

Le Retour des grands dragons

Un scénario DD3 pour Archipels par Pascal

Ce scénario DD3 dans le monde des Archipels – univers de la boîte Archéon – nécessitera l'usage du supplément Carnet de voyages. De même, L'Ombre du héros et La Guerre des Ombres s'avèreront utiles, sans être formellement indispensables. De nombreux éclaircissements permettront normalement de pratiquer cette aventure sans ces suppléments – bien que pour une fois qu'on peut ach'ter donjon français, hein ?

Il est normalement aménagé pour des personnages de niveau 3-6. Dans la chronologie des Archipels, il se situe idéalement entre le deuxième et le troisième volume de la Trilogie des Ombres.



© Elisabeth Tiery

Mais une menace plus terrible se dévoile : les agents de Er-Fûl et de Ryenthal ont volé les secrets de Môh Rhô et envisagent de transmuier l'âme de Mordenheim, monture draconique de l'Empereur-démon, dans le corps d'un dragon bâtard transformé en dragon rouge. La seule issue qui reste aux aventuriers est de s'adresser à Gamor Earzcopp, dirigeant de la guilde, dont ils découvrent sur Drakozia l'identité et à Jytt-la-pacifique, la véritable nature. Le dragon s'associe aux aventuriers pour localiser et attaquer le siège de l'ennemi. Sans manquer d'air.

Commençons par un bref résumé des histoires de Drakozia et de la Guilde des dragonniers (*Carnet de voyages*, p. 23).

Drakozia est une île jurassique qui pullule d'hommes-lézards, de plantes carnivores et de dinosaures type raptors.

Dans le contexte très ancien des guerres de conquête de l'empereur-démon et de l'accroissement menaçant de la puissance magique de Enthaliad, les dragons ont fuit l'ancien continent de Arkoss. La vague de magie qui a fait migrer les dragons vers Val Elanshyr, leur éden draconique, a créé les ensorceleurs – et les bardes – qui ont aujourd'hui un lien privilégié avec la guilde des dragonniers.

Le départ des dragons a laissé à l'abandon sur leur île un temple-laboratoire et des trésors draconiques. Gamor Earzcopp, dracosire de cuivre et dernier dragon existant aujourd'hui sur les Archipels, est le maître secret de cette fameuse et mystérieuse guilde des dragonniers.

SYNOPSIS :

Enquêtant sur la disparition de deux nains, nos héros découvrent à Quandionne l'existence d'un curieux trafic d'esclaves lié à Korilenn et aux Lanières. Leur investigation révèle à Korilenn qu'un inconnu lié à la guilde des dragonniers semble friand de nains. Une expédition vers Drakozia – fief interdit de la guilde - est menée et les personnages découvrent la nature du destin des nains enlevés par Maître Môh Rho, mage goûtant un curieux loisir : la métamorphose du petit barbu en dinosaure nain.



Sur place, les seuls maîtres de la guilde se nomment Bakar et Môh Rhô. Ce dernier, en secret, opère des manipulations magiques visant à créer de nouvelles espèces draconiques pour en faire des combattants monstrueux. Les diables d'écume et les raptors nains sont ainsi de malheureux halfelins et nains transformés par Maître Môh Rhô. Gamor et les dirigeants de la guilde l'ignorent.

Penchons-nous plus avant sur la guilde. Les rangs hiérarchiques de la guilde sont voyageur, pilote, compagnon, maître – ces derniers sont tous ensorceleurs. Un grand maître, un aventurier mythique que l'on suppose ancien et puissant, se nommerait Maître Earzcopp. Les dragonniers utilisent des dragons bâtards et dénués d'intelligence comme montures de bât et de course. Ils sont en quelque sorte les coursiers des îles et permettent des voyages rapides à ceux qui sont suffisamment riches pour payer.

La guilde manque de perspective globale et d'organisation : ses membres se retrouvent parfois au service de factions adverses ; toutefois, il est fait interdiction de participer à une action de guerre. L'accès de l'île est interdit et restreint, même pour les membres de la guilde.

Remarquons également que des relations tendues opposent Drakosia et la guilde avec Crachefer, du fait de la présence de la tombe du héros nain Ugel si l'aventure se déroule après les événements narrés dans *L'Ombre du héros*.

Quant à Gamor Earzcopp : « *Comme la plupart des dragons, il passe le plus clair de son temps à amasser fortune et connaissances, et il a créé la guilde comme un outil pour y parvenir sans trop d'efforts. D'un naturel peu persévérant, il a lentement laissé son jouet lui échapper et le Conseil des Maîtres prend maintenant la majorité des décisions sans même le consulter. Toutefois, la plupart d'entre eux sont ses fidèles serviteurs.* » (*Carnets de voyage*, p. 25)

CHAPITRE I : LES PARENTS DU PETIT BULTHANN SONT PRIÉS DE SE PRESENTER AUX PORTES DE LA CAPITAINE

Sur l'île de Quandionne, dans les Affamés...

En quête de gloire, d'argent et d'aventure, sans doute, les personnages sont engagés par un équipage crachefeuerois pour retrouver deux nains qui ont mystérieusement disparu. Tous deux ont naturellement été victimes des agents de Maître Môh Rhô, toujours à la recherche de nouveaux cobayes pour ses expériences de transformations monstrueuses. Mais cela, nos héros autant que les nains l'ignorent. Les aventuriers sont payés 75 po.

Comme le remarquent les auteurs de *Carnet de voyages*, « *vers cinq heures du matin, n'importe quelle taverne regorge de barbus prêts à vous suivre si vous leur promettez une pinte* ».

Les deux compères disparus, qui ont fait la tournée des auberges, se nomment Bulthann Cassecaillasse et Brannndan Bras d'Airain, deux marins binômes – rappelons que les nains de Crachefer « *fonctionnent par deux* ». Le premier a un signe particulier, feront remarquer leurs employeurs crachefeuerois, les binômes Grymm Forgefort et Korff Sturfflom : au milieu du front, il porte une grande tâche de naissance blanche.

Que s'est-il passé ? Les deux nains ont été enlevés par une équipe de criminels locaux et revendus à des pirates kargyriens, lesquels sont des pourvoyeurs occasionnels des Lanières – ces esclavagistes de l'île de Korilenn. Mais pour les kidnappeurs, les choses ne se sont pas passées comme prévu : Brannndan est parvenu à s'enfuir. Il a toutefois pris un carreau d'arbalète dans le dos et s'est réfugié dans une cachette avant de s'évanouir.

Il ne reste plus aux personnages qu'à faire les tavernes. Dans les Affamés, autant dire que ce n'est pas une mince affaire. Ils parviendront certainement à retrouver la trace des nains ici et là – Renseignement DD13 -, mais la piste est perdue aussitôt qu'elle est levée : à chaque fois, on les a vus sortir bras dessus, bras dessous, en brillant des chants à boire nains, mais rien de plus.

Nos héros en sont là, au plus profond de la nuit, du côté du port, quand ils sont attaqués par des agents locaux de la pègre qui ont organisé l'enlèvement et qui ont entendu les personnages enquêter – voir caractéristiques plus loin.



Leur intention est bien évidemment de se débarrasser de ces ennuyeux indiscrets qui clament l'existence de disparitions suspectes.

Pendant le combat, - débrouillez-vous pour qu'il ait lieu au port, au bord de l'eau - un petit dragon de bronze aux écailles bleu-vert (dragonnet océen, *Carnets de voyage*, p. 102) surgit de l'eau et accourt pour aider les personnages. Plus que cela, quand tout est fini, il les attire à l'endroit où Bras d'Airain est tombé, avant de disparaître dans les flots, sans explications.

Le nain est découvert au milieu d'un groupe de tonneaux vides entassés au pied d'un hangar. Il est inconscient et plus mort que vif. Réanimé, il pourra témoigner du fait que lui et son camarade ont été traînés proche d'un navire nommé le Talent d'Argent - juste avant qu'il parvienne à tromper la surveillance de ses kidnappeurs, lesquels parlaient avec des humains accompagnés de kobolds.

Malheureusement pour les nains et pour les aventuriers, le navire est parti. Mais il est possible de se renseigner à la capitainerie sur la destination du Talent d'Argent ou d'interroger à cet effet les demi-orcs dockers ou les marins des tavernes : le Talent d'Argent part pour Korilenn.

A ce stade du scénario, les nains, reconnaissants de la libération de Branndan Bras d'Airain, leur proposent un billet aller-retour pour Korilenn. Leurs affaires commerciales les empêchent de les accompagner. Cependant, ils attendront le retour des aventuriers à Quandionne et leur offriront un supplément de 100 po par personne pour retrouver Bulthann Cassecaille.

Premières explications : nos héros l'ignorent, mais Maître Mòh Rho a décidé de procéder cette fois en passant par les Lanières, les esclavagistes de Korilenn. Ces derniers disposent de contacts auprès de la pègre de Quandionne. Le hasard veut ici que ces sinistres personnages soient également parvenus à capturer une céleste saltaride (*Carnets de voyages*, p. 98) grâce à un poison magique fabriqué par les prêtres de Nadira, de plus en plus présents au sein des Lanières. Ils ont pour intention de la sacrifier pour tenter de restaurer une part des pouvoirs de leur hideuse maîtresse. Cette céleste a pour ami un dragon océen qui a assisté à l'enlèvement et qui suit depuis les agresseurs. Témoin de la fuite du nain, il aide les personnages, espérant bien en retour sur leur assistance au moment opportun, et va suivre leur bateau.

CHAPITRE II : IL EST BEAU MON NAIN, IL EST PAS CHER

Rappelons que Korilenn est une île désertique et stérile. Elle subit le triste héritage de l'Affrontement qui a créé le désert de rouille et légué la famine. La confédération marchande aide le peuple à ramener des denrées. La répartition et la négociation sont opérées par la guilde des goûteurs-peseurs qui distribuent les stocks de marchandises apportées. Le clan elfique Ghar-Gareth a fondé la confédération après s'être installé sur l'île à la recherche de l'anneau des Révélation. Le désert est une abomination qui pullule d'esclavagistes - les Lanières - gagnés par le culte de Nadira, de mausolées emplis de morts-vivants et de tribus du désert parfois hostiles. Des mutations magiques occasionnent des changements de réalité et une oxydation accélérée du fer. L'eos, le métal divin, en forte concentration dans le désert, a créé des cristaux de magie appelés les roses de fer.

Associées aux anciens artefacts datant d'avant la Césure, elles supportent le commerce de Korilenn et la survie de l'île. Elles sont récoltées par les moissonneurs qui sillonnent le désert de rouille.

Précisons ici que Le Talent d'Argent est un navire de « commerçants » kargyrien - « ne pas dire pirates... » - en contrat commercial avec les Lanières et, de facto, avec le mystérieux employeur des esclavagistes korilenniens. Concernant ce personnage, Mhò Rhò s'est fait représenter par un pilote ensorceleur vendu à ses services. Le traître attend que le nain, d'abord livré aux Lanières, lui soit apporté par les esclavagistes. Son campement - et son dragon de monte - se trouvent à quelques kilomètres de la Cité des Berges, dans le désert, dans une région qui, proche de la capitale, est relativement sûre - relativement, au vu des horreurs qui pullulent dans le désert.

Le navire des personnages arrive sans difficultés à la Cité des Berges, capitale portuaire balayée par les vents brûlants du désert. Le Talent d'Argent est actuellement au port, arborant le pavillon de Jytt-la-pacifique.

Pour les personnages, il convient de surveiller le navire et les allées et venues de l'équipage. De jour, aucun marin ne quitte le bateau dont le pont est rigoureusement surveillé par des hommes armés. Mais dès la première nuit qui suit l'arrivée des personnages, deux barques contenant 10 hommes et 5 kobolds quittent le navire et remontent le long des docks ; sur l'une d'entre elle se trouve un gros sac – qui contient le corps inanimé de la céleste.

C'est à ce moment qu'intervient le dragonnet océen – bien utile s'ils n'ont pas surveillé le navire et remarqué le départ des barques. Télépathiquement, il explique que son amie a été enlevée par ces humains et qu'il requiert leur aide en retour de son coup de nageoire à Quandionne...

Les deux barques se dirigent vers le repaire où les kargyriens ont rendez-vous avec leurs commanditaires, les Lanières. Il s'agit d'un hangar du port abandonné. A l'intérieur, dans un coin, neuf chevaux paissent tranquillement des mottes d'herbe fraîche. Les Lanières sont au nombre de douze. Ils ont installé leur campement. Après le départ des pirates qui ont livré le sac et empoché leur prime, ils quittent la cité pour le désert. Aux personnages d'intervenir quand bon leur semble. Les caractéristiques de ces moines mauvais ordinairement niveau 2 se trouvent dans *L'Ombre du héros*, p. 26.

Il est nécessaire de faire prisonnier l'un des esclavagistes et de le faire parler. Il révélera que leur employeur est un demi-elfe qui chevauche un dragon de monte. Un jet en Connaissance des mystères DD14 leur permettra de faire le lien avec la mystérieuse guilde des dragonniers, qu'ils ont

entendu évoquée, un jour. A partir d'un DD18, apportez-en plus sur les services de la guilde – transports, messages, organisation secrète...

Un premier groupe de Lanières est parti de Korilenn il y a deux heures pour ramener le nain – il fut livré un soir plus tôt par les pirates, lesquels revinrent ce soir car ils n'étaient pas parvenus à trouver un accord pour la vente de la céleste, un conflit sur le prix opposant les Lanières aux pirates qui s'étaient accordés un jour de réflexion.

Dans le désert, guidés par l'esclavagiste prisonnier, et peut-être retardés par l'attaque d'une monstruosité ou par le groupe de Lanières qui, ayant livré le nain, revient sur ses pas, ils assistent impuissants au départ du dragonnier qui s'envole avec un nain inanimé accroché à la selle.

Dans la précipitation, les personnages n'ont sans doute pas eu le temps de faire connaissance avec la créature céleste qu'ils ont sauvée. Nommée Aëasira, elle décide de venir en aide aux aventuriers. Elle détient le pouvoir de créer un objet sacré qu'elle leur offre en remerciement. Celui-ci – une gemme rouge animée d'une lueur bleue indiquant une direction - les conduira vers le lieu où est parti le dragonnier.



© Elisabeth Tiery



CHAPITRE III : GENTIL, LE PETIT DINOSAURE, GENTIL...

De retour à Quandionne, les personnages retrouvent Grymm et Korff – qui ont achevé leurs tractations commerciales. Les deux nains sont furieux : une nouvelle fois, Drakozia se dresse contre les intérêts de Crachefer – dixit les événements de *L'Ombre du héros*. Ils décident de mener une expédition vers Drakozia. La pierre rouge leur serait d'une grande utilité, aussi embauchent-ils les aventuriers.

Le navire des nains est une carnaque (*Carnets de voyage*, p. 129). L'équipage compte 10 nains. Il n'y a pas de soldats, la place normalement occupée par ces derniers est allouée aux caisses de denrées achetées à Quandionne. Le voyage les conduit sur les côtes de l'île de la guilde. A terre, la jungle semble inextricable et la progression est difficile. La pierre magique indique une direction invariante. Lors de leur expédition, ils sont attaqués par un important groupe de raptors, et les aventuriers se retrouvent nez à nez avec un raptor pour le moins particulier : il a une grande tâche blanche sur le front ! Il s'agit naturellement de ce qu'est devenu le malheureux nain !

Que se passe-t-il ? Er-Fûl a monté un plan machiavélique. Pour réveiller Mordenheim, le dracosire rouge de son maître Arax, il a décidé de créer un dragon rouge qui pourra servir de réceptacle pour l'âme de Mordenheim, arrachée des abysses. L'île a été investie par l'armée de l'ennemi. Le laboratoire de Môh Rhô a été attaqué et les hommes tués. Aussi la pierre conduit-elle à un cadavre, au pied du temple-laboratoire.

Reportez-vous au chapitre sur Drakozia (*Carnets de voyage*, p. 23). Aussi bien le temple-laboratoire de Bakar que le fortin de Môh Rhô ont été attaqués.

Le temple-laboratoire est au cœur d'une montagne conique qui s'élève au-dessus de la jungle et domine l'île. Etrangement, son sommet semble avoir été tronqué et aplani comme par la main d'un titan. Un sentier fait le tour du mont en le gravissant ; des marches sont taillées dans la roche. La corniche mène à l'entrée d'une gigantesque grotte. On y trouve la demeure de Bakar et des guerriers de la guilde, un enclos dans lequel sont étendus les cadavres de dragons de bât et de course et d'immenses portes en bronze couvertes de

runes draconiques et de gravures représentant les terribles anciens habitants du lieu. Ces portes mènent naturellement au temple-laboratoire des dragons. Ce dernier demeurera cependant inaccessible, les portes étant protégées magiquement.

Le combat a fait rage et il semble que les assaillants aient surpris les hommes de la guilde. Le corps du dragonnier complice de Môh Rhô est découvert sans vie : la pierre rouge s'éteint et tombe en poussière...

Dans sa confortable demeure, Bakar est découvert agonisant. Après être tombé, feignant la mort, il a entendu une discussion traitant des désirs de l'assaillant de « *créer un dragon rouge pour servir de réceptacle à l'âme de Mordenheim et pour le libérer des abysses* ». Il lâche encore en mourant – s'il n'y a pas de prêtre dans le groupe ou de soigneur capable : « *avertir Maître Earzopp... à Jytt... Méfiez-vous de la Guilde, il y a des ennemis dedans* ».

Le fortin de Môh Rhô, plus loin dans la jungle au Nord, est visible du sentier qu'ont emprunté les personnages et les nains en montant vers la grotte. On distingue une palissade, des enclos, des bâtisses.

Le fortin est protégé par une palissade de rondins qui n'a pas tenu l'assaut. Des enclos contiennent pour certains des animaux affolés – futurs cobayes d'expériences - et pour d'autres cinq raptors enragés et affamés. Une bâtisse servait de geôles pour les halfelins et les nains kidnappés. Il en reste quelques-uns qui ont été exécutés par les assaillants. Une réserve contient les affaires des victimes des expériences de Môh Rhô : les nains retrouvent la tenue déchirée de Bulthann parmi un fatras de vêtements divers ayant appartenu à plusieurs dizaines d'individus.

Dans la bâtisse de Môh Rhô, le demi-elfe est trouvé mort dans son laboratoire. Des piliers couverts de runes entourent des cages dans lesquelles se trouvent des litières munies de sangles en cuir. Un important appareillage d'alchimiste couvre des tables de travail.

Môh Rhô a manifestement subi la question - pour livrer le secret de ses expériences et le moyen à employer pour transmuter un dragon bâtard en dragon rouge.



Etrangement, dans la mort, il indique du doigt une direction. Dans le mur désigné, un panneau coulissant dissimulé – Fouiller DD15 – révèle une petite cache et son journal personnel. Les pages décrivent les expériences démentes du mage et notamment l'existence de sa dernière invention, un catalyseur de radiations magiques.

Ce dernier est décrit comme un assemblage complexe de cristaux et de pierres couvertes de runes en draconien arrachées à un totem-antenne.

Les personnages ne peuvent que constater l'absence du catalyseur. Pour cause : il a été volé par les assaillants.

CHAPITRE IV : DRAGON A LA RETRAITE CHERCHE AVENTURIERS POUR DEBARQUEMENT MILITAIRE

Les nains ne se sentent guère concernés par les affaires de la guilde des dragonniers. De plus, ils sont amèrement frustrés – bien qu'un peu réjouis par la fin des dragonniers. Certes, ils sont proches de la tombe de leur héros sacré et pourraient... Mais ils ne sont pas suffisamment nombreux et équipés pour mener l'expédition. Si Bakar survit, l'explication sera chaude et houleuse. Puisque Bakar a été sauvé, il peut accepter de faire un trait sur l'intrusion des nains. Les nains, indignés par tant de mansuétude, traitent les dragonniers d'assassins. Bakar, pour sa part, ne sait rien des affaires de Mhò Rhò, et il embrasse naturellement les intérêts de la guilde. Toutefois, il est anxieux et conjurera les personnages, en échange de richesses, d'avertir Gamor – il ne révèle naturellement rien de la nature du fondateur de la guilde.

Les nains repartent bredouilles. Ils accepteront toutefois de faire un détour par Jytt pour déposer les aventuriers.

Gamor Earzcopp coule donc des jours heureux dans une propriété immense de l'île de Jytt, un peu retirée des habitations urbaines. Etrangement, sa demeure luxueuse est dépourvue de tout garde, et il n'a pour domestique qu'un jeune elfe, Azaril, un ensorceleur qu'il a recueilli enfant et qui tient lieu de compagnon et de souffre-douleur occasionnel. La maison, dans la jungle, est visible au-delà du portail en fer forgé. Elle laisse une impression un peu fantomatique. Elle est pourtant parfaitement entretenue, malgré les lianes qui courent sur la muraille extérieure et les deux crocodiles de garde qui se prélassent dans une mare d'eau vaseuse anachronique entre une fontaine de marbre et un buisson taillé en amour... Une petite clochette permettra d'attirer Azaril qui, passant, accroche deux lanières aux colliers de cuir des crocos en appelant : « *Vultor ! Céoris ! Au pied !* ».

Il faudra faire preuve de persévérance pour que Azaril daigne les laisser entrer et déranger « Maître Earzcopp ». Ce dernier les recevra dans un salon luxueux, d'un air mollement intéressé, avachi sur des coussins et tirant sur un narguilé.

Mais l'exposé des aventuriers va le sortir de sa langueur affectée. Mordenheim n'est pas une fréquentation qu'il désire renouer et il a bien l'intention de rester le der des ders... Il s'énerve, demande confirmation, lance silencieusement et sans mouvement quelques sortilèges pour lire leurs pensées ou pour détecter le mensonge – il interroge les personnages d'un œil dubitatif pour gagner du temps – puis passe à l'action : si un catalyseur de radiations magiques a été volé à Maître Mhò Rhò, - explique-t-il -, il « pense pouvoir » retrouver sa localisation grâce à un globe de scrutation – ce qu'il ne se privera pas de faire devant les personnages. Apparaît une île vierge de civilisation, de type équatorial, marquée en son centre d'un pic rocheux impressionnant, frappé un peu avant son sommet aplani de deux gigantesques portes de bronze élevées à même sa surface.

Gamor connaît cette petite île, inhabitée et sans nom, qu'il a visité « *un jour, il y a longtemps* ». Le lieu, explique-t-il, est très riche en eos – il ignore si les personnages savent ce qu'est l'eos et s'en moque - et peut donc permettre de catalyser la puissance du métal divin pour conduire la transmutation et l'opération magique permettant à Mordenheim de s'incarner. Les portes, par contre, sont de construction récente. Et Gamor se doute de ce à quoi elles devraient servir.

L'heure est grave et la situation pressante. Gamor se tait et jauge d'un œil mi-inquisiteur, mi-ironique les personnages.

« Bien, nous sommes manifestement dans l'urgence, et j'ai besoin de votre aide. Quel est votre prix ? »

Il va sans dire que la fortune de Gamor est conséquente et que les circonstances le conduisent à oublier sa pingrerie. Après les tractations d'usage – il reste silencieux si on l'interroge sur les moyens et les modalités du voyage et de leur intervention, il leur propose de partir, « de se promener dans le jardin, s'ils sont prêts ».

La propriété est vaste et se poursuit dans la jungle. Gamor les conduit vers une clairière brumeuse et... prend sa forme normale.



© Elisabeth Thiery

L'histoire de Gamor est contée dans *L'Ombre du héros* p. 29. Elle n'est pas très glorieuse et Gamor mentira. Oui, il est le dernier dragon du monde, ses frères et sœurs étant parti pour Val Elanshyr, le paradis draconique. Son sacrifice seul leur a permis de partir, car un dragon devait rester sur Arkoss pour conduire la cérémonie permettant l'ouverture des portes mystiques sur le plan draconique. Aussi depuis vit-il secrètement parmi les hommes, seul et nostalgique, traversant les âges. Il a connu la venue du Prophète Noir, l'ascension d'Enthaliad, la quête des Arkonautes et a même participé au combat des forces de la lumière contre Arax. Tout cela est faux, naturellement, et des personnages ayant joué *L'Ombre du héros* et se souvenant du témoignage écrit de Arthus pourraient le contredire...

Gamor prendrait un air indigné et persiflerait contre les menteurs et les séniles qu'il ne faut pas croire.

D'ailleurs, la question n'est pas là. Il gonfle le torse d'un air important et annonce aux personnages qu'ils vont avoir l'honneur de monter sur son dos et de partir pour le repaire de leurs adversaires.

La chose faite, alors qu'ils se calent entre ses éperons écaillés dorsaux, il prend son envol et incante. A peine ont-ils dépassé le sommet des arbres que le spectacle se transforme.

L'île a disparu. Ils sont au-dessus de l'océan. Le dragon bat des ailes et continue de prendre de la hauteur, dérangeant un vol d'oiseaux migrateurs qui fuient en piaillant. De gros nuages blancs semblent se rapprocher et majestueusement le dragon et son équipage pénètrent la masse blanchâtre et cotonneuse puis en émergent, quelques instants plus tard. Le spectacle est grandiose : une mer de nuages s'étend majestueusement au-dessous d'eux. Le silence est total. Gamor plane quelques instants. Puis brusquement, comme une flèche, rabattant ses ailes, il pique, traverse la masse et réapparaît au-dessus des flots. Au loin, l'île du pic est

apparue et approche rapidement, faisant réaliser à quelle vitesse ahurissante vole le dragon.

Le pic est marqué à vingt mètres avant son sommet de deux portes de bronze fermées. Sur le sommet aplani, une autre entrée de taille plus modeste est visible. Mais quelque chose vient de se rajouter au spectacle plutôt tranquille qui avait été vu dans le globe de scrutation : le sommet est entouré de plusieurs dizaines de démons ailés qui semblent danser en patrouillant. Gamor jure. Avant même qu'il n'arrive sur les lieux ou ne prenne une décision, les créatures chargent et attaquent en plein vol.



Débuté un combat aérien périlleux : Gamor repousse beaucoup de créatures, mais elles sont nombreuses et contournent le dragon pour se jeter sur les personnages. Il ne peut utiliser sa queue, risquant de déséquilibrer nos héros et de les envoyer dans le vide.

Les démons sont des traqueurs abyssaux dotés d'ailes membraneuses. (Traqueurs abyssaux, *La Guerre des Ombres*, p. 75). Nous en reproduisons plus loin les caractéristiques – ils sont dotés en plus, du don *Combat en vol*.

Ils s'agrippent aux côtes du dragon au moyen de leurs pieds griffus et attaquent. Les personnages vont devoir défendre leur vie...

Il faut savoir que Ryenthal a prêté à Er-Fûl l'un de ses agents. Les deux généraux agissent évidemment de concert, visant chacun le réveil de leurs frères et le retour de Arax. Si Er-Fûl a conduit cette opération machiavélique, c'est tout naturellement Ryenthal qui assure l'action offensive.

Comme son maître, l'agent a des propriétés maléfiques (réduction aux dommages et toucher glacial). Selon le niveau de vos personnages et leur état de santé après le combat aérien, présentez-le seul dans la grotte

du pic ou assistez-le d'humains ou de traqueurs abyssaux ordinaires.

Gamor parvient à se poser sur le sommet du pic, près de l'entrée, toujours assailli par l'essaim. Pour couvrir les arrières des héros qui s'engouffreront dans l'entrée creusée au sommet du pic, il reste dehors pour achever de détruire les démons ailés.

L'ouverture conduit à une série de marches qui descendent immédiatement vers une grotte énorme sur laquelle donnent les deux portes de bronze – il fallait bien ça pour faire passer un grand ailé... Un dragon de bât inconscient est couché au sol. A côté, le catalyseur luit d'un éclat rougeoyant alors que l'assemblée psalmodie une incantation en abyssal – si elle est surprise. Des braseros ont été dispersés dans la salle. L'agent de Ryenthal et ses assistants éventuels est ou sont en train de procéder à la cérémonie. A votre préférence, ils sont surpris ou ont entendu le bruit de la lutte à l'extérieur et s'interrompent.

L'agent est un mort-vivant hideux – il ne peut être repoussé – qui porte une cuirasse arborant des visages grimaçants et squelettiques et qui brandit une épée de glace sombre.

CONCLUSION

Alors que le combat est achevé, Earzcopp apparaît sous sa forme humaine, couvert de balafres qui le mettent manifestement de mauvaise humeur et motivent ses plaintes. La mort a peut-être frappé un personnage. Gamor daignerait bien user d'un souhait pour le ramener à la vie... Bien sûr, laisse-t-il échapper, il aimerait vivre tranquille encore longtemps, dans le secret de sa condition réelle. Il peut acheter le silence des personnages d'autres façons ou même menacer : la guilde étend ses ramifications partout, et il a bien désormais l'intention de garder l'œil sur les dragonniers.

Puis, il semble parler pour lui tout seul. Pour sa part, dit-il, les menaces soulevées par le réveil des Ombres ne le troublent guère. Ce ne sont pas ses affaires et il ne pense pas que le futur sera changé de quelque façon. « *Les choses sont toujours semblables à ce qu'elles ont été.* » Etrangement, Gamor ne semble pas convaincu par ses propos, puis réalise le double sens de sa dernière affirmation.

Le dragon reprend son envol. Ayant récupéré le catalyseur de Mhò Rhò, il le laisse sombrer dans les flots. Il ramène les personnages à Jytt, les récompense et leur suggère de prendre congé.



◆ Assassins du Port des Affamés et pirates kargyriens :

Voici trois espèces de gaillards mal intentionnés. Multipliez leur nombre en fonction du niveau des personnages et de la difficulté que vous désirez leur opposer. Pour les pirates, saupoudrez de kobolds.

LARRON (VOLEUR – GUERRIER 2 / 2)

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3), Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 26

CA : 10 + cuir clouté (3) + dex. (3) = 17 [18 avec don esquive]

Spécial : attaque sournoise (+1d6)
: esquive totale

Attaque (mêlée) : +2 (for) +3 (attaque de base) +1 (si épée longue)

Attaque distance : +3 (dex) + 3 (attaque de base)

Dons : combat à deux armes + ambidextre (ajustée à une arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)

: esquive

Épée longue : 1d8 critique : 19-20 / X 2

Dague : 1d4 critique : 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 critique : 19-20 / X2

Ref : +6, Vig : +4, Vol : +0

Compétences : 5

Note : caché derrière quelques caisses, en guet-apens, il est susceptible de glisser une attaque sournoise à l'arbalète.

GROSSE BRUTE (GUERRIER 4)

For : 17 (+3), Dex : 14 (+2), Con : 16 (+3), Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 40

CA : 10 + cotte de maille (5) + dex. (2) = 17 [18 avec don esquive]

Attaque (mêlée) : +3 (for) +4 (guerrier)

Attaque distance : +2 (dex) +4 (guerrier)

Dons : combat à deux armes + ambidextre (arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)

: spécialisation martiale (épée longue)

: esquive

Épée longue : 1d8 19-20 / X 2

Épée courte : 1d6 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 19-20 / X2

Ref : +3, Vig : +7, Vol : +1

MECHANT VICIEUX (GUERRIER 4)

Vie : 40

Init. : +5

For : 16 (+3), Dex : 13 (+1), Con 15 (+2), Int, Sag et Cha : 10 (0)

Ref : +1, Vig : +5, Vol : +0

Dons : Arme de prédilection (épée longue), esquive, science de l'initiative, attaque en puissance, spécialisation martiale.

Armure : cuirasse : 5 / écu : 2

CA : 7 + 1(dex) + 1 (don esquive) = 18 [19]

Épée : +4 (attaque de base) +3 (for) +1 (arme de prédilection) +1 (épée de maître) = +9

Ref : +2, Vig : +6, Vol : +1

◆ Traqueurs Abyssaux

Soldats de Ryenthal (Grands étrangers maléfiques) :

FP 5 ; DV 5d8+5 ; pv 27 ; Init +4 (Science de l'initiative +4) ; VD 20 ; CA 15 (taille -1, Naturelle +6) ; Att +4 corps à corps (2X griffes 1d4+5) ; espace occupé 2 X 2 ; AS Aura de peur (comme sort de frayeur, rayon de 2m) ; Part réduction des dommages 10/+1 ; Ref +5, Vig +6, Vol +7, For 21, Dex 10, Con 13, Int 3, Sag 14, Cha 10.

Compétences : Détection + 10, Saut +12, Escalade +8, Perception auditive +10.

Dons : Science de l'initiative, Attaque en puissance.

◆ Agent de Ryenthal

Guerrier 6

For : 17, Dex : 14, Con : 12, Int : 18, Sag : 12, Cha : 8.

Vie : 60 Init. : +2

CA : cuirasse (+5), dex (+2), déflexion (+3) = 20

Réduction aux dégâts : 5/argent

Attaque spéciale : Toucher glacial par le vecteur de son arme de main directrice : - 1d4 en Force contre JS Vigueur DD18 ; perte temporaire.

Dons : Combat à deux armes, Ambidextre, Science du combat à deux armes.

Il frappe donc 4 fois (+6/+1 ; +4/-1).

De même, son épée est maudite +2 - toute personne la touchant acquiert un niveau négatif. JS vigueur DD18 le lendemain pour se débarrasser du niveau.

De même, il dispose de +3 en Force.

De ce fait, au total, ses attaques sont les suivantes : +11 (main directrice), +9 (main non-directrice), +6 (main directrice), +4 (main non-directrice)

