

DOUBLE PERIL

I. Complément

Suite à l'aventure précédente, les Héros ont ramené de la cité des **Tainos** d'étranges cristaux qui sont en réalité des enregistrements du passé dont on peut prendre connaissance en utilisant une forme particulière de télépathie. Plus d'informations à leur sujet seront communiquées dans les futurs scénarios.

II. Introduction

De retour **Cayuba**, les Héros n'ont pas le temps d'examiner les cristaux. En effet, ils apprennent que la fièvre qui sévissait au sud s'est répandue sur toute la côte et fait des ravages. En outre, les victimes ont maintenant tendance à se relever sous la forme de morts-vivants. Ils n'ont pas le temps de se pencher sur ce problème qu'ils assistent à l'arrivée de **Merlin** qui leur apprend que le royaume de **Carohaise** est lui aussi frappé par un mal inconnu, différent cependant de celui du **Nouveau-Monde**. En outre, **Yseult** a été enlevée et **Albéric** est parti à sa recherche depuis trois semaines et n'a plus donné signe de vie. **Merlin** demande alors aux Héros de le suivre à **Carohaise** pour aider **Albéric** et trouver la gardienne du **Chaudron d'Or** qui peut fournir un remède aux fléaux ravageant **Carohaise** et le **Nouveau-Monde**.

Yavawing a besoin de temps pour mener à bien son plan de conquête des **Royaumes Elfiques** et la présence des Héros aux environs de **Cayuba** lui pose quelques inquiétudes. Il a donc mis au point un enchaînement d'événements qui devraient occuper les Héros suffisamment longtemps. Le sacrifice de quelques artefacts qu'il possédait ainsi qu'un rituel à l'intention de **Nurgle** lui ont permis de répandre deux fléaux mortels, l'un au **Nouveau-Monde** et l'autre à **Carohaise**. Afin qu'**Albéric** ne règle seul les problèmes de son royaume, il a fait un pacte avec la **Morrigan** pour qu'elle enlève **Yseult**.

En ce qui concerne le "réveil des morts", **Yavawing** n'y est absolument pour rien. C'est un nécromant qui s'est aperçu que ce virus

laissait une minuscule étincelle de vie dans les victimes et qu'il possédait le pouvoir de les transformer en morts-vivants sous son contrôle. Quant à son but, il est tout à fait louable puisqu'il est persuadé qu'en transformant tout le monde de la sorte, il rendra les gens bien plus heureux en supprimant tout ce qui leur gâche la vie : les guerres, la mort, les envies... et le pouvoir de décider librement de son sort !

Et pour arranger le tout, **Albéric** a rencontré des difficultés imprévues qui vont venir compliquer encore la tâche de nos Héros qui n'en avaient guère besoin.

III. La dernière terre

Il faut tout d'abord revenir en arrière pour découvrir ce qui est arrivé à **Albéric** et à son escorte. Guidé par une amulette enchantée remise par **Merlin**, le prince de **Carohaise** s'est rendu, après plusieurs jours de chevauchée, aux limites de son royaume et de celui de la **Morrigan** : la mer ! La sorcière savait qu'elle ne craignait rien de cette petite troupe tant que la mer ne se retirait pas, ce qui ne devait arriver que dans quelques semaines. Mais, le destin voulut que la magicienne ressentie le même sentiment que celui qui avait animé **Yseult** lors de sa rencontre avec **Albéric**. Elle fit donc entendre sa voix et accepta d'ouvrir un passage vers son royaume à condition que seul le prince l'emprunte. **Albéric** sentit le piège mais, pour l'amour d'**Yseult**, il accepta les conditions de la **Morrigan**. Bien entendu, à peine **Albéric** était-il entré dans le royaume de la sorcière que celle-ci usa de tous ses sortilèges pour le capturer. Elle arriva à ses fins et depuis, elle essaye de séduire le prince ; mais ce dernier reste fidèle à son seul et unique amour et repousse les avances de sa geôlière. Pendant ce temps, les hommes d'**Albéric** ont installé leur camp sur la plage et attendent le retour de leur seigneur. Malheureusement pour eux, la brume qui vient toutes les nuits de la mer a fini par affecter leur esprit. Il s'agit en fait de sortilèges de la **Morrigan** qui transforment, aux yeux de ces gardes, tout intrus sur la plage en ennemi d'**Albéric** ! La sorcière a ainsi

transformé de redoutables ennemis en loyales sentinelles !

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, **Merlin** a téléporté les Héros dans le royaume de **Carohaise**. Là, il leur remet un petit objet ressemblant à une boussole mais qui est en fait un appareil magique dont l'aiguille indique toujours la direction où se trouve **Albéric**. Ce dernier possédait le même concernant **Yseult**. L'enchanteur met cependant en garde les Héros car il craint que la responsable de tout cela ne soit la **Morrigan**, une puissante sorcière régnant sur les mers. **Merlin** l'a déjà combattue par le passé mais avait été vaincu. En ce qui concerne le **Chaudron d'Or**, il apprend aux Héros qu'ils auront certainement besoin de l'aide de la reine **Fand**. Pour l'obtenir, il suffira qu'ils lui remettent un torque d'or que **Merlin** leur confie.

Les Héros vont donc voyager à cheval pendant 4D10 jours en suivant la direction indiquée par l'aiguille. La première partie du voyage est des plus classiques. Les Héros traversent des villes et des villages amicaux où la seule information qu'ils puissent obtenir est qu'**Albéric** est bien passé par là avec sa troupe environ trois semaines auparavant. La dernière partie du voyage ne présente pas plus de danger mais il n'y a pas âme qui vive à rencontrer en ces contrées désolées. Au bout de leur périple, les aventuriers arrivent à la mer.

De la colline où ils se trouvent les Héros peuvent voir la troupe d'**Albéric** qui a installé son campement sur la plage et hissé les couleurs de **Carohaise**. Les gardes sont d'un nombre égal à celui des Héros. Dès que ces derniers tentent de prendre contact avec eux, les hommes d'**Albéric** sautent sur leurs montures pour se ruer au combat en hurlant : *"Maudit soyez-vous, vous êtes les envoyés de la Morrigan ! Nous connaissons la magicienne de la mer. Nous connaissons ses trahisures depuis le temps qu'elle nous poursuit de sa haine. Mais le pouvoir de la Morrigan s'arrête là où finit la mer !"*

Les gardes sont sous l'effet de la *Violence forcenée*. Les Héros devraient parvenir à les neutraliser par la ruse. Le MJ devra favoriser toutes les idées originales et leur donner de bonnes chances de réussir. Il serait en effet regrettable que certains des hommes d'**Albéric** soient tués par ceux qui sont sensés les aider. Par exemple, les Héros

peuvent se rendre prudemment vers une grève de galets ronds où leurs adversaires se précipiteront et chuteront de cheval en s'assommant éventuellement. Une fois neutralisé, un garde peut être ramené à la raison par un *Exorcisme* difficulté 8 sur la table des *Vade retro*. Après avoir repris leurs esprits, les soldats pourront informer les Héros de ce qui est arrivé à **Albéric**. Ils leur apprendront aussi que deux fois par an, aux marées d'équinoxe, la mer se retire très loin et la ville se découvre entièrement. La magicienne perd alors ses pouvoirs jusqu'aux premières lueurs de l'aube. Ce phénomène devrait avoir lieu la nuit suivant l'arrivée des Héros.

Effectivement, le soir même, la mer est secouée par des lames de fond et de brusques tempêtes et sous une lune énorme, elle se retire tout à coup laissant apparaître une ville sur une colline de terre. Un palais de cristal rose se dresse au centre de la citée qui est entourée par une imposante palissade de corail. La grande herse de l'entrée est levée. A peine quelqu'un s'approche-t-il de la ville qu'il est attaqué par deux hommes-poissons chevauchant des hippocampes géants qui attaquent en hurlant : *"Terres salées ! Empire des algues ! Monde noyé ! La mer engloutira la terre ! Morrigan ! Morrigan !"* Les **Knas** tentent de frapper les cavaliers alors que les hippocampes géants s'en prennent aux montures en tentant de les mordre. Complètement sous le contrôle de la cité, ils combattront jusqu'à la mort et sont immunisés aux sorts affectant l'esprit. Ils donneront ainsi le temps à la **Morrigan** de se téléporter ailleurs en emmenant **Albéric**. Lorsque le dernier des **Knas** sera tué, le palais de la **Morrigan** éclatera dans une immense traînée de feu. Les flammes ne dureront que quelques instants, et les Héros pourront fouiller les ruines. Après plusieurs heures de recherche, les Héros pourront faire un test d'I avec des bonus éventuels pour les compétences appropriées. Celui qui aura réussi avec la plus forte marge verra une anguille dorée comme si elle était faite de ce métal précieux, en train de gigoter dans une flaque d'eau abandonnée par le reflux. Si un Héros décide de lui rendre sa liberté en la remettant à la mer, il brisera le sortilège et l'anguille se métamorphosera sous leurs yeux pour reprendre sa forme première, celle d'**Yseult aux Blanches Mains** !

Yseult pourra alors donner quelques informations aux Héros. Tout d'abord, elle a vu

la **Morrigan** parler avec un elfe à la peau noire qui la félicitait pour l'enlèvement d'**Yseult**. La magicienne lui a ensuite avoué son amour pour **Albéric** et **Yseult** a pu assister impuissante, aux tentatives de séduction menées sur son époux. Lorsque la **Morrigan** a vu que les Héros étaient venus à bout des gardes royaux et sachant que la mer allait bientôt se retirer, elle a décidé de sacrifier son palais. Elle a transformé **Yseult** en anguille d'or puis s'est téléportée avec **Albéric** peu avant la destruction de la ville. Avant de partir, elle a déclaré : *"Adieu ma ville ! Mais ta maîtresse ne restera pas longtemps sans royaume ! Bientôt je régnerai sur Donegal et me vengerai de Fergal ! La Morrigan en fait le serment par le pouvoir des terres salées, de l'empire des algues et des mondes noyés !"*

Yseult suppliera les Héros de se porter au secours de son époux et leur indiquera où se trouve le royaume de **Donegal**. S'ils acceptent elle leur rédigera une lettre de recommandation portant le sceau de **Carohaise** car **Fergal** est un allié du roi **Mark**. Puis, elle repartira à **Carohaise**, escortée par les gardes d'**Albéric**.

IV. Le tournoi d'Ailec'h

Il ne faut que 2D3 jours à cheval pour atteindre la ville d'**Ailec'h**, capitale du royaume de **Donegal** où règne le roi **Fergal**. En arrivant en ville, les Héros pourront voir de nombreuses affiches annonçant un grand tournoi de chevalerie dont la récompense n'est autre que la princesse **Elly**, la propre fille du roi !

Grâce à la lettre d'**Yseult**, les Héros seront facilement acceptés au palais et pourront rencontrer le roi **Fergal**. Ce dernier est un individu particulier. Son caractère atteint des extrêmes aussi bien dans le bon que dans le mauvais. Du côté positif, c'est un homme honnête, courageux, loyal et habile à manier l'épée. Par contre, il est borné, très sûr de lui, n'accepte aucune contradiction et n'admet pas qu'une femme émette un avis ou fasse quoi que ce soit sans qu'on lui ordonne. Il écouterait les Héros mais rira si on lui dit que son royaume est menacé et déclarera : *"Fergal et les hommes de Donegal ne craignent rien ni personne ! Si quelqu'un tente d'attaquer mon royaume, ça sera la dernière folie qu'il commettra ! Mais, assez de ces balivernes ! La*

fête et le tournoi pour le mariage de ma fille ont lieu demain, il est temps de festoyer et ripailler ! Vous êtes bien entendu mes hôtes pour le banquet de ce soir et il est encore temps de s'inscrire au tournoi !" Il va sans dire que la proposition d'inscription est réservée aux hommes et que si c'est un Héros femme qui s'adresse à lui, il lui demandera fermement de se taire et de laisser parler les hommes. Les héros devraient rapidement se rendre compte qu'il ne faut pas trop contrarier **Fergal** qui a déjà envoyé des personnes (même avec lettre de recommandation) au cachot à vie pour moins que ça !

Le soir, alors que le repas du banquet touche à sa fin, **Fergal** s'exclamera : *"Par Lug, le dieu à la main d'argent, j'ai promis que ma fille Elly serait au plus fort et au plus brave. Celui-là seul qui l'aura conquise, pourra la traîner derrière lui par les cheveux!"* Il ponctuera cette phrase en attrapant sa fille par les cheveux. Ces paroles vont faire réagir les chevaliers qui sont là par des propos grivois concernant **Elly**. Cette dernière, qui n'a pas l'air du tout d'apprécier s'écriera : *"Vous êtes des sauvages ! Des porcs, d'immondes porcs qui sentent la bouse et le fumier !"* Cela fera éclater **Fergal** de rire et il ajoutera : *"Elly est de mon sang. Elle donnera du fil à retordre à celui qui va la conquérir !"*. Les Héros feraient bien d'être prudents dans ce qu'ils pourront faire ou dire car ils pourraient bien se mettre les autres chevaliers à dos ou au pire, le roi. En outre la fille du roi est la seule femme pouvant ainsi s'adresser à la cour sans avoir à subir le fouet. Le soir, alors que les Héros dormiront sous la tente des hôtes, l'un d'eux sera réveillé par **Elly** venue le rejoindre discrètement. Il pourra s'agir de celui ayant le plus pris son parti, du plus beau, du chef ou de celui qui paraît le plus fort. Si ce n'est pas déjà fait, elle lui demandera de s'inscrire au tournoi et lui dira : *"Je ne veux être la femme d'aucun de ces pourceaux, vantards et ivrognes. Etranger, toi aussi, tu as le droit de me conquérir par les armes. Je t'en supplie, bel étranger, combats sur le terrain... Combats pour moi. Combats pour vaincre avec foi et ardeur..."*. Elle repartira ensuite aussi discrètement qu'elle est venue que le Héros ait accepté ou non. Il est important que le Héros sache que gagner le tournoi n'oblige pas d'épouser **Elly**, il s'agit d'un droit qu'il peut librement refuser ; en d'autres termes, il peut faire ce qu'il veut (ou presque) de sa récompense !

Le lendemain, en début d'après-midi, vient l'heure du tournoi. Ce dernier n'a rien à voir avec ceux auxquels les Héros ont pu déjà assister ou participer. Au lieu que les joutes soient organisées et que les chevaliers s'affrontent deux par deux, tous les candidats sont lâchés en même temps dans l'aire de jeu, chacun s'en prend à qui il veut, change plusieurs fois d'adversaire au cours du combat et le vainqueur est celui qui reste le dernier en selle. Les participants seront au nombre de 12, y compris les PJ. Parmi eux, **Manaw Gwedin le béliet de Gweedoe** et surtout **McDairi le taureau de Balintraë**. Le MJ ajoutera d'autres chevaliers pour que le tournoi compte en tout 12 participants (parmi eux : **Federon le bûcheron de Sanfaroe**, **Alistaw la foudre de Gornaan**, **Lagaref l'aigle de Ailec'h**, **Stravan le dragon d'Ostergal**, **Silomen le lion de Taraeen**, **Daviloe le colosse de Cairnoë**, **Plamaan le chêne de Styfien**, **Alphirain le tonnerre de Nerwan**, **Torfala le loup de Balagal** et **Copranao le fléau de Nemairi**).

McDairin le taureau de Balintraë :
EQU : 300 - TOU : 100 - DES : (1D6+8)%5 - I : 70.

Manaw Gwedin le béliet de Gweedoe :
EQU : 260 - TOU : 90 - DES : (1D6+8)%5 - I : 70.

Federon le bûcheron de Sanfaroe...
Copranao le fléau de Nemairi : EQU : 229 - TOU : 80 - DES : (1D6+7)%5 - I : 70.

Au début de chaque round, chaque participant lance un dé (1D12 au départ puis un dé correspondant au nombre de participants par la suite ; ne plus lancer ce dé quand il ne reste que deux participants) qui indiquera quel adversaire il est en position correcte pour attaquer. Si le dé désigne son propre numéro, il ne peut attaquer personne. Un joueur peut décider de passer un round à se placer et peut alors attaquer qui il veut lors du second round. Lorsqu'un participant tombe à terre, il doit faire un test d'I avec un malus de 5% par participant encore en course pour ne pas être piétiné par un cheval ($D = 1D6+8$). En cas d'échec, il devra repasser ce test le round suivant avec un bonus cumulatif de +10% jusqu'à ce qu'il réussisse en s'écartant de la mêlée. Le nombre de participants donnera un malus au TOU : -30% de 10 à 12 ; -20% de 6 à 9 ; -10% de 3 à 5 et normal à 2.

Lorsqu'il ne reste plus que deux participants, le tournoi est interrompu par un message qui arrive au triple galop en hurlant :

"Roi Fergal ! Une flotte de Vikings est dans le lough ! Les Northmen débarquent !". Aussitôt, tous les guerriers encore valides de **Fergal** se regroupent autour de leur roi alors que **Uislen**, la sorcière entonne un chant : *"Le vent est aigre, ce soir il frappe la blanche chevelure de l'océan ! Ne craignez pas, guerriers la course des fils sauvages de Norvège..."*. Peu de temps après, sur la plage, une terrible bataille s'engage au son de *"Lhyr le dieu à la main d'argent galope avec nous"*, *"Thor, le dieu au marteau aime le choc des épées"*, *"Vikings maudits ! Voleurs de femmes !"*, *"Lapeurs de soupe ! Mangeurs de bouse"*, *"Qu'Odin me prépare une corne de bière à la table des dieux!"*. Lorsque les Héros y arrivent, ceux qui réussissent un test d'I - 20 (+20 avec *Acuité visuelle*) peuvent remarquer sur le plus grand des bateaux vikings une femme tout de vert vêtue qui entre dans une cabine ; il s'agit bien entendu de la **Morrigan** ! Avant de pouvoir l'atteindre, chaque Héros devra affronter 1D3+1 **Vikings**. L'un des Héros aura même l'honneur d'affronter **Snorri**, le chef des **Vikings** comme dernier adversaire. Pour aider les envahisseurs, la **Morrigan** a lancé deux sorts sur chacun d'eux : une *Main de fer* normale et une *Invulnérabilité aux projectiles* d'une durée bien supérieure à la normale. Ces sorts seront tous automatiquement dissipés si l'enchanteuse venait à mourir.

V. L'affrontement contre la Morrigan

Après avoir vaincu les **Vikings** qui les attaquaient, les Héros peuvent sans problème se hisser à bord du vaisseau amiral ennemi. La porte que la femme a empruntée donne sur une volée de marches qui descendent jusqu'à une porte. Cette dernière s'ouvre sur une vaste chambre. Au centre de celle-ci se tient une femme aux longs cheveux bleus. Elle est vêtue d'une longue robe verte. Bien que belle, son visage paraît dur et froid et elle toise les Héros à leur entrée. Derrière elle, assis dans un grand fauteuil de velours bleu se tient **Albéric** les yeux dans le vague et l'air absent. La **Morrigan** s'est préparée à la venue des Héros et ne les craint pas. Elle proposera de leur laisser la vie sauve à condition qu'ils s'en aillent et ne se mêlent plus de ses affaires. Si les Héros acceptent, elle tiendra parole, sinon il faudra l'affronter. Avant que les Héros ne puissent porter une attaque sur la magicienne, un mur d'eau se dressera entre elle et eux. Ce

mur est infranchissable et a une résistance aux sorts de 80%, cependant, il ne peut ni attaquer, ni parer, ni esquiver ($E=9 - B=200$). Pendant ce temps, la Morrigan lancera un sort par round sur un Héros. Ce sort fait jaillir un pseudopode d'eau du mur ($CC=73 - F=6$ ou $F=3$ si la victime a respiration aquatique) qui peut s'esquiver mais pas se parer. Une fois le mur détruit, il faudra encore affronter la **Morrigan** au corps à corps dans les mains de qui une épée scintillante apparaîtra. A l'instant où la sorcière tombera en dessous de 10 en **B**, (elle a 5 points de destin ne pouvant servir qu'à échapper à la mort à ce moment précis) elle poussera un cri, tendant ses bras devant elle. Des lianes aquatiques apparaîtront aussitôt clouant les Héros aux murs de la chambre et les immobilisant par une force contre laquelle ils ne peuvent lutter. La **Morrigan** déclamera alors : *"Tas de ridicules vermines ! Vous pensiez pouvoir lutter contre mon infinie puissance ! Inconscients ! Les hommes de Fergal sont en train de tomber comme des mouches devant mon armée ! Bientôt je régnerai sur Donegal ! Quant à vous, vous allez souffrir les pires supplices tout en assistant à mon triomphe ! Après Donegal, Carohaise tombera à son tour ! Je ferai trancher la tête du roi Mark et Albéric régnera à mes côtés ! Quant à cette catin d'Yseult, je la ferai fouetter jusqu'aux sangs, avant de l'offrir en récompense à mes Vikings !"* La **Morrigan** est en pleine crise de démence meurtrière et les Héros feraient mieux de ne pas la provoquer à ce moment là. Pour toute remarque qui lui déplaira, elle pointera son doigt dans la direction du Héros concerné qui sentira des épines, sorties des lianes aquatiques, s'enfoncer profondément dans son corps (Critique de -1D6 : table des morts violentes). Une seule force va maintenant sauver les Héros : l'amour ! L'évocation du sort réservé à **Yseult** est suffisant pour faire sortir **Albéric** de sa transe et rompre le charme. Il utilisera alors toutes les forces dont il dispose pour prendre l'épée étincelante que la magicienne a posée sur le lit et la lancer vers elle en hurlant : *"Tu ne toucheras pas à Yseult, sorcière !"* L'épée traverse alors la **Morrigan** de part en part, elle tourne alors son regard vers **Albéric** en murmurant : *"Pourquoi ?"* avant d'exploser dans un geyser d'eau. Le bateau vole en éclat, les Héros ne sont pas blessés mais seulement projetés dans le port où il y a assez de débris pour s'accrocher. Privés des sorts de la sorcière, les **Vikings** ont été vaincus par les hommes de **Fergal** mais

ceux-ci ont payé un lourd tribut en perdant de nombreux guerriers dont ceux qui étaient encore en lice dans le tournoi. C'est le Héros qui s'y est le mieux illustré qui est déclaré vainqueur et peut décider du destin de **Elly**. **Albéric** remerciera les Héros et leur indiquera le chemin à suivre pour trouver **Fand** puis repartira pour **Carohaise** où son absence doit commencer à poser des problèmes.

VI. La plaine de jeunesse

Grâce aux indications d'**Albéric**, les Héros peuvent reprendre leur route, après avoir eu le temps de soigner leurs blessures. Après 1D4 jours, ils arrivent à l'orée d'une vaste plaine où se dressent des rangées de menhirs. Un **Korrigan** perché dans un arbre s'adresse alors à eux en ces termes : *"Ne vous avisez pas de franchir la plaine des piliers, aventuriers. Elle est sacrée et interdite aux humains"*. Si les Héros décident quand même de s'y rendre, le **Korrigan** reprend : *"Comme vous voudrez, aventuriers... d'autres parlaient comme vous, et ils n'ont pas vu se lever le soleil du lendemain... C'est votre mort que vous regardez, aventuriers..."*. Alors que les Héros progressent sur la plaine, un grand menhir se métamorphose en un géant de forme humaine, en réalité un **Elémental de terre** de taille 10, qui leur dit : *"Vous avez violé l'interdit, chevaliers. Je vous tuerai avant que l'aube pointe sur la plaine des piliers... Vous serez morts avant que le coq chante sur la terre des Celtes ! Les loups et les corbeaux festoieront sur vos cadavres... !"*. Lorsque l'**Elémental** sera vaincu, le géant retrouvera sa forme de menhir puis la pierre couchée se brisera en deux.

Une corneille noire viendra voler vers les Héros en criant : *"Croa ! Croa ! Vous êtes condamnés à ne jamais vous arrêter... Pas de repos pour vous ! Pas de repos !"*. Au bout de la plaine des piliers, s'élève une colline verte et accueillante. Au-delà, étincelle le palais de la reine **Fand** au milieu d'une plaine légèrement boisée. Les portes du château sont ouvertes, mais les Héros n'y rencontrent personne. Ce n'est qu'en se promenant dans les jardins qu'ils rencontrent **Fand** en train de jouer avec un faucon blanc. Aussitôt, un amour fou naîtra entre un Héros et la belle reine ; ce Héros est celui qui correspond le plus aux critères suivants : coeur libre, alignement tendant vers le bon, Soc élevée et compétences liées à la

Soc à condition qu'il ne s'agisse pas de tromper, mentir... Les Héros sont conviés à rester à **Tir Na'n Og**, la plaine de jeunesse. **Fand** promet aux Héros de leur indiquer comment poursuivre leur quête. Le Héros amoureux est complètement sous le charme et va passer 5 jours de bonheur aux côtés de **Fand** à se promener, parler, s'amuser et faire l'amour. Le Héros "charmé" pourra réagir aux jours 6, 11, 16, 21 et 26. Pour comprendre qu'il doit reprendre sa quête, il devra passer s'il le souhaite un test de *FM* avec les modificateurs suivants : -50% (jour 6), -30% (jour 11), -20 % (jour 16), -10% (jour 21) et normal (jour 26). En cas de réussite, il pourra, 5 jours plus tard (soit, au plus tôt le 11), passer un test de Soc - 50 pour convaincre Fand qu'il doit partir et qu'elle doit lui indiquer le chemin. En cas d'échec, il peut tenter de nouveau ce test tous les 5 jours jusqu'au 31 avec les modificateurs dans l'ordre suivant : -30%, -20%, -10% et normal. Il n'est pas possible d'utiliser des points de destin ou la compétence *Chance* pour réussir ces jets. Cependant, le temps passé aux côtés de **Fand**, ne sera pas inutile pour son chevalier servant qui va y gagner quelques avantages :

- Jour 6 : 50 points d'expérience.
- Jour 11 : *Séduction* ou +10% à cette compétence s'il l'a déjà.
- Jour 16 : 1D3 points de destin.
- Jour 21 : 1D6 points de *Cl*.
- Jour 26 : 1D10 points de Soc.

Si le jour 31, le Héros n'a toujours pas convaincu **Fand** qu'il doit reprendre sa quête, une corneille noire viendra voler vers lui en criant : *"Le temps est venu de ton départ, aventurier. Le repos n'est pas pour toi... Croaaa ! Tu es condamné à cheminer sans arrêt. Tu dois aller jusqu'au bout de ta quête."* Cette arrivée rompra le charme, le Héros pourra repartir, **Fand** lui indiquera la direction du **Chaudron d'Or** mais tous les avantages gagnés auprès de la reine seront dissipés.

Au jour du départ, **Fand** confiera aux Héros une barge magique qui les conduira au **Chaudron d'Or**. Le voyage sur l'océan va durer deux jours et deux nuits pendant lesquels les Héros n'ont strictement rien à faire. Au troisième jour, le coracle aborde une terre couverte de pommiers en fleur. Une vieille femme encapuchonnée de noir vient à leur rencontre en leur tendant une branche fleurie : *« Voici une branche du pommier*

d'Emain (l'île des fées) semblable aux autres... elle a des rameaux d'argent blanc et des sourcils de cristal avec des fleurs. Marchez droit devant vous jusqu'à ce que les fleurs se fanent sur les rameaux... » La vieille femme n'en dira pas plus et partira de son côté. Si les Héros suivent ses consignes, au bout de quelques heures de marche dans une herbe douce et souple sous les pieds, ils verront une corneille noire surgir d'entre les arbres et leur dire : *« Vous arrivez au bout de votre quête, aventuriers... »*. C'est alors que sur une petite colline, ils pourront enfin voir le **Chaudron d'Or** brillant de mille feux. De celui-ci surgira **Fand** : *"Le Chaudron d'Or appartient aux fées, aventuriers... Et je suis pour mille jours, la fée gardienne du Chaudron. Le Chaudron d'Or fait partie des trésors de la Celtie. Je vous ai permis de l'approcher, aventuriers. Car ceux qui touchent le Chaudron se voient conférer de grands pouvoirs... Venez !"*

En effet, les Héros qui toucheront le **Chaudron d'Or** se verront conférer les pouvoirs suivants :

- ⇒ Pas de vieillissement naturel pour les 10 prochaines années.
- ⇒ Résistance à la faim et à la soif : pour chaque jour où il ne se nourrit pas, le Héros passe un test de *FM* (-10 cumulatif à partir du deuxième jour). Au premier échec le Héros se trouve dans l'état de quelqu'un n'ayant rien ingurgité depuis 24 heures.
- ⇒ Peut utiliser le sort *Traitement des maladies* une fois par jour ; le test de contagion est égal à la moyenne $E\%10$ du récipiendaire et *FM* du lanceur.
- ⇒ Ils prennent conscience d'un rituel qu'ils pourront pratiquer tous ensemble et qui leur permettra de combattre la maladie qui sévit sur **Carohaise** et le **Vieux Monde**. Ce rituel pourra peut-être fonctionner sur de futures épidémies à la discrétion du MJ mais nécessitera en tout cas la présence de tous les Héros ayant touché le **Chaudron d'Or** lors de cette aventure.

Fand fera alors ses adieux aux aventuriers et leur confiera à nouveau le coracle qui, en cinq jours et cinq nuits les conduira au royaume de **Carohaise**. Là, ils

apprendront la triste nouvelle, le roi **Mark** a lui aussi été victime de l'épidémie... seule consolation pour nos héros, c'est maintenant leur ami **Albéric** qui règne sur **Carohaise**.

Les Héros peuvent commencer le rituel quand ils le veulent. Pour cela, ils doivent s'asseoir en tailleur en se tenant par la main. Au moment où ils commencent à prononcer les paroles sacrées, ils se mettent à léviter. Le rituel durera 24H00 et un jet de concentration sera nécessaire toutes les 4H00. Ce jet sera égal à la moyenne des *FM* des Héros. En cas d'échec à ce jet (1 *point de destin* pour réussir le premier, 2 pour le second... 6 pour le dernier ; ces points peuvent venir de Héros différents), chaque Héros fait un jet sous sa propre force mentale (1 *point de destin* la première fois, deux la seconde...), s'il échoue, il perd conscience, brise le cercle et tout est à recommencer depuis le début. Si un Héros n'a plus de points de destin, il peut tout de même réussir en sacrifiant définitivement un point d'E (sur son profil de départ et non sur ses avancées) ; dans ce cas, il n'aura plus à faire de jet individuel en cas d'échec du jet collectif sauf si le rituel doit être repris à zéro. Si les Héros abandonnent **Carohaise** et le **Nouveau Monde** sont condamnés et ils devront réussir un test de $E\%10$ (10 *points de destin* pour réussir) ou être condamnés à leur tour.

Lorsque les Héros le souhaitent, **Merlin** ouvrira le passage leur permettant de regagner leur monde. Là, il leur faudra recommencer le rituel dans les mêmes conditions avec un bonus de 20% s'ils ont réussi celui de **Carohaise**. Cependant, si là aussi, le rituel mettra fin à l'épi-démie, il ne résoudra pas le problème (qui ne se posait pas sur **Carohaise**) des morts-vivants !

VII. Le maître des morts-vivants

En posant des questions, les Héros vont obtenir de plus amples informations sur la situation dans le **Nouveau Monde**. Tout d'abord seules les morts causées par l'épidémie ont donné naissance à des morts-vivants. De plus, cela n'est pas systématique et de nombreux morts ne se sont pas relevés. Ce phénomène semble aussi avoir des origines géographiques puisque la majorité des cas s'est produite dans un secteur situé entre **Balial** et **Cayuba**, c'est aussi de là que les premiers morts-vivants se sont manifestés.

Au centre de cette zone, se trouve un petit village portuaire : **Lalotal** !

Lalotal se trouve à environ une journée de **Cayuba**. Là, la ville est abandonnée et les habitants se sont réfugiés dans les bois. Si les Héros vont à leur rencontre, ils leur apprendront que les morts vivants ont abandonné à leur tour le village. Ils ont pris des bateaux d'assaut, massacrant l'équipage, et sont partis sur l'océan. Certains marins qui ont affronté les créatures viendront modifier ces déclarations en disant que les morts-vivants ne tentaient pas particulièrement de massacrer l'équipage mais plutôt de le mettre en fuite pour s'emparer du navire.

Les Héros n'ont plus qu'à embarquer sur un navire et partir à la chasse aux morts-vivants. Ils auront cependant les plus grandes difficultés pour trouver un équipage qui acceptera ce genre de mission et devront se débrouiller seuls ou avec des alliés qui prendront la fuite au premier **Squelette**. Après quelques jours de navigation, les Héros pourront croiser la route d'un bateau pirate mort-vivant et en donner l'abordage (à moins que ce ne soit le contraire). Les morts-vivants sont en fait des **Coffre corpse** qui se défendront jusqu'à la « mort » dans un premier temps. Tant que leur maître sera en vie, le *vade retro* a un effet particulier sur eux : ils sont désorientés pour 1D6 rounds, attendant sans réagir et comptés comme cibles inertes. Si un de ces morts-vivants est tué, une brume sort de son corps et semble se dissiper dans l'air. Lorsque qu'un nombre de **Coffre corpse** au moins égal à trois fois le nombre des Héros aura été détruit, ils arrêteront le combat pour se mettre sous les ordres des Héros. Ils ne sont pas capables de parler ou d'écrire mais pourront conduire le bateau jusqu'à leur base, une petite île.

Il s'agit en fait d'un îlot rocheux percé de toutes parts par de nombreuses grottes. Ce que les Héros ne savent pas c'est que la brume sortant des **Coffre corpse** détruits reste en latence pendant 24 heures avant de revenir vers l'île pour donner naissance à des **Spectres**. Aussi lorsque les Héros vont commencer à explorer les souterrains, ils vont chacun être assaillis par 2 **Coffres** et 2 **Spectres**. Ils sont assez nombreux pour que ceux qui tombent soient aussitôt remplacés par d'autres. Ce combat va durer 5 rounds et va prendre fin soudainement avec l'arrivée de **Dietrich Sattler**, le nécromant ; il s'agit d'un petit bonhomme ressemblant à **Woodie Allen**.

Ce dernier proposera aux Héros de le suivre pour dissiper ce qu'il appelle un malentendu. Il les conduira dans une grotte transformée en appartement où il leur expliquera comment il a découvert son pouvoir et comment ses morts-vivants peuvent à leur tour donner naissance à d'autres. Il leur expliquera son grand projet puis pourquoi, s'étant aperçu de l'incompréhension dont il est victime, il a décidé de se retirer avec son peuple sur cette île.

La fin de cet épisode dépendra de la solution que choisiront les Héros. Tuer **Sattler** ne pose pas de difficulté, il ne comprendra d'ailleurs par pourquoi on attend à sa vie. Dans ce cas, ses morts-vivants redeviendront de vrais morts et le problème sera définitivement réglé. Cependant **Sattler** n'est pas réellement mauvais mais plutôt un peu dérangé et avec beaucoup de patience et d'ingéniosité les Héros parviendront peut-être à lui faire entendre raison. Dans ce cas, il consentira à libérer les âmes sous son contrôle. Cette solution est bien entendu préférable mais que vont-ils faire de **Sattler**

qui aura très certainement une autre idée de ce genre un jour ou l'autre ?

VIII. Conclusion

Si les Héros mènent cette aventure à son terme avec réussite, nul doute que les **Elfes** qui doutaient d'eux les verront sous un jour plus favorable. Ils seront reçus au palais du roi **Imrariel Calendil** qui officialisera la présence de l'ambassade de l'Empire à **Cayuba**. Après les réjouissances habituelles, les Héros pourront regagner **Altdorf** pour conter leur succès à l'empereur. Si l'un d'eux le souhaite, il pourra devenir ambassadeur permanent au **Nouveau Monde**.

Les Héros ne sont pas les seuls à être satisfaits car si **Yavawing** n'a pas réussi à empêcher l'alliance, il a gagné suffisamment de temps pour mettre son nouveau plan au point. Ce dernier consiste à... mais ça, c'est une autre histoire qui vous sera contée ultérieurement.

Fin

Le 7 novembre 1994