

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

# NAUFRAGE AU CENTRE DE LA TERRE

(PRÉQUELS AUX CHRONIQUES DU CHAOS)



# NAUFAGE AU CENTRE DE LA TERRE

## SCENARIO POUR 2 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1-4

Préquels aux chroniques du chaOs

Ce scénario rocambolesque entraîne des aventuriers de niveaux 1 à 4 dans un univers inspiré de Jules Verne et Conan Doyle. Comme tous les articles estampillés "Destination Aventure", il est destiné aux débutant, maître de jeu et joueurs

### **LE COIN DU MAITRE DE JEU :**

"Oui messieurs, je l'affirme, il existe un royaume au centre de la terre ! Mon voyage en sera une brillante démonstration !" Par ce défi aux lois élémentaires de la logique, Kwalish, maginventeur officiel du roi Drogon, s'attire les risées de la cour et de ses semblables. Mais son projet est arrêté : il ira explorer les territoires vierges tapis dans les profondeurs du monde ! En quelques mois d'ardeur créatrice, il met au point une fantastique machine capable de voyager sous la croûte terrestre : le Kwaliscaphe. Après quelques tests encourageants, il part pour la grande aventure. Mais l'engin est attaqué par une créature minérale tentaculaire et Kwalish doit faire irruption dans l'auberge de Maître Tastelune et dans la vie des personnages-joueurs (PJ). Il les entraîne ainsi dans une formidable odyssée, où ils découvriront un monde déroutant enfoui sous la surface. Ils y traqueront le Scrophulus scintillatus, en quête de l'indispensable quartz. Ils y rencontreront le peuple gnop au cœur de l'envoûtante et mortelle jungle d'Opale. Enfin, suivant leur destinée, les PJ affronteront en un titanesque combat la cruelle Zorazaane et ses Tritons des flammes au cœur d'une tourmente volcanique !

Ce scénario, destiné aux débutants, présente une structure volontairement dirigiste afin d'en faciliter la gestion. Par ailleurs, vous trouverez dans le texte des conseils pour interpréter les principales personnalités, ainsi que des descriptions bordées d'un filet gris à lire telles quelles au joueurs, ou à utiliser comme source d'inspiration. Nous vous conseillons de bien vous imprégner de l'ambiance de chaque lieu et des péripéties qui s'y déroulent avant de le jouer. Vous pouvez situer cette histoire dans n'importe quel monde puisque les références sont inexistantes. Quant aux noms des personnages, libre à vous de les modifier pour les intégrer à vos créations personnelles. Un dernier conseil : arrangez-vous (trichez !) pour que Kwalish ne meure pas. En effet, il est le fil directeur de cette histoire et sans lui les PJ n'ont aucun espoir de sortir du monde souterrain.

Vous aurez besoin du Guide du Maître (GdM), du Manuel des Joueurs (MdJ), du Bestiaire Monstrueux (BM) et de son Appendice 1 : le Bestiaire Forgotten Realms (BFR). Autres abréviations : classe d'armure (CA), dé de vie (DV), point de vie (PV), toucher une armure de classe 0 (ThAC0), dégâts par attaque (Dég.), jet de sauvegarde (JdS), dés à 6 faces, 8 faces (D6, D8).

### **OU LE KWALISCAPHE SURGIT DES PROFONDEURS :**

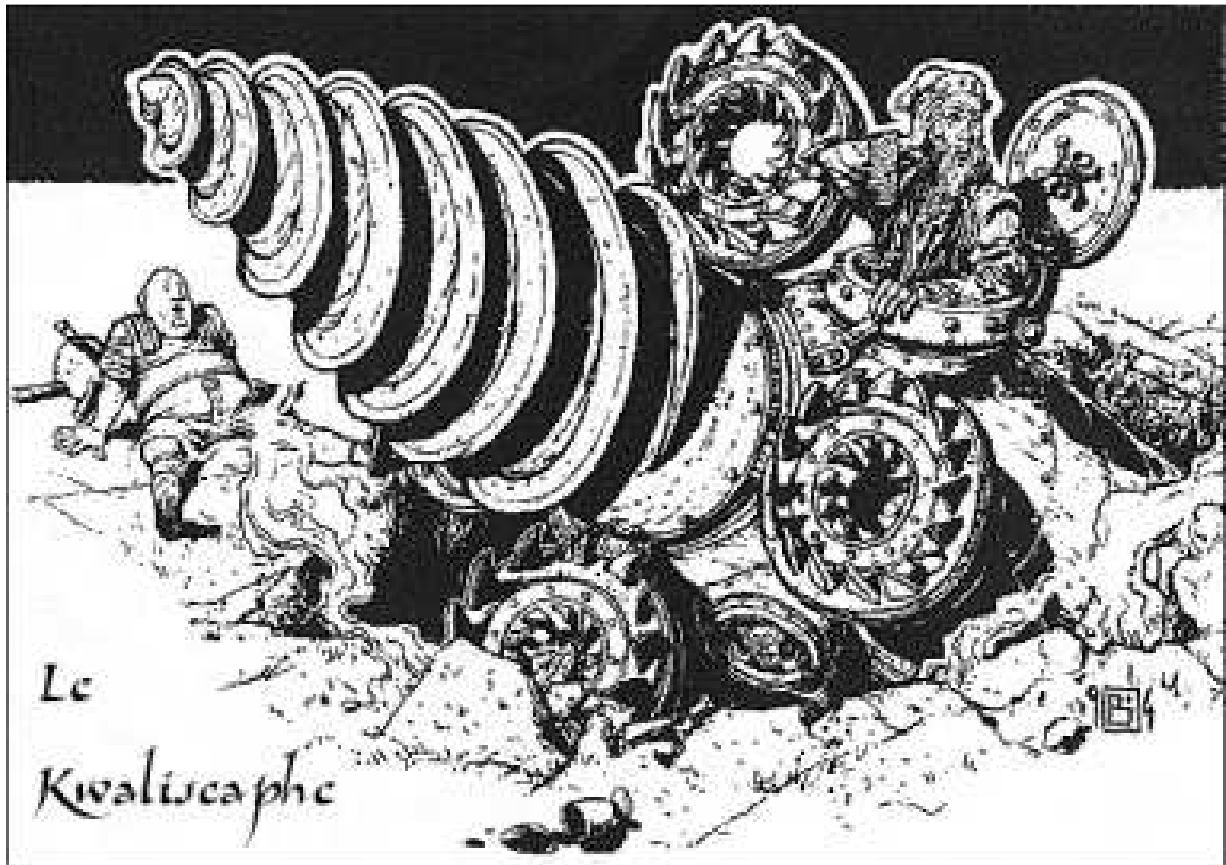
Tout commence dans le calme et la fraîcheur d'une petite auberge campagnarde où vos PJ, vieux habitués ou aventuriers de passage, peuvent faire connaissance devant un verre de vin ou une partie de dés.

Confortablement attablés, vous observez le ballet incessant de Maître Tastelune, l'aubergiste, qui vient répandre sa bonne humeur entre les tables de chêne sombre.

Un ménestrel fredonne une ballade tandis que de rares clients somnoient sous les poutres massives. Soudain, le sol se met à trembler. D'imposantes fissures viennent zébrer le dallage et, dans un fracas étourdissant, une étrange foreuse métallique fait irruption en soulevant un nuage de débris. Une écoutille s'ouvre à l'avant et une sorte d'échevelé poussiéreux jure en ouvrant des yeux exorbités :

(Comment le jouer : original et affairé, il ressemble en tout point à Christopher Lloyd dans "Retour vers le futur")

"Nom de Zeus ! Où suis-je ?" Il s'excuse pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. "Nom de Zeus ! Le Kraken m'a retrouvé ! Vite ! Montez à bord !"



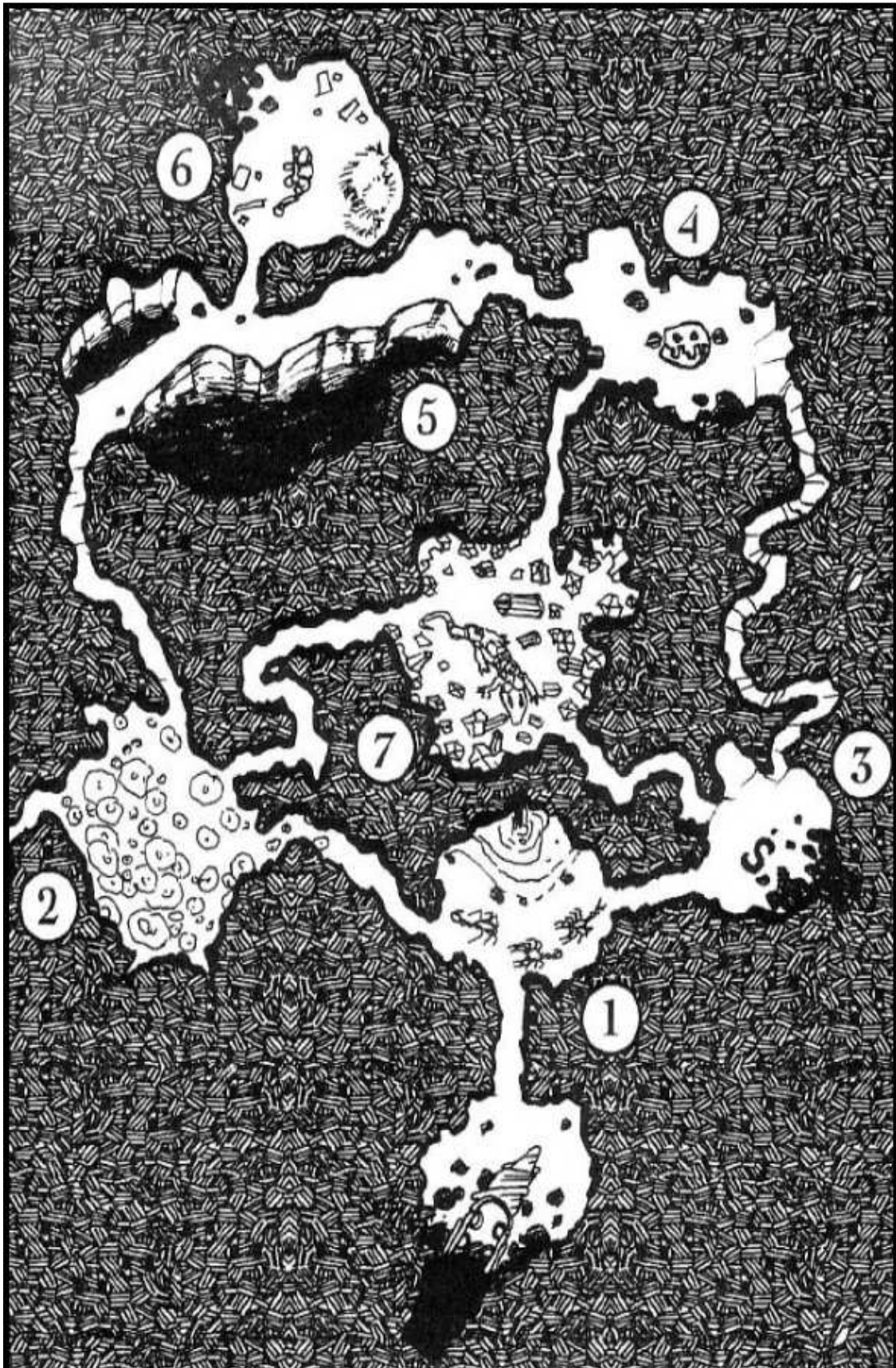
Le Kraken de pierre est une sorte de pieuvre géante à composantes minérales et qui vit dans le sous-sol, s'y déplaçant comme un poisson dans l'eau. Vos PJ ont à présent quelques instants pour réagir. Ceux qui choisissent de rejoindre le Kwaliscaphe devront éviter les tentacules et les divers débris qui volent à travers la pièce (il faut réussir un JdS contre les Souffles pour ne pas perdre 1D6 pv). Ceux qui choisissent la fuite ou le combat seront rapidement submergés et capturés par l'un des monstrueux appendices. Cependant, dès que l'un des PJ est capturé, un bras mécanique surgit de l'un des flancs du surprenant engin, sectionne le tentacule et agrippe le PJ pour l'amener à bord. Ainsi, tout le monde se retrouve à l'intérieur du Kwaliscaphe.

**KRAKEN DE PIERRE**, tentacule : CA : 6 ; DV : 2 ; PV : 12 ; Att : 1 ; ThAC0 : 20 ; Dég. : 1D8

#### **OU L'ON CAPTURE UN GISEMENT DE QUARTZ :**

Une course-poursuite s'engage entre le Kwaliscaphe et le Kraken à travers les roches et les minéraux. La machine est secouée en tous sens dans un concert de crissement inquiétants. Le monstre finit par abandonner la chasse mais, sous l'effet de l'énorme pression, l'engin s'emballe et continue sa folle plongée pendant d'interminables instants. Kwalish en profite pour se présenter et expliquer ce qui l'a amené ici : "... et je me demande d'ailleurs qui m'a fait cadeau de ce satané Kraken. Il faut une sacrée invocation pour les attirer, ces bestiaux !". Soudain, dans un ultime craquement, la machine perce la voûte d'une gigantesque caverne et, après un court vol plané, vient s'écraser sur un rivage basaltique.

Lorsque vous reprenez connaissance, vous contemplez, baignant dans une lueur écarlate, une immense étendue de lave secouée par les sursauts de formidables geysers de flammes. Tout autour de vous, d'énormes blocs de granit noir viennent s'effondrer dans la roche en fusion. Kwalish est en train d'examiner sa machine d'un air satisfait : "Elle n'a pas trop souffert, donnez-moi quelques heures pour réparer et... Nom de Zeus ! Panne sèche, plus un gramme de quartz !"





Il explique aux PJ que le Kwaliscaphe puise son indispensable énergie dans les cristaux de quartz et qu'il faut, pour pouvoir repartir, en trouver une source suffisante (une dizaine de kilos). "Etant donné la composition de ces cavernes, vous ne devriez pas mettre longtemps à en trouver, surtout avec l'aide d'Archibald !".

Kwalish sort alors une petite cage dorée contenant un minuscule esprit-follet qui semble fort irrité de la situation (comment le jouer : soit vous vous contentez de l'utiliser comme un simple détecteur qui hurle "C'est par là !" dans la direction du quartz, soit vous le jouez facétieux et boudeur afin de compliquer la tâche de vos joueurs) "Archibald possède l'étrange propriété d'être sensible aux émanations de quartz, il vous sera d'une aide précieuse, mais, méfiez-vous, il est très joueur !"

Vos personnages doivent maintenant se fier aux indications d'Archibald pour progresser à travers un vaste réseau de grottes. Ils vont faire quelques rencontres en chemin.

1 - l'ancre aux Scorpions : Les trois énormes Scorpions blancs qui vivent ici attaquent tout intrus. Dans le fond de la caverne coule une source d'eau pure aux vertus curatives (+ 1D6 pv à toute personne qui en boira, valable une seule fois par PJ).

SCORPIONS BLANCS (3) : CA : 5 ; DV : 2+2 ; PV : 11 ; Att : 3 ; ThAC0 : 19 ; Dég. 1D4/1D4/1 ; variété "gros", BM p. 260

2 - la forêt de champignon : De gigantesques champignons ont envahi la grotte, disséminant dans l'air leurs spores aux propriétés hallucinogènes. Toutes les minutes, chaque PJ doit réussir un JdS contre le Poison ou subir l'un des effets suivants (tirez 1D6) : 1 : ramollissement cérébral (idem sort de *lenteur*) ; 2 : le PJ entame une discussion passionnée avec les champignons et devient agressif si ses camarades l'interrompent ; 3 : le PJ voit ses compagnons se transformer en monstres gélatineux ; 4 : le PJ pense que le monde est une vaste rigolade, il danse en chantant *C'est la cueillette des champignons...* ; 5 : le PJ se prend pour un personnage illustre (l'empereur Krapoléon, Mesquin l'enchanteur...) ; 6 : excitation motrice (idem sort de *hâte*). Informez secrètement chaque joueur de ces "transformations" et faites-lui jouer la scène. Les effets durent de 1 à 6 rounds.

3 - l'étranger : Sur le sol de la grotte est tapie une Vase grise. A l'emplacement marqué "S" gît le squelette d'un homme aux vêtements étranges. Le malheureux semble avoir rampé hors d'un tunnel pour venir mourir là. Un jet de *langues anciennes* permet de décrypter le nom "A. Saknussen" (référence à *Voyage au centre de la Terre*.) inscrit sur son curieux couvre-chef. Sa sacoche contient un tube d'ivoire muni de lentilles (un longue-vue, équivalent à une *lentille de détection*, GdM p. 201). Quant au tunnel, il s'enfonce dans les profondeurs de la terre avant d'être obstrué par un éboulement. Zeus seul sait où il pouvait mener...

VASE GRISE : CA : 8 ; DV : 3+3 ; PV : 21 ; Att. : 1 ; ThAC0 : 17 ; Dég. : 2D8 ; BM p. 293.

4 - le rocher-qui-chante : Cette caverne est occupée par un curieux rocher vivant répondant au nom de Kkrrzzkk (traduction approximative). Il s'agit d'un "bébé" Galeb Duhr, égaré loin de son peuple. Il a peur dans le noir et chante pour attirer l'attention : un son grave et bourdonnant, curieusement mélodieux. Etant donné son tout jeune âge, il prend les deux premiers PJ qu'il voit pour ses parents et ne les lâche plus ! Il chante (fort) quand il est content, il pleure (encore plus fort) dès qu'on le délaisse, il sautille quand il s'amuse (un éboulement ?)... Bref, abusez sans modération de ce sympathique personnage avant de faire surgir les parents qui ramèneront le "fiston". En passant, ils offriront deux gemmes de 1'000 po aux PJ s'ils ont été de bonnes nounous.

GALEB DUHR, BEBE : CA : 0 ; DV : 4 ; PV : 26 ; Att. : 1 ; ThAC0 : 17 ; Dég. 2D6 ; pouvoirs spéciaux supprimés ; BM p.108.

5 - le gouffre : Enjambé par une étroite arche de pierre, il fait 10 mètres de large et 30 de profondeur. Il abrite une vingtaine de Chauves-souris géantes qui attaquent seulement si elles sont dérangées : éclats de voix, jet d'une torche dans le gouffre, etc. Quiconque s'avance sur le pont attire l'attention du troll occupant la caverne voisine.

CHAUVES-SOURIS, GEANTES (20) : CA : 8 ; DV : 1 ; PV : 2 ; Att. : 1 ; ThACO : 20 ; Dég. : 1-2 ; BM p. 39

6 - Le troll : Snagrash le troll est contraint de vivre là depuis qu'un éboulement a bloqué la sortie de sa caverne, quelques mois auparavant. Il est littéralement affamé et les PJ incarnent justement ses rêves culinaires les plus fous. Même affaibli, il développera des trésors de sounoiseries pour les séparer et les dévorer un à un (comment le jouer : aspect difforme, langage primitif, voix fourbe et mielleuse : Golum dans le *Seigneur des Anneaux*). Ajoutons que Snagrash ne supporte pas le chant Kkrrzzkk : ses horribles basses fréquences lui donnent des convulsions pendant 1D4 rounds.

TROLL : CA : 4 ; DV : 6+6 ; PV : 19 ; Att. : 3 ; ThACO : 13 ; Dég. : 1D4+4/1D4+4/1D8+4 ; BM p. 286

7 - le repaire du Scrophulus :

Vous pénétrez dans une grotte irradiant une lueur bleuâtre, où de nombreuses galeries se rejoignent. Un formidable paysage de cristaux translucides reflète la moindre lumière. Au centre, vous distinguez un énorme gisement de quartz. Soudain, il s'éclaire d'une intense lueur intérieure... et se soulève ! Vous venez de découvrir le Scrophulus, entièrement caparaçonné de cristaux de quartz. Croisement improbable entre un iguane monstrueux et un concasseur gigantesque, il vous toise en ouvrant sa puissante mâchoire plate et encombrée de débris minéraux. Dans un formidable sifflement, sa queue hérissée d'épines rocheuses détruit un champ de roses minérales puis il fonce sur vous...

Selon votre goût, vous pouvez vous contenter d'un affrontement classique au cœur de ces champs de cristal ou organiser une course poursuite haletante à travers tout le réseau de cavernes.

SCORPHULUS SCINTILLATUS : CA : 5 ; DV : 5+5 ; PV : 33 ; Att. 3 (morsure, 2 griffes) ; ThACO : 15 ; Dég. : 2D6/1D6/1D6 ; 6 mètres de long, 2 mètres de haut, le Scrophulus peut parcourir murs et plafonds grâce à ces pattes munies de ventouses ; une fois toutes les 10 minutes, sa carapace peut produire un éclair aveuglant (idem sort de lumière) ; il est attiré par tout ce qui brille.

**OU KWALISH DISPARAIT SANS UN MOT :**

Lorsque les PJ regagnent le Kwaliscaphe avec leur butin de quartz, le maginventeur est introuvable. Autour de la machine, des traces de lutte avec de nombreux assaillants aux pieds nus (jet de *pistage* pour estimer leur taille à 1 mètre). La piste, facile à suivre, conduit vers une paroi escarpée à l'autre extrémité de la grotte. Sur ce gigantesque mur de granit, une fresque primitive semble conter les exploits épiques d'un petit humanoïde (c'est un Gnop, mais les PJ ne le savent pas encore !). Un examen attentif permet d'y découvrir une porte secrète de 2m de haut. L'embrasure est ornée de nombreuses représentations de monstres empalés, dominés par un petit humanoïde hilare et écarlate.

En retrait, une petite fosse contient un liquide gélatineux, écarlate et légèrement urticant. Cet accès à la vallée des Gnops (voir plus loin) est protégé par un système fort simple mais ingénieux : si on ouvre la porte sans plus de précaution, un énorme pieu surgit du sol et empale l'imprudent (dégâts 2D6). Par contre, sil on a le courage de s'immerger dans la petite fosse, on déclenche un mécanisme et la porte pivote horizontalement. Elle s'ouvre sur un étroit tunnel (1.80 mètres de diamètre) qui sinue en pente raide à travers la roche basaltique pendant plusieurs kilomètres. Pour corser un peu ce passage, vous pouvez faire intervenir une colonie de Mille-pattes géants (BM p.191), un éboulement, une rivière souterraine avec passage d'un siphon, etc.

Le temps s'étire interminablement, jusqu'à ce que la sortie apparaisse enfin. Les parois du tunnel s'élargissent, baignées d'une douce lumière, tandis qu'une brise délicate vient caresser vos cheveux. La surface n'était peut-être pas si loin, après tout. Le tunnel débouche sur un promontoire rocheux surplombant une vallée gigantesque : il fait nuit, la chaleur est accablante, et sous la voûte céleste piquetée d'étoile s'étire à perte de vue une stupéfiante jungle phosphorescente. Loin au nord, un volcan jaillit du labyrinthe végétal pour teinter la nuit de lueurs crépusculaires. En contrebas, un sentier descend entre les fougères opalescentes. Il conduit tout droit au cœur de cette vallée perdue, où plane le parfum du commencement des temps...

Cette 'vallée' est encore plus extraordinaire qu'elle n'y paraît puisqu'il s'agit en fait d'une caverne aux proportions titanesques ! Les PJ sont quelque part au centre de la terre, dans une enclave de plusieurs kilomètres de large dont la faune et la flore ressemblent encore à celles de la préhistoire. Ne dévoilez la surprise que petit à petit : un jet de *sens de l'orientation* ou de *météorologie* permet de constater l'absence de constellations identifiables (les 'étoiles' sont des éclats cristallins piqués dans la voûte, plusieurs centaines de mètres au-dessus), il n'y a pas de lune, les espèces végétales sont inconnues (jet en *herboristerie*), etc.

### **OU L'ON EXPLORE LA JUNGLE D'OPALE :**

Suivant la piste mystérieuse, vous vous enfoncez dans la touffeur moite de la jungle. De part et d'autre du sentier, certains arbres séculaires déploient de gigantesques ramures phosphorescentes, constellées çà et là d'étranges fleurs lumineuses. Autour de vous, les ténèbres emplies du chant des grillons résonnent de caquètements et de cris gutturaux. Parfois, les voix de la jungle se figent et l'on perçoit le claquement d'invisibles ailes de cuir, au-dessus des arbres...

Rendez l'atmosphère inquiétante, oppressante. La progression est pénible, les pieds s'enfoncent dans l'humus, des insectes se glissent sous les armures et les PJ ont sans cesse l'impression d'être épiés (pensez au roman *Le monde perdu* de Conan Doyle). De temps à autres, les aventuriers trouvent un objet ou un bout de tissu appartenant à Kwalish. S'ils escaladent un arbre pour se repérer (certains font plus de 60 mètres de haut), ils verront la trouée du sentier s'éloigner en direction d'un piton rocheux au milieu de la jungle, à mi-chemin du volcan. Afin de corser cette expédition, nous vous proposons les rencontres suivantes qui peuvent intervenir à tout moment, dans l'ordre que vous désirez.

#### **1 - le grand saurien :**

Un profond silence s'abat soudain sur la jungle. L'instant d'après, une poignée de quadrupèdes élancés traversent le sentier sous vos yeux en filant comme des flèches. Provenant de la même direction résonnent alors d'effroyables craquements de branches : quelque chose de gigantesque est en train d'approcher, attiré par l'odeur de la viande fraîche...

La créature est une machine à tuer de 5 mètres de haut apparentée au tyrannosaure : c'est un Gorgosaure. Utilisez-le surtout pour faire peur aux PJ (il les poursuit dans la forêt, arrache quelques jeunes troncs d'un seul coup de dents, etc.), sans abuser de ses caractéristiques très puissantes. Au besoin, faites surgir un Iguanodon et organisez un titanesque combat.

**GORGOSAURE** : CA : 5 ; DV : 13 ; PV : 51 ; Att. : 3 ; ThAC0 : 7 ; Dég : 1D3/1D3/3D8+3 ; BFR p.45

## 2- le piège :

Planté sur un énorme pieu au milieu du sentier, un crâne sinistre vous contemple de ses orbites vides. Plusieurs quartiers de viande couverts de mouches sont attachés au pieu.

C'est un ingénieux piège à gibier conçu par les Gnops. Quiconque s'approche du pieu à moins de trois mètres de rayon est précipité dans une trappe de 6 mètres de profondeur (dég. 4D6, divisé par deux avec un JdS réussi contre la Paralyse, GdM p.76) qui se referme aussitôt. La fosse contient déjà un Hyénodon blessé.

HYENODON : CA : 7 ; DV : 5 ; PV : 15 ; Att. : 1 ; ThACO : 15 ; Dég. : 3D4 ; BM p. 152

## 3- le chasseur aérien :

Vous marchez depuis quelque temps dans un espace découvert où les arbres majestueux sont clairsemés, quand soudain un terrible courant d'air vient glacer votre échine : une ombre hideuse venue des hauteurs descend sur vous !

Comptez mentalement jusqu'à 5, après quoi tous les PJ qui n'ont pas spécifié qu'ils se plaquaient à terre jettent 1D20 : celui qui fait le score le plus bas est pétrifié de terreur et automatiquement agrippé par un Ptérodactyle. Il est alors emporté vers son nid au faite d'un bosquet de gigantesques séquoias, quelques 80 mètres plus haut ! A moins que le PJ capturé n'engage le combat dans ces conditions précaires, il n'est pas 'consommé' tout de suite et le Ptérodactyle repart aussitôt chasser. Le problème consiste surtout à redescendre (règles d'escalade p. 135-137 du MdJ).

PTERODACTYLE : CA : 5 ; DV : 6+6 ; PV : 32 ; Att. : 1 ; ThACO : 13 ; Dég. 2D4 ; BFR p.48

## 4 - le singe :

Une série de cris aigus déchire soudain l'obscurité devant vous : à quelques mètres à peine, un petit singe au pelage roux vient de se faire prendre dans une immense toile d'araignée à peine visible, vous évitant du même coup cet horrible piège. Autour de l'animal, quatre énormes arachnides velus descendent lentement le long de leur fil de soie...

Les PJ peuvent lutter contre les araignées ou les mettre en fuite (elles craignent le feu). S'ils y parviennent, le singe (BM p.188) s'attache au plus sympathique de ses sauveteurs et devient son fidèle familier.

ARAIGNEES GEANTES (4) : CA : 6 ; DV : 2+2 ; PV : 12 ; Att. : 1 ; ThACO : 19 ; Dég. : 1D6 ; BM p.16

Au terme de ces épreuves, les PJ atteignent le centre de la vallée où s'élève le piton rocheux.

## OU L'ENNEMI MONT A L'ASSAUT :

Un ultime rideau de verdure s'efface et vous arrivez aux abords d'une vaste clairière. Au centre, un formidable piton rocheux d'élanse d'une centaine de mètres vers le ciel. D'un œil admiratif, vous effleurez les délicates habitations troglodytes creusées à mi-hauteur... lorsque votre rêverie est interrompue par une immense clameur : on se bat de l'autre côté du pic !



Les PJ arrivent en pleine bataille : de belliqueux humanoïdes (les Tritons des flammes) jaillissent du sous-bois et attaquent les humanoïdes qui habitent le pic (les Gnops). Les Tritons sont des hommes-salamandres caparaçonnés. Ils sont 20 et utilisent des tridents (dég. 1D6+1) ou d'étranges armes mécaniques aux reflets cuivrés : des 'attrape-hommes' et des arquebuses (voir MdJ p.81). 5 sont d'entre eux sont montés sur de gros oiseaux bipèdes, des Enjambeurs géants. Les Gnops ressemblent à des Gnomes sauvages albinos. Ils sont une centaine mais tombent facilement sous les coups meurtriers des Tritons. Ces derniers attaquent également les PJ s'ils se montrent, mais s'en iront quoi qu'il arrive au bout de dix rounds de combat.

**TRITONS DES FLAMMES (20)** : CA : 5 ; DV : 2+2 ; PV : 8 ; Att. : 1 ; ThAC0 : 19 ; Dég. Arme ou Souffle de feu (1D6) ; BFR p. 149

**ENJAMBEURS GEANTS (5)** : CA : 4 ; DV : 2 ; PV : 11 ; Att. 2 ; ThAC0 : 19 ; Dég. 1D8/1D10 + Boule de feu (1D6) ; BFR p. 77

**GNOPS** : CA : 9 ; DV : 1 ; PV : 5 ; Att. : 1 ; ThAC0 : 20 ; Dég : épieux (1D6) ; compétences : infravision, escalade 18/20, pistage 12/20, façonner des pièges 12/20, sentir le danger 12/20

### **OU L'ON TIENT UN CONSEIL DE GUERRE :**

Passons maintenant à quelques explications... Les Gnops sont des êtres sauvages qui connaissent seulement leur monde clos (comment les jouer : primitifs, sympathiques, pensez aux Ewoks dans *La guerre des Etoiles III*). Au cours d'une expédition dans les cavernes, ils ont trouvé Kwalish et l'ont pris pour une sorte de dieu. Ils se sont alors empressés de le ramener chez eux (assommé), car ils espéraient son aide pour lutter contre leur ennemie : la cruelle Zorazaane.

Cette dernière est en fait une simple sorcière, jadis chassée de la surface par ses congénères (via un sort de *téléportation*). Recueillie par les Gnops il y a très longtemps, elle s'est fait passer pour une déesse avant de se tourner vers le puissant peuple des Tritons qui habitent le volcan. A l'aide de sa science et de sa magie, elle a bâti une forteresse et armé ses nouveaux alliés. Depuis, elle lance constamment des raids contre les Gnops pour les réduire en esclavage. Les prisonniers travaillent à la construction d'une mystérieuse 'machine', au cœur même du volcan. Au moment où les PJ arrivent, le village est en pleine confusion : Kwalish et le chef des Gnops ont été enlevés lors du dernier raid de Zorazaane, et les Tritons ne cessent de les harceler.

Laissez aux personnages le temps de faire connaissance avec les Gnops. S'ils ont aidé à défendre le village troglodyte, les humanoïdes seront très reconnaissants et offriront de soigner les blessés (tous les pv perdus sont alors récupérés). Racontez l'histoire ci-dessus et faites les points avec les PJ : ils proposeront sans doute spontanément d'aller libérer Kwalish. Si ce n'est pas le cas, motivez-les (ex: le vieux chaman des Gnops a une vision : la sorcière est en train de torturer Kwalish. Elle veut lui arracher les connaissances nécessaires à la construction de sa machine). Au terme d'un véritable conseil de guerre, les Gnops décident enfin de se rebeller et de secouer le joug de Zorazaane.

Avec l'appui des PJ, ils sont résolus à attaquer la forteresse pour libérer leurs compagnons. Ils proposent alors aux PJ de constituer un commando volant qui passera par-dessus les fortifications pour aller libérer le chef des Gnops et Kwalish, avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, ils disposent d'un allié précieux : l'oiseau géant Okoko, qui vit au sommet du pic. Okoko est le résultat d'une ancienne expérience avortée de Zorazaane (comment le jouer : une version géante et



préhistorique de l'albatros Orville dans le dessin animé *Bernard et Bianca*). Il se fera un plaisir d'aider les PJ...

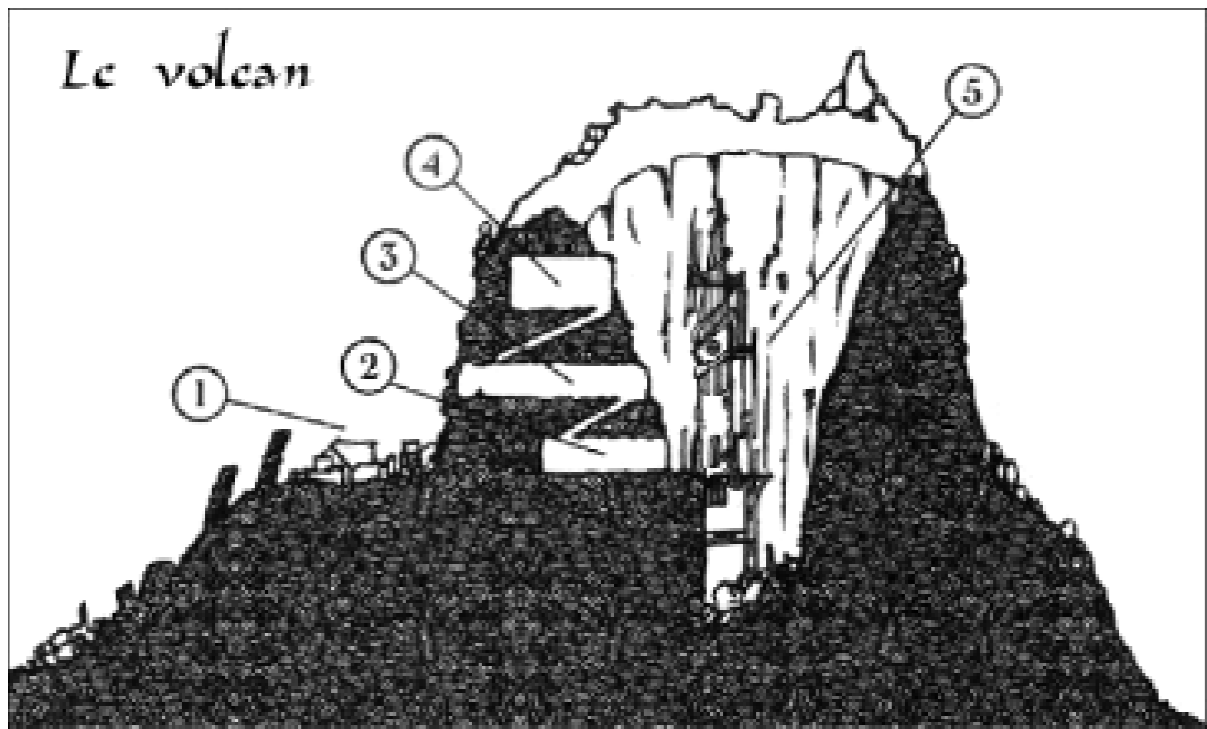
Depuis le sommet du pic, vous contemplez la jungle qui résonne au son des tambours de guerre. Evitant de regarder en bas, vous agrippez fermement le harnais fixé au dos d'Okoko. Il s'approche du bord et... une bourrasque d'air frais vous gifle le visage tandis que le cœur vous remonte au cerveau ! Ca y est, vous volez ! Au-dessous, filant à travers les bois, le peuple gnop s'élance à l'assaut du volcan. Okoko lance un rire sonore et vous emporte vers votre destin...

### OU L'ON DANSE SUR LES FEUX DU VOLCAN :

L'assaut final est le moment crucial du scénario, ce doit être l'apogée. N'hésitez pas à rajouter des 'effets spéciaux' lors de vos descriptions. Voici les lieux clés de l'affrontement et le déroulement général des événements.

1 - fortifications tenues par les Tritons : A ce niveau, une vingtaine d'entre-eux tirent sur les assaillants sous les ordres d'un imposant supérieur.

2 - camp de travail. Dans la fournaise du volcan, les esclaves gnops extraient des profondeurs le métal nécessaire pour la fonte et l'élaboration de la Machine de Zorazaane. Juste au-dessus, les laboratoires donnent directement par de gigantesques baies vitrées à l'intérieur du volcan.



3 - salle des interrogatoires : Sous le regard avide de sa garde personnelle, Zorazaane torture elle-même un Kwalish pantelant. Obsédée par l'idée de regagner la surface, elle veut connaître les secrets de la propulsion du Kwaliscaphe pour sa propre machine. La pièce, encombrée d'une multitude d'objets étranges, s'ouvre aussi sur le cratère.

ZORAZAANE, magicienne humaine niv. 5 : CA : 5 ; PV : 21 ; ThAC0 : 19 ; Dég. Dague (1D4). Sorts : mains brûlantes x2, changement d'apparence, sphère enflammée, boule de feu ; elle utilise un pistolet à poudre (agissant comme une baguette de projectiles magiques, 16 charges).

4 - appartements de Zorazaane : Vaste pièce dépouillée éclairée par les lueurs de la Machine et de petits braseros disséminés, elle ne contient que quelques meubles de lave refroidie et un amas impressionnant de traités de magie noire.

5 - la Machine : Dressé vers la surface comme une fusée gigantesque, elle rappelle étrangement le Kwaliscaphe. Immobile dans sa rampe de lancement, elle grouille de Gnops affairés dans le claquement des fouets et les ordres hurlés par leurs geôliers.

### **LA CHUTE DE ZORAZAANE :**

Tandis que les hordes gnops gravissent les pentes du volcan sous les projectiles tritons, vos PJ, montés sur Okoko se dirigent vers le cratère. Ils peuvent apporter aux Gnops une aide précieuse par des bombardements, des raids... Mais ils se font rapidement attaquer par un gigantesque Triton monté sur une Mobat écarlate. Gérez cet épisode comme un combat classique en faisant tirer de temps en temps un jet sous la Dextérité pour déterminer si l'un des PJ est éjecté. Dès les premières victoires, tous les esclaves se soulèvent et viennent combattre les Tritons tandis que certains commencent à détruire la Machine. Vos PJ ont le choix de se poser où ils le désirent (cf. plan). Ils peuvent même entrer dans le cratère (il faut éviter les projectiles volcaniques par un JdS contre les Souffles ou perdre 1D6 pv par round) et libérer Kwalish en passant à travers les baies vitrées de la salle de torture. Ils survolent le champ de bataille où règnent massacres et confusion dans une tourmente de feu et de sang. Zorazaane se réfugie rapidement dans ses appartements où elle conjure un petit Elémentaire de feu (4DV, BM p. 80) afin d'attaquer les PJ.

Gageons que ceux-ci sauront se débarrasser d'un tel adversaire. Dans un hurlement déchirant, Zorazaane assiste à la fin de sa Machine, qui s'écroule en explosant. En quelques secondes, le volcan se réveille et la lave envahit le cratère, désintégrant créatures et matériaux. Les PJ et les Gnops ont à peine le temps de fuir que la montagne de feu explose dans un déluge de cendre, de lave et de flammes.

MOBAT ECARLATE : CA : 7 ; DV : 6 ; PV : 20 ; Att. 1 ; ThACO : 15 ; Dég. 2D4 ; BM p. 38

### **EPILOGUE :**

Lorsque les clameurs de la bataille ont fini de résonner dans vos têtes et que les héros morts sont portés en terre, vient alors l'huer des banquets. Vous êtes entraînés dans un vertige de saveurs inconnues et de danses endiablées. Tout n'est que ripailles, liesse et spectacles. Kwalish, dans un bref moment de lucidité insiste pour présenter les PJ au roi Drogon dès leur retour : "C'est un bon souverain et un sacré bonhomme ! Mais il est bien vieux, son pouvoir est contesté, il a de nombreux ennemis... Nom de Zeus ! Ca me rappelle que ce satané Kraken ne m'a pas pris en chasse par hasard et j'ai une petite idée sur celui qui est capable de faire cela..."

Tous les PJ qui ont participé à cette aventure gagnent un niveau. Mais surtout, ils ont conquis l'estime de Kwalish qui ne tarira pas d'éloges sur leur compte auprès de son roi. Voilà l'occasion d'entraîner vos aventuriers dans une véritable saga où surprises, combats et trésors seront épiques et légendaires... Tels seront les thèmes de la grande épopée pour AD&D que vous réserve Casus Belli pour les prochains numéros.

Écrit par: Patrick Bousquet & Christophe Debien

Illustration : Jean-Louis Mourier

Plans : Cyrille Daujean

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013