important, non loin de la bibliothèque. C'est une grande bâtisse en pierre blanche à un seul niveau. La grande porte est ouverte. Le temple est entouré d'un petit jardin bien entretenu dont l'entrée est gardée par un jeune prêtre dans une guérite. La neige recommence à tomber et les prêtres qui allaient et venaient dans les allées se dépêchent de regagner le temple. Les joueurs seront très mal accueillis. Le jeune prêtre de l'entrée n'a de respect que pour les prêtres et les nobles. Il les laissera entrer quand il aura vu le papier. Bien sûr, il n'y comprendra rien mais il fera semblant. Il contactera son maître aussitôt par télépathie. A peine les joueurs se seront avancés dans le jardin, qu'un prêtre les abordera avec un sourire et demandera aux joueurs ébahis de lui montrer le document qu'ils ont amené avec eux. Ceux-ci auront tout intérêt à lui présenter une copie (de préférence incomplète) car le prêtre, qui lit un peu l'Ebarii Shéanii, cherchera à le prendre et à le garder pour lui. Il posera aux joueurs une multitude de questions sur la provenance du document. Il ne leur donnera pas la signification des symboles, prétextant qu'il ne connaît pas cette langue. En ressortant, les joueurs seront suivis par un novice.

L'école des scribes: Si les joueurs ne pensent pas d'eux-mêmes à y aller, donnez-leur l'idée d'une façon ou d'une autre. Elle est située à l'Université Impériale C'est un grand bâtiment à colonnes surélevé d'une dizaine de marches. Un milicien privé garde l'entrée. Les grandes portes sont fermées; on accède à l'intérieur par une porte de côté. Il est interdit d'entrer dans la bibliothèque si on n'est pas accompagné par un scribe. A la demande des joueurs, le milicien pourra aller en chercher un. Le scribe en question est un élève de l'école. Il a une trentaine d'années ce qui est jeune pour un scribe. Il aborde les joueurs de façon aimable et les fait entrer dans l'école. Il s'appelle Athinaïs. En entrant dans l'école, les joueurs peuvent voir devant eux le scriptorium. De nombreux élèves sont assis et copient des livres. C'est une grande salle largement vitrée dans laquelle la lumière du jour doit entrer longtemps. Toutefois, des bougies sont prévues près des pupitres. Athinaïs n'entre pas dans le

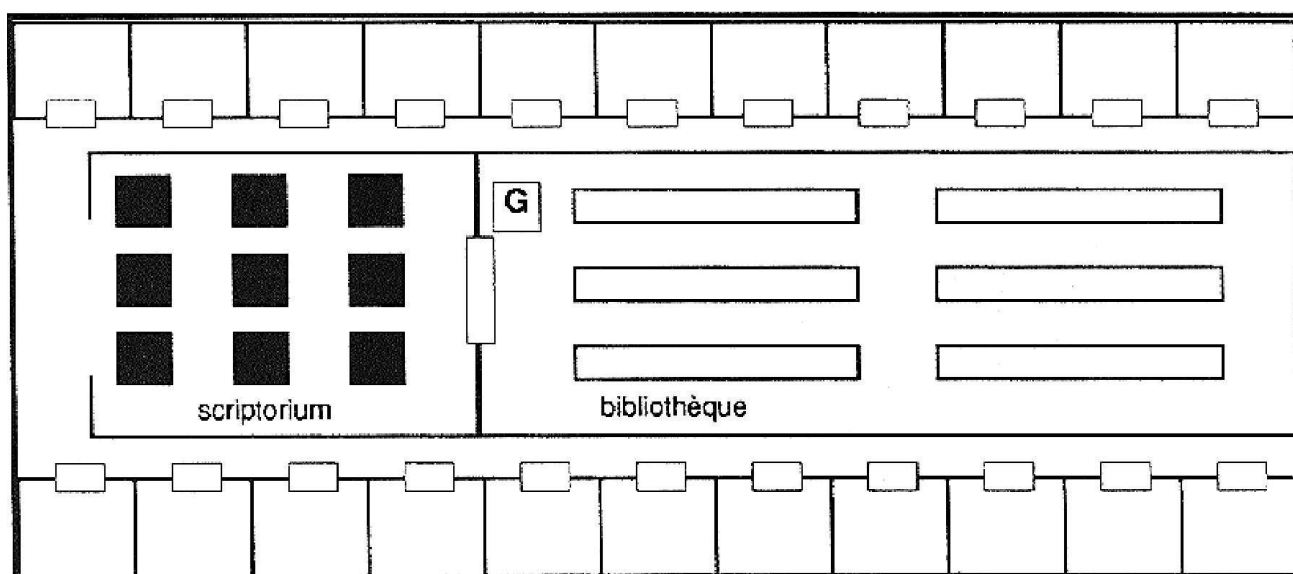
scriptorium mais le contourne sur la gauche et passe dans un long couloir sur lequel donnent de nombreuses portes. Il franchit la quatrième. La pièce est petite et peu meublée, juste un lit, un bureau avec une lampe à huile et une chaise. Des livres sont posés sur le bureau ainsi que de quoi écrire. Athinaïs fait asseoir les joueurs sur son lit, s'assoit devant eux sur la chaise, et leur demande ce qui les amène. Quand il voit le document, il réagit vivement, visiblement très intéressé, car il est justement en train d'étudier ce langage. Il n'est pas encore capable de déchiffrer couramment les symboles employés, mais il est prêt à aider les joueurs. Il est même d'accord pour garder le secret si les joueurs lui donnent une raison valable. Il leur donne rendez-vous le lendemain.

LE CAMBRIOLAGE DU SCRIPTORIUM:

Le lendemain, Athinaïs reçoit à nouveau les joueurs dans sa chambre. Il aurait bien voulu traduire le plan entièrement, mais depuis hier soir, le dictionnaire d'Ebarii Shéanii est sous clé. Aucun élève ne peut le sortir. De plus, ils ont tous été mis en garde contre d'éventuelles personnes qui pourraient amener un document en Ebarii Shéanii.

Il n'a rien dit à personne parce que l'histoire l'amuse. Ce qu'il a réussi à traduire l'intrigue mais pour finir, il lui faut le dictionnaire. La tentation devient alors très forte pour les joueurs d'essayer de s'emparer du précieux ouvrage. Dans ce cas, Athinaïs, décidément très coopérant, leur remet un plan de l'école avec globalement l'emplacement du livre dans la bibliothèque. Il le leur décrit comme un gros livre bleu avec sur la première page une représentation du système Ebarii.

Note au DM: Athinaïs ne peut pas les aider car les scribes sont tenus de rester dans leur chambre à partir du coucher du soleil. Sur l'arrière de l'école, il y a deux portes de service. Il se débrouillera pour que l'une d'entre elles soit ouverte la nuit, afin de faciliter le travail des "emprunteurs".



PLAN DE L'ECOLE DES SCRIBES

G Guérite du bibliothécaire de garde

Le livre se trouve donc sur l'une des étagères mais il y a de nombreux livres sur chacun des rayons. Il y a 20% de chances que les joueurs le trouvent dans la première demi-heure (+10% cumulatifs pour les demi-heures suivantes). Auparavant il faudra passer devant la guérite du bibliothécaire.

Note au DM: Jouez cette partie du scénario en fonction du comportement de vos joueurs, et surtout de leur discrétion. Sachez toutefois qu'à l'extérieur des bâtiments des miliciens bien intentionnés patrouillent continuellement, prêts à répondre à un appel au secours provenant de la bibliothèque...

LE PLAN LIVRE SES SECRETS :

Lorsque les joueurs se seront emparés du dictionnaire Ebarii Shéaniite, ils pourront soit le rapporter au scribe pour qu'il déchiffre le parchemin, soit s'en servir tout seuls afin de découvrir le secret qu'il renferme. Si malgré toute la bonne volonté d'Athinaïs les joueurs ne lui ont pas fait confiance et se sont débrouillés pour traduire le parchemin par leurs propres moyens, ils devront découvrir ce que signifie le message sibyllin qui parle de la grande porte de Taaz.

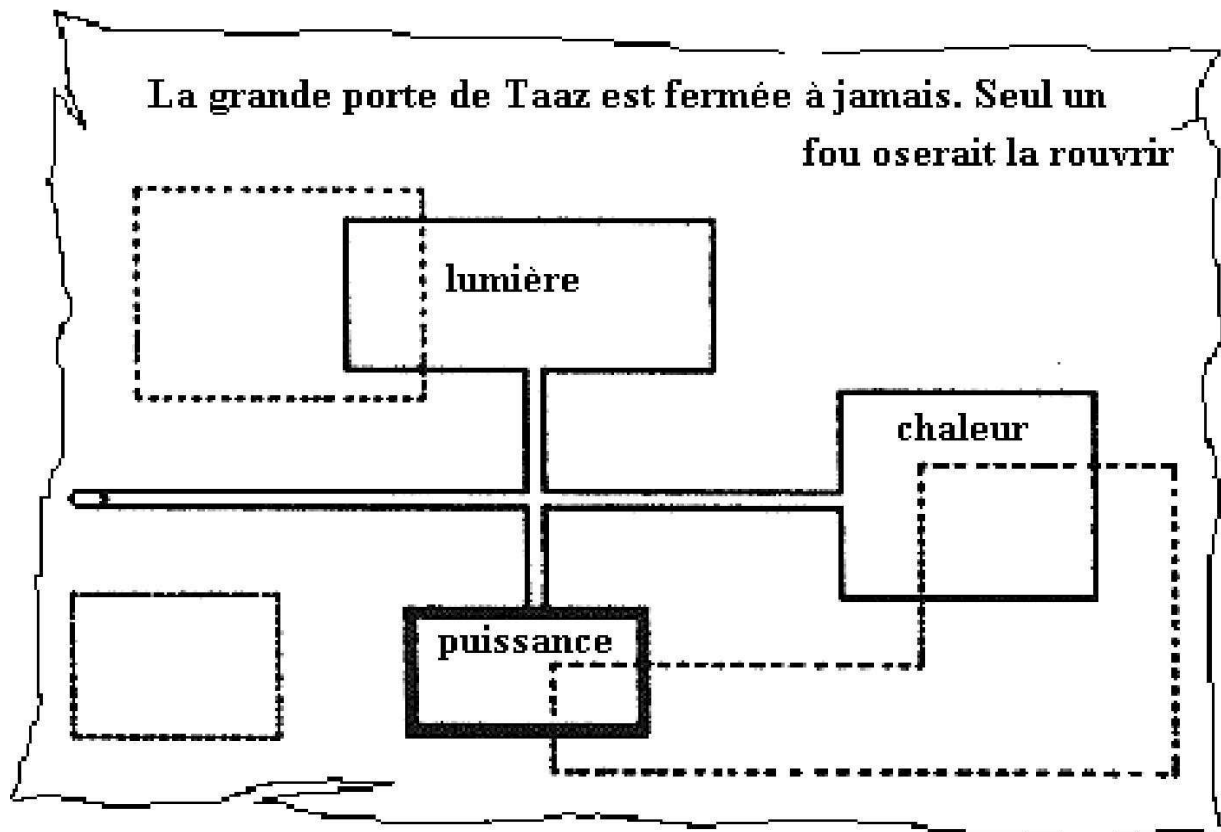
Si par contre c'est le scribe qui déchiffre les inscriptions, il leur apprendra tout ce qu'il sait sur Taaz (voir Annexe 1) et il demandera aux joueurs de retourner poser le dictionnaire où ils l'ont pris afin d'éviter d'éveiller les soupçons du grand maître des scribes, tout le monde sait qu'il est en train d'étudier ce langage...

Note au DM: Selon le comportement des aventuriers en ville, et le nombre d'institutions qu'ils ont contactés, ils auront éveillés les soupçons de pas mal de monde... Vous aurez à évaluer la quantité de personnes qui sont au courant de leur quête et la façon dont elles vont se comporter pour leur subtiliser le fruit de leur enquête.

- **L'Armée:** peu subtils, les généraux se contenteront de les faire suivre. S'ils ont le moindre soupçon confirmé que les aventuriers détiennent le parchemin, ils les feront arrêter (voir "la milice de Pharnys")

- **Les Temples:** cupides et avides de connaissances, ils feront suivre les aventuriers et chercheront à s'emparer du plan dès qu'ils seront certains qu'il a été traduit, afin de s'éviter une fastidieuse tâche de transcription.

- **La Guilde des Voleurs:** Si la guilde vient à être mêlée d'une façon ou d'une autre (à estimer en fonction des questions posées et des interlocuteurs que vos joueurs contactent) les aventuriers seront suivis de manière fort habile jusqu'à ce qu'ils découvrent l'emplacement localisé sur le plan, l'explorent et en ressortent avec ses richesses. C'est seulement à ce moment là que la guilde les frappera...



LE HAMEAU DE LA PIERRE PLATE:

Documentation (accessible dans la bibliothèque de Pharnys)

Dans la région de Rhom, il existe un hameau que l'on appelle Lieu-dit de La Pierre Plate. A cet endroit, des vestiges ont été retrouvés signalant la présence d'un vieux temple nommé Taaz. Le lieu-dit La Pierre Plate tient son nom d'une pierre blanche réputée Magique. En hiver, la neige n'y tombe pas. Si personne ne connaît cette légende, les joueurs pourront l'apprendre sur place en interrogeant les villageois.

Le lieu-dit LA PIERRE PLATE est un hameau d'une dizaine de maisons. D'allure assez pauvre, elles ont toutes l'air d'appartenir à des paysans. L'hiver, il n'y a pas grand chose à faire dans les champs alors beaucoup de monde traîne au village et reste dehors quand il ne fait pas trop froid. Au moment où arrivent les joueurs, la neige commence à tomber et les gens se dépêchent de rentrer dans leurs maisons.

Note au DM: Si les joueurs arrivent à intercepter un habitant, celui-ci indiquera rapidement la direction de la pierre. En insistant d'avantage et en réussissant un jet de 3 D6 sous Charisme, il acceptera éventuellement de faire entrer les aventuriers chez lui et de leur raconter les légendes de la Pierre en dégustant un verre de gnôle locale.

- Tous les ans, au début du premier mois de l'automne, une fête est donnée autour de la pierre. On y fait des offrandes de fruits et de grains pour que la prochaine récolte soit abondante.

- La sage femme villageoise prétend que si l'on place un enfant malade sur la pierre, il se relèvera guéri, si ses parents ont fait suffisamment d'offrandes et de prières.

LA PIERRE PLATE:

Du village part un chemin qui s'enfonce dans la forêt voisine. En le suivant pendant environ un kilomètre, on arrive à la clairière de la Pierre. Cette clairière est à peu près ronde, fait une dizaine de mètres de diamètre et en son centre est posée la Pierre. Elle est blanche, ovoïde, et mesure environ 2m de long sur 70cm de large. On peut voir que, conformément à la légende, la neige qui commence à recouvrir toute la clairière s'arrête à 50cm autour de la Pierre. Le sol à cet endroit a l'air boueux.

Les joueurs voudront certainement voir ce qu'il y a en dessous. La Pierre pèse environ 500 kg. Il leur faudra atteler trois chevaux pour la bouger, deux si les joueurs sont assez costauds pour les aider. S'ils ne possèdent pas de chevaux, ils pourront s'en faire prêter deux au village, mais si jamais ils disent qu'ils veulent déplacer la pierre, les villageois crieront à la profanation et les chasseront du village.

Avec des chevaux, des cordes, et en pataugeant bien dans la boue, les joueurs arriveront à déplacer la Pierre, mais apparemment, il n'y a rien dessous. Il leur faudra dégager la boue sur environ 30cm d'épaisseur pour trouver une dalle. Sous cette dalle, un tunnel s'enfonce en pente douce dans le sol.

LE LABORATOIRE DE SELEM'ABIRDA:

Il descend pendant environ 300m. A la lueur de leurs lampes à huile (qu'ils auront, j'espère, pensé à emporter), les joueurs découvriront que les parois du tunnel sont métalliques et il y fait au moins 20°C (ce qui explique la neige fondue sur la Pierre et aux alentours). Le bout du tunnel est éclairé de façon diffuse par des plaques de verre posées au plafond. Le couloir se termine en cul-de-sac au niveau de trois portes métalliques (voir plan en possession des joueurs).

LA SALLE DE LUMIERE:

La porte de la salle de Lumière s'ouvre facilement... si on sait crocheter. Sinon, il faudra la défoncer. Les joueurs seront impressionnés, voire effrayés par cette salle. L'ensemble de la pièce est composée de miroirs qui réfléchissent une lumière blanche très vive. Il est impossible de garder les yeux ouverts plus de 1 round sans perdre l'usage de la vue pour une durée de 1D6 heures (10% de chance d'être aveugle définitivement jusqu'à une « Guérison de la Cécité »)

LA SALLE DE CHALEUR:

La porte de la salle de Chaleur a de toute évidence souffert. Elle est bosselée et ses bords sont légèrement noircis. Comme elle est déformée, les joueurs devront la défoncer.

De toute évidence, il y eu une explosion dans cette salle. Les alentours sont noircis et le sol est déformé à l'endroit où a eu lieu l'explosion. Impossible de savoir ce qui a pu se passer mais le souffle a dû être puissant car il y a dans la pièce trois squelettes quelque peu disloqués.

Sur les murs couverts de suie, de nombreux leviers sont en position levée ou baissée (leur utilisation passée reste inconnue, mais il est sûr que de nos jours, aucun d'entre eux ne fonctionne). Une détection de la magie fera apparaître un texte gravé dans le mur carbonisé : « *pour débiter l'épreuve : prononcez le mot de commande* »

Note au DM: le mot de commande est « Selem'Abirda ». S'il est prononcé à haute voix, une multitude de bouches magiques déclencheront un petit rire narquois et commenceront à se chamailler pour savoir laquelle d'entre elle commencera à poser ses questions. Pour finir, les questions débiteront. A chaque mauvaise réponse, une boule de feu explosera dans la pièce. D'abord peu douloureuses, les explosions se feront de plus en plus dangereuses au fur et à mesure des réponses erronées (à la première mauvaise réponse: 1 D6, à la dixième mauvaise réponse: 10 D6 etc...)

Les questions sont destinées à juger la puissance et la connaissance de la personne interrogée. Elles sont entièrement basées sur le savoir et l'expérience. Chaque bonne réponse rapporte un point au « candidat », sans qu'il n'en sache rien, chaque mauvaise réponse lui soustrait un point. Une seule personne à la fois sera autorisée à entrer dans la salle. Elle peut en sortir librement à tout moment, mais s'il n'y a pas de présence vivante dans la salle, les questions ne sont pas posées et la boule de feu en cas d'erreur ne se déclenche pas.

Exemples non exhaustifs de questions:

- Combien de temps faut-il pour incanter le sort de "Poigne Electrique" ? (ou tout autre sort)
- Qui est le plus fort d'un Géant de Feu et d'un Géant des Nuages ?
- Pour un lanceur de sort, quel est le mort-vivant le plus dangereux de la Goule et du Spectre ?
- Combien l'Hydre possède-t-elle de têtes au minimum ?
- Combien de temps maximum faut-il à un Illithid pour vider le cerveau de sa victime ?
- Peut-on voler plus de 4 heures si on a bu une Potion de Vol ?
- Qui est capable d'utiliser une Baguette de Suzeraineté ?
- Comment empêcher l'utilisation d'un Anneau de Rayon X ?
- De quel Plan Élémentaire est originaire la Salamandre ?
- En combat au corps à corps, qui du Leucrotta et de la Harpie est le plus dangereux ?
- Combien de charge un Bâtonnet de Givre contient-il au maximum ?
- Quelles sont les armes préférées des Squelettes ?
- En combien de temps un Limon Vert pressé peut-il vous tuer, s'il a de la chance ?
- Une Potion d'Invisibilité à moitié bu fonctionne-t-elle normalement ?

LA SALLE DE PUISSANCE:

La pièce est totalement vide et sombre (Ténèbres Eternelles). Une fois découvert le moyen d'éclairer la salle de Puissance, un bien étrange tableau apparaîtra: quatre colonnes métalliques identiques sont placées par paires contre chacun des murs de la pièce, se faisant face. Entre chaque paire de colonnes se

trouve une espèce de boule d'énergie colorée qui ondule, se tord et tournoie de manière chaotique. Comme si elle cherchait à absorber la lumière.

Note au DM: Toucher une des deux boules d'énergie pure, même indirectement provoque instantanément une téléportation sur un Plan Para-Élémentaire. Chaque sphère d'énergie peut être touchée deux fois avant de disparaître. La boule du mur de gauche téléporte d'abord sur le Plan Para Élémentaire de l'Air puis sur celui du Feu. L'autre sphère conduit d'abord au Plan Para Élémentaire de l'Eau puis à celui de la Terre.

Chaque Plan est un environnement très handicapant pour les aventuriers qui y arrivent (une chute libre interminable pour le plan de l'Air, une exploration sous-marine pour le plan de l'Eau (la réserve d'air de leurs poumons d'aventuriers leur autorise 4 rounds de présence), un brasier (1 D3 points de dégâts par rounds) pour le plan du Feu et une inclusion dans la roche (mort définitive) pour le plan de la Terre.

Plan de l'Eau:

ELEMENTAL D'EAU: CA:2 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 5 D6 THAC0: 9 Défenses spéciales : Touché par armes +2

Plan de l'Air:

ELEMENTAL D'AIR: CA:2 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 2 D10 THAC0: 9

Att Spéciale: Tourbillon (inflige 2 D8 points de dégâts et tue créature de 3 DV ou moins) Défenses spéciales : Touché par armes +2

Plan du Feu:

ELEMENTAL DE FEU: CA:2 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 3 D8 THAC0: 9 Défenses spéciales : Touché par armes +2

Note au DM: Pour chaque combat, si au bout de 4 rounds les aventuriers sont vainqueurs, ils réapparaissent dans la salle de puissance, ils viennent sans le savoir de gagner 4 points. S'ils n'ont pas réussi à vaincre l'Élémental mais sont encore vivants, ils réapparaissent aussi dans la salle de puissance mais ne gagnent que 2 points. S'ils ont trouvés la mort, leur dépouille reste prisonnière du Plan Élémentaire où a eu lieu le combat.

Lorsque deux combats auront eu lieu dans les Plans Para-Élémentaires, une porte de lumière multicolore ou plutôt changeant sans cesse de couleur, s'ouvrira contre le mur qui ne comporte pas de colonnes. Y pénétrer mène directement dans la salle de l'Orgue de Magie.

L'ORGUE DE MAGIE:

La pièce est totalement vide, à l'exception de deux colonnes métalliques identiques à celles de la salle "Lumière". Sur un mur, des symboles bizarres et incompréhensibles sont dessinés. Les signes situés le plus à gauche sont verts, puis bleus, oranges, marrons, rouges et enfin blancs à mesure que l'on se déplace vers la droite.

Si l'on passe la main sur les symboles verts, la salle s'éclairera en vert, de façon diffuse, sans que l'on puisse dire d'où provient la lumière. En passant la main sur les bleus, la lumière deviendra bleue, sur les marrons, marron, et sur les rouges, la lumière devenue rouge clignotera.

Si les joueurs font marche arrière à ce stade, la lumière reviendra aux couleurs précédentes. Si on effleure les symboles blancs, un rayon lumineux part des quatre coins supérieurs de la pièce pour former en son centre une boule très lumineuse. Toute marche arrière devient impossible à partir de ce moment. Un grondement sourd s'élève dans la pièce, semblable au bruit du tonnerre. De temps en



temps, on entend de grands claquements. Si les joueurs ne s'enfuient pas par le téléporteur, ils verront peu à peu se matérialiser sur le sol, sortant de la boule lumineuse un énorme orgue énorme de trois mètres de hauteur.

Il comporte plusieurs centaines de touches et leviers. Il est incrusté de gemmes de toutes tailles et formes qui semblent toutes jouer un rôle dans ce mécanisme compliqué.

La première des choses à faire consiste à sortir de l'orgue un cylindre doré en actionnant un gros diamant servant de pommeau à un levier en or pur qui mesure 15cm de long et 3cm de diamètre. Ce cylindre est séparé en deux par une fine rainure. Si on fait tourner le diamant, le demi-cylindre du haut s'écartera en sens inverse du demi-cylindre du bas pour libérer un flacon de cristal cerclé d'un anneau métallique.

Chacun des leviers, une fois baissé fait s'ouvrir un tuyau de cuivre placé au dessus de l'orgue, libérant un liquide qui vient s'écouler jusqu'au flacon, auréolé de lumière mauve, qui semble être le cœur de la machine.

En appuyant sur trois pierres taillées, semblables à des diamants, et disposées en triangle, un violent éclair de plusieurs secondes se dégage du cercle métallique doré qui entoure le flacon.

Note au DM: Il s'agit d'un Orgue Magique capable de créer n'importe quelle potion. Le mage Selem'Abirda a trouvé le moyen de créer les ingrédients nécessaires dans les grand tuyaux en cuivre. Ceux-ci peuvent être libérés et mélangés dans un flacon magique qui subit alors l'effet d'un puissant rayon de son invention qui réduit le temps de fabrication et enchante le breuvage. Bien sûr, il existe tout de même un certain risque lorsque l'on mélange les ingrédients et tout enchantement n'est pas fiable à 100% (voir table ci-dessous).

Niveau de Sort de l'Effet	Nb de Points	Nb d'ingrédients	% Explosion	% Echec
1	2	2	5%	4%
2	2	2	5%	6%
3	2	2	5%	8%
4	3	3	10%	10%
5	3	3	10%	12%
6	3	3	10%	14%
7	4	4	15%	16%
8	4	4	15%	18%
9	4	4	15%	20%

L'Orgue peut produire en potion n'importe quel effet de sort de Mage ou de Clerc.

Une explosion inflige 10D4+10 points de dégâts à toute personne se trouvant à moins de 10m autour de l'Orgue (qui lui ne sera pas endommagé)

Un échec transforme le liquide créé en substance inerte qui n'a aucune propriété intéressante, pas même celle de pouvoir désaltérer...

Une fois la potion créée, il faut la vider dans une autre fiole, car le flacon en cristal cerclé de métal est une partie intégrante de l'Orgue.

Chaque personnage en s'asseyant devant l'Orgue de Magie saura comment s'en servir, tant qu'il se tiendra devant et tant qu'il lui restera assez des points qu'il a gagné en faisant preuve de puissance dans les autres salles du complexe. Les personnages pourront créer autant de potions (enchantées par un 20°) que leurs points le leur permettent (que la potion explose ou que l'enchantement échoue, les ingrédients dépensés décomptent quand même les points), puis ne pourront plus rien tirer de l'Orgue.

SORTIR:

Ils tombent en effet sur un groupe d'une dizaine de paysans, mécontents. Les paysans sont naturellement convaincus que les "étrangers" ont violé un sanctuaire.

Les joueurs ont grandement intérêt à convaincre les villageois de leurs bonnes intentions s'ils veulent éviter un affrontement inutile...

ANNEXE 1 : HISTOIRE DE SELEM'ABIRDA

Les informations ci-dessous peuvent être découvertes dans une bibliothèque (assez grande) ou auprès d'un sage spécialisé dans l'histoire et les légendes.

Selem'Abirda était le mage qui commandait l'ordre des Ebarii. Amoureux de la magie et de ses possibilités, il alla jusqu'à créer une langue pour parler de sa passion avec des mots plus justes, plus adaptés à son art: L'Ebarii Shéanii. Il professait une grande union, vaste confrérie où tous les magiciens étaient les bienvenus. Le but secret de cette ordre de mages était de prendre le pouvoir et de régner sur tout les royaumes connus à l'aide de la magie.

Selem'Abirda fut sans doute l'un des tout premiers magiciens à s'être rendu compte que le facteur limitant de la puissance d'un magicien est le temps considérable qu'il doit passer en recherches pour apprendre ses sortilèges et pour créer des objets magiques. On raconte qu'il passa une bonne partie de sa vie à chercher un moyen de réduire cette perte de temps.

L'ordre des Ebarii finit par afficher trop ouvertement ses ambitions et devint la cible de persécutions de la part des puissants. Ses membres furent pourchassés et torturés. Pour finir, l'ordre anéanti tomba dans l'oubli, nul ne sait ce que devint le mage Selem'Abirda...

Couverture & corrections : Syrinity

DnD 2013