

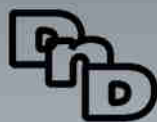
DN150

Un scénario pour 3 à 5 personnages de niveau 4-5

1963

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

LES FEUX DU CIEL



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LES FEUX DU CIEL

SCENARIO D&D POUR 3 à 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 4-5

Ce scénario est destiné, à servir d'introduction à Rhadjabán pour un groupe d'aventuriers de niveau, 4-5, Le MD et les joueurs peuvent être de tout niveau d'expérience.

Le mois des Tornades

Chaque année, quand revient le mois des Tornades, la vie des habitants de Rhadjabán change. Les tornades de sable venues du désert fondent sur la ville avec régularité et acharnement. Les tentes des faubourgs (et les rares présentes en ville) sont démontées ou voient leurs structures renforcées par moult cordages et pare vents. Les possesseurs de maisons en pierre se calfeutrent chez eux dès que le vent se lève, bouchant la moindre ouverture afin que le sable ne pénètre pas. Les autres trouvent asile dans les temples ou les auberges, qui ne désemplissent pas. Mais les tornades ne handicapent ni Les commerçants, ni les prêtres du culte du Dieu rouge, bien au contraire. Le mois des Tornades est un mois de pèlerinage et nombreux sont ceux qui font le voyage jusqu'à Rhadjabán chaque année pour assister à la manifestation de la puissance divine, le retour d'Airain. En effet, le vingt-troisième jour de ce mois, date anniversaire de la chute de la météorite, une gigantesque tempête se lève immanquablement, charriant tornades et éclairs sur la ville. C'est le début des jours de fureur. Tous ceux qui sont baignés par cette pluie sont bénis... s'ils parviennent à survivre dans cet enfer de sable, de vent et d'électricité. C'est le jour, dit-on, où les miracles s'accomplissent. La ville fourmille de pèlerins. Plusieurs rues sont recouvertes à l'aide de planches et de couvertures afin de servir de marchés provisoires et de permettre au commerce de continuer même pendant les tempêtes, la caverne aux Hurlleurs n'étant pas assez grande pour accueillir tous les commerçants. Les prêtres prêchent et préparent des cérémonies somptueuses pour fêter le retour annuel de leur dieu. A l'exception des rituels, ils n'ont pas le droit de pratiquer la magie pendant ce mois. C'est pourquoi les chevaliers d'Airain redoublent de vigilance, afin de décourager tout contrebandier qui voudrait profiter de l'aubaine et introduire du cuivre dans la ville. Bien sûr, l'occasion est trop belle...

*Et le vingt-troisième jour du mois
des Tornades, Il s'abattit sur la Mine.
Livre du Dieu rouge (1.1)*

Trafic de cuivre sous l'étang

Le clergé et la communauté magique de Rhadjabán n'ont jamais été en très bons termes. Chacun considère l'autre comme un mal nécessaire. Grâce au culte d'Airain, la région est prospère et regorge de cuivre. Grâce aux magiciens, la ville n'est pas détruite à chaque orage. La pierre d'achoppement est bien sûr l'usage du cuivre. Métal sacré pour les uns, instrument d'expérimentation pour les autres, il est l'objet de toutes les convoitises. Avant la construction de l'Anneau de Sahál, les orages provoquaient des dégâts considérables, et plusieurs temples ou tours recouverts de cuivre ont brûlé, se sont effondrés ou ont rôté leurs occupants. Le contrôle et le stockage de l'énergie des orages ne sont donc pas remis en question, mais les prêtres ont toujours beaucoup de problèmes avec l'utilisation impie que font les magiciens du corps de leur dieu. Comme le clergé contrôle le commerce du cuivre à Rhadjabán, il fait payer une taxe, égale à dix fois la valeur du cuivre utilisé, pour chaque parcelle de métal que les magiciens « soustraient » aux marteleurs. De plus, les magiciens doivent justifier de l'utilisation du cuivre acheté-aux prêtres, ce qui nuit à leur réputation d'êtres mystérieux et les ennuie considérablement. Les besoins en cuivre des magiciens sont considérables et les profits qu'ils tirent de la vente du fizz suffisent à peine à rembourser la taxe. Cette situation mène tout naturellement à la création de réseaux de contrebande, les magiciens étant prêts à payer aux revendeurs de cuivre jusqu'à quatre fois le prix offert par les prêtres (ce qui représente encore une économie d'environ 60%). Une fois la marchandise arrivée dans le quartier des magiciens, elle devient impossible à distinguer du cuivre légalement acquis. Le véritable problème est d'introduire illégalement le cuivre à Rhadjabán.

Le mois des Tornades est une bénédiction pour les trafiquants. Comme les prêtres n'ont plus le droit d'utiliser leurs sorts de détection pour repérer le cuivre, chacun redouble d'imagination pour passer du métal en fraude. Chariots à double fonds, shôg-shôgs gavés de pièces, vêtements trempés dans une solution de limaille de cuivre, outils creux, lingots rendus temporairement invisibles (seulement rentable en grande quantité), etc. Mais plusieurs décennies d'expérience ont rendu les « douaniers » de Rhadjabán redoutables d'efficacité (ils peuvent ainsi reconnaître un Sac sans fond du premier coup d'œil). Un contrevenant voit son bien saisi et doit s'acquitter d'une amende d'un montant de vingt fois la valeur de ce qu'il tentait de passer en fraude. Pour les sommes les plus importantes, la sentence est une peine de prison ou de pilori, assortie de quelques coups de bâton.

Il n'en reste pas moins qu'un trafiquant connu sous le nom d'Ibn Bel'Ibel revient chaque année, et parvient à passer sa marchandise au nez et à la barbe des prêtres. Cette année, son chargement est destiné à finir sous un étang de Rhadjabán, mais rien ne va se passer comme il l'escomptait.

A « L'entrefer »

Large bâtiment de pierre chaulée situé à la limite du quartier des magiciens, L'entrefer est la taverne la plus fréquentée de Rhadjabán. La raison en est simple, c'est le seul endroit situé à l'extérieur de l'Anneau de Sahál où l'on peut consommer du fizz. Durant le mois des Tornades, la salle principale, qui peut accueillir près de deux cents personnes, est toujours pleine à craquer. Les quelques salons privés sont réservés des semaines à l'avance. L'ambiance y est chaleureuse, le fizz aidant à aplanir les différends plutôt qu'à exciter les buveurs. Quelques bateleurs offrent des spectacles entre les tables, mais le hurlement du vent rend leur tâche difficile. L'endroit est tenu par un vieux magicien à longue barbe blanche, Malik, qui produit une cuvée spéciale de fizz d'une qualité incomparable, réservée à ses meilleurs clients. Pour une raison inconnue, la plupart des serveurs sont des Skillkyss (hommes-dragons bleus). L'entrefer ne possède pas de chambres, mais les clients qui le souhaitent peuvent louer à Malik l'un des multiples bungalows de pierre voisins de l'édifice. C'est d'ailleurs sûrement là que résident les personnages.

L'aventure commence au début de l'après-midi du vingtième jour du mois des Tornades. Les personnages sont loin de jurer dans la foule bigarrée qui emplit la salle de L'entrefer. L'endroit étant bondé, un marchand s'est installé à leur table. Le disque de bois gravé, large et épais, qu'il porte en collier le désigne comme un propriétaire de caravane. Cet insigne permet aux marchands de se reconnaître et d'identifier leurs spécialités. Celui du caravanier, dont le nom est Ibn Bel'Ibel, indique qu'il fait le commerce de tissus et de tapis. Il se montre jovial et dépensier, car il dit être sur le point de conclure une excellente affaire. Il vient d'arriver en ville, et a déjà trouvé un acheteur pour toute sa marchandise, à un prix des plus intéressants. Pour l'instant, son chargement se trouve dans les faubourgs. Les personnages ne pourront guère en apprendre davantage. Plus tard dans la soirée, après le départ d'Ibn Bel'Ibel qui désirait vérifier l'installation du campement de sa caravane, les personnages sont abordés par un homme d'une trentaine d'années. Visiblement mal à l'aise dans cet endroit et dans des vêtements civils, il se présente à voix basse (autant que le bruit dans la taverne le permet). Il se nomme Gargarian, et c'est l'un des rares inquisiteurs du Cœur du dieu Airain. Les inquisiteurs sont des enquêteurs à qui le culte confie les missions que les chevaliers d'Airain ne peuvent accomplir. Leur existence n'est qu'une rumeur, les chevaliers ayant dans la région une réputation d'infaillibilité. Après avoir emmené les personnages à l'écart. Gargarian leur expliquera son problème.

Au fil des années, il a acquis la certitude que Ibn Bel'Ibel faisait entrer du cuivre en fraude dans Rhadjabán. Mais le marchand est malin. Il ne se présente aux abords de la ville que durant le mois des Tornades, période pendant laquelle il sait qu'il est impossible aux prêtres de détecter le cuivre dans son chargement, et effectue toujours ses transactions dans les faubourgs, où il n'est pas illégal de posséder du cuivre. Il y a quelques années, un appogiaste a croisé sa caravane alors qu'elle se dirigeait vers Rhadjabán, juste avant le début du mois des Tornades. Il a bien détecté la présence de cuivre, métal qui avait disparu quand la caravane est repartie. Une estimation des profits d'Ibn Bel'Ibel montre qu'il doit vendre son cuivre aux magiciens et donc posséder un moyen de le faire pénétrer dans les murs de la ville. Plusieurs années

d'enquête et d'espionnage n'ont pas permis de percer son secret. Mais comme les prêtres ne peuvent pas utiliser la magie, ils ont un certain désavantage. Aussi Gargarian, en dernier recours, demande-t-il aux personnages de l'aider. Ils ont déjà sympathisé avec Ibn Bel'ibel et l'inquisiteur leur offre tout le soutien logistique dont ils pourraient avoir besoin, ainsi qu'une récompense substantielle en cas de réussite. L'inquisiteur leur indique l'emplacement de la caravane d'Ibn Bel'ibel et leur fixe rendez-vous pour le lendemain soir dans une taverne, plus discrète, de la terrasse des Tanneurs. Il espère être alors en mesure de leur donner des informations sur l'identité et le moyen de confondre le commanditaire d'Ibn Bel'ibel.

*Tu ne t'emploieras pas aux arts
magiques vulgaires les jours saints.
Livre du Dieu rouge (11.6)*

Essaim transformé

La méthode employée par Ibn Bel'ibel pour faire pénétrer du cuivre à Rhadjabán est à la fois originale et efficace. Comme le cuivre ne peut franchir les portes de la ville sans être repéré, il suffit de le faire passer par-dessus les murailles. Et pour que personne ne s'en aperçoive, il suffit de choisir le bon transporteur et d'attendre le bon moment. Ibn Bel'ibel a construit une ruche pour de monstrueuses abeilles géantes. Chacune d'elles mesure une douzaine de centimètres de long, et est assez forte pour transporter en vol une masse équivalente à une pièce de cuivre. Le contrebandier dissimule dans son médaillon, qui est en fait une boîte hermétique, la reine de la ruche et quelques larves. Quand il entrouvre la boîte, les vibrations émises par la reine sont perceptibles par l'essaim jusqu'à deux kilomètres de distance. Les abeilles se précipitent pour nourrir leur reine et les larves. Pour ce faire, elles emportent avec elles des pièces de cuivre précédemment trempées dans un suc à base de gelée royale. Elles continuent de faire la navette entre la cargaison de pièces et la reine jusqu'à ce qu'Ibn Bel'ibel referme la boîte. Elles regagnent alors la ruche où d'autres contrebandiers les endorment à l'aide de vapeurs de fleurs soporifiques. Pour que l'essaim ne soit pas repéré par les habitants de Rhadjabán, Ibn Bel'ibel n'opère que pendant un orage, les abeilles étant invisibles dans les tourbillons de sable, Elles sont assez fortes pour pouvoir voler vers leur but sans perdre leur fardeau, même dans ces conditions.

La caravane d'Ibn Bel'ibel est composée de quatre chariots. L'un d'eux renferme la ruche, les trois autres les pièces de cuivre, le tout étant convenablement dissimulé par des tissus et des tapis (dont il parvient même à vendre une partie). Elle est scrupuleusement gardée par une dizaine d'hommes, qui ressemblent plus à des mercenaires qu'à des caravaniers. Ils ont établi un campement dans un quartier calme des faubourgs de la ville. Il comprend deux tentes et est délimité par une corde tenue par des piquets. A tout moment, même pendant les orages, au moins cinq des hommes d'Ibn Bel'ibel montent la garde.

Fizz de Sharrid

Tout comme la ville, les faubourgs débordent d'activité en cette période de pèlerinage. Simplement, il ne s'agit pas du même type d'activité. Malgré la présence des chevaliers d'Airain qui patrouillent et assurent l'ordre, le clergé de Rhadjabán ne peut contrôler les mœurs des habitants des faubourgs. A cause des orages, la plupart des réjouissances ont lieu dans des maisons plus ou moins solides en argile ou en pierre. Cabarets, tripots, tavernes louches, fumeries, allées sombres, tous les endroits sont bons pour trouver son plaisir, conclure des affaires ou se faire escroquer, voire détrousser. Les bandits locaux réalisent leur meilleur chiffre d'affaire durant cette période, aussi la concurrence est-elle rude, Une bande d'aventuriers bien armés ne devrait cependant pas trop provoquer la convoitise: il y a tant de pèlerins plus faciles à plumer!

Les personnages ont du mal à trouver le campement d'Ibn Bel'ibel, l'urbanisme étant un terme ignoré des architectes des faubourgs. Une fois qu'ils l'ont atteint, il leur est facile de se dissimuler dans les ruelles adjacentes pour observer les agissements des contrebandiers.

En fin d'après-midi, un homme vient rendre visite à Ibn Bel'ibel. Un long manteau dissimule ses traits, mais ses riches babouches indiquent que ce n'est pas un pèlerin. Il s'agit de Sharrid, un vieux magicien de Rhadjabán, qui vient discuter des modalités de livraison de son chargement, car c'est lui le client d'Ibn

Bel'ibel. Après quelques minutes de discussion, Sharrid repart vers la ville. Les personnages ont tout loisir de le suivre. Avant de regagner sa demeure dans le quartier des magiciens, Sharrid fait un détour par le Rocher.

Le Rocher est une colline agrémentée de jardins qui se trouve dans la zone dénuée de constructions au nord-ouest de Rhadjabán. Quelques sentiers la parcourent mais, dans le vent et le sable tourbillonnants, l'ascension n'en est pas aisée. Sharrid se rend dans une cuvette de trente mètres de diamètre proche du sommet du Rocher. Relativement à l'abri des vents et seulement exposée au soleil pendant quelques heures par jour, elle comporte un petit étang peu profond. Au centre de l'étang se trouve un îlot dont le seul ornement est un grand arbre dénudé, apparemment mort. Sharrid reste quelques instants à contempler l'arbre depuis le rivage. puis s'en retourne chez lui.

Il n'est pas facile d'obtenir des renseignements sur les magiciens, car il n'y a pas grand monde à part eux dans le quartier où ils demeurent. Il existe une unique taverne, *L'étincelle*, les magiciens consommant d'ordinaire le fizz dans des salons ou des clubs privés. On peut y discuter avec les habitués et en apprendre un peu plus sur Sharrid. Quelques pèlerins intrépides s'y rendent parfois et tous arborent des marques de légères brûlures dues aux décharges électriques. Il faut en effet plusieurs jours avant d'acquérir les réflexes qui permettent d'éviter les accidents.

Sharrid est très réputé dans le quartier, car il est l'héritier des secrets de Bal'Barach, le magicien qui a modifié le fizz créé par Sahál pour le rendre non seulement plus efficace, mais aussi délicieux. Une trentaine de magiciens fabriquent leur propre fizz, chacun gardant jalousement sa recette, mais celui de Sharrid est incontestablement le meilleur. Il est produit en plus grande quantité que les autres, et c'est celui que l'on peut consommer à *L'étincelle* ou à *L'entrefer*. D'après les connaisseurs, le fizz de Sharrid doit son goût unique à des ingrédients secrets.

Quant à l'arbre de la cuvette, rares sont ceux qui le connaissent, et encore plus rares ceux qui pourraient l'identifier. Pourtant, il existe à Rhadjabán un spécialiste en horticulture, vers qui les personnages seront orientés s'ils interrogent les habitants. Il s'agit de Barbasouche, le maître parfumeur (voir sa description p. 8). Il connaît la nature de l'arbre et même sa légende, qui dit qu'il donne des fruits le jour du retour d'Airain, le vingt-troisième du mois des Tornades. Il est ouvert, jovial, et tout disposé à livrer ces informations, surtout si les aventuriers lui achètent quelques-uns de ses produits.

Tout le monde en ville sait que certaines des galeries du Rocher servent de résidence à des Skillkys à la piètre réputation. On dit qu'ils feraient partie d'une secte dissidente, et que les autres Skillkys, tout comme les prêtres d'Airain, ne les tolèrent que parce qu'ils ne font pas de prosélytisme,

Lapins et chasseurs

Le lendemain, Ibn Bel'ibel quitte son campement et va en ville, conclure son affaire avec Sharrid. Il veille donc à ne pas être suivi, et sème les PJs s'ils tentent de le suivre. De son côté, Sharrid se rend à la cuvette pour l'attendre. En vain, car Ibn Bel'ibel ne se montre pas. En revanche, Sharrid semble fasciné par une ouverture dans la paroi de la cuvette. Les personnages ne sauraient dire si elle était là hier. Cela semble être l'entrée de l'une des nombreuses galeries qui traversent le Rocher. Simultanément, une partie du groupe a dû se rendre au rendez-vous avec Gargarian. Hélas, à l'auberge de la terrasse des Tanneurs, l'inquisiteur brille par son absence.

Après deux heures d'attente, Sharrid, furieux, se dirige vers la galerie et y pénètre. Il n'en ressort pas. (Si les personnages veulent explorer la caverne, reportez-vous au plan.)

Lorsque les aventuriers retournent à leur bungalow, une surprise de taille les attend. Le sol de la pièce est jonché de pièces de cuivre. Il y en a au moins 30 000 ! Une odeur sucrée flotte dans l'air. Sur les pièces git le cadavre éborgné d'Ibn Bel'ibel. Son médaillon a disparu. Les personnages ont intérêt à vite reprendre leurs esprits, car une patrouille de police se dirige vers leur bungalow. Mieux vaut ne pas s'attarder !

Concurrence déloyale

Formont prospérerait si le khetzâl, l'alcool du cru, se vendait mieux dans la région. C'est du moins ce dont est persuadé Olgakh, le plus important bouilleur de khetzâl nain kâ. Mais, évidemment, les voyageurs préfèrent dépenser leur argent pour acheter du fizz, qui ne rend pas malade et laisse les boyaux intacts.

Encore un tour de shôg-shôg de ces maudits magiciens! Mais Olgakh a décidé de prendre sa revanche. il a réuni une petite fortune en objets enchantés, et est allé l'offrir au dragon aveugle pour apprendre le secret de Sharrid. Le dragon, prescient, a aussitôt su que cet insignifiant nabot allait jouer un rôle dans un drame qui le dépasse... un drame où les PJs figureront aussi, plus tard. Le dragon a donc expliqué à Olgakh l'importance de la gourde pour Sharrid. La gourde est le fruit du gourdier, un arbre extrêmement rare dans la région. Ressemblant à une calebasse, il renferme une huile dont Sharrid se sert comme catalyseur dans la production de fizz. Il en utilise une infime quantité à chaque fois, mais à force, il a fini par épuiser son stock. C'est alors qu'il fit une amère découverte : tous les gourdiers à des dizaines de lieues à la ronde avaient brûlé. Olgakh avait mis son plan à exécution, Le seul gourdier rescapé se trouve à Rhadjabán, sur le Rocher, mais il n'a plus donné de fruits depuis des années, sans doute empoisonné petit à petit par les résidus cuivreux qui constellent le Rocher.

Sharrid n'est pas un disciple d'Airain, mais il a connaissance de la réalité des miracles du mois des Tornades. En fouillant dans les écrits de son maître, il découvrit qu'il existait un moyen d'obtenir une gourde pendant cette période. Il fallait pour cela recouvrir le gourdier de Rhadjabán de cuivre et, le soir du retour du dieu Airain, un fruit apparaîtrait sur l'une des branches. Bal'Barach affirmait avoir déjà employé cette technique, mais sans en expliquer les causes. Le problème changeait donc de nature: Sharrid devait se procurer illégalement du cuivre. Le magicien prit contact avec Ibn Bel'Ibel. Mais le dragon aveugle avait également prévu cette démarche, et Olgakh tendit un piège au contrebandier. Sa seule touche personnelle a été de vouloir punir un groupe d'innocents aventuriers (les PJs) de préférer le fizz au khetzâl en les impliquant dans l'affaire. Il a engagé un faux inquisiteur pour leur faire quitter leur chambre et a forcé Ibn Bel'Ibel à y amener son cuivre, afin que celui-ci ne puisse plus être utilisé par Sharrid.

Tord-boyaux

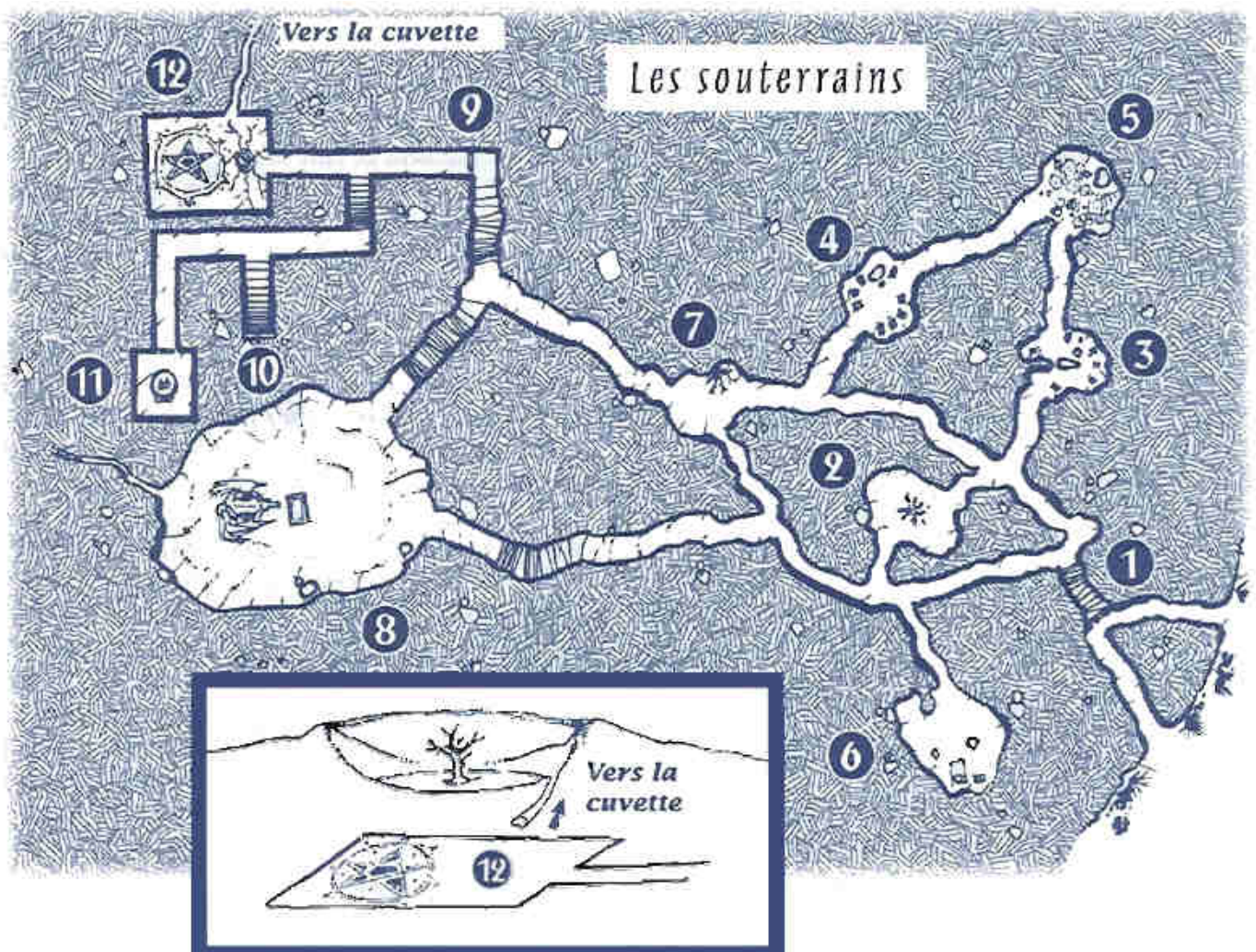
Les galeries situées sous l'étang du Rocher sont occupées par des Skillkyss qui ont choisi d'adopter le dragon aveugle comme guide, pensant qu'il est leur mythique dragon bleu (rien ne prouve que le dragon aveugle soit bleu, en fait. Ils ne l'ont jamais vu. D'ailleurs, ils l'appellent Sunssanlit plutôt que «dragon aveugle »). Les autres Skillkyss considèrent au mieux cette croyance comme stupide, au pire comme blasphématoire. Les Skillkyss de Rhadjabán n'ont que très peu de contacts avec les habitants du Rocher. Le mois des Tornades est également une date importante pour ces derniers car, lors d'une grande cérémonie, le dragon aveugle accorde son don de voyance à toute les personnes bénies par le chaman de la communauté. Pendant cette période, les trente Skillkyss (dont la moitié de femmes), qui vivent d'ordinaire chichement de L'artisanat, revêtent leurs plus beaux habits et chantent des hymnes sifflants à longueur de journée.

Tu laisseras la mixture macérer pendant trois jours et trois nuits avant d'ajouter l'huile de gourde.
Recette du fizz selon Bal'Barach

Les différents couloirs menant à leurs cavernes depuis la surface du Rocher aboutissent à une grille (1) qui est généralement fermée par un lourd cadenas. Les Skillkyss ne refusent pas la visite d'étrangers, mais ils ne souhaitent pas les voir débarquer par surprise. La grotte (2) est le lieu de réunion de la tribu. Elle contient un grand foyer autour desquels les Skillkyss travaillent et prennent leurs repas. La fumée s'évacue par une ouverture dans la voûte. Les grottes (3) et (4) servent de dortoirs, les femmes et les hommes étant séparés. Le chaman a pris cette décision pour limiter la croissance du groupe, celui-ci parvenant tout juste à subsister sur ses maigres ressources. Les repas des Skillkyss se composent la plupart du temps de champignons et de vers qu'ils cultivent et élèvent dans la grotte (5). La chambre du chaman (6) se distingue des autres salles par la présence d'un lit défoncé et d'un gros coffre à serrure. Il contient toutes les possessions du groupe, qui se résument à une vingtaine de pièce d'or (en monnaie), quelques outils, des herbes diverses et trente-quatre doses de poussière d'apparition. Le chaman garde en permanence la clé sur lui. La grotte (7) est inoccupée, du moins par les Skillkyss, car une douzaine de grosses araignées (DV

2+2, CA 6, dommages 1-6 + poison) ont fait leurs nids dans les racines d'un arbre qui percent sa voûte. Les Skillkyss ne les chassent pas car leurs œufs sont, d'après eux, délicieux. La grotte la plus impressionnante de ce réseau reste le temple dédié au dragon aveugle (8). Une grande statue de dragon aux yeux fermés surplombe un autel de pierre, dans lequel est incrusté un fragment de roche cuivrée, qui ressemble étrangement à la météorite. Un étroit boyau rectiligne s'ouvre au-dessus de l'autel et permet aux rayons du soleil de venir éclairer le fragment une fois par an : lorsqu'il passe à son zénith, le vingt-troisième jour du mois des Tornades.

Une lourde porte de bronze (9) sépare les galeries irrégulières d'une série de couloirs parfaitement rectilignes. Les Skillkyss ne la franchissent jamais car, d'après le chaman, l'espace situé derrière est coupé de l'influence du dragon aveugle. Les couloirs et les pièces de cette section sont entièrement recouverts de bronze, traité comme celui qui orne les bâtiments de Rhadjabán. Un quasi-élémental d'électricité est maintenu prisonnier dans l'une des salles (12). Il alimente en permanence le bronze en courant. Toute personne touchant une paroi, à l'exception des Skillkyss, reçoit 1d6+9 points de dommages électriques par round. La porte (10) devrait s'ouvrir vers l'extérieur du couloir, mais il n'y a que de la roche derrière. Dans la salle (11), un cercle de 1,50m de diamètre a été découpé dans le bronze du sol. Sharrid y est maintenu prisonnier par trois Skillkyss. Ces gardiens sont bien inutiles, car il mourrait s'il tentait de sortir du cercle. C'est Olgakh qui, après avoir découvert l'existence de ces pièces, a réussi à convaincre deux Skillkyss plus crédules que les autres qu'il pourrait leur accorder une entrevue avec le dragon aveugle s'ils exécutaient ses ordres. Certain que Sharrid explorerait le tunnel menant à la cuvette, il a placé les Skillkyss en embuscade. Le tunnel en question mène directement à un pentacle où est maintenu prisonnier le quasi-élémental. Personne ne sait qui l'a invoqué ici. Si l'on prend la peine de l'observer, on peut remarquer que même confiné dans son pentacle, il évite les stalactites et les filets d'eau ruisselant de l'étang (il y est très sensible). La tactique des Skillkyss, s'ils doivent combattre dans ces couloirs, est de bousculer leurs adversaires afin de leur faire toucher les parois (CA 10 moins le bonus de dextérité).



Épilogue

Si les PJs veulent se disculper du meurtre d'Ibn Bel'ibel et du crime de contrebande, ils devront trouver le véritable coupable. Ils peuvent identifier Olgakh à l'aide de la description que leur feront les Skillkyss (s'ils n'en ont pas tué entre-temps !). Par ailleurs, Barbasouche peut venir interroger le gourdier qui, même vieux et moribond, se souvient bien du Nain kâ. Certains Skillkyss ont entendu des cris humains venir de derrière la porte de bronze. Les personnages peuvent tenter de libérer Sharrid, auquel cas ils feraient bien de se rendre à l'antre des chasseurs de foudre (p. 17 de l'aide de jeux Rhadjabán) pour y obtenir des bottes et des gants isolants (100 po chaque, le reste du matériel des Chasseurs risquant d'être trop cher pour eux). S'ils parviennent à libérer Sharrid, ce dernier accepte de les aider (en reconnaissant être le commanditaire du trafic), à la seule condition que les aventuriers lui permettent d'obtenir sa gourde. Les explications des personnages lui permettront de reconnaître Olgakh et de déduire ses motivations. Il ne lui restera sûrement plus assez de temps pour tenter de se procurer du cuivre. En revanche, les plaques de bronze qui recouvrent l'endroit pourraient très bien faire l'affaire, à condition de se débarrasser du quasi-élémental auparavant. C'est relativement facile, si l'on parvient à percer la voûte au-dessus de lui pour le noyer dans les eaux de l'étang (un sort d'Excavation ou quelques heures passées à piocher feront l'affaire). Au cas où les personnages tenteraient d'utiliser la force avec Sharrid, il faut se souvenir qu'il est spécialisé dans la magie électrique (et qu'il n'a bien sûr pas utilisé ses sorts sur ses ravisseurs).

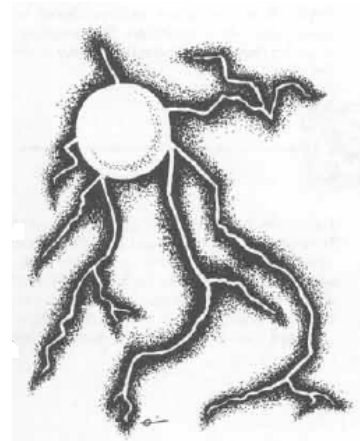
La nuit du retour d'Airain, si le gourdier a été couvert de bronze, un fruit apparaît sur l'une de ses branches. De même, si les personnages sont parvenus à ramener au moins un des ravisseurs Skillkyss « dans le droit chemin » (c'est-à-dire dans sa tribu et en vie !), le chaman les bénit. Ils recevront le don de l'Oracle. Vous devez répondre de votre mieux à une question pour chacun d'entre eux (elles ne peuvent pas être gardées en réserve). C'est un bon moyen pour retrouver Olgakh, qui est allé fêter sa victoire en se soûlant dans la seule taverne de Rhadjabán qui ne serve pas de fizz.

Les PNJs : Pour AD&D 2

- **Gargarion** : Voleur niveau 5. AI CN.
- **Ibn Bel'ibel** : Voleur niveau 7. AI CN.
- **Mercenaires d'Ibn Bel'ibel** : Guerriers niveau 4. AI N ou CN.
- **Sharrid** : Magicien niveau 7. AI N.
- **Olgakh** : Guerrier niveau 3. AI CN.
- **Quasi-élémental d'électricité** : Int 8. CA 2 (armes + 1 ou mieux. Une arme métallique provoque des dommages de 1-4 à son utilisateur). DV 9, petite taille. PV 55 (s'il n'est pas détruit, il régénère de 1 PV par minute). ThACO 11, Att/round 1, dommages 1d6+9.

A chaque round, le quasi-élémental peut également produire un petit globe d'électricité. ayant une durée d'existence de 9 rounds, qui flotte près de lui. S'il entre en contact avec un objet, le globe disparaît en lui infligeant 1d6 de dommages. Cinq litres d'eau causent au quasi-élémental 1d8 de dommages, et les dommages de toutes les attaques magiques à base d'eau sont doublés.

- **Barbasouche** : Il s'agit d'un Homme-arbre! Barbasouche est maître parfumeur : il utilise des extraits de ses propres fruits et fleurs, distillés dans des récipients de cuivre et filtrés par les étranges énergies magiques de Rhadjabán, pour créer de nouvelles essences sur l'orgue à parfum disposé autour de lui, Barbasouche est l'un des rares de son espèce à commercer avec les Humains. Il troque parfois un onguent aux vertus miraculeuses contre quelque ingrédient venu de loin. Il est rarissime qu'il quitte son antre.



Auteur : Stéphane Dura

Illustration : Bernard Bittler

Plan : Cyrille Daujean

Casus Belli n°79 (juillet-août 1996)

Illustration de couverture : The Charm par Ertacaltinoz

Mise en page & page de couvertures : Syrinity