

Le Pacte

Un scénario AD&D prévu pour 3 à 5 joueurs de niveaux 10 à 12. A l'origine écrit pour l'univers de Ravenloft, il sera facilement transposé à tout autre endroit, mais conservera toutefois son atmosphère lugubre... Nul n'est besoin de suppléments aux livres de règles de base, toutefois, un échiquier est nécessaire pour jouer l'une des scènes clefs du scénario.

Résumé de l'intrigue

Les aventuriers sont envoyés en mission dans un petit village reculé où l'on a recensé de curieux cas de peste. Ils comprendront vite qu'il s'agit en réalité de meurtres, et seront confrontés à l'abomination qui en est à l'origine : des morts-vivants puissants, revenus des Abysses grâce au pouvoir d'un artefact des plus étranges, la Pelle des Dieux Noirs.

Recrutement

La peste a le don de faire fuir un héros, quelque brave qu'il soit. C'est pourquoi le royaume que les aventuriers sillonnent actuellement a tant de mal à trouver un groupe de volontaires pour enquêter à Korbanne, un village isolé dans les collines où plusieurs habitants ont récemment été tués par le fléau, sans pour autant qu'il se déclare d'épidémie, et c'est là le point étonnant. Des émissaires royaux se présentent à toutes les tavernes et sur toutes les places publiques pour proposer à la criée une récompense importante (déterminée par le MD) au groupe de valeureux qui voudra bien enquêter sur place. Sur la route à quelques kilomètres du village, une pancarte branlante indique son nom et l'on a ajouté à la hâte, à la peinture rouge sang, la mention "PESTE" ainsi qu'un crâne de mort. Pourtant, les gens ne se cachent pas dans leurs chaumières et ne semblent pas inquiets ; au contraire, lorsque les aventuriers arrivent, tout le monde est dans la rue, formant un long cortège funèbre, et ils auront bien du mal à trouver les autorités pour démarrer leur mission.

Deuil

Cette procession sinistre n'a rien à voir avec les rares cas de supposée peste : le village pleure son héros, le rôdeur Athorn, qui comme dernier exploit a détruit la monstrueuse chimère qui terrorisait la région, Gohglor, mais l'a payé de sa vie. Les deux cents habitants qui le connaissaient et l'admiraient tous portent sa dépouille lacérée des griffures sur un brancard de bois doré et jettent des edelweiss tout au long de leur route, car la fleur était l'écu du

héros. A l'arrière de l'attroupement, la vingtaine d'hommes forts du pays portent un large plateau d'argent sur lequel gisent les restes taillés à l'épée du monstre de 1500 kg, tandis que trois piquiers portent respectivement, empalés sur leurs lances, la tête de lion, la tête de dragon et la tête de chèvre. La bête sera inhumée aux côtés du chevalier, dans un riche mausolée du cimetière de la ville. Tout le restant de la journée, les habitants veilleront sur le pas de leur porte, les vieux racontant aux jeunes l'épopée d'Athorn, ou disant des prières pour que le chevalier repose en paix. Tous les commerces sont fermés, et les étrangers ne sont pas acceptés dans les maisons, ce qui coïncide mal avec l'arrivée des aventuriers.

Premiers éléments d'enquête

S'ils se présentent à la mairie après la fin de la procession, le bourgmestre Olaf daignera tout de même les recevoir, s'excusant du peu d'accueil fait à des envoyés du roi mais invoquant la situation exceptionnelle. Il ne sait pas grand chose de plus que le roi à propos des décès mystérieux survenus dans son village : trois de ses citoyens ont été retrouvés chez eux, morts, la peau ayant pris une étrange teinte verdâtre et de gros bubons purulents, pourtant, aucun des agents municipaux ayant aidé à sortir le corps, ni aucun des proches de ces personnes n'ont été contaminés. Le plus simple serait de commencer par inspecter chaque maison, il est possible que ces gens aient mangé un produit toxique, ou aient contracté une maladie non contagieuse quelque part dans le village ; s'il s'agit bien d'une maladie, elle a tué ces gens en quelques heures, car ils avaient tous été vus par leur entourage peu de temps avant leur mort.

A/ Pas mieux la première maison fouillée sera celle d'Alexander, qui vendait des fromages au marché, était marié et père de cinq enfants. Sa famille est très attristée par sa disparition, mais surtout, se demande comment survivre sans rentes, à présent. La mère pour commencer fait le ménage chez ses voisins, et le fils aîné de dix-sept ans rêve de partir à l'aventure, il pour-

ra suivre les aventuriers s'ils le lui permettent (Voleur N. 0). Hélas, ils auront beau explorer la chaumière de fond en comble, les personnages-joueurs ne trouveront aucun autre indice ici, si ce n'est de vagues traces de pieds nus dans la boue du jardinet, derrière la bâtisse, sachant qu'Alexander s'est effondré juste derrière la porte qui y mène, alors qu'il sortait fumer sa pipe en pleine nuit.

B/ Une aiguille dans une botte de foin les aventuriers auront plus de chance en visitant la maison d'Yvonne, une paisible fromagère qui vivait seule avec son homme, un costaud de foire. Elle fut retrouvée morte au matin, assise dans le fauteuil à bascule du perron, comme endormie malgré les atroces mutilations de sa peau. En se penchant au-dessus du sol, les aventuriers s'ils réussissent un jet de perception (pourcentage sous deux fois SAG+INT) trouveront glissée entre deux dalles une longue aiguille en os. Il s'agit d'une aiguille de cordonnier, communément utilisée par tous ces artisans. Il serait bon de visiter celui du village...

C/ Nouvelle pièce à conviction la dernière victime est le vieux Abner, un ancien chasseur qui vivait avec sa fille, son gendre et ses neuf petits-enfants dans une cabane toute en longueur. Ce sont les chiens qui n'ont cessé d'aboyer, la nuit où le vieux est mort, qui ont alerté la famille. Le temps de se réveiller et de sortir, il était face contre terre juste devant le seuil. L'un des molosses tenait serré dans sa gueule un morceau de robe blanche qu'a pu identifier le propriétaire dans le village. C'est de cet indice maigre qu'il faudra se contenter ici.

L'échoppe du cordonnier

Les aventuriers pourront tempêter, chercher les gobelins et torturer qui ils voudront, ça n'est pas le cordonnier Paulus qui les recevra. Son fils Jerronin, un rouquin ahuri de 15 ans, tient la boutique. Si on lui demande où est son papa, il fond en larmes. Paulus est mort il y a quatre semaines, d'un accident de cheval, et il a été enterré là-bas, au cimetière du village, derrière la rangée de cyprès et l'étrange maison du fossoyeur... A la connaissance du médecin de famille, il n'avait pas de maladie ressemblant à la peste. Et à la connaissance des gardes de la ville, il était six pieds sous terre quand Yvonne a trouvé la mort. Peut-être avait-t-il perdu son aiguille un jour qu'il allait la voir, il y a longtemps, car il la connaissait, et que personne ne

l'avait encore remarqué. Le seul problème est que Jerronin pourra confirmer que cette aiguille était la fétiche de son père, qu'il ne s'en séparait pas et qu'on l'avait enterré avec.

Rumeurs dans le village

Si les aventuriers prennent le temps boire un verre à l'une des trois auberges du village, ils pourront apprendre les éléments suivants :

*Le fossoyeur du village, Maximilien, a disparu il y a deux mois environ, et c'est un jeune étranger, Rimenon, qui a repris l'affaire en s'arrangeant avec le maire. Personne n'ayant les compétences ni la volonté de s'occuper des enterrements, il a juste payé une franchise de cent pièces d'or pour s'installer (à noter que ce jeune homme n'a rien à se reprocher, même si les villageois, excepté le maire, semblent insinuer le contraire).

*L'ancien fossoyeur avait mauvaise réputation, on pensait qu'il battait son épouse et malmenait sa fille de dix-sept ans. Personne ne regrette vraiment sa disparition.

*A un moment ou à un autre, une vieille sorcière, les cheveux noirs en bataille et pleins de toiles d'araignée, les ongles longs et rouge vif, la peau ridée à l'extrême, les abordera avec véhémence. C'est Clarisse, la rebouteuse du coin, aussi respectée qu'elle est crainte parce qu'on la croit capable de jeter le mauvais œil. Elle jettera dans leur direction un jeu de tarot en murmurant :

- J'ai vu les cartes... la mort est après vous... la mort vous poursuit... elle n'a pas été réveillée par votre faute, mais... elle n'aura de cesse de rôder tant qu'elle ne vous aura pas emmené ! ”

Si on lui demande la raison de cet emportement, elle dira avoir été en transe et ne se souvenir de rien. Clarisse vit dans une grotte près de la première maison du village, seule avec son chat Gratte-Poil. Elle peut vendre des potions (notamment poison, soins, haleine ardente), répondre à des questions divinatoires (comme un *sage*, voir GdM), lever une malédiction, convoquer un serviteur aérien, ou parler de l'histoire de la région (techniquement, elle n'appartient pas à une classe précise ; si les personnages-joueurs cherchent à l'assassiner, utiliser les caractéristiques d'une *sorcière anis*).

*Si les aventuriers posent directement à n'importe quel villageois la question “ Qui est mort à Korbanne ces derniers temps ? ”, on leur répondra qu'outre les pestiférés, il y a eu

le cordonnier, quatre semaines plus tôt, qui a fait une mauvaise chute de cheval, et la vieille March, enchantresse un demi-siècle auparavant, décédée il y a tout juste dix jours, de sa belle mort, elle avait quatre-vingt-huit printemps. Le morceau de tissu trouvé chez Abner pourrait bien provenir de sa robe préférée, celle que les elfes lui avaient offerte, et qu'elle portait très souvent.

Pompes funèbres

Les aventuriers se douteront bien que l'origine de tous ces mystères se trouve là-bas. Le cimetière du village comporte une centaine de tombes, et la maison du fossoyeur, étrangement élançée et tordue vers le ciel, se trouve juste à côté. Rimenon y vit seul, coupé du monde, une charrette lui livre tout ce dont il a besoin une fois par mois, il élève des dindons et cultive quelques légumes, le maigre héritage de Maximilien. Les sépultures de la vieille March et de Paulus une fois vérifiées se révéleront vides. Le fossoyeur n'a pu se rendre compte que la terre était fraîchement retournée, les corps ayant de toute façon été inhumés récemment. Les tombes des trois pestiférés sont totalement intactes. Même si Rimenon est agressé ou torturé, il n'a aucun secret à livrer aux aventuriers, il n'a pas idée de ce qui se trame dans les murs de sa propre maison.

Les personnages-joueurs pourront l'explorer librement, s'ils expliquent à son propriétaire qu'ils sont envoyés par le roi pour éclaircir le mystère des pestiférés. Rimenon se plaindra à mots couverts d'être accusé par tous parce qu'il est étranger et que les autochtones sont des rustres. C'est par chance qu'il a trouvé cette place libre, pas par manigance. De plus il estime qu'il a offert des funérailles magnifiques au héros local Athorn et n'a pas été récompensé pour cela. La maison compte trois étages, de peu de surface chacun, mais Rimenon a installé ses affaires seulement au rez-de-chaussée et au premier, n'ayant à loger ni épouse ni enfants. Les étages supérieurs ne renferment rien d'intéressant, à part dans l'ancienne chambre de la jeune fille où, dissimulé sous le coffre de bois peint où sont encore empilées ses robes, on pourra trouver un journal intime. Ces écrits pourraient porter le titre de *Ma vie cauchemardesque* tant les événements décrits y sont cruels. Souvent l'adolescente était violée par son père, et sa mère arrivait trop tard où était sauvagement tabassée pour prix de son silence. Jamais elle

n'a pu avoir de petit ami, car son père les renvoyait brutalement, et jamais elle n'a pu quitter son foyer. Apparemment, son père avait redoublé de violence dans la quinzaine qui a précédé leur disparition à tous. Ce qui risque de troubler les aventuriers, c'est la toute dernière ligne, datée du jour même où ils s'évanouirent, tracée au sang dans une écriture biscornue qui a profondément marqué le papier : " Il est temps pour la vengeance, à présent ".

La cave

La cave est beaucoup plus riche en révélations. Rimenon ne se sert que d'une petite pièce proche de la trappe d'entrée dans la cuisine, où il entrepose ses dindons pendus pour les faire faisander. Il a entièrement muré l'accès aux autres pièces du sous-sol, sans même les avoir vidées, pensant que les affaires de Maximilien étaient depuis longtemps hors d'usage et pouvaient bien rester là. Il suffira seulement d'un bon coup de masse d'armes (tenter un coup contre CA 1, 20 PV, + jet d'enfoncer une porte pour l'achever) pour abattre la cloison de briques posée à la hâte. Une vapeur nauséabonde envahira alors tout le sous-sol, mélange de renfermé et de puanteur cadavérique alors que la fermeture ne date que de quelques semaines.

Le réseau de pièces est assez important, puisqu'il fait environ trois fois la surface d'un étage du dessus. Les pièces sont encombrées de meubles pourris et de sacs de grain rongés par les charançons, ce qui n'a que peu d'intérêt. Quelques piécettes traînent par-ci par-là, en vérité à peine l'équivalent de cinq pièces d'or au total. Les deux pièces importantes se trouvent bien sûr le plus loin possible de l'entrée. La première est celle où Maximilien procédait à la préparation des corps, s'ils n'étaient pas présentables. Rimenon ne souhaitait pas l'utiliser à cause de son insalubrité et a installé un laboratoire plus raffiné au premier étage, avec du matériel neuf et propre. Ici, la table d'opération est dégoûtante de croûtes de sang séché, tous les pots de maquillage sont secs, tous les outils de chirurgie sont rouillés, il reste même des viscères dans un seau en métal protégé par un drap blanc très sale (Js contre le poison à qui retirera le drap, en cas d'échecs vomissements pendant un tour et perte de deux points de CON pendant six heures). Dans une caisse en bois, Maximilien a laissé sa pioche et sa lanterne, il s'agit là encore de matériel vé-

tuste et quasiment inutilisable. Il ne manque que la pelle, que Rimenon a mise de côté dans la faisanderie et dont il se sert à chaque enterrement. Sur la lame de cette pelle, on distingue une étrange rune dorée ; si les aventuriers tentent de la planter dans le sol, ils auront la surprise de voir cette rune s'enflammer vivement. C'est alors seulement qu'une *détection de la magie* pourrait révéler un puissant enchantement, cependant toute tentative d'*Identification* s'avérera inefficace. Si à ce même moment une *détection du mal* est lancée, son auteur sera pris de vertiges terribles, perdra 1d8 PV et un point de FOR pour 12 tours, verra tous les murs saigner et ses compagnons changés en monstres même s'il est insensible aux illusions (effets hallucinatoires pour 1d4+1 rounds), et à la place de la pelle un long bâton en os au bout duquel un visage rouge maléfique rit aux éclats (effets de quelques secondes). Sur une étagère croulante s'alignent quelques recueils de poésies macabres, de chants pour enterrements, deux ou trois traités d'anatomie humaine et de techniques d'embaumement, et en plein milieu, un gros grimoire à croûte de cuir épaisse et craquelée, frappé de la même rune que la lame de la pelle sur sa couverture. A l'intérieur s'étant sur des milliers de pages une mystérieuse écriture cunéiforme indéchiffrable malgré toute tentative de lecture magique ; ce type de sort indiquera tout de même que cette écriture est utilisée secrètement par les sorcières pour leurs rituels les plus impies et que l'une d'elles pourrait la déchiffrer. Une seule gravure l'illustre, figurant un sorcier penché au-dessus d'un cadavre à moitié décomposé, une brume noire s'échappant de ses lèvres et entrant dans la bouche du mort. Tout personnage mauvais voyant cette image gagne 1500 PX, tout paladin perd tous ses sorts mémorisés pour la journée et ne peut plus pendant 12 heures bénéficier d'un sort augmentant le moral ou la bravoure (*Bénédictio*, *Protection contre le mal*, *Prière*, le chant d'un barde, ou même une *Potion d'héroïsme*).

L'autre pièce intéressante se trouve immédiatement après. Il s'agit d'un couloir au fond duquel se dresse la porte épaisse d'une cellule. A travers les barreaux qui forment un carré de trente centimètres de côté au milieu du bois massif, on distingue une petite pièce éclairée par des fentes grillagées à hauteur du sol et extrêmement crasseuse, la plus atrocement puante du sous-sol. Dans les deux coins du fond sont roulées en boules des formes humai-

nes, une femme adulte et une jeune fille si on juge à leurs cheveux et à leur accoutrement. Elles ne réagiront à aucune sommation. La porte n'est pas fermée à clef mais barrée de l'extérieur, il n'y a aucune difficulté à l'ouvrir. Si à un quelconque moment les aventuriers se tiennent à moins d'un mètre des corps ou leur tournent le dos, voyant ainsi les profondes traces de griffures sur l'intérieur de la porte de la cellule (la porte s'ouvre vers la pièce et ils n'ont pu les distinguer en entrant), ils se dresseront soudain dans un cri aigu, révélant leur nature de mort-vivants hyper agressifs. Leur peau livide est tendue sur leurs os, leurs ongles sont longs et craquelés, leurs canines démesurées, leurs yeux rouge sang. La mère a la tête retournée de 180°. Voir ces cadavres animés nécessite un test d'horreur (voir règles de Ravenloft, ou utiliser les indications du Bestiaire Monstrueux lorsqu'un personnage-joueur est confronté à un fantôme, par exemple).

Zombies-furies (2) Chaotique Mauvais INT 10-12 CA 7 Tac0 11 DV 9+3 #Att. 2 (griffures pour 1d8) la cible si elle rate son Js contre la mort perd deux niveaux d'expérience et un point de CHA (sous forme de cicatrices boursofflées) qui ne peuvent être récupérés que par un sort nécromantique de *Restitution*, le lanceur étant de niveau 16 ou plus. Si un personnage perd tous ses niveaux, il tombe, définitivement mort, et son cadavre a l'aspect d'un pestiféré. 6000 PX

Si les aventuriers viennent à bout de ces monstres sanguinaires, ils les verront s'écrouler au sol... pour une demi-journée, avant qu'ils recouvrent totalement leurs forces. Aucun point d'expérience n'est gagné tant qu'ils ne sont pas détruits.

Ils s'apprêtent à quitter la maison et se dirigent vers la faisanderie, où se situe la trappe, quand ils entendent des grincements du plancher au-dessus de leurs têtes. L'ennemi ne semble pas se montrer près de la sortie, et il leur faudra prendre leur courage à deux mains pour passer la tête par l'ouverture. En haut, le silence règne, jusqu'à ce qu'à l'angle d'un couloir, deux morts-vivants leur sautent à la gorge.

Zombie-furie, Paulus (1) utiliser les caractéristiques des zombies-furies décrits plus haut.
Zombie-furie, madame March, enchantresse (1) les mêmes caractéristiques, en ajou-

tant les talents d'un enchanteur de niveau 15. (+3000 PX)

La caverne de Clarisse

Cette vieille sorcière peut déchiffrer sans problème les textes occultes découverts à l'intérieur de la maison du fossoyeur, mais elle ne le fera pas de gaieté de cœur. Elle accepte une forte somme d'or, ou bien un objet magique, selon ce que les aventuriers auront à lui proposer. Le grimoire lui-même pourra constituer une partie du paiement.

Après quelques heures de méditation et de réflexion, elle ouvrira le grimoire en son milieu, le posera sur un piédestal et commencera à murmurer des incantations sinistres. Sa grotte obscure sera soudain baignée d'une lumière irréaliste, un puits sans fond s'ouvrira au centre du livre, des brumes s'en échappant, puis le buste fantomatique de Maximilien se matérialisera au-dessus de cette brèche vers l'Outremonde. Il n'a d'autre substance que celle d'une apparition bleutée et floue, toutefois, il garde l'apparence qu'il avait de son vivant, excepté des yeux vides et des larmes qui en coulent en permanence. Voici le récit qu'il fait à l'assemblée : il a été un homme mauvais au cours de son existence, il le reconnaît. Il frappait son épouse et violait sa fille. Tandis qu'il tentait d'abuser d'elle, en pleine nuit, sa femme entra et se mit à hurler, ne pouvant plus supporter cette épouvantable situation. De ses propres mains, il étrangla l'adolescente qui ne se débattit même pas, puis il gifla sa femme si fort qu'il l'assomma. Il voulait lui mettre la plus violente correction qu'elle ne recevrait jamais, alors il chercha dans la maison une arme. Son regard se posa sur la pelle qu'il utilisait pour enterrer les morts. Elle revenait à peine à la conscience qu'il lança un coup en plein dans son visage, et la tête de la malheureuse se retourna, les vertèbres brisées. Ensuite il se mit à réfléchir. Le crime qu'il venait de commettre était vraiment atroce, aucun tribunal ni aucun dieu ne le lui pardonneraient jamais. Alors il pleura et s'arracha les cheveux, cherchant un moyen de réparer son erreur. Initié aux rituels de sorcellerie par sa grand-mère, il se souvint qu'il possédait un puissant grimoire occulte et y chercha une réponse. Il trouva le moyen de contacter un seigneur démon, dont le pouvoir était peut-être suffisant, et en échange de son âme, il demanda à ce qu'après qu'il eût enterré sa femme avec l'arme même qui l'avait tuée, celle-ci revien-

drait à la vie comme si rien ne s'était passé, et il promit de la choyer pour le restant de ces jours. Le démon toucha la pelle et y inscrivit une rune effroyablement puissante, faisant de l'objet un artefact. Le fossoyeur mit sa femme et sa fille en terre, se croyant délivré de son triste sort. La nuit suivante, ses deux victimes se levèrent et vinrent l'assassiner dans son lit. Par chance, il put esquiver l'attaque et les attirer dans la cave où il les enferma. Voyant ce qu'il avait fait, il se mit à méditer et à se haïr. Comme rédemption, il se chargea d'entretenir les zombies que sa fille et sa femme étaient devenus. Chaque jour il leur apportait de la viande qu'elles dévoraient avec avidité. Hélas il fut maintes fois griffé et mordu, et fini par succomber à l'étrange maladie que les villageois ont prise pour une peste. Son corps s'évapora, car, à cause de sa conduite en tant que mortel, il n'avait droit au repos éternel, et son âme appartenait toujours au démon. Les zombies ressuscités par la Pelle des Dieux Noirs sont indestructibles, ils peuvent se relever indéfiniment tant que la pelle n'est pas détruite. De plus, si avant la nuit suivante le démon n'est pas renvoyé aux Abysses et que la malédiction a toujours cours, les morts se relèveront à des lieues alentour en une légion immortelle pour supprimer toute vie. Il faut donc que les aventuriers partent le soir même à la maison du fossoyeur, exécutent un rituel de portail à l'aide des pouvoirs de Clarisse, et descendent dans le demi-plan du démon pour tenter de mettre fin à toutes ces atrocités.

Descente aux Enfers

La région est balayée par la pluie ce soir, et le gazon émet des bruits fangeux sous les pas, tandis que les chemins de terre absorbent les bottes comme si les morts voulaient s'emparer des vivants du dessus... Au loin le tonnerre gronde, les arbres trempés ploient vers les promeneurs telles des serres menaçantes. L'odeur de terre est aux abords de la maison de l'horreur plus forte que partout ailleurs. Une silhouette massive se profile au loin, dans une armure de cuivre aux reflets écarlates. C'est le chevalier Athorn, sorti de sa tombe. Son âme est partie se déchiqueter dans les griffes du démon, il n'a plus rien d'un personnage héroïque et ne marche que pour la destruction.

Chevalier zombie-furie (1) Chaotique Mauvais INT 12 CA -4 Tac0 2 DV 18 (d10) #Att. 1 (coup de vorpale pour 1d12+5, élimine des

niveaux d'expérience comme le toucher des zombies normaux). 19000 PX

Le chevalier maudit se bat depuis deux rounds à peine quand la terre s'ouvre de nouveau, et le tronc trois fois décapité de la chimère se dresse au-dessus du combat. Puis les trois têtes roulent à ses pieds et se fixent sur le corps monstrueux aussitôt.

Chimère zombie (1) Neutre Mauvais INT 15 CA 0 Tac0 4 DV 16 #Att. 2 (griffures pour 2d8, même effet que le toucher des autres zombies-furies). Au premier round, la tête de dragon crache un cône de flammes magiques blanches de 4m de long qui consomment les capacités (jeter 1d6 pour déterminer le trait dont deux points sont perdus, un point si le Js contre les Souffles est réussi). Au second, la tête de lion crache un cône de flammes vertes qui dévorent la vie (12d6+12 points de dégâts, réduits de moitié si le Js contre les Souffles est réussi). Au troisième round, la chèvre vomit une masse de limons verts (voir Bestiaire Monstrueux) et un gaz qui cause la pétrification sur une cible sauf si un Js contre les Souffles est réussi. 17 000PX

Enfin l'entrée de la maison est libre, mais c'est peut-être la dernière fois que les aventuriers verront le dehors. Rien n'empêche leur rituel de fonctionner, et bientôt au milieu du plancher de la cuisine, un vortex semble se former, puis les absorbe vers un pays lointain, un pays de haine et de cauchemars.

La dimension obscure

Les aventuriers se réveillent, tous allongés côtes à côtes dans un immense lit recouvert de velours rouge, aux édredons moelleux et aux baldaquins somptueux. La grande chambre où ils se trouvent pourrait être celle d'un roi tant la richesse des parures et des matériaux est grandiose. Il n'y a aucune fenêtre, cependant de nombreux candélabres illuminent chaleureusement mes murs. Une seule porte leur fait face. Au-delà se trouve une pièce de même luxe mais incroyablement délabrée. Des toiles d'araignées couvertes de poussière salissent toutes les étoffes qui couvrent les murs. La lumière semble refuser d'y entrer, à part un cercle blafard qui en éclaire le centre. La scène macabre qui s'y joue provoque une peur instantanée (Test de Peur en utilisant le système Ravenloft ou effets similaires à ceux causés

par le sort *Terreur*). Sur deux fauteuils siègent des squelettes en piteux état. Ils ont des robes rouges et des manteaux d'hermine, une couronne et des dizaines de bijoux, le tout rongé par la vermine ou souillé de saleté. Entre eux deux se dresse une table basse d'onyx, et un jeu d'échecs d'ivoire est posé bien au milieu. Ce jeu tourne sur lui-même tout seul de manière à ce que les blancs soient toujours tournés vers l'aventurier qui a l'INT maximale (déterminé au hasard ou à l'intelligence de son joueur, en cas d'ex aequo). Jouer a les effets suivants :

Capture d'une pièce	Perte d'une
pièce	
Pion	+5 PV
-5 PV	
Tour	+1 FOR
-2 FOR	
Cavalier	+1 DEX
-1 CHA	
Fou	+1 CON
-2 INT	
Reine	+3 CHA
-50 PV	

Mis échec et mat

La partie recommence, décès si Js contre Mort raté

Met échec et mat

Partie terminée, une porte apparaît au fond de la pièce

Une fois que le personnage-joueur bouge une pièce, une pièce noire se déplace en lévitant (jouée par le MD). S'il tente de tricher, de déplacer une pièce adverse ou de renverser l'échiquier, tout revient en place et il est frappé par un éclair noir pour 6d6 points de dégâts.

La porte s'ouvre sur une salle du trône aussi superbement décorée que le reste. Des marches de marbre recouvertes d'un tapis rouge brodé d'or mènent à un siège de vermeil où un démon colossal se rogne les ongles. A travers les vitraux de cristal, on voit à perte de vue un paysage de landes désolés presque entièrement recouvertes de brasiers et de piques où s'emparent des crânes humains. Le démon a l'apparence d'un mastodonte de quatre mètres tout en muscles, à la peau ambrée, une gueule débordante de crocs qui pend à cinquante centimètres sous son cou, et sept cornes ornant son front.

Démon (1) Chaotique Mauvais INT 22 CA -5 Tac0 1 DV 22 #Att. 1 (cimenterre 2d8+3). In-

vulnérable à toute magie offensive, y compris les bonus d'objets magiques. 33 000 PX

En gagnant ce combat, les aventuriers se trou-

veront télétransportés dans la cuisine de Rime-non. La pelle sortie du néant tombe sur le sol dans un tintement sinistre. La rune a disparu.

FIN