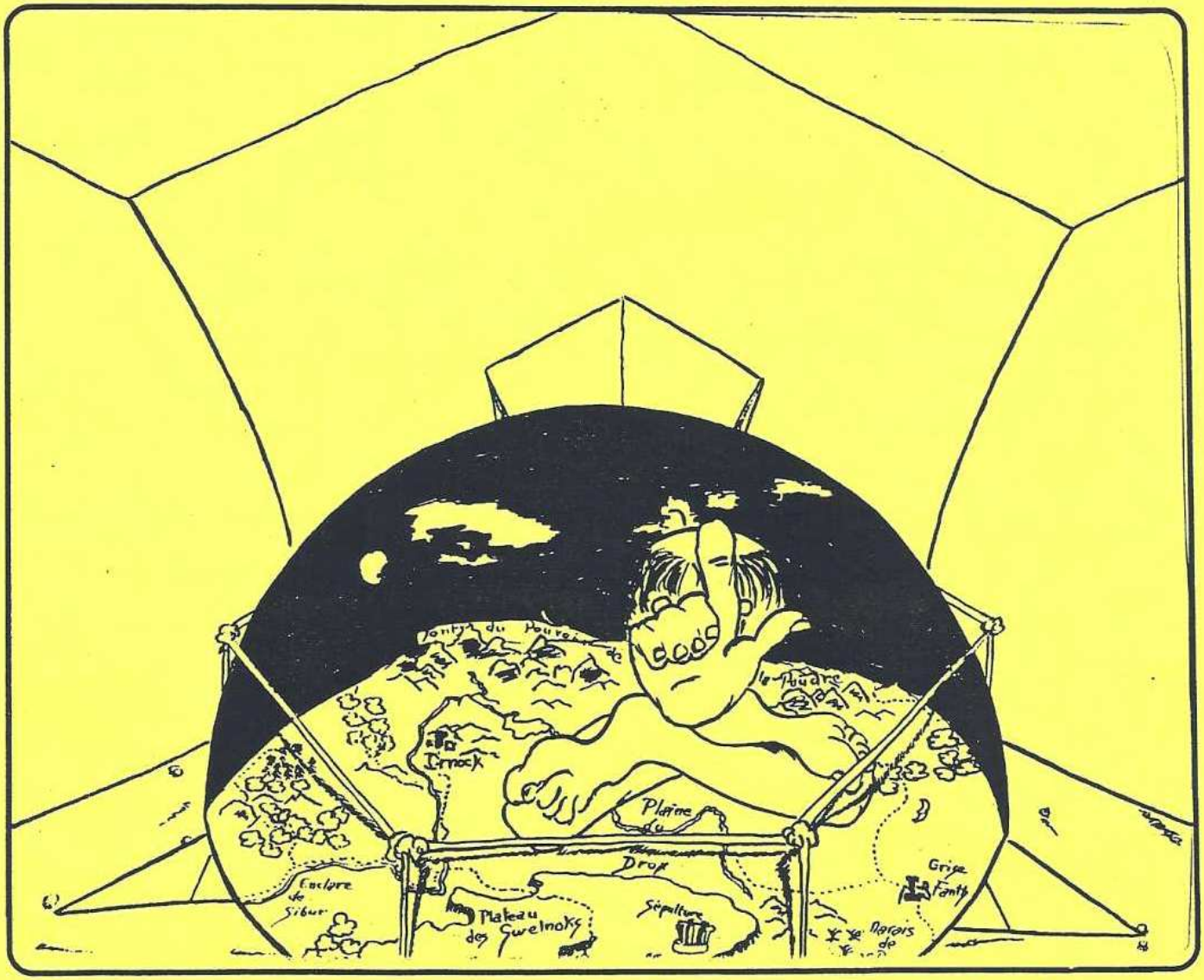
PDF avec autorisation des auteurs pour une diffusion gratuite

E. Hautemont M. Simatic Y. Corno

présentent

"CROMLECH ET SEPULTURE"

Epopée pour toute Campagne de J.de R. Fantastique-Médiéval (n°1)



Saurez-vous stopper les hordes de nains de Grouhds qui déferlent au coeur même des royaumes de Sweln, et remettre la main sur le Grimoire de Mornedoc, jadis écrit avec la sève de Gnarlofflon, le vieux chêne ? Réponses à l'intérieur....en compagnie du défunt druide Fastolph !!!.

★ EPOPEE F-M ★

myvyrrian.free.fr

- Avant Propos -

Concue et testée pour la premiere rencontre du C.R.O.M. (Orsay 82), la présente aventure est adaptable à tout jeu de role héroico fantastique; à cet effet, les descriptions des créatures occupant les lieux, quoique précises quand nécessaire, ne comportent-elles aucune donnée numérique. Ceci nous évite une artificielle transcription des systèmes de jeux les plus connus, et devrait permettre au maitre d'épopée que vous êtes d'adapter le "niveau" de cette aventure à celui des joueurs. Leur expérience personelle -plus que celle trop souvent prétendue de leur personnage- saura, nous l'éspèrons être mise à l'épreuve, au plus grand profit de tous...

Bonne lecture,donc
(maitre impatient)
et bonne partie!

E.Hautemont

- Sommaire -

A l'intérieur du présent fascicule,vous trouverez:

[1] Les plans: du Cromlech
de la sépulure de Fastolph

[2] Une vue en coupe de l'ensemble

[3] Une toile de fond, introduction à la présente aventure

[4] Une description détailée de chaque piéce accompagnée de notes explicatives

[5] Une série de feuillets (finement?) dessinés

[6] et enfin,quelques pages de notes diverses, regroupées sous le titre de Générique

---

Ont collaboré , d'une manière ou d'une autre, au présent ouvrage:

F.Bontems , A. Corno , Y. Corno , A. Farchi , A. Leclerc , "Moune" Gruber, et M. Simatic.

Qu'ils trouvent ici mes plus sincéres remerciements,

Fanrod Mornedoc.

- Générique -

A comme Antan: Seigneur du Chaos en les royaumes de Sweln, et auteur d'un horrible manuscrit, connu sous le nom de Grimoire de Mornedoc, jadis écrit avec la sève du dernier des grands chênes; Cette étude,fruit de longues recherches, devait lui livrer les clés d'Irnock,capitale du duché de Drox, et la tête de son thain Fax-le-Cohérent.

C comme Cromlech: Du breton crom (rond) et lech (pierre);Anciennement, assemblage de monolithes servant d'observatoire astronomique aux druides celtiques.(interméde culturel ...)

D comme duché: Présentement celui de Drox, où se déroule notre paisible épopée.

E comme excuses: Pour les fautes de frappe et la mise en page (dues à l'absence totale de traitement de texte), ainsi que la faible qualité d'impression, dûe à notre ignorance en ce domaine et à notre manque de temps...

F comme Fastolph: Ancien druide du duché et conseiller du vieux duc.De grande réputation, il est à l'origine du culte de Gnarf des 3 lunes. A l'apparition des 1éres légions du Chaos, il se réfugia au coeur du haut plateau des Swelnoks, non sans avoir dérobé à Antan son grimoire (histoire de venger levieux chêne Gnarlofflon)

..... Fax-le-Cohérent: Maitre d'Irnock,sans doute l'employeur de vos personnages lors de leur malheureuse expédition chez les Grouhds (en réponse aux nombreuses infiltrations de ceux-ci au coeur meme de la capitale)

J comme Joueurs: A l'origine concue pour 5 joueurs avec personnages pré-tirés (en raison du taux de mortalité élévé de l'aventure),l'épopée est facilement adaptable. 3 des joueurs étaient originaires de Drox,et prisonniers des deux autres, Gnorth et Ilgnith, alliés des nains.(Cf Toile de fond).Si le nombre de joueurs change, pensez à mmdifier la toile, ainsi que les passages marqués du signe ✪ .En ce qui concerne leur puissance,usez de votre bon sens...

N comme Nains de Grhouds: Progéniture de Gram, dieu des Mythes ils ont la vie aussi longue que ces derniers.Avant garde farouche des légions du Chaos,ils commencérent à envahir la plaine du Drox,avnt la disparition du manuscrit. Ils se réfugièrent dans les Monts du pouvoir de la poudre, où ils attendent leur heure.

P comme plans: Jouée en temps réel,la sépulture est équipée d'un imposant système de minuterie, qui provoque ,toutes les 15 minutes, une rotation de 60 degrés de la partie centrale de la tombe. Seul moyen d'accés à plusieurs des piéces, la rotation s'achève aprés 2 tours pleins, dans une formidable explosion... Ce qui vous amène è découper les plans 1 et 2,les renforcer avec du carton,puis les fixer l'un à l'autre au moyen d'une attache parisienne. Il ne vous reste plus qu'à vous munir d'un chronomètre et procéder aux rotations.

Q comme quête: Celle des tubes dorés nécessaires au rituel final.C'est le seul trésor que vous ne devez en aucun cas modifier, quoique les autres puissent se révéler bien utiles...

S comme Salle: Chaque piéce est décrite avec soin suivant le schéma suivant:

(1) Une description pouvant être lue tel quel aux joueurs,et encadrée de noir.
(2) Les explications destinées à éclairer votre lanterne
(3) Eventuellement, un dessin de la piéce ou de son con-tenu.

T comme toile de fond: Plongez vos joueurs dans l'ambiance , et imprégnez les de l'atmosphére du contexte de l'épopée. Comme toutes les recettes, celle ci est faite pour ne pas être suivie Adaptez à votre campagne;seule crédibilité et créativité comptent.

- Plan du Livret -

	Pages
Avant propos; Sommaire	1
Générique	2-3
Fond de Toile	4-5
Le Cromlech de Fastolph:	
Le plateau;Abords,extérieurs du Cromlech.	6
Intérieur & Passage souterrain	7-8
La sépulture de Fastolph:	
Abords du tombeau	9
Entrée du tombeau	9
Salle des pentacles de transformation	10
Salle de l'horloge	10-11
Salle de Tom	11-12
Salle du géant de terre	12-13
Couloir des mains de Meffle	13-15
Salle des mille squelettes	15-16
Salle des monstres moléculaires	16-17
Salle du Cycle	17-18
Salle du Cor	18-19
Salle du vieux Morc'h	19-20
Salle vide	20
Salle de la joute aérienne	20-21
Salle centrale,dite du Culte	21-22
Crypte de Fastolph	23
Plans 1 et 2 de la sépulture	24-25
Vue en coupe de l'ensemble	25
Notes sur le temps réel	26
Dessins,croquis,notes complémentaires	27-30
Erratum	3

Sur une idée originale de: M. Simatic

Textes de: E. Hautemont
et Dessins de: Y. Corno
Imprimerie B.G.I. Grasse

-- Juillet 1984 --

" Fond de Toile "

à l'usage du maitre d'épopée
en mal d'imagination...

Au cas où vous ne l'auriez pas compris, le présent texte sert d'introduction à l'aventure;il est optionnel car peu utilisable dans une campagne autre que celle proposée (i.e. Dans les Royaumes de Sweln...).

Un bruit de pas, un grincement de gonds...Pour la premiére fois depuis votre capture par ces maudits nains (échec cuisant s'il en fut),la porte du triste cachot s'entrouvre...Aveuglés par la lueur des torches, vous distinguez avec peine les malfaisantes créatures qui escortent votre progression dans les entrailles des Monts du Pouvoir de la Poudre. Fnast lui-même, capitaine du IVème escadron de la garde des nains de Ghrouds, ne peut retenir un frisson au brusque et gluant contact d' une Ombre du Chaos;Effrayée, celle ci s'enfuit aussitôt en trainant derriére elle un infâme amalgame d'os brisés, de boue, de chair et de cuir que terminent deux ridicules petits pieds poilus... A la limite de la folie,vous parvenez,toujours solidement escortés,devant une immense arche bleutée.Fnast,l'épée tirée,s'en approche et entreprend d'y tracer son nom en lettres de feu. Alors se dessine lentement sur la porte le cercle thaumaturgique du Chaos.Il flamboie de couleurs inconnues, à moins que ce ne soient des êtres de musique qui, par notes successives, entreprennent de conter l'histoire du Chaos.Irradiés par les vagues successives, vous voyez l'emblème, la porte même, blémir puis s'estomper.Vous êtes tirés, puis agenouillés de force devant un grotesque nain au crane chauve, mais à la barbe et aux sourcils particulièrement fournis...Majestueux dans sa robe d'émeraude aux contours mouvants,il vous domine du haut d'un nuage de non gravité à l'image du Chaos.Une forte et désagréable aura d'anar-chie, de désordre et d'inconstance émane de l'ensemble...

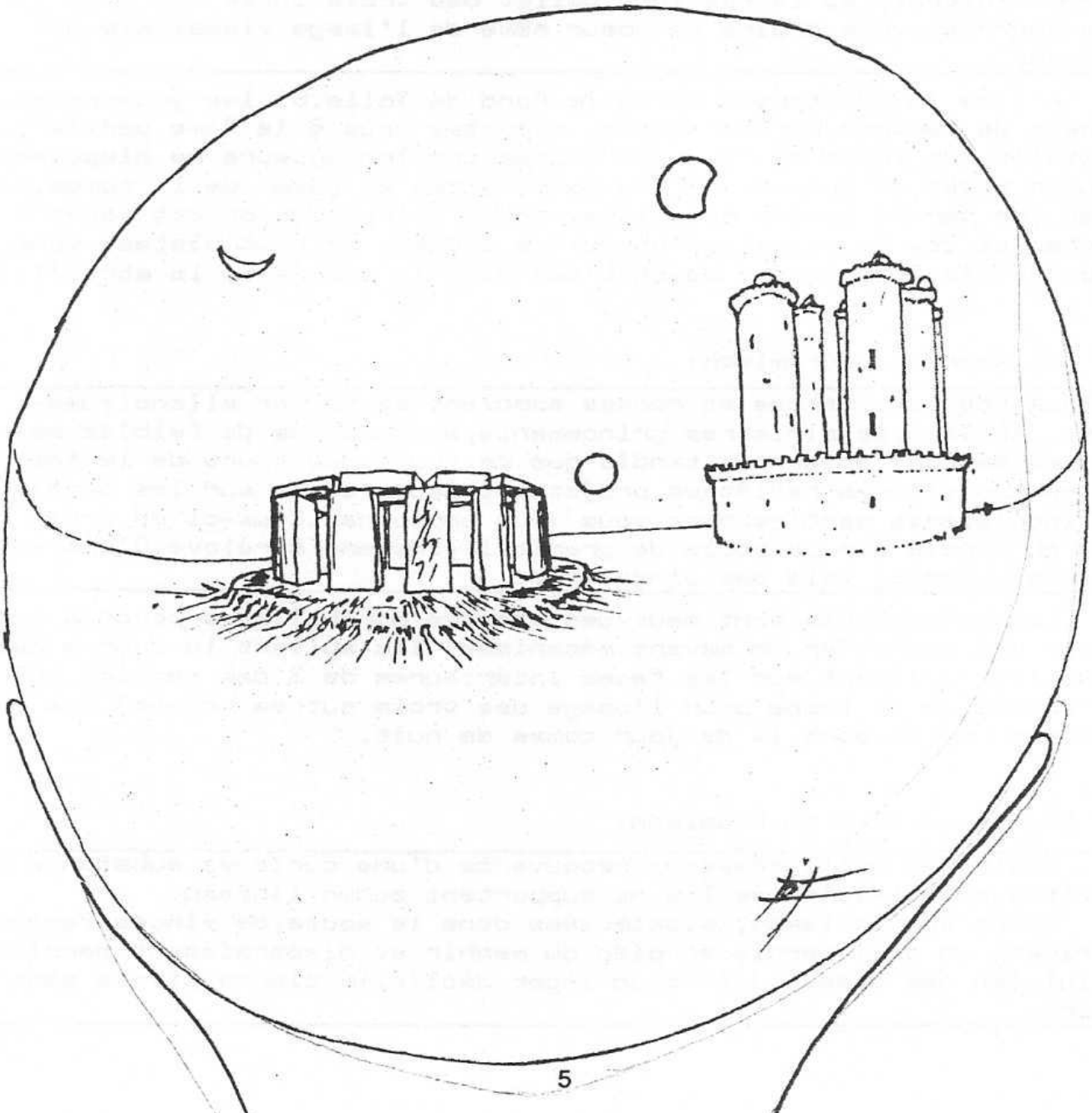
"Mon maitre, le seigneur d'Antan, a enfin relocalisé sa toute précieuse relique, le Grimoire de Mornedoc"commence-t-il. En ces bienheureux temps de reconquête que connait mon peuple,son étude nous livrera les clés d'Irnock et mettra un terme à l'existance de son thain, cette vermine de Fax-le-Cohérent!Le Chaos étendra alors enfin sa sublime semence à tout l'est de notre Sweln chérie.Hélas, le dernier possesseur de notre doux trésor l'a enfouie avec lui au plus profond de sa sépulture.Pour une raison encore inexpliquée,aucune de nos éxpéditions de nobles nains n'a encore pu violer la ténébreuse demeure de Fastolph; car tel est son nom,je le crains...(Gnorth donnera des précisions plus amples si elles lui sont demandées,à savoir celles du générique.).Il me faut donc des esclaves de la loi,volontaires que je me félicite d'avoir trouvés!!!Gnorth et Ilgnith ,que voici vous accompagneront."Sur ces mots, il s'en retourne,laissant place à un gnome rénégat tout de pourpre vêtu, et à un nain trapu.Sans un mot, il vous guide de par le palais jusqu'à une de ces petites cavernes qui emplissent le repaire de ces foutus nabots.Celle ci se révèle emplie de rouleaux,alembics,parchemins et cornues.Là se trouve également des vivres et de quoi vous équiper pour votre inévitable mission (l'équipement est laissé à votre bon sens;les éventuels joueurs récalcitrants seront sous le charme d'une quête...).

"Fond de toile"
(suite)

Cela étant fait,le gnôme extirpe d'une étagère malingre une lourde boule de cristal, qu'il époussette avec amour;Vous conviant à la regarder,il entame, à la lueur des chandelles une in-cantation monocorde; Alors, du plus profond de ce qu'il nomme son oeil de Nolb, s'esquisse une image...D'une voix teintée de respect et de crainte, Ilgnith vous explique qu'il s'agit là de votre destination.Vaudra-t-il mieux arriver de jour ou de nuit?

(Le choix ayant été effectué par Gnorth aprés consultation éventuelle d'Ilgnith et des autres,passez à l'aventure proprement dite à la section intitulée " Le Cromlech de Fastolph")

"Le Cromlech et la sépulture ,
vus de la boule de Gnorth ".



A D. Guiserix ,
à l'équipe de "Runes",
et celle de "Légendes",
à tous ceux , enfin, qui
donnent aux jeux de rôles
leurs lettres de noblesse...

F. Mornedoc

1ére partie: "Le Cromlech de Fastolph".

(0) Le Plateau:

Vous êtes maintenant sur un vaste plateau, au milieu d'herbes folles battues par le vent.A portée de vue s'élèvent les tours de la tombe du présumé Fastolph, ainsi que le mystérieux Cromlech... La téléportation se révèle avoir été d'une extraordinaire précision;les nains de Ghrouds sont assurément passés maitre dans l'art de la magie, qu'elle soit blanche ou noire.Ne serait-ce le ciel d' un rose laiteux, et le féerique ballet des trois lunes d'Irnock , vous pourriez vous croire au coeur même de l'image visualisée auparavant.

A lire immédiatement aprés le Fond de Toile.Si les joueurs dé-cident de marcher vers la tombe, reportez vous à la 2éme partie , intitulée "La Tombe de Fastolph".Notez que les joueurs ne disposent d'aucun moyen de retour ,hormis par l'accés au coeur de l tombe.En effet ,de par la nature des lieux, toute téléportation est vouée à l'échec,et les falaises qui bordent,à 200kms, le haut plateau sont inaccessible au grimpeur moyen.C'est donc le succés ou la mort!!!..

(1) Abords du Cromlech:

Sous vos pas, herbes et ronces semblent se délier silencieusement...Au loin,de sinistres grincements,accompagnés de faibles secousses se font entendre; tandis que de trois des tours de la tombe,les trois lunes reflétées projettent leurs dards sur les parois des inquiétants menhirs dont vous vous approchez.Ceux-ci se dressent en cercle sur un socle de granit légérement surélevé.D'autres les chevauchent, tels des linteaux...

Les grincements sont ceux des miroirs paraboliques perchés au sommet des tours.Par un savant mécanisme, ils suivent la course des lunes,les reflétant sur les faces intérieures de 3 des menhirs.(Cf. les abords de la tombe pour l'usage des trois autres rayons).les 3 premiers rayons sont là de jour comme de nuit.

(2) Extérieurs du Cromlech:

Trois des monolithessont recouverts d'une curieuse substance mi-vitreuse, mi-laiteuse.Ils ne supportent aucun linteau.

Usées par le temps, dissimulées dans le socle,de minces fentes décrivent un demi-cercle au pied du menhir et disparaissent derrière lui.(en cas d'essai):Avec un léger déclic,la pierre pivote sans effort.

La fameuse substance n'est autre que du mica et est à dessein plaquée sur les parois extérieures des trois menhirs recevant la lumiére lunaire sur leur face intérieure.En pivotant,ils offrent à mi-course,un passage vers l'intérieur du Cromlech.Totalement retournés,ils focalisent la lumiére,jusque lors diffuse du coté granitique,vers le centre du socle.(Cf. l'accés souterrain à l'intérieur).La substance,comme les fentes et le principe du méca-nisme doivent être découverts par les joueurs,et non fournis... Procédez à la lecture de la description aprés seulement, et éta-pes par étapes.

(3) Intérieur du Cromlech:

Le moins que l'on puisse dire,c'est que le spectacle qui s'offre à votre vue est peu banal: Comme tout nain qui se respecte,Ilgnith ne peut retenir un cri d'intense plaisir.A quelques métres, au centre du socle brille un énorme diamant.Enchassé dans la pierre,il défie l'éclat sournois qui brille au fond des yeux du nain et laisse agréablement présumer de sa valeur...

Vos joueurs,s'ils sont parvenus ici,ont soit découvert l'un au moins des menhirs pivotants,soit pris la voie des airs (une corde de4-5 métres et un grappin devraient suffir)Il est évidemment hors de question de se glisser entre deux menhirs,ceux-ci étant espacés trés faiblement.

(4) Passage souterrain:

a- Focalisés par la substance les rayons convergent un à un en direction du diamant.Celui ci brille alors de feux multicolores , diffractant la lumière sur les menhirs alentour.Lentemat et silencieusement une trappe jusque lors dissimulée s'ouvre dans le sol dessinant un arc de cercle.Les premières marches d'un escalier s'enfoncent en ligne droite...

A lire unique ment si les trois menhirs ont été pivotés correctement, et si le joyau est resté là où il était... Dés que l'un des menhirs a subi un ½ tour,les joueurs remarqueront que la lumiére se focalise sur le diamant.Il faut attendre que les 3 soient en place,pour que le démon (sic) retenu prisonnier par Fastolph dans une cache sous le joyau,aveuglé,ne fasse jouer ses muscles pour se réfugier dans un compartiment secret juxtaposé,à l'ombre et contenant le levier d'ouverture du passage.Le diamant peut alors être pris sans risque,le passage restant bloqué en position ouverte... Quan au démon,horriblement brûlé en dépit de ses efforts désespérés,il est toutà fait inoffensif.Mais il se peut que cupides,maladroits ou malchanceux,vos aventuriers aient opté pour une autre voie(celle ci restant la seule d'accés,et la trappe,quoique pouvant être détectée,ne s'ouvrant par aucun autre moyen). Lisez alors b-.

b- Parce qu'il n'était que posé,le diamant sort de son écrin de pierre sans difficulté.Mais une acre odeur vous saisit aussitôt à la gorge.Des volutes d'un noir violet profond se forment tandis qu'une voix caverneuse s'exclame: "Fous que vous êtes,je me dois de vous remercier".C'est alors qu'apparait celui que vous venez de délivrer: Un immonde démon qui attaque aussitôt!!!

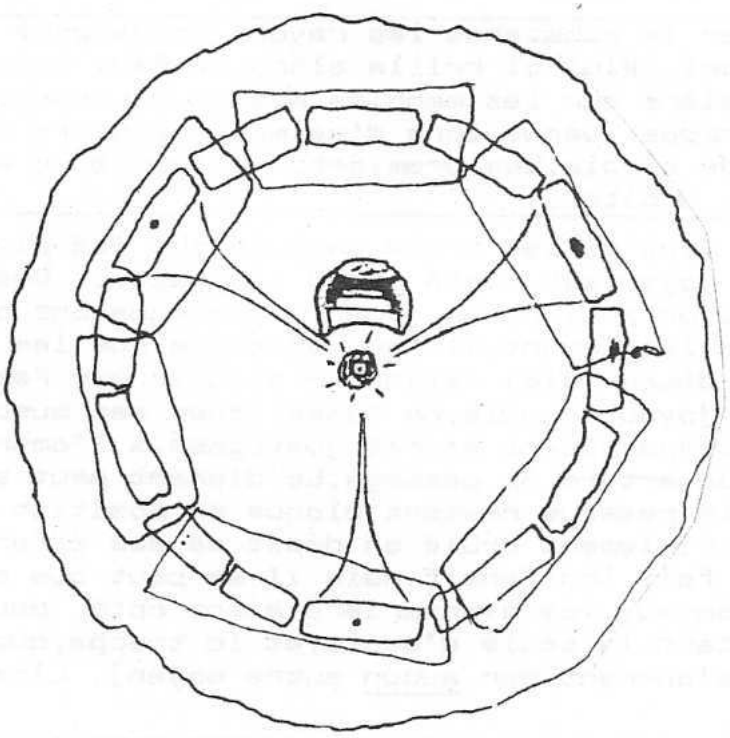
En soulevant le joyau,ils ont délivré le démon cité précédemment.Puissant et enragé par ses années de captivité,il devrait do-

-ner du fil à retordre aux imprudents...Une fois un personnage oc-cis,ou lui même mort,il se dissipera,dispersé par le vent.Il faudra alors trouver un moyen de le remplacer pour déclencher l'ouverture.A cet effet, un quelconque moyen de diminution (breuvage, ou sortilège) possédé au départ pourra se révéler utile...

c- Sur la majorité des pseudo-linteaux sont gravées des runes, partiellement éffacées.L'une des plus lisibles porte, dans l'ancien chant des druides, la mention: " 5éme lithe, D.G. 4-908,éclipse de degré 3 ".

Car le cromlech servit à Fastolph d'observatoire lunaire...L'annotation n'est qu'une des nombreuses notes de travail du druide,et n'a pas d'autre intérêt...

- Le Cromlech vu de dessus -
(passage en position ouverte)



2éme partie:

" La Sépulture de fastolph "

(0) Abords du Tombeau:

La progression se fait difficile;le sol pâteux semble se dis-tendre sous vos pas, et la forteresse jadis si proche semble bien loin désormais...Le vent vous repousse, tandis que les ron-ces sournoises se referment sur vos chausses, ralentissant vo-tre marche...

(De jour): Alors que vous n'êtes plus qu'à 400 métres du tom-beau, un sinistre grincement vous fait lever les yeux. Juchés sur des rapaces de métal,de petites créatures à l'aspect granu-leux ont pris leur envol du haut du chemin de ronde...Tournoy-ant hors de votre portée,elles se sont saisies de courtes ar-balétes avec lesquelles elles décochent leurs dards meurtriers. ...Vous vous réveillez,l'esprit engourdi, au pied du socle gra-nitique du Cromlech.

(De nuit):A quelques 400 métres du tombeau,un sinistre grin-cement vous fait lever les yeux.Du sommet de 3 des tours,des demi-sphères reflétent les rayons des lunes en votre direction. Vos membres s'assoupissent...Vous vous éffondrez!Une brise lé-gére vous tire de votre sommeil,au pied du Cromlech...

Sols et Végétations sont là pour l'ambiance...Sans doute Fas-tolph a-t-il su jadis dresser quelques ronces, voir un ou deux êtres élémentaux...Il est en tout cas vital que les personnages pénétrent dans la sépulture par le passage sous le Cromlech;Tou-te autre tentative devra être courageé.Les créatures sont décri-tes dans la salle des monstres moléculaires (voir plus loin).Les flêches innoffensives, font immanquablement tomber les personna-ges dans un profond sommeil léthargique,toutcomme les trois ray-ons lumineux (qui ne sont pas ceux du Cromlech).Les oiseaux de métal emportent alors nos Héros au pied du cromlech;sans danger, ils sont issus du plan para-élémental du Fer!!!Le même processus se reproduira à chaque nouvelle tentative...Le décompte du temps n'en sera pas modifié,puisqu'il ne débutera que plus tard.Par contre,les risques d'ensommeillemnt définitif iront croissants, si vous le juger nécessaire...Ultime remarque:le sommeil est cau-sé par des moyens naturels (plante druidique);tous,elfes y com-pris y seront donc soumis...

(1) Entrée du tombeau:

Au bout d'une cinquantaine de marches,vous atteignez le bas de l'escalier.Une galerie soigneusement étayée s'enfonce au Nord.L'air est vicié,le sol ferme quoique humide...De légers tremblements secouent parfois les parois.Aprés 600 métres de marche,vous atteig-nez un nouvel escalier.Taillé à même la pierre,il s'éléve en li-gne droite.

Suite logique du a- de la page 7 .Les torches dégageront une é-paisse fumée,due à l'humidité.Les tremblements sont ceux de la ro-tation de la partie centrale.Déclenchée par l'ouverture du Cromlech elle se met en place de sorte qu'à la salle des pentacles succéde la salle de l'horloge.Préparez le plan en conséquence(Cf.plus loin)

(2) Salle des Pentacles de Transformation: ✪

L'escalier, en marbre comme le reste de la pièce, débouche au centre de celle-ci, face à une porte de bois richement décorée.Le plafond, d'un rose terne,donne au tout une ambiance feutrée, qui souligne violemment les 4 demi-sphères de marbre noir occupant les 4 coins de la salle. Taillées à même le sol, celles ci sont emplies d'une troublante gélatine rosâtre...Quatre chandeliers les surplombent,à hauteur d'homme. Une coupelle de bronze emplie de poudre colorée semble destinée à recueillir la cire sous chaque chandelle...Un brusque tintement semblable à celui de la hache du bourreau s'abattant sur le billot,une lourde porte s'abattant sur l'escalier vous ôtent toute idée de retraite.Déjà, ébranlés, les chandeliers basculent un à un, enflammant la poudre des coupelles. Il s'en dégage une épaisse fumée violette. Une voix sourde descend du plafond. "J'ai horreur du désordre..."ironise-t-elle;puis,se re-prenant:"Vous comprendrez donc que je ne puisse accueillir tant de visiteurs.Seuls ceux d'entre vous qui auront pris place au centre des pentacles survivreront aux vapeurs démoniaques que voici, acquérant le privilège de poursuivre leur role d'intrus quelques heures de plus..."La voix s'efface tandis que les premières hallu-cinations atteignent votre cerveau embrumé...

a- Vous reprenez lentement conscience...Le calme est revenu dans la pièce, les vapeurs ont disparu ;Une voix étrangement familière susurre:"La preuve de votre loyauté est faite.Soyez les bienvenus au royaume de Fastolph!!!"

b-Les vapeurs se décolorent rapidement;mais "x" a disparu,comme gommé par celle ci.Seul son pseudo pentacle de protection s'est enrichi de la mystérieuse substance...

Le principe du piége est simple.Il n'y a que 4 pentacles pour 5 personnages.Malheur à l'égoiste assez imprudent pour mettre le pied dans l'un des pentacles: il se verra réduit à 6 cm de haut,sa chair venant augmenter celle de ses prédécesseurs(gélatine rosatre).Les autres"loyaux" auront fort à faire pour le retrouver et lui rendre sa taille d'origine.Il ne sera en effet guère visible sur son tas de chair, et plutôt vulnérable!Notez que cette salle est ✪.Si,pour une raison ou une autre,des personnages ont déjà péri le piège n'en sera pas pour autant modifié.Ils sont assez affaiblis comme ça. Si personne ne bouge à l'apparition des fumées,ni à vos sordides invectives,lisez a-;sinon lisez b-.

(3) Salle de l'horloge:

Une lumière blanche,aveuglante vous assaille à l'ouverture de la porte.Vos yeux enfin accoutumés vous en comprenez la raison:Murs,sol et plafond sont lisses,dénudés et enduitsde résines blanchâtres,qui reflétent à l'infini une lumiére de nature magique semble-t-il.Hormis la porte d'accés,un étrange couloir cylindrique de 2m de haut, donne quelque relief à la pièce;il s'enfonce au loin dans l'épaisseur du mur d'en face.En guise de porte,deux aiguilles noires soutenues à hauteur de nainpar un tube doré serti dans un cylindre noir semblent indiquer l'heure depuis des millénaires à un éventuel habitant...C'est du moins ce que semble prouver les chiffres runiques sur le pourtour de l'horloge.Au dessus,une inscription:"O sombres démons qui osez troubler mon repos éternel,dans mon immense miséricorde,je daigne vous faire une faveur:Percez les secrets du temps et de la mort qui régissent votre vie.Que celui qui s'en sent digne et lui seul s'enfoncedans le tunnel";vous distinguez une porte verte à l'extrémité de celui-ci.

Ce piège (car c'en est un) repose sur le principe du stroboscope.Les aiguilles tournent trés lentement en apparence, en raison de la fréquence d'éclairage de la pièce:Il ne s'agit pas d'un éclairage permanent,mais intermittent,qui trompe l'oeil humain,un peu comme l'hélice d'un avion au décollage.Pour une compréhension plus profonde et rationelle du phénomène,consultez le dictionnaire...Il n'y a rien de "magique" dans ce phénoméne,facilement détectable en clignant rapidement des yeux,voir même en les plissant.Tout moyen de détecter les illusions marchera évidemment.L'horloge marche à un rythme normal, mais indique une heure totalement fantaisiste.En réalité,les aiguilles sont de superbes lames finement affutées,tournant trés vite qui réduiront en bouillie le malheureux qui tentera de passer,le faisant accéder à l'immortalité!!!Le malheureux périt immediatement,et aucune résurrection ne sera possible tant seront éparpillés les morceaux. Lire le a-.Tout projectile lancé en travers des aiguilles aura,en fonction de sa taille une chance d'être intercepté révélant ainsi le mouvement des aiguilles.De même,il sera,à votre guise,possible d'entendre le sifflement de la rotation.Toute dissipation de la magie provoquera l'arrêt de la rotation(qui est,elle,magique!).Il est évidemment essentiel que ce piége soit pris dans le bon sens, ce qui explique la position de départ du plan 1 (et 2).Si les joueurs tirent précautionnausement le tube doré,les aiguilles s'arrêtent, la magie étant désactivée...Lire alors b-Sur la porte au bout du tunnel (porte qui ne s'ouvre pas,dans ce sens du moins), vous pourrez alors lire c- Le tube fait partie des six tubes nécessaires au rituel de la salle centrale.Ils sont indispensables aux personnages pour mener à bien leur quête;c'est ce qu'ils doivent impérativement comprendre à la lecture de c-.Comme pour les autres piéces,un(éventuel)complément d'information se trouve à la fin du fascicule,joint au dessin de la pièce.

a-Dignement n'est-ce pas,"x" s'approche de l'orifice.Soudain, un cri horrible,semblable à celui que pousse les misérables lorsque leurâme est sucée par un démon, vous vrille les tympans.Des lambeaux de chair jonchent le sol;le sol est couvert de sang et de débris d'os.Les aiguilles,elles aussi pleines de sang,n'ont guère bougé .Le vrai sens de l'inscription est tristement clair désormais!!!

b-Tiré, le tube sort facilement de son cylindre de protection. D'une 40taine de cm de longueur,il se termine par d'étranges signes en relief.Un léger déclic se fait entendre.Les aiguilles se mettent à tournoyer rapidement,avant de s'immobiliser;Forgées dans un épais métal noir,elles s'avèrent terriblement aiguisées!

c-De petites runes métalliques, fixées à la porte en un énigmatique message, luisent à la lueur des torches... "Situez le bedeau.Réconfortés,déduiront à la crypte: 3/4/9/10/11".

Il suffit de supprimer dans le message les syllabes dont les numéros sont indiqués, pour obtenir: Situ/bedeau/Récon/duiront à la crypte; soit:Six tubes dorés conduiront à la crypte.

(4) Salle de Tom, compagnon de Fastolph:

Sans doute la plus ancienne salle de l'étrange demeure de Fastolph...Quoique sobres et couverts de poussière,les murs de lourdes pierres semblent encore robustes.Quelques attaches de fer (des portes torches ?),rouillées,pendent aux murs.L'air vicié a tout recouvert d'une lourde couche grisâtre. .../...

"'/... Tout sauf peut être devant vous une imposante et curieuse sculpture.La bête,tailée dans du grès noir,a l'allure des éléphants de Jadis,les poils longs et drus,les yeux blancs et brillants.La trompe,qui descend jusqu'entre ses membres antérieurs,recouvre une bouche en forme d'entonnoir.Sur le sol,une mosaique narre les exploits de quelque dieu fabuleux.En un endroit,devant la statue,une fissure cerclée de rouge dessine une trappe.Deux trous cruciformes semblent tenir lieu de serrure...

a- Lorsque,de ses doigts habiles,"x" entreprend ses recherches, un souffle d'une violence inouie le balaie loin de son actuel lieu de travail...De la bouche de la statue un instantéveillée,sont sortis trois globes jaunes et glauques!Ils flottent paisiblement ,à quelques centimètres du sol.Le silence retombe...Plus que jamais, le mammouth semble vieilli,usé par le temps.Ses défenses luisent dans l'atmosphère tendue de la salle.

b- Les vieilles défenses tournent sans bruit.La trappe s'ouvre laissant apparaitre une cache d'un vingtaine de cm de profondeur; A l'intérieur,enrobés dans des chiffons huileux,sont gardés un tube brillant d'une quarantaine de cm de long, et une bien étrange épée,dont la garde se trouve prolongée par un câble long d'un mètre.

Murs,poussière et mosaique sont là pour le décor.Seuls comptent l'éléphant et la trappe.Tenter de crocheter celle ci provoque le réveil de l'éléphant.Son souffle,non content d'éloigner violemment l'indésirable, lui permettra d'éjecter les 3globes.Il en sera de même à chaque nouvelle tentative.L'éléphant est quasiment invincible et il se repétrifie aprés chaque attaque.Les coups doivent donc être portés pendant ce court laps de temps;ou il faudra user de puissants sortilèges de désintégration.La trappe ne peut être forcée.Le seul moyen de l'ouvrir est de dévisser les défenses de l'éléphant inerte;l'embout cruciforme jusque lors dissimulé dans le corps de la bête fait office de clé.

Effet des 3 globes: L'un des globes possède la désagréable propriété d'effacer littéralement pieds et mains de la victime pour une durée d'une heure.Le globe fera tout son possible pour atteindre le crocheteur,qui éprouvera quelque problème à exercer son talent,sentant ses membres mais ne pouvant les voir.Aucun sort ne pourra venir à bout de l'effet.Des gants,par contre pourront s'avérer utiles.Vous pouvez décider de les mettre dans la trappe,avec un ou deux scorpions dans l'un des doigts de cuir!!!Le second globe est une sphère de glue surpuissante à l'odeur désagréable,capable des pires dégâts (sur la peau) et des plus grands bienfaits (comme de réparer armes et bagages)!Le globe erre au gré descourants d'air tout comme le troisième,une bulle de savon pour le moins envahissante puisqu'elle se duplique à chaque contact avec un mur ou tout autre objet inerte. Puis , au contact de la matiére vivante,lesdites bulles invoquent des petites créatures des plans élémentaux qui ne seront pas nécessairement heureuses d'être ainsi réveillées!A vous de juger...

(5) Salle du géant de terre:✪

C'est par ses dimensions que cette salle surprend le plus:La porte parlaquelle vous venez d'entrer n'est guère plus haute qu'un cure dent de hobbit,face aux monolithes qui soutiennent la voûte à quelques dizaines de métres de hauteur.Un fort courant d'air frais souffle vos torches vous plongeant dans l'obscurité.Le vent tombe...
Le sang se fige dans vos veines: "'/...

...Car,loin de retrouver vos compagnons d'infortune,vous faites face à 5 Géants au ventre terreux,en guenilles,armés de lourdes massues.L'un d'eux vous toise non sans un certain plaisir,une énorme main glissée dans son ceinturon,l'autre,balayant l'air de sa mas-sue;il semble décidé à vous envoyer rejoindre vos vénérés ancêtres.

a- Ta vision se fait floue;les géants se déglonfent,laissant tran-sparaitre tes compagnons.Mais l'un des géants,toujours bien en chair continue de pilloner obstinément "x"...

Quelle scène angoissante: à 1 contre 5! En fait, les personnages ne sont que les jouets d'une puissante illusion (jadis créée par le bouffon de chrome;voir salle du cycle) qui leur fait prendre leurs compagnons pour des géants.Tout serait donc simple si l'un des géants,bien réel lui,ne s'était pas introduit subrepticement au milieu de la salle!Car lui attaquera jusqu'à sa mort avec une massue bien réelle!Ne pas croire à l'illusion autorise à un jet de protection sous la sagesse ou l'intelligence,qui,s'il est réussi, dissipera l'il-lusion des yeux du personnage.Lire alors a-."x"est le malheureux que le seul vrai géant a décidé d'attaquer.S'il veut communiquer sa découverte (l'heureux qui s'est débarassé de son illusion),il devra faire peur d'un pouvoir de communication-persuasion élevé.Si le jet de protection a échoué,le personnage restera comme pétrifié pour la durée des combats,au cours desquels il sera totalement ignoré du gé-ant.Les victimes del'illusion taperont sans remords sur leurs amis-à leur insu- s'ils en éprouvent le désir...Les coups et dégâts se-ront comptabilisés normalement,au dépens des personnages.Les sorti-lèges peuvent être employés,car le personnage ne se voit pas lui-mê-me dans la peau d'un géant.Le but de cette salle est évidemment de créér la plus grande discorde au sein du groupe,et de faire ainsi de nombreuses victimes,si vos joueurs sont des sanguinaires virulents. Concretement,vous serez amenés à prendre chaque joueur à part au cours de la partie,tout en tenant compte des réactions de chacun.En-trainez vous;cela est difficile et trop souvent bien confus!!!A la mort d'un personnage,l'illusion qui était jetée sur sa personne dis-parait.A la mort du Vrai Géant,sa massue se révèlera être la cache d'un autre de ces petits tubes dorés si recherchés.Ultime remarque: cette salle est ✪;Vous devez adapter le nombre de faux géants à ce-lui des personnages vivants à leur entrée dans la salle;nous justi-fierons cela par le fait que les illusions programmées n'investis-sent que la matière vivante!Enfin toute détection ou dissipation des illusions fonctionnera,dans les limites de ses possibilités;De même,si les personnages ont le souvenir de tels géants,ils auront (à votre guise),une chance de reconnaitre la supercherie!

(6) Couloir des mains de Meffle:

Devant vous,sur une largeur de 3 métres et sur une bien plus con-sidérable longueur,s'étend un couloir.Les murs,orangés près de la porte virent au rouge lorsque votre regard se porte au loin.A une trentaine de métres,il tourne brusquement.Une pâle lueur,diffusée par des flammes bleues-violettes encastrées dans le mur à hauteur de gnôme,et protégées par de fins cylindres translucides,éclaire ces lieux féeriques.Le couloir serpente;les murs virent maintenant de l'ocre au brun;une volée de marches,un nouveau coude,le couloir se poursuit...Soudain un cri sec,semblable à celui des récolteurs de guano des jungles du Golfe Laiteux,vous paralyse d'effroi:Pas pour longtemps!Le couloir s'affaisse brusquement,vos armes s'entrecho-quent,et vous terminez votre chute quelques mètres plus bas...

.../...

Un second sifflement,et tout a disparu.Derrière vous,un mur aux pierres imposantes interdit toute retraite.Devant,à une trentaine de mètres,se dresse une lourde porte à doubles battants.Finement sculptée,elle témoigne d'un humour assez macabre:En fait de poignées,ce sont deux mains trés blanches,à l'aspect cireux et aux doigts démesurément longs,qui vous font face,l'index pointé en un appel muet.Fascinants,ces deux index prennent rapidement une teinte rougeâtre qui s'intensifie,tandis que de mauvais souvenirs resurgissent chez Gnorth;Ne s'agit-il pas là de ces redoutables boules de feu,si en vogue chez les magiciens rénégats?La réponse ne tarde pas à venir,à une cadence désarmante-si l'on peut dire-.

Et tout d'abord quelques mots sur Meffle.Un des plus célèbres sbires d'Antan,maitre en magie noire,il fut le premier à retrouver la trace de Fastolph,du temps ou celui ci é ait encore en vie, à l'auberge du moucheron empaillé.Trompé par les illusions du bouf -fon de Chrome,emprisonné dans la sépulture,il périt en combat sin -gulier avec Fastolph,à la suite d'une invocation trop dangereuse pour un esprit si cupide...Ses mains,embaumées par fastolph,sont le support d'une nouvelle illusion du bouffon de Chrome:Car les boules de feu(ou d'électricité si vous désirez utiliser l'épée) ne sont qu' illusoires.Ne pas y croire protège de toute blessure,y croire est mortel (en raison du traumatisme créé,surtout si les personnages ont déjà été victimes de ces boules).La cadence des boules,de tailles réduites,est d'une toute les 15 secondes.C'est d'ailleurs le temps qu' il faudra aux personnages les plus prompts pour atteindre la porte. Plaqués contre celle ci,dans l'angle mort,ils ne risquent rien.Ce sont les personnages de tête(d'où l'intérêt de tenir à jour l'ordre de marche) qui recevront les premières boules.Si vous choisissez la couleur bleutée des boules d'éléctricité,une parade éventuelle est l'emploi de la curieuse épée de la salle de Tom.Il suffit que les per -sonnages la détenant,laissant trainer le cable à terre,escomptent y faire se décharger l'éléctricité!Contrant l'illusion par un raisonnement qu'ils estiment fondés,ils se protègeront de ses effets.De tou -te façon,l'èpèe fonctionne bel et bien comme décrit face à de vraies boules...Les décharges ne s'arrêtent qu'à la mort de tous les personnages(triste hypothèse),ou après quatre minutes de tir(Soit 16 boules),ou lorsque les mains sont sectionnées,au sol...Lire alors a-

a- Les mains gisent sur les dalles humides.Plus de risques d'électrocution,mais expliquez moi donc comment vous comptez ouvrir cette immense porte de chène,elle aussi humide?

L'humidité conductrice empèchera toute tentative pour brûler la porte.L'enfoncer prendra de 15 à 20 minutes,faisant perdre une rotation aux malheureux.Le seul moyen rapide (de 2 à 5 minutes) est, profitant de l'humidité, de faire éclater la porte en la soumettant à un froid intense!Lorsque les mains tombent,les personnages entendront un bruit métallique,celui du tube doré invisible jusque lors, que les mains tenaient dans leurs doigts recourbés...

A chaque mort,les personnages bénéficient d'une accalmie d'une minute.On enterre les morts... Lire b-

b-Le mauvais goût de Fastolph ne connaitra-t-il jamais de fin?Une sordide mélopée retentit par troisfois,alors que "x" git,effondré sur le sol humide.Redevenues inertes,les mains maudites vous font un ultime pied de nez:Elles soutiennent,non sans peine,une couronne mor -tuaire passablement carbonisée...

La couronne (en pur houx,jadis invoquée par Fastolph et maintenant téléportée ici,par les bons soins du bouffon) est envoyée par les mains au défunt;sans lâcher,pour autant,le tube invisible...Dans l'im -probable cas où indemne et éclairé quant à la nature des boules,l'un des personnages atteint la porte,lire c-.

c- Sur une ultime mais franche poignée de mains,quelque peu désagréable,reconnaissons-le,les deux battants du sinistre por-tail vous laissent enfin la voie libre...

(7) Salle des mille squelettes:

Des volutes de fumée verdâtre s'échappent par dessous la por-te.Au contact de la flamme de vos torches,elles explosent avec violence.

Si les personnages utilisent des lanternes,ou tout autre pro-cédé d'éclairage sans que le gaz soit au contact d'une flamme, il ne se passe rien.Lisez tout de suite la description suivante (celle-ci est à lire avant leur entrée de la salle).S'ils ne prennent pas de précaution, une formidable déflagration embrase-ra l'ensemble de la salle à leur entrée,pulvérisant personnages et squelettes...

La porte se referme derrière vous avec un bruit mat.Un fris-son d'horreur vous parcoure l'échine;car vous venez de poser le pied dans l'antichambre de la mort.Le long des murs de droite, et de gauche,tels les oignons théroxites au grand marché de Gri-se Fanth,sont assis,sur des marches de pierre,des squelettes. Momifiés,jambes repliées,la tête posée sur les mains dans la po-sition du foetus,un hideux rictus leur retroussant des lambeaux de peau séchée,ils vous fixent de leurs orbites désespérément vides.A intervallesréguliersse dressent des sarcophages de pier-re,fermés.Vous en distinguez 5 le long de chaque mur.Enfin,au centre de la pièce,trois piédestals gigantesques visiblement faits de craie,servent de support au trône de pierre d'un sque-lette courronné d'un anneau à l'aspect sulfureux.Prés de lui,2 ouvertures pratiquées dans le mur diffusent 1désagréable gaz verdâtre...

a- L'anneau de cuivre sulfureux roule soudainement,dévalant l'escalier.Il achève sa course au centre d'un pentacle jusque-lors dissimulé dans la pénombre.Aussitôt,les couvercles des 10 sarcophages basculent.De chacun d'eux bondit un squelette en cottede maille,armé d'une longue massue ou d'un lourd bâton.Ils se précipitent sur vous au rythme d'une sourde mélopée!!!

b-Vous êtes au pied du trône.Le squelette encapuchonné dans une bure jadis trés ouvragée,tient à la main,en guise de scep-tre,un tube assez étroit qu'il semble vous tendre.

(Aprés l'avoir pris:)Une voix grave sort de sa carcasse:"Que les lois de la symétrie,et la puissance du cercle vous mènent, avec l'aide de ses frères,à l'Ultime Demeure"...

La fumée n'est pas nocive,mais extrèmement sensible à la moin-dre flamme.La porte ne se referme que pour l'ambiance...On peut la rouvrir à tout instant,hormis(comme pour le reste de l'édifice) pendant les quelques minutes que dure la rotation.Il en est de même des mille squelettes,totalement inertes,qui pavent la pièce. Les seuls à craindre sont ceux des sarcophages.Sauf si dérangés dans leur demeure de pierre,ils ne bougeront pas avant que les personnages mettent le pied sur le premier socle de craie.Là,un astucieux jeu de contrepoids et de ficelles,fera chuter la couron-ne du Grand Squelette.Atteignant le pentacle (hexagonal),elle active la magie qui meut les 10 squelettes.Ceux ci sont faibles, mais soutenuspar la mélopée (contre-magie),ils sont insensibles à tout charme,toute domination de quelque type qu'elle soit! Il faudra donc les combattre,soit à l'arme,soit au sortilège.Mais gare à l'imbécile jetteur de flammes!!!

Et malheur au valeureux guerrier frappant joyeusement sur les cottes de maille de nos chers squelettes;il ne manquera pas de faire jaillir moult étincelles,lesquels produiront une chaude explosion,lui brûlant salement membres et visage .L'explosion n' est fort heureusement que locale,mais ne manquera de se reproduire à chaque nouvelle étincelle (dans la limite du gaz disponible,ce qui devrait être suffisant pour réduire les joueurs à l'état de caille rôtie!).Le meilleur moyen d'attaque est donc le combat à l'arme contondante(gourdins et assimilés...).A l'arrivée des personnages au trône,lire b-.Le Grand Squelette est inerte,la bure ne recouvrant que quelques maigres os et un impo -sant paquet de fils actionnant le déplacement des mains,et des mâchoires.Le tube est un de ceux de la salle centrale.Le message doit faire deviner aux personnages que la figure du rite final est symétrique,semblable à celle du cercle de la présente salle (i.e. un hexagone)ou inscrite dans un cercle(au choix);les frères sont les autres tubes.

(8) Salle des monstres moléculaires:

Cette nouvelle salle ne présente d'intérêt que par son aspect dépouillé.Les murs sont nus,tout comme le sol et le plafond.Ces derniers sont néanmoins recouverts d'un damier rouge et blanc, qui contribue à l'exceptionelle luminosité de la salle.Sur un ry -thme assez lent,accompagné de sourdes vibrations,cases rouges et cases blanches se déplacent,comme victimes d'une folle partie de go.Pour unique mobilier,la salle renferme en son centre,un tu -be doré d'une quarantaine de cm de long,en équilibre sur une pointe de flèche.Desdeux extrémités du tube s'échappent régulièrement des bouffées d'air frais,alternativement rosâtres et blan -châtres.De curieuses ombres se font et se défont au rythme des battements,lequel imperceptiblement d'abord,s'accentue.Des rires aigus jaillissent des pseudos-nuages;Ceux-ci revêtissent peu à peu l'aspect de farfadets.

(En cas de combat):C'est au plus grand désarroi de la troupe, que l'on voit le coup -pourtant porté de main de maitre,à la créature- traverser le nuage d'où continuent de fuser des rires in -solents.

(en cas de traversée):Comme repoussé par un invisible ressort "x" rebondit de case en case avant de finir lamentablement,l' air dépité,sur une case blanche,le postérieur endolori...Les cases,elles,continuent de se mouvoir tout comme les farfadets de plus en plus nombreux.

(et en cas de réussite):Aussitot arraché,le tube libère une formidable bouffée de gaz qui se métamorphose en un imposant dra -gon nuageux.Fort heureusement,celui ci se dissipe dans une ultime convulsion.Le calme (sonore et visuel) retombe enfin sur la pièce.

La salle se présente comme un immense échiquier.Sur tout le pourtour,d'1m20 de large,les pièces:vos joueurs!Au centre,l'échi -quier de 64 cases,alternativement rouges et blanches.Le but:atteindre le tube doré.Une des cases d'angle est rose.C'est la case de départ.l'échiquier est à tout instant symétrique au sol et au plafond.Les cases rouges,deux à deux face à face,génèrent un champ de force élastique,qui renvoie toute matière soit sur une autre case rouge avoisinante,soit sur une case blanche(dénuée de champ de force).Pour la génération de ces déplacements involontaires,se reporter aux explications du croquis,en fin de livret. Les mouvements volontaires se font nécessairement de case blanche en case blanche.

.../...

.../... Ils se font par sauts,à la manière du cavalier aux échecs.Pour atteindre l'une des 4 cases centrales,et réussir à arracher le tube,le courageux volontaire doit résoudre le problème célèbre du cavalier;c'est à dire parcourir toutes les cases de l'échiquier une et une seule fois,à l'aide du seul mode de déplacement autorisé.Les cases rouges se déplacent de manière à sanctionner toute erreur de déplacement,faisant,par rebonds,revenir le personnage sur ses pas.La force maintenant le tube n'est dissipée qu'à la fin d'un parcours victorieux.Aussi toute téléportation ou autre recours sont -ils inutiles...Une fois tous les 8 sauts,une nouvelle créature moléculaire se forme,entravant la progression du personnage.Les personnages bénéficient au départ d'une réserve de 20 coups"blancs",pendant lesquels aucune créature hormis la première(qui était là à leur arrivée)ne se forme .Celle ci donne au fur et à mesure des 20 coups,les règles du jeu...Elle restera totalement impartiale durant toute la durée du jeu.Les autres ennuieront les personnages au mieux de leurs capacités.(i.e.:Par exemple en téléportant l'un des personnages inactifs sur les épaules du malheureux joueur sur l'échiquier;ou en rendant aveugle -une poignée de sable suffit- le joueur,ce qui se traduirait concrètement par un vrai bandeau sur les yeux du propriétaire du personnage!et tout autre désagrément imaginable).Les créatures moléculaires,sont des élémentaux de l'air à l'esprit facétieux. Ils se déplacent en flottant dans les airs,sont physiquement faibles mais terriblement farceurs;ils possèdent parfois,à cet effet,des sortilèges curieux(en moyenne,1 sur 8 possède des capacités magiques)comme ici de rendre daltonien!Ils sont,de par leur nature étherique,insensibles aux armes tranchantes ou contondantes,trop rapides pour leur causer des dommages,mais sont trés vulnérables(appliquez un bonus au dégats) aux attaques à main nues.Ils sont également démunis contre tout vent violent, qui les renverrait sur leur plan d'origine,ainsi que contre le froid (doubles dégats),qui paralyse leur activité gazeuse.La chaleur a par contre un effet déplorable,les rendant deux fois plus virulents,et leur donnant de 1 à 3 chances sur 8 d'acquérir subitement un nouveau sortilège.Ce sont eux également qui règnent,le jour durant,sur le chemin de ronde.Elles y accèdent par une fissure trés mince au plafond de la salle des 1000 squelettes,d'où elles rejoignent l'arrivée du gaz verdâtre,puis l'air libre,profitant de leur souplesse corporelle (elles sont en mesure de passer dans un trou de serrure!).Il est inutile de préciser que cette salle demande une étude approfondie de votre part,une bonne préparation et beaucoup de bon sens,les notes fournies ne prétendant nullement être exhaustives.Mais le résultat en vaut la chandelle...

(9) Salle du cycle:

La salle dans laquelle vous venez de pénétrer est recouverte d'un grand dome de verre opaque soutenu par de fines nervures métalliques.Au centre de la pièce,quelque peu en hauteur,un mécanisme complexe de rouages,courroies de cuir,leviers,et miroirs,déplace régulièrement trois grosses pierres précieuses au dessus d'un disque de gemmes incrustées dans le sol.Les plus petites,ovales, délimitent deux grands cercles.Au centre,une pierre hexagonale de couleur pourpre,entourée de six cabochons violets,brille de mille feux.Seules "y" taches sombres déparent,au coeur de l'un de ces joyaux,cette singulière mosaique.

.../...

...../... Sur le pourtour du second cercle,on peut lire:"Salle du Cycle,oeuvre du bouffon de chrome,joailler attitré de Fastolph" Dans un coin de la salle,un grand rectangle d'émeraude est le siè -ge d'un touchant spectacle:Un squelette de moineau sautille,dé- versant trés,trés lentement une poudre grisâtre dans de minces rai -nures géomètriques de la pierre.A l'autre extrémité du rectangle, posé sur une plaque de métal,une cage de fer rouillé,sans doute la demeure du moineau,fait grincer sa porte;à l'intérieur,quelques plumes éparses flottent au gré des courants d'air...

Cette salle servait jadis à Fastolph de lieu de travail;son se- crétaire a été retiré à sa mort,et placé dans la salle du vieux Morc'h.(Cf. plus loin)Mais le bricolage de sa vie,un mécanisme re- produisant les mouvements des trois lunes par rapport à sa demeure, est resté,et fonctionne toujours,grâce au fameux bouffon de Chrome. La pierre pourpre symbolise la salle centrale,les six autres les tours.Les tâches sombres,au nombre des personnages,représentent ceux-ci(une des petites touches de magie du bouffon).l'ensemble du cycle fut construit par le bouffon,sur les indications de Fas- tolph;et commande,par un autre mécanisme dissimulé sous une dalle de pierre,le déplacement des miroirs du haut des tours,ainsi que la rotation de la partie centrale de la tombe.Le rectangle d'éme- raude quant à lui est le système de minuterie de l'ensemble;il donne l'heure grâce au moineau.En effet,chaque segment de la pier -re recouvert de poudre représente un quart d'heure d'écoulé!C'est dire si le piaf avance lentement!La poudre tombe "naturellement" des rares plumes désséchées qu'il a su conserver jusque lors.Lors qu'elle aura recouvert toute la pierre d'émeraude,la poudre sera mise à feu par une étincelle provoquée par le contact des griffes avec la plaque métallique sous la cage.Le feu se propagera alors, par un trou trés mince,aux réserves de poudre situées dans les ca- ves du chateau, et BOUM!!! (tragique fin de nos héros!)Ainsi les aventuriers ont-ils une chance de désamorcer le système de minute- rie,arrêtant ainsi le décompte du chronomètre(Cf. note sur le temps réel.).Il suffit d'ôter la plaque de sous la cage!Toute tentative pour enlever la poudre,faire le moineau prisonnier ou le tuer,ne fera gagner qu'un quart d'heure aux aventuriers,et ce uniquement la première fois.Aprés quoi,poudre ou moineau se rematérialiseront à leur place précédente (irrémédiablement).Le moineau n'a aucun pouvoir d'attaque;par contre,mort vivant,il est totalement indes -tructible: Familier du bouffon de Chrome,l'oiseau est en effet, par suite d'un pacte ancien,sous la protection directe de Nolb,dées -se des Swelnoks! Nous ne vous dirons par contre rien de plus sur celui qui,derrière Fastolph,hante,depuis le début,ces pages,et rend de régulières visites à la sépulture,le mystérieux et attachant in- venteur de la majorité des pièges qu'ont du affronter vos joueurs, le possesseur du moineau,magicien à la renommée ancestrale,qui fera l'objet de notre prochaine publication,sous le titre alléchant: " Le Bouffon de Chrome ". (ouf!Notre pub est faite...).

(10) Salle du cor:

Cette salle a tout de l'antre d'un arracheur de dents:D'une part,la propreté qui semble y régner,d'autre part la multitude d'objets in- solites qui y trainent.Sur un mur,au milieu des chevalets,plumes de coursiers Merods, cordes de pendaison et autres délices,une inscrip- tion:"Au bras de fer,seul Fastolph me battait jadis.Si vous faites de même,je vous livrerai certains de ses secrets".Un billot de bois fait,à cet endroit précis,face au mur (en guise de tabouret ?).

...../...

.../... (Une fois assis): Un léger déclic se produit,et un bras de fer sort en grincant du mur.En dessous,apparait une tablette métallique.Une tige crantée assure le réglage de celle-ci,de sorte que votre bras soit en appui stable.Le bras,la main gantée,attend patiemment dans l'humidité de la pièce,que vous glissiez votre main dans la sienne.

(Le combat commencé:)Avec une force inouie,la vieille tenaille fait fléchir le bras de "x".Le voilà d'ailleurs prisonnier du bras désormais immobile.Malgré tous vos efforts,celui ci refuse obstinément de relacher son étreinte...

(Si l'huile est employée:)Votre ruse triomphe de la force de la vieille tenaille;Un bruit étouffé retentit derrière vous;un pan de mur s'affaisse,révèlant le gisant d'un ancien baron de Drox. Tout de pierre,il porte,ceint au coté,un cor d'ivoire ciselé aux armes du Haut Sibur.

(S'il est porté à la bouche:)Une voix aigrelette s'échappe du cor:"Des moineaux,méfiez vous,et des tubes,complétez le pentacle".

Le bras de fer,crispé par le temps humide,et quelque peu rouillé (s'il est examiné de trés prés),ne fait que servir de levier à un astucieux système de contre poids dissimulé dans l'épaisseur du mur. il est donc invincible à tout personnage incapable de tordre d'une main une barre de 5 cm de section(i.e. à tout personnage sainement constitué!).Le malheureux restera prisonnier du mur s'il ne peut scier le bras (rares sont les aventuriers munis de scies) ou lancer un puissant sortilège... La ruse consiste tout simplement à huiler le pauvre bras.A cet effet,deux bols de bois emplis d'huile sont dissimulés derrière un tas de bois,dans un coin de la pièce.Le bras tourne alors librement,l'articulation libérée et ne peut plus faire office de levier.Le pan de mur s'affaisse,et le cor porté à la bouche délivre son message.C'est un objet magique recherché,dont on peut modifier le message à volonté avec l'aide d'une invocation appropriée,connue des anciens nobles siburiens.Le personnage prisonnier pourra toujours se délivrer avec l'huile,mais la statue n'apparaitra pas,l'épreuve ayant été perdue!Il est impossible de la re-commencer.Le passage vers le gisant peut être détecté,mais en aucun cas forcé si l'épreuve n'a pas été remportée.

(11) Salle du vieux Morc'h:

Le seul occupant de cette salle,un trés vieux Gnôme au visage tanné,au crane décrépi et à la barbe impressionante,vétu d'une ridicule jupe aux teintes verdâtres et d'une chemise beige bien trop étriquée,chaussé de maigres sandales de peau,semble un instant agréablement surpris par votre apparition.Aprés quoi il s'empresse de retourner à son occupation du moment,qui était de balayer!et ne fait plus attention à vous.Sur deux étagères,une multitude de fioles aux couleurs variées,repérées par un numéro,laissent échapper de curieuses effluves...Plus bas des alembics,cornues et autres objets de prédilection de tout alchimiste qui se respecte attendent d'être astiqués.Des jarres emplies de poudres variées comblent un autre coin de la pièce.De trois vieux sacs de toile s'échappent des grains.Au plafond pendent d'imposants quartiers de viande séchée.Une boite de chandelles,un rouleau de corde, deux livres,une tenaille et un imposant tas de bûches complètent cet effarant carpharnaum!!!Encastré dans le mur au dessus du bois, un vieux four à la porte opaque défie les siècles.

Véritable réserve de la sépulture,cet entrepôt est également la demeure d'un vieux gnome rabougri,ancien compagnon taciturne de Fastolph,Morc'h,qui,tel un chatelain,veille sur les lieux et sur le repos de son regretté maitre...

Pour ce faire,Morc'h dispose d'un balai peu commun,hérité de ses expéditions dans les landes d'Irnock,au coté de Fastolph.Depuis,expéditions aprés expéditions,explosions aprés explosions,il remet de l'ordre dans la sépulture.D'où son air étonné de voir pour la première fois des aventuriers pénétrer si avant dans la tombe.Le balai donc,non content de s'affairer seul,commandant d' une cohorte de Monstres moléculaires lorsqu'il faut rebatir l'édifice,se charge de remettre les curieux à leur place et de défendre Morc'h.Si ce dernier est attaqué,ou si les personnages entreprennent de déranger quoique ce soit dans ce dépot,le balai les téléportera dans le vieux four dont la grille est fermée...Morc'h l'air horrifié expliquera avec maintes larmes que le malheureux a été désintégré par le balai;puis allumera le four aprés le départ des aventuriers!!!...Tout en préparant,conformément aux instructions du bouffon de Chrome,des fioles destinées à recueillir la fumée pour dieu sait quel sortilège...D'un naturel bougon,Morc'h ne parlera guère,sauf si un gnome entreprend de lui donner des nouvelles fraiches du duché de Drox,et du culte de Milnaukin(dont il fut jadis un membre fervent).Auquel cas,il pourra révéler que les quartiers de viande sont destinés à un géant paisible (car peu bavard),ou bien qu'il a un mal fou à nettoyer les murs de la salle de l'horloge!En aucun cas il ne mentionnera la Crypte de Fastolph.Si le balai est une protection insuffisante,Morc'h se défendra à l'aide des nombreuses fioles présentes:celles,par exem-ple renfermant les démons chargés du système d'ouverture du Cromlech.Il ne devrait pas mourir,décidé qu'il est à poursuivre son balayage;et arrêtra les combats dès que possible.Les grains magiques sont destinés à nourrir les monstres moléculaires,les chandelles à la salle de transformation,ainsi que les poudres, et les bûches à l'incinérateur.Et caetera...

(12) Salle vide:

Seul le sol,recouvert d'une mosaique noire et blanche aux contours géomètriques-un labyrinthe comme semble le suggérer la flèche noire à vos pieds-(et,à l'autre extrémité,une inscription d' ici illisible)vous sépare de la porte d'en face sur laquelle est clouée une chauve souris...

Cette salle a pour seul but de faire perdre du temps à ceux qui pensent en avoir trop:La traverser ne pose aucun problème;le sol est sùr,la chauve souris bien morte.Mais quiconque entreprendra de suivre à pied le labyrinthe sera ensorcelé par ses motifs,et contraint de le poursuivre jusqu'au bout,perdant ainsi 20 précieuses minutes.L'inscription indique simplement:"Ne perdez pas votre temps".

(13) Salle de la joute aèrienne:

Seduisante par sa sobriété,sa simplicité architecturale,cette salle s'offre comme un vaste havre de paix à tous les défenseurs de la loi que vous êtes.A moins que votre nature chaotique ne soit mise à mal par le calme de ces lieux...Au centre de la boiserie circulaire qui donne à la pièce sa chaude atmosphère s'impose à votre vue une vaste bobine de fil,d'un bon mètre de diamètre,posée sur l'une de ses faces de bois rugueux.Au dessus un nuage de non-gravité d'un bleu laiteux,surmonté d'une lance de chevalerie rouge et blanche,flotte paisiblement.La lumière du jour embrase brusquement la pièce lorsque l'une des trois lunes d'Irnock passe à la verticale de l'ouverture pratiquée dans le plafond,6 ou 7 métres plus haut.

.../...

.../... (Si l'un des joueurs monte sur le nuage:) La consistance du nuage se modifie,sa couleur s'assombrit."x" a à peine le temps de saisir la lance,que déjà le nuage s'élance vers le sommet de la tour,comme happé par une force mystérieuse,dévidant derriére lui le fil arrimé à la hampe de ladite lance.Il émerge peu aprés du sommet de la tour,au pied d'un immense miroir parabolique monté sur des roues dentées.A l'opposé de la sépulture,surgissant à son tour de derrière un miroir,apparait un nuage rose supportant trois farfadets mi-granuleux,mi-vaporeux;Ils ont formé une pyramide précaire et soutiennenttant bien que mal une lourde lance.Un fil s'échappe de derrière le nuage,devancé par une bordée d'injectives à l'intention de quelque occupant invisible de leur propre tour.Des cris s'élèvent de celle ci,tandis que le nuage rose commence à se mouvoir,comme mu par le fil...Votre nuage restant immobile,il va vous falloir à votre tour donner de la voix;Car déjà la lance ennemie se pointe dangereusement!!!

Cette épreuve est la dernière;elle doit livrer aux rescapés le dernier tube doré,qui est dissimulé dans la hampe de la lance des monstres moléculaires (encore eux!).Pour y accéder,il faut,à l'aide de votre propre lance désarçonner ceux ci,comme dans les tournois de chevalerie (la résolution des combats restera celle décrite dans vos régles,mais donnera un léger avantage aux monstres moléculaires,rompus à ces techniques de joute aérienne!).A la différence prés que la chute est bien plus douloureuse (quelques 30 mètres séparent le sommet des tours,du toit de pierre du reste de la sépulture),et que la monture ne réagit qu'aux efforts de ceux qui,restés en bas,tourneront la bobine.Plus ils seront forts,plus le nuage réagira rapidement aux ordres du fil magique (encore une oeuvre du bouffon de Chrome...)Tourner la bobine à droite fait avancer le nuage de 4 métres vers la droite,de même à gauche.Mais attention:un autre tour à droite fera avancer le nuage de 4 m. à droite de la direction précédente!(Cf. Croquis explicatif,à la fin du livret.)Les attaques magiques,aux perturbations aériennes prés, restent possibles;les farfadets ne s'en priveront pas!Si l'un des fils est coupé,le nuage est contraint à l'immobilité (appliquez un fort malus).Ultime détail:la lance,reliée au fil comme le nuage,ne tombera donc pas en bas.Pour le reste,une fois de plus,faites preuve de bon sens et de courtoisie.Invoquez tout votre calme de maitre d'épopée pour régler ce délicat mais délicieux combat!!!

(14) Salle centrale,dite du Culte:

Oeuvre géniale d'un géomètre devenu fou,ou joyau jailli de l'esprit d'un bouffon de Jadis,nul ne saurait dire;car la salle qui s'offre à votre vue tient du joyau la structure de ses murs de verre teinté,et de la géométrie sa forme:Portes,murs,sol et plafond hexagonaux!Les contours sont d'ailleurs difficilement visibles,chaque paroi se reflétant,tout comme vous-même,à l'infini dans la paroi d'en face.Au centre de la pièce,un triangle aux bords épais,bleutés et percés de trous, emprisonne,tel un pentacle,une demi sphére souple et savonneuse en apparence,posée à même le sol.A l'intérieur,un petit être famélique au crane proéminent surmonté d'une méchante courronne de fer forgé,lévite,l'air absent,les yeux jaunes et vitreux,au dessus d'une immense forêt de pins noirs qui défile fantomatiquement sur le sol poreux du dessous de la sphère...

D'une exquise simplicité,les portes n'ont pas de poignées;seulement,à hauteur de gnome,une empreinte de mains incrustée dans le verre.Sur le coté sont fixés des tubes de cuivrede 30 cm de long,

.../...

.../... ...que soutiennent péniblement de vieilles lanières de cuir.Ils sont au nombre de 6,si l'on compte celui qui repose dé-jà sur le sol,son attache rompue...

(Si la sphère est touchée:)Les menbres de "x" se durcissent soudainement,son regard se fixe.En moins de temps qu'il n'en faut à un garde Fanthien pour vider une chope de bière rousse,sa peau a blanchi ,et il se retrouve pétrifié!

(Si le rituel est défectueux:)Une protubérance de la bulle s'empare de "x" avec une stupéfiante rapidité; englouti malgré ses efforts,prisonnier d'une bulle dans la bulle,il se pose en douceur dans le paysage qui défile et disparait silencieusement avec celui-ci... Quand à l'être jaune,il semble encore un peu plus désespéré!

(Si le rituel est réussi:) Dans un silence féerique,alors que le dernier barreau vient d'être scellé,la demi sphére s'enfonce dans le sol,pivotant autour d'un axe invisible,et l'autre hémisphère apparait.Transparente,elle s'ouvre dans sa largeur,laissant apparaitre deux sangles métalliques,qui attendent les pieds d'un improbable courageux.Qui sait ?!!

(Si tel est le cas:) La sphére se referme rapidement,et pivote à nouveau.5 longues et angoissantes minutes s'écoulent avant qu'elle ne reparaisse,vide,les sangles déliées...

Cette salle est née des efforts conjugués de Fastolph,et du bouffon de Chrome.L'aspect de la pièce,hexagonale sous tous ses angles, est un hommage du druide à Gnarf des 3 lunes,chef de file des Swelnoks,et dieu des minéraux.Ce dernier,flatté,permit la réalisation de la sphère centrale,et assura son indestructibilité (qui était, somme toute,au dessus des possibilités du bouffon...).Le culte en lui même est simple:il suffit de ficher les tiges de cuivre dans le sol de sorte à pouvoir fixer dessus les tubes dorés précédemment trouvés dans le chateau,afin qu'un hexagone se forme à 30 cm du sol,légèrement au dessus de la paroi sphérique.Lire alors le § réservé au rituel réussi.La demi sphère bascule,révélant l'autre moitié,qui fait office "d'ascenseur"!Les attaches retiendront le personnage dans sa descente vers la crypte...Si le rituel est incomplet (tubes perdus,ou non découverts),ou incorrect (assemblage en triangle,par exemple),l'aventurier le plus proche est happé de la maniére décrite,et relaché au coeur du paysage en train de défiler.Ce dernier est une puissante invocation-illusion-conjuration, qui retrace fidélement l'histoire des luttes entre le chaos et Fax, à l'aide des renseignements contenus dans le"grimoire de Mornedoc". Le malheureux est donc transporté dans le temps et l'espace,puis délivré,quelques 7 siècles auparavant,en plein coeur des luttes intestines qui ravageaient alors Drox.A vous de conter la suite... Le personnage pourra être localisé par les sortilèges usuels,mais ne pourra être ramener que par un magicien trés puissant et savant (Le Bouffon de Chrome conviendrait parfaitement,s'il était là...). Le petit être jaune contri,est l'ancien bras droit de Fax,un malheureux jadis séduit par Antan,qui purge désormais sa peine en voyant redéfiler continûment les ravages que causa sa trahison.Si le Grimoire est retrouvé,il sera délivré et pourra reposer en paix,au grand cimetière d'Irnock.Il ne peut entrer en contact avec les personnages,mais il se peut que Gnorth,s'il est encore en vie,ou tout autre gnome noble,reconnaisse en lui le roi déchu de Pnùmfat.Ce pauvre diable fera des mimiques desespérées pour sauver les personnages,(i.e.:ne pas toucher la sphère,faire un hexagone,etc...).Toute tentative pour détruire la sphère échouera,pétrifiant l'imprudent et l'insolent.Donnez à Gnarf les moyens d'assumer sa divine protection!De même toute tentative de remodelage des lieux pour passer sous la sphère sans avoir accompli le rite est-elle ridicule...

(15) Crypte de Fastolph:

L'ascenseur s'arrête lentement.Tu es arrivé.La salle,une immense grotte aux parois trés sombres,semble respirer pour la première fois depuis longtemps.Des goutelettes constellent le sol comme un océan d'étoiles.Le plafond est couvert de stalagtites,auxquelles pendent en grappe des centaines de chauves-souris asphyxiées.Au coeur de ce décor irréel,git,tel un vaisseau abandonné,une stéle de pierre à l'effigie de fastolph,comme en témoigne une inscription sybilline. Elle ferme à jamais le tombeau du propriétaire de ces lieux déments. Un peu sur le coté,un chevalet de pierre soutient un lourd grimoire sombrement ouvragé:Celui dit de Mornedoc,à n'en pas douter...

C'est bien le fameux grimoire...Hélas,vieilli par le temps,et mar-qué du sceau du Bouffon de Chrome (qui jadis,à l'insu des grands de ce monde,entreprit une longue quête en vue d'arriver au résultat actuel),le grimoire s'effondre à tout jamais en poussiére à l'instant où le personnage s'en saisit!!! Si toutefois,vos joueurs ne sont guère d'humeur à accepter celà aprés une quête aussi risquée,nul ne pourra vous empêcher de changer l'issue de l'aventure.Sachez cependant que Fastolph,tout comme les auteurs,considére les victoires de l'inutile comme les plus belles qui soit et les plus riches en enseignements...

Il n'en reste pas moins que vous vous devez de prévoir dans la crypte des richesses dignes des exploits de nos héros!!!Entre autre, 9 manuscrits volumineux couverts d'une fine écriture,et contenant toutes les notes de Fastolph relatives à la construction de la présente demeure (en clair,ce livret) car les joueurs,qui n'auront sûrement pas tout saisi seront sans doute enchantés de connaitre l'envers du décor.Ainsi qu'une enveloppe timbrée,contenant vos questions,vos remarques et -pourquoi pas- vos encouragements,libellée à l'une des 2 addresses suivantes:

Epopée F.D , 18 domaine de Miremont,Gif sur Yvette,91190

ou bien:

Y.Corno, 160 Av. Gal Leclerc Bat 9 Apt 165 Gif

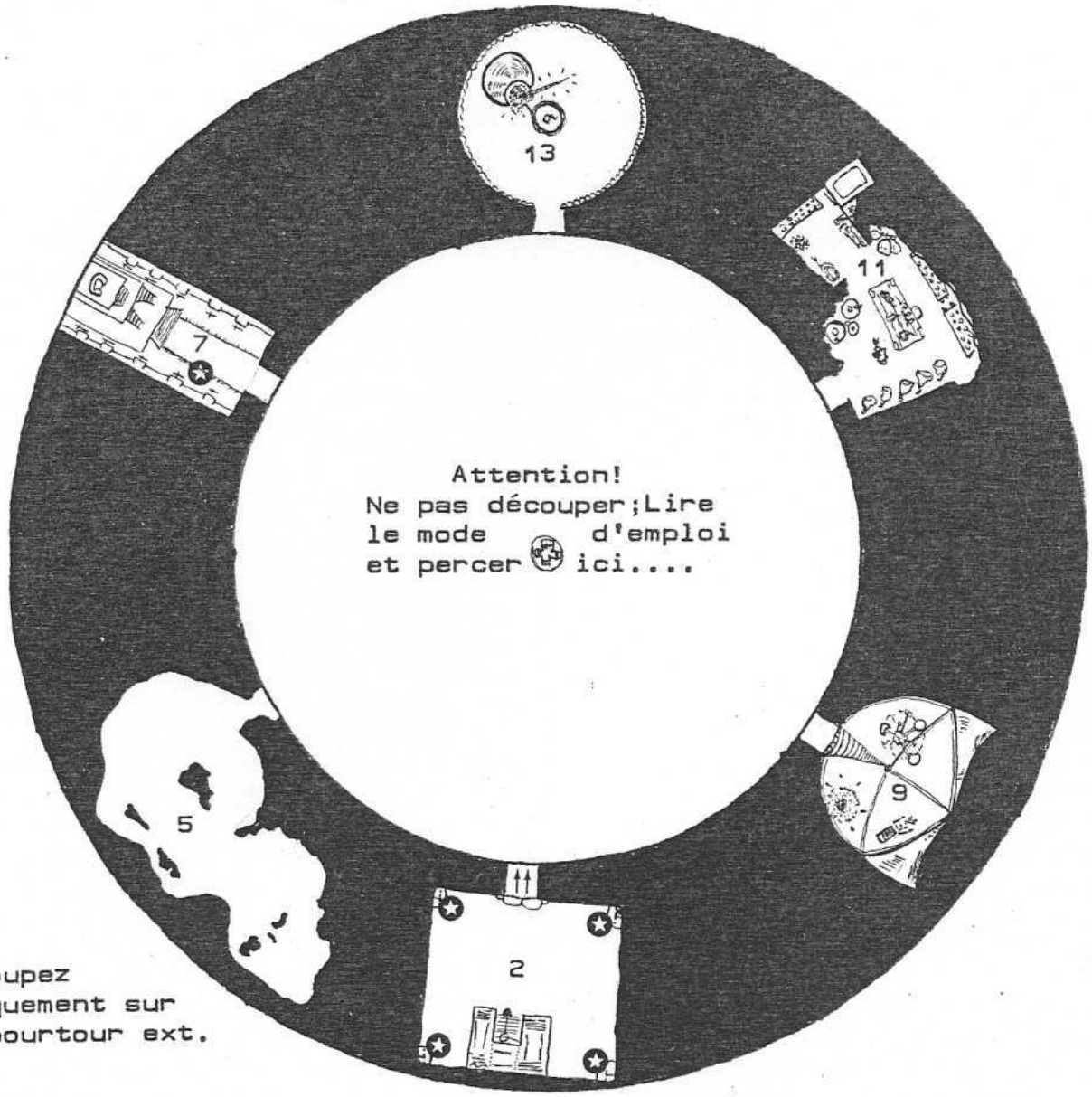
Pour le reste nous vous faisons confiance,les maitres d' épopée ayant ces temps-ci une forte propension au gâtisme,couvrant leurs joueurs de montagnesde pièces et reliques en tout genre!!!

— — — —

Il vous reste à découvrir,petit veinard:

- Les Plans de l'ensemble,sur lesquels vous avez déjà dû jeter un coup d'oeil impatient.
- les dessins,croquis et explications ayant échappé au sort de"vigilance" de notre rédacteur
- Une note complémentaire sur le concept de jeu en temps réel
- Et un erratum particulièrement fourni;on fera mieux la prochaine fois!

Recommencez alors votre lecture à la page 1,jusqu'à ce que vous possédiez parfaitement le tout;rien n'est plus triste qu'une aventure baclée (Fin des stupides conseils professoraux du sieur Fanrod Mornedoc qui est banni de la rédaction)!!!



Découpez
uniquement sur
le pourtour ext.

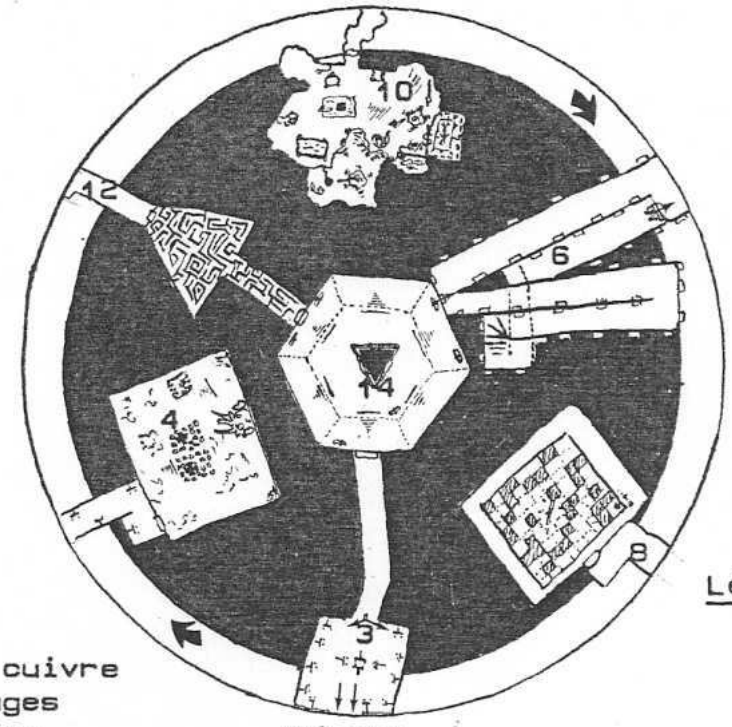
Légendes:

- Porte
- Porte à sens unique
- Fausse Porte
- Escalier Montant
- Escalier Descendant
- Eclairage
- Pentacle
- Cage & Oiseau

0 1 2 3 m. (échelle plans 1 & 2)

- Roche
- Trone
- Cerceuil
- Bobine & Fil
- Nuage de non-gravité
- Four
- Cycle
- Machine de Fastolph

Mode d'emploi: Découpez les plans 1 et 2 sur leur pourtour extérieur Renforcez-les en collant au dos une plaque de carton fort;Percez enfin les trous centraux,et fixez les deux disques à l'aide d'une atta-che parisienne.Pour la partie,commencez en mettant les deux flêches face à face de sorte que la salle 2 soit en face de la salle 3.Démar-rez le décompte du temps à l'arrivée des personnages dans la salle 3,puis effectuez les rotations dans le sens indiqué sur le disque in-térieur (60° tous les quart d'heure).Lisez également la notice re-lative au temps réel.



-Départ-

Légendes:

- Serrure
- Tubes de cuivre
- Cases Rouges
- Bras de Fer
- Gisant
- Mains de Meffle
- Galerie supérieure
- Tom l'éléphant

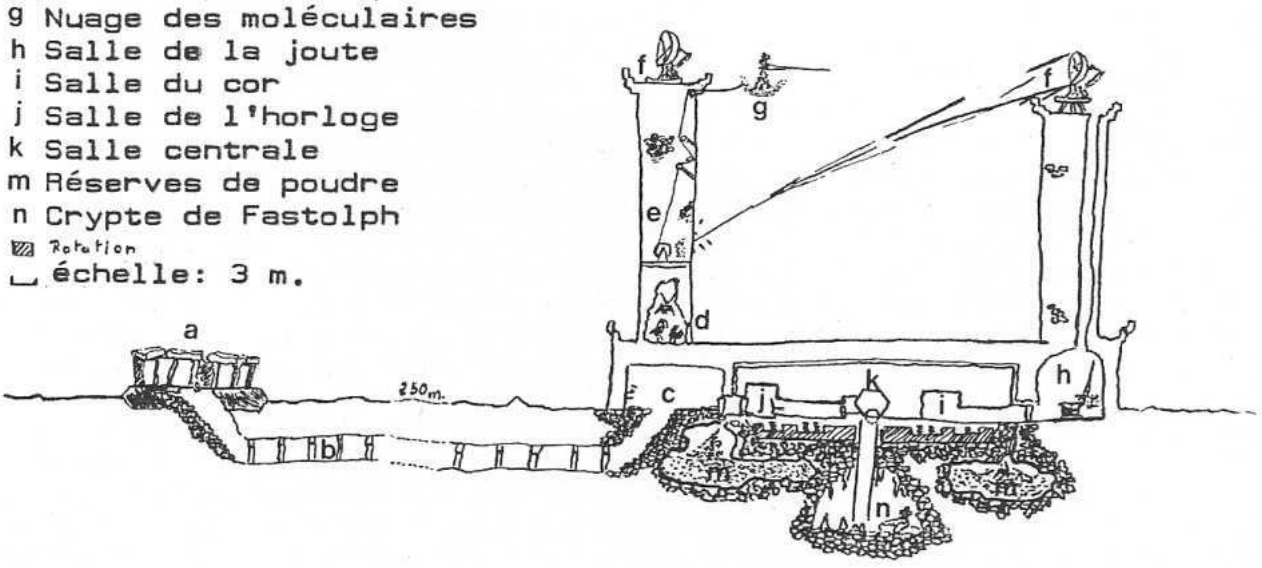
Légendes:

- Flêches de position
- Flêches de rotation
- Horloge
- Labyrinthe
- Pentacle d'accés-½sphère

Vue en Coupe (Cromlech & Sépulture).

Légendes:

- a Cromlech
- b Galerie d'accés
- c Salle des pentacles
- d Abri des rapaces
- e Abri des moléculaires
- f Miroirs paraboliques
- g Nuage des moléculaires
- h Salle de la joute
- i Salle du cor
- j Salle de l'horloge
- k Salle centrale
- m Réserves de poudre
- n Crypte de Fastolph
- Rotation
- échelle: 3 m.



Si ce concept vous est familier,lisez directement le § marqué d'un:●

- Du Temps Réel -

Objectif: Limiter dans le temps la durée des parties (chose particulièrement utile lors des tournois) et activer quelque peu le rythme du jeu (souvent trop lent),en maintenant les joueurs sous pression.Le principe lui-même est fort simple:Chaque minute écoulée pour les joueurs et le maitre d'épopée est considérée comme écoulée pour les personnages.Aussi trois heures de la vie des joueurs représentent-elles, approximativement,trois heures de la vie des personnages...

Mise en pratique: Il faudra tout d'abord au maitre d'épopée s'assurer qu'aucun joueur ne posséde de montre,sablier,cadran solaire,ou tout autre attirail dont le but avoué est de donner l'heure!La justi-fication,pour les campagnes à dominante moyennâgeuse,de cette priva-tion sera relativement aisée...Il lui faudra également préparer une feuille portant,en face de chacun des sortilèges possédés par les ac-teurs de cette épopée,la durée de chaque sort,ainsi qu'une colonne pour noter l'heure de début du sort,et l'heure de fin de l'enchantement.Il ne restera plus alors qu'à invoquer un bon prétexte (ici, la minuterie de la salle du cycle,assortie des importantes réserves de poudre) pour donner à la partie toute sa saveur!

Déroulement de la partie: Le chronomètre ayant été déclenché,et les joueurs mis au parfum de ce crime de lése-personnage,la partie se déroule normalement.Toute fois,à chaque sort jeté,le maitre se doit d'en noter l'heure sur sa feuille,puis d'y ajouter la durée es-comptée par le joueur,dans la colonne intitulée fin.A l'heure dite le charme est bel et bien rompu!Ainsi un magicien doué de lévitation se verra-t-il plonger à son plus grand désarroi au fond du gouf-fre survolé précédemment si ses 10 minutes de vol invoquées sont écoulées;Ce qui incitera les joueurs à la prudence et au discernement.Autre exception notable en ce qui concerne les combats,Les systèmes proposés dans les jeux étant généralement beaucoup moins rapides que les escarmouches proprement dites...Il suffit alors de stopper le décompte du temps à la première passe d'armes,d'effectuer les résolutions à un rythme traditionnel (les maitres d'épopée sont rares préservons les!),en comptabilisant le temps de jeu écoulé comme proposé dans les régles (i.e.:en rounds,secondes ou phase de combat) et de rajouter ce dernier au chronomètre à la fin du combat.La partie s'achève à la fin du temps imparti,à la mort de tous les personnages, où à leur réussite (De par sa nature même le jeu en temps réel ne se prête guère qu'aux parties à objectif précis,doublés d'une bonne raison de se dépêcher-tel un cambriolage en l'absence de tel sorcier renommé-pour reprendre un thème connu des admirateurs de J.Vance,dont nous sommes.Il est hors de propos de jouer la quête du Seigneur des Anneaux suivant ce procédé.Prétendre la jouer est déjà une hérésie en soi!Fin de notre disgression:des goûts et des couleurs....).

● Dans C&S (Cromlech et Sépulture,bien sûr!),le décompte du temps com-mence à l'instant où les personnages pénètrent dans la salle de l'Hor-loge,qui se trouve alors,répètons-le,vis à vis de la Salle des penta-cles de Transformation; et s'achève à l'explosion de la Sépulture,ou au plus profond de la crypte,une fois le Grimoire (ce qu'il en reste), retrouvé.Oubli:dans cette grotte se trouve un rouleau,accessible à tout lettré,qui téléportera personnages et équipements au pied des murailles d'Irnock.Enfin,si la bombe est désamorcée,les personnages n'étant plus limités dans le temps,vous pouvez (mais est-ce nécessaire?)arrêter le chronomètre.

- Notes Complémentaires -
(jointes aux croquis et dessins)

Des Joueurs: Nous n'avons guère distingué ,dans le présent livret, la notion de joueur de celle de personnage,tant elle nous semblait évidente,indiquée par le contexte.Evitant de fastidieuses répétitions, nous avons usé de l'une pour l'autre.Que l'on ne nous en tienne pas rigueur !

De "x": souvent présent dans les descriptions, il ne sert que de support au nom du personnage concerné.Attention donc.Rien de plus désastreux qu'un brutal"ixe" au beau milieu d'une envolée lyrique!

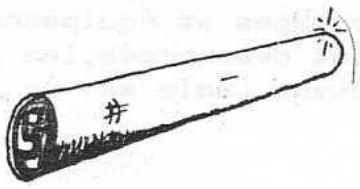
De la reconstruction: A chaque nouvelle expédition décimée par l'explosion finale, les occupants des lieux,qui courent,10 minutes avant l'heure fatidique,se réfugier dans le passage souterrain du Chromlech,entreprennent,sous les directives de Morc'h et de son balai,la reconstruction de l'édifice.Ils sont désormais bien rodés; aussi les travaux ne leur prennent ils guère plus d'un mois ...pendant lequel Gnarf des 3 lunes (Saint Patron de Fastolph),déchainant les éléments aux alentours,assure leur protection.Le Bouffon de Chrome passe en général sur la fin,pour vérifier (éventuellement réparer) les fragiles mécanismes.

Des abris de la vue en coupe (p.25): Ces abris ne sont pas visitables,et n'ont d'autre intérêt que d'abriter les rapaces de métal (Cf.Abords de la tombe) et un mécanisme semblable à celui de la Salle de la joute,actionné par les monstres moléculaires du chemin de ronde (Cf.Abords de la Sépulture).

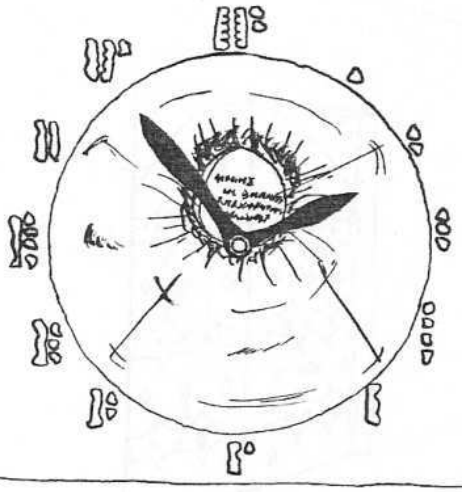
Des déplacements aléatoires de la Salle des Monstres Moléculaires: Tirés à l'aide d'un dé à 10 faces,le 0 ramenant le personnage à la case Départ,le 9 sur la case blanche de son choix (peu importe la distance),les autres chiffres faisant progresser le personnage dans la direction indiquée sur le croquis.S'il retombe sur une case rouge,rejetez le dé,s'il tombe sur une case blanche,laissez le là,si le dé indique le bord de l'échiquier,n'en tenez pas compte et rejouez.Cases rouges et cases blanches restent fixes pendant toute la durée des rebonds.En ce qui concerne la position respective de toutes ces cases le procédé est simple:(vous avez intêrêtàvous munir d'un échiquier, ainsi que de pastilles colorées)A l'aide d'un dé à 4 faces,positionnez les pastilles avant le début de la partie: 1/2/3 case blanche; 4 case rouge (modifiez éventuellement les résultats aux abords de la case de départ,en y rajoutant quelques cases blanches).Puis à chaque tour,déplacez quelques pastilles rouges.On adoptera la convention que toute case qui n'est pas rouge est blanche.L'idéal serait uneplaque de carton fort,blanche,surmontée d'une grille de 64 cases.Des modéles plus exotiques sont envisageables!!!

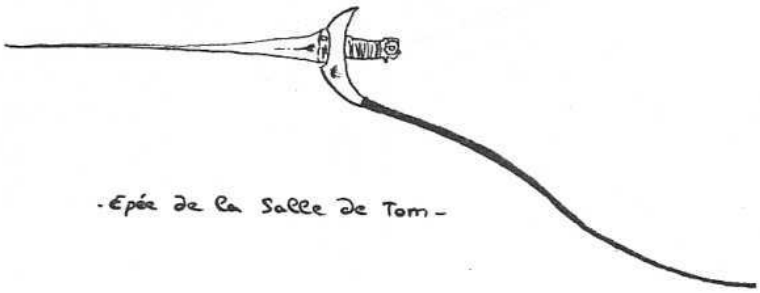
Des déplacements de la Salle de la joute:Cf croquis.

En prime,l'un des tubes tant convoités:



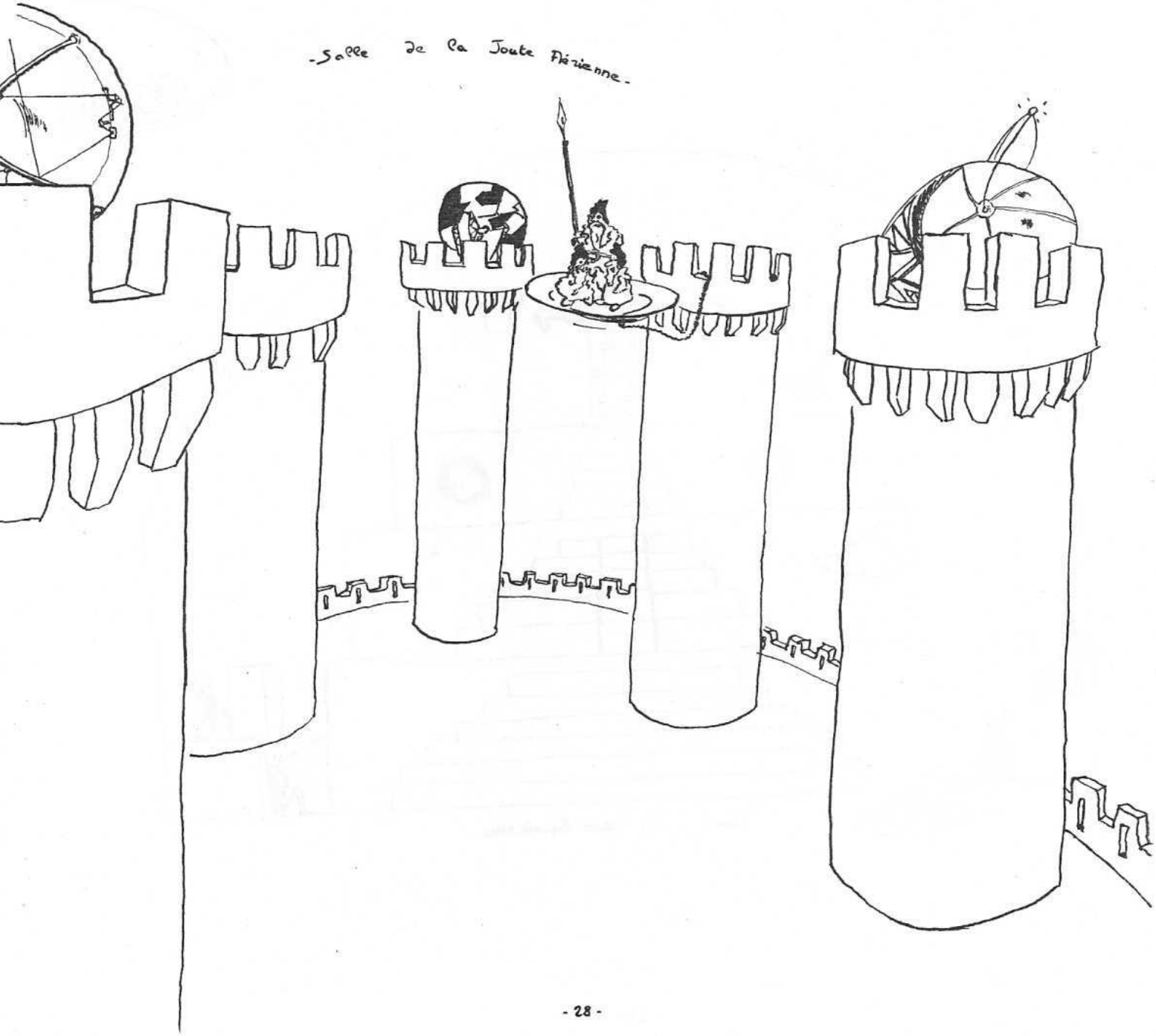
-Salle de l'horloge-

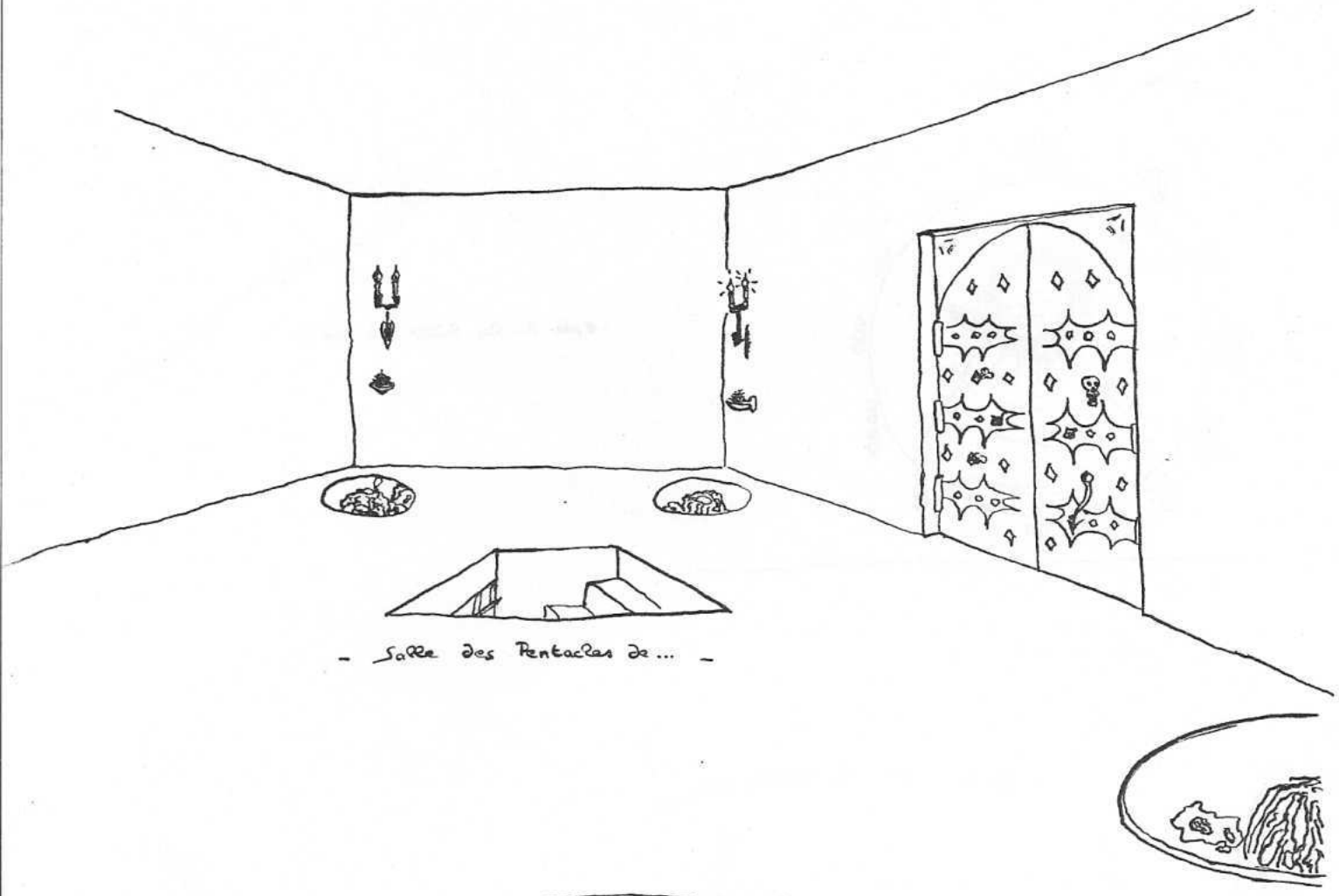




-Epée de la Salle de Tom-

-Salle de la Joute Aérienne-



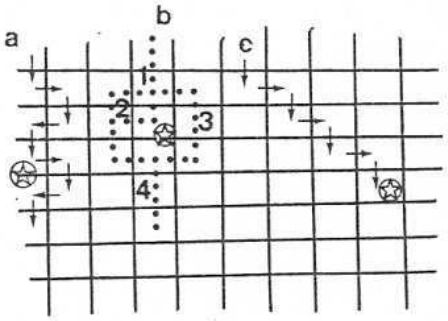


- Salle des Pentacles de ... -

Salle des 1000 Squelettes

Des Déplacements ...

(Extrait des Chroniques de Chrome)



Remarques:
les flèches indiquent le sens de progression et ✪ marque l'emplacement de la cible.Les numéros du b- sont ceux des phases successives.
Bonne Chasse !

Salle de la Joute:

a- Déplacement classique en ligne droite; (g-g-d-d-g-g-d-d-g-...).

b- Maneuvre d'encerclement, déclenchée par tout sort aérien mineur.Nécessite une force et une célérité exceptionelles.Aprés une attaque de front feintée (phase **1**),décrochement latéral,puis position en orbite centrifugée (phases **2** et **3**).Enfin décrochement final (phase **4**). (...g-d-d-d-...-d-g...) Ce sera la tactique employée par les m.m. s' ils possèdent un sortilège!

c- Déplacement classique en Diagonale Gauche (d-g-d-g-d-g-d-...).

Entre (...),sont indiquées les maneuvres de bobine nécessaire à l'éxécution de la figure ci-contre: d pour un tour à droite, g pour un tour à gauche.

-- -- -- -- -- --

Salle des m.m.:

La rosace ci-contre donne la répartition pour les tirages aléatoires Pour ce qui est de la résolution du problème du Cavalier,c'est un résul -tat classique...Trouvez-le (il existe à notre connaissance au moins 2 types de solution)ou cherchez-le dans un traité des Echecs...

1	2	3
4	✪	5
6	7	8

-- -- -- -- -- --

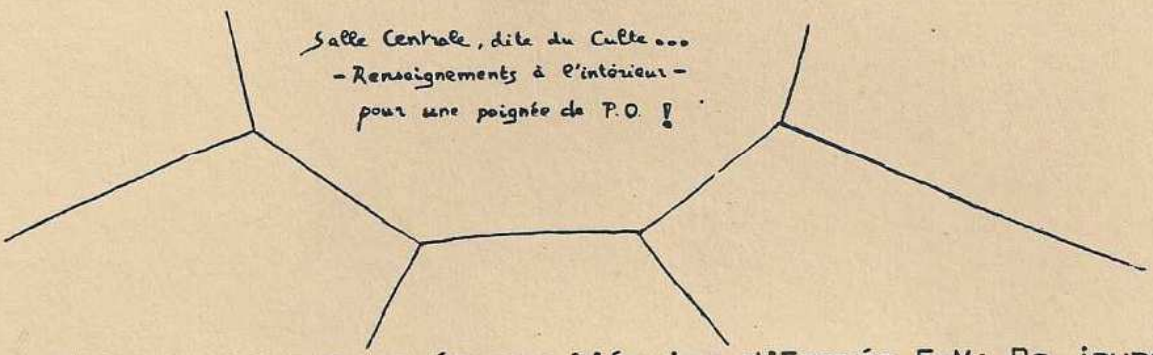
Erratum:

page 3: l'erratum se trouve page 30 et non page 3 comme indiqué
page **11**: Iére ligne; car c'en est un ...
page **12**: 2éme ligne; la bête, taillée dans ...
page **13**: Au milieu; il devra faire preuve,et non peur!
page **20**: Au milieu; et arrêttra ...
Enfin, on nous signale de source bien informée que jusque lors mérite mieux qu'un espace.Lire donc,jusquelors.

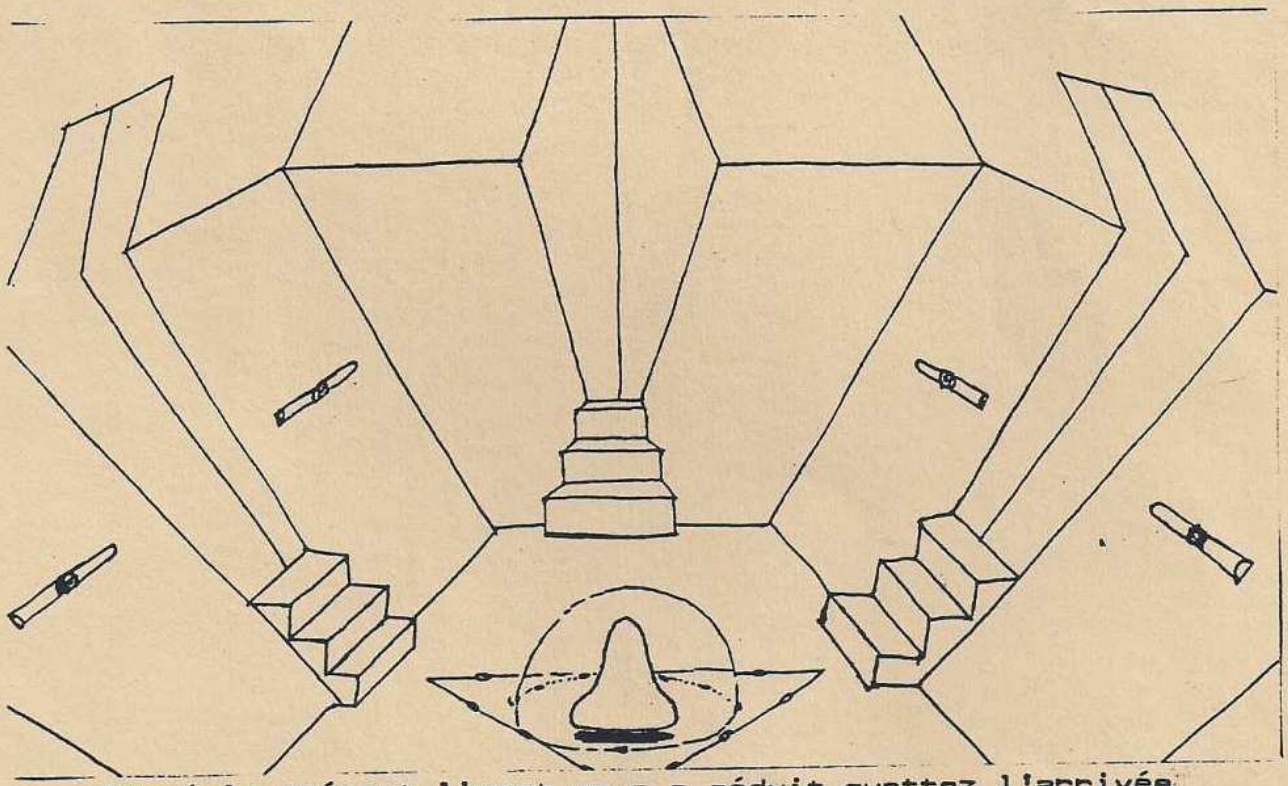
Petit veinard,il vous reste encore fautes (d'accord principalement -on vous met sur la voie!-) à nous pardonner.

Merci
(le Dactylo de l'équipe)

Cromlech & Sépulture: Une épopée haute en divertissements et en couleurs, en Français, pour tout Jeu de Rôle héroico-fantastique, et tous niveaux. Donnez à vos personnages fantoches (?) favoris l'occasion d'acquérir les lettres de noblesse dont ils rèvent! Enfoncez-vous en compagnie de Fanrod Mornedoc, l'âme de notre rédaction, au coeur des royaumes de Sweln, en plein terri-toire grouhds... Lancez-vous dans une formidable course contre le sablier (sic), à la recherche du terrible manuscrit d'Antan, connu sous le nom de "Grimoire de Mornedoc". Soyez les héros de la plus folle Quête qu'aient connue les habitants du jadis paisible Duché de Drox ..... et devenez vous aussi les personnages de prédilection du patron de l'Auberge du Moucheron Empaillé!!!



Une aventure proposée par l'équipe d'Epopée F-M: De jeunes auteurs, qui, réunis autour d'un pichet de vin des collines des Merods, racontent le soir à la veillée, sous l'oeil bienveillant de Fanrod (le patron de l'auberge dont il est question précédemment) de fabuleuses épopées Fantastiques - Médiévales.



Et si le présent livret vous a séduit, guettez l'arrivée de notre prochaine épopée:

" Le Bouffon de Chrome "