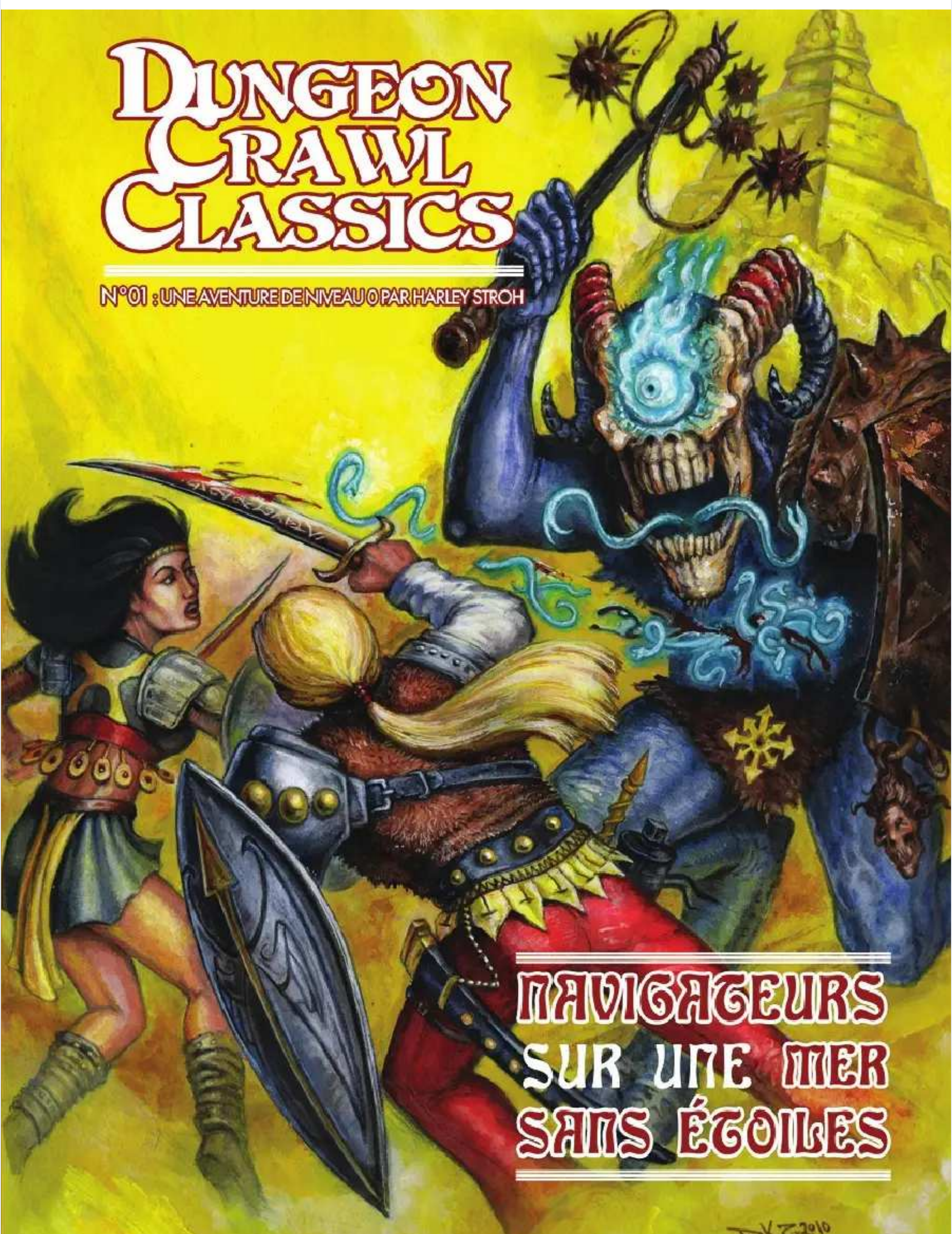


DUNGEON CRAWL CLASSICS

N°01 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 0 PAR HARLEY STROH



NAVIGATEURS
SUR UNE MER
SANS ÉTOILES



MUR EST ↓

AMÉLIES JEU ZONE 1-2

↑ MUR OUEST



NAVIGATEURS SUR UNE MER SANS ÉTOILES

UNE AVENTURE DE NIVEAU 0

Par Harley Stroh • Couverture: Doug Kovacs • Couverture alternative (le cas échéant): crédits en 4^e de couverture
Cartographie: Doug Kovacs, William McAusland • Éditeur: Aeryn « Blackdirge » Rudel • Illustrateurs: Jim Holloway,
Doug Kovacs, Russ Nicholson, Stefan Poag • Direction artistique et maquette: Joseph Goodman

Pour Akileos : Traduction/Maquette: Emmanuel Bouteille • Relecture: Guillaume Meistermann • Correction: Zibeline & Co

Testeurs: (North Texas RPG Convention) Ryan Simm, Martin Britt, Mark Greenberg, Joan McDonald, Jimmy Simpson, Scot H. P. Drew,
Jimm Johnson, James R. Cone, Kevin « Iron Phoenix » Highlander, Drew Balog, Steve « Balrog62 » Balog, Charles Cliff, Rachel
« Half-Dwarvish » Marsh; (SaurusCon) Alex Anderegg, Jon Obert, Matt Ruzicka, Vol Stroh; (Groupe test de San
Diego) Karina Benish, Kevin Cousineau, Jayson French, Becky Jones, Robert Jones, Sam Carter, Steven Thivierge,
Todd Thomas; (Brothers Grim) Michael Curtis, Mark Kellenberger, David Key, Mike Russo, Joe Scagluso, Jack
Simonson. Remerciements tout particuliers à la North Texas Roleplaying Games Convention.

DCC est © 2012 Goodman Games. Dungeon Crawl Classics est une marque déposée de Goodman Games.
DCC est publié sous l'égide de l'Open Game License. Se reporter à l'OGL de cet ouvrage pour plus d'informations.
Version française © 2020 Akileos. Imprimé en Espagne par l'forma. ISBN: 9782355744822

www.goodman-games.com www.akileos.com



INTRODUCTION



ous vous rappelez le bon vieux temps, avec les aventures sous terre, des PNJ qui étaient là pour se faire trucher et un scénario qui se finissait systématiquement par un combat contre un dragon au 20^e niveau ? Eh bien, ce temps-là est de retour ! Dans les aventures de Dungeon Crawl Classics, on ne perd pas de temps à débiter de longs discours, à présenter un décor bizarre ou à vous imposer des PNJ destinés à autre chose qu'à vous tomber sur le râble. Chaque aventure est une expédition 100 % à l'ancienne, avec les monstres que vous connaissez, les pièges dont vous vous souvenez encore et les portes secrètes qui doivent bien se cacher ici ou là.

Cette aventure est conçue pour 10 à 15 personnages de niveau 0. N'oubliez pas que chaque joueur devrait en avoir au moins trois. Lors des parties tests, seuls 7 ou 8 PJ ont survécu sur un groupe de 15. L'aventure peut également être jouée par un groupe de niveau 1 ou 2 accompagné de suivants.

Déterminés à mettre fin à la vague d'enlèvements qui frappe leur village, les personnages découvrent une horde d'immondes hommes-bêtes occupant l'antique forteresse sur la colline. Cherchant l'origine de ces abominations, les PJ mettent au jour un antique culte chaotique et en découvrent l'origine : une ziggourat antédiluvienne située au milieu d'une vaste mer souterraine. Les PJ y seront témoins d'un rituel maléfique culminant par le sacrifice des membres de leur village. Si les PJ parviennent à l'interrompre et à empêcher le retour d'un légendaire Seigneur du Chaos, ils auront une chance de s'échapper vivants des souterrains. Mais si le courage ou la chance venait à leur faire défaut, les PJ subiraient alors un sort plus effrayant que la mort, leurs esprits venant alimenter la puissance infernale d'un Seigneur du Chaos renaissant.



CONTEXTE



l y a bien longtemps, d'innombrables cultes du chaos pullulaient aux frontières de la civilisation. Pour chaque lieu sacré s'élevant à la gloire des vertus du bien et de la loi, il existait un pendant infernal, promettant puissance et richesse à l'humanité en échange d'actes cruels et de sacrifices sanglants. L'humanité était une race jeune et imprudente, et plus d'un prince ou d'un paysan a pu vendre son âme en échange de pouvoirs lui permettant d'écraser ses ennemis. Mais la civilisation est entrée en résistance, unifiant les tribus en clans, les clans en royaumes, et peu à peu, la lumière de la loi repoussa le chaos.

N'étant pas en reste, les puissances du chaos et du mal se mirent en quête de champions puissamment maléfiques et cruels, des mortels possédant une force de volonté leur permettant de mener les hordes du chaos contre les armées ennemies.

Ces champions étaient les seigneurs du chaos.

Les frères Molan et Felan comptaient parmi ceux-là. Démesurément vicieux et rusés, leurs cœurs de guerriers endurcis étaient dépourvus de la moindre pitié. Ils menèrent des hordes d'hommes-bêtes à la victoire contre les armées du bien. Avec le butin de leurs campagnes sanglantes, ils érigèrent une puissante forteresse et, de là, firent régner la violence et la terreur sur tout leur domaine.

Au bout du compte, le succès des deux frères les mena à leur perte. Des forces disparates d'hommes, de nains et d'elfes se rassemblèrent dans une croisade contre les malaisants seigneurs du chaos. Pendant trente-neuf jours, les alliés firent le siège de l'infâme forteresse. Et au quarantième jour, le capitaine des elfes frappa Felan d'un coup mortel.

Comprenant que sa fin était proche, Molan se replia dans d'anciennes cavernes situées sous la forteresse. Le Seigneur du Chaos inhuma d'abord son frère dans une crypte secrète, protégée par pas moins de quatre malédictions. Puis, alors que les armées du bien rasaient la forteresse, Molan renonça à son enveloppe mortelle, confiant son âme damnée aux appendices rampants des dieux du chaos.

Molan n'eut qu'une requête. Il demanda de pouvoir revenir semer la dévastation contre ses anciens ennemis une fois le temps passé et les armées du bien dispersées.

Ce moment est venu.



RUMEURS & SUPERSTITIONS

La forteresse qui domine le paysage du haut de la colline est depuis longtemps source de récits inquiétants et de terribles légendes. Les autochtones sont imprégnés des superstitions tournant autour de ces lieux. Si certains récits semblent véridiques, d'autres ne sont que racontars de bonne femme ou divagations d'ivrognes locaux.

Avant de commencer l'aventure, chaque joueur (et non chaque personnage) lance 1d10 sur la table suivante. Ils devront démêler la vérité des mensonges, car si certaines rumeurs offrent des indices utiles, d'autres peuvent conduire des personnages crédules à leur perte.

1d10 Rumeurs & Superstitions

- 1 Une grande chambre forte, dissimulée sous la forteresse, abrite le trésor d'une dynastie oubliée.
- 2 Une horreur du passé repose sous la forteresse. Son aura est si maléfique qu'elle semble contaminer tous ceux qui s'en approchent.
- 3 Bien que la forteresse soit tombée face aux armées du bien, ces dernières n'en ont pas éradiqué son sinistre héritage. Le mal continue à infester ses murs en ruine, attendant le jour où il pourra de nouveau resurgir.
- 4 Certains des villageois kidnappés pendant la nuit reviennent sous forme de monstres sauvages et bestiaux !
- 5 La forteresse était sous les ordres directs des seigneurs du chaos. Même après leur défaite, leurs corps n'ont jamais été découverts.
- 6 Un dragon endormi est tapi sous la forteresse. Acceptez sa quête et il exaucera un souhait.
- 7 Attention au puits ! Il a englouti plus d'une âme perdue.
- 8 Pénétrer ces ruines maudites n'apportera rien de bon. Vous ne ferez que libérer l'horreur sous la colline.
- 9 Cherchez le trésor dans la seule tour de la forteresse encore debout. Une montagne de richesses y est cachée.
- 10 La forteresse était autrefois dirigée par deux frères, des seigneurs du chaos, les plus ignobles champions du mal ayant jamais foulé ces terres.

TABLE DE RENCONTRES

Zone	Type	Rencontre
A	C	2 horreurs grimpanes
B	P	Éboulement
B-1	P	4 malédictions
C	P	Herse piégée 2 hommes-bêtes
E	C	Boue goudronneuse
F	E	Le Puits des âmes
G	D	Gouffre
H	C	Champion homme-bête 6 hommes-bêtes Ver putride
1-1A	P	Piège à lame
1-2	P	Bassin piégé
1-4	C	Léviathan du chaos
1-5	C	22 hommes-bêtes
1-5a	C	Seigneur du Chaos Shaman homme-bête

C=Combat P=Piège E=Enigme D=Danger 3 acolytes hommes-bêtes

INTRODUCTION DES JOUEURS

Vous vous tenez devant la forteresse en ruine située au sommet d'une petite colline escarpée. Ses murs de pierre renversés et ses blocs de granit massifs évoquent d'anciennes batailles, l'affrontement de puissantes armées. Les ruines semblent désormais n'héberger que des vignes grimpanes, des miasmes nauséabonds s'en dégagent et descendent sur la vallée.

L'air est pestilentiel. Des mouches grasses vous piquent sans cesse, et des nuées de petits insectes noirs vous empêchent de respirer. Ces lieux abandonnés depuis longtemps sont envahis de vignes épineuses qui enveloppent des arbres malingres et pendent des murs en ruine. Il règne une odeur de pourriture et de putréfaction, comme si la colline elle-même se décomposait de l'intérieur.

Une vision vous arrête : une bannière en loques, représentant un crâne pourpre sur fond noir, est plantée au sommet des murs en ruine. Ce qui se terre ici sème la terreur sur votre village depuis trop longtemps.

Vous vous tournez vers vos compagnons et préparez vos armes de fortune. L'heure des représailles a sonné.



LA FORTERESSE EN RUINE

Aspect général : Les murs de la forteresse s'élèvent à 9 m au-dessus des remblais de terre tassée, et, comme le reste des décombres, sont recouverts d'un mélange de mousse, de plantes grimpantes malsaines et de lichens. La forteresse, au lieu d'être en pierre taillée, est constituée d'un amoncellement d'énormes blocs de pierre et d'imposants dolmens. Les blocs sont assemblés plutôt grossièrement, laissant apparaître des failles entre les pierres où se nichent des végétaux en décomposition et des flaques d'eau où prolifèrent moustiques et moucheron.

À l'approche des ruines : Les PJ sont libres d'entrer comme ils le souhaitent. Bien que l'approche la plus évidente se fasse par le chemin (zone A), c'est aussi la plus dangereuse. La méfiance des personnages sera récompensée, même si le juge ne devra pas prendre leurs hésitations pour de la prudence.

Une approche par l'ouest demandera aux personnages un peu d'escalade par-dessus les décombres (zone B). Trouver une voie au milieu des blocs effondrés n'est pas compliqué mais comporte quelques risques, décrits plus loin.

S'approcher par le nord-est conduit les PJ directement au gouffre (zone G).

Tenter d'escalader les murs peut s'avérer compliqué. Chaque personnage devra réussir un test d'escalade DD 15 sous peine de chuter (de 6 m, pour 2d6 points de dégâts) avant de rouler en

contrebas des remblais.

Zone A – Le chemin du Diable : *Une vieille route poussiéreuse, envahie par les ronces et les plantes grimpantes malsaines, conduit à la citadelle en ruine. Une scène macabre vous barre le chemin : deux corps inertes sont attachés à des poteaux par de longues plantes noueuses. Les plantes se sont glissées insidieusement dans leurs yeux, leurs oreilles et leurs bouches. Vous constatez avec effroi que les corps bougent encore.*

Les cadavres sont des horreurs grimpantes : des corps animés par les plantes maléfiques qui poussent à partir des graines plantées dans leurs poitrines. Les corps en décomposition servent à la fois d'hôtes nourrissant les plantes et de poches de graines pour de futures horreurs grimpantes.

La vraie nature des horreurs devient claire à l'approche des personnages. Les plantes se déroulent des poteaux, libérant les horreurs qui avancent maladroitement vers les PJ. Chaque horreur attaque deux fois par round, donnant des coups de fouet avec ses longues vignes noueuses.

Si les deux attaques touchent la même victime dans un round, celle-ci se retrouve enchevêtrée et subit automatiquement 1d6 points de dégâts au round suivant, étranglée et étouffée par les vignes. Une victime enchevêtrée peut se libérer avec un test de Force DD 15.

Horreurs grimpantes (2) : Init +2; Att vigne +2 corps-à-corps 1d4 ; CA13 ; DV 2d10 ; PV 10 chacune ; Mvt 6 m ; Act 2d20 ; AS enchevêtrement (1d6 dégâts automatiques au round suivant si deux attaques ont touché le personnage ; test de Force DD 15 pour se libérer) ; JS Vig +2, Réf +0, Vol +2 ; AL C.

Quand un coup achève une horreur grimpante, le corps qu'elle habite s'éventre, libérant des milliers de petites graines gluantes de mucus. Les graines ne survivent pas plus de 12 heures mais peuvent se déplacer de 30 cm par heure pendant cette période. Si une graine a le temps d'atteindre un corps, le cadavre est ranimé sous forme d'horreur grimpante en 1d4 jours.

Les corps étaient ceux de Keary et Alban, les enfants du forgeron du village. Les deux frères étaient portés disparus depuis onze jours. Les hommes-bêtes les ont tués et ont planté des graines dans leurs cadavres pour décourager toute investigation par les gens du village. Le cadavre de Keary dispose encore d'une épée courte et d'une dague (des cadeaux forgés par son père) et le cadavre d'Alban a 5 pc cachées dans sa botte droite.

Zone B – Le mur en ruine : *Le mur massif de la forteresse s'est effondré à cet endroit, déversant des blocs de pierre titanesques le long de la pente rocheuse. Les blocs sont en équilibre précaire les uns sur les autres, comme un jeu de dés gigantesque.*

Les PJ n'auront aucun mal à trouver un chemin au milieu des blocs pour accéder à la forteresse. Cependant, il y a un risque d'éboulement si on les touche.

Des PJ prudents peuvent inspecter avec attention les blocs pour repérer ceux qui sont dangereux, au moyen d'un test d'Intelligence DD 10. Les nains et les mineurs effectuent automatiquement le test (Intelligence DD 8), et les nains ajoutent leur bonus racial.

Escalader la pente sans prendre garde provoque automatiquement un éboulement. Un pas de travers et des blocs de granit massifs se mettent à dévaler la pente, écrasant tout sur leur passage. Un étouffant nuage de poussière s'élève alors, accompagnant les cris des mourants et le bruit assourdissant des pierres qui

s'entrechoquent.

Tous les PJ empruntant la pente sont alors touchés : Att avalanche +5 corps-à-corps ; dégâts 1d10. Si l'un des personnages est tué, son équipement sera irrécupérable. Une fois l'éboulement passé, l'ascension sera sans danger.

Déclencher l'avalanche révèle l'entrée d'une tombe depuis longtemps oubliée. Si les personnages fouillent les décombres après l'éboulement, ils découvrent un tunnel étroit taillé dans la roche descendant sur 5 m avant de déboucher sur une grotte, au pied d'un énorme portail gravé de runes. Il s'agit de la zone B-1.

Zone B-1 – La tombe du vaincu : Si les PJ approchent par le nord-ouest, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Vous vous glissez à travers l'étroite ouverture et débouchez sur une petite caverne située en contrebas. L'air est saturé de poussière crayeuse et envahi par une odeur de pourriture. Un unique rai de lumière traverse la poussière tourbillonnante et éclaire une porte de pierre massive, encadrée par un portail.

Celui-ci est couvert de runes, et au centre de la porte est dessiné un grand pentagramme entouré d'un cercle. Les runes et le pentagramme sont parés d'argent et semblent briller légèrement dans la faible lumière.

Si les PJ arrivent par le sud-est, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Un portail étrange et couvert de runes inquiétantes vous barre la route. En son centre se trouve un grand pentagramme entouré d'un cercle. Les runes et le pentagramme sont parés d'argent et semblent briller légèrement dans la faible lumière.

Les magiciens, leurs apprentis, les diseurs de bonne aventure et les astrologues peuvent tenter de déchiffrer les runes (Intelligence DD 12). Un test réussi révèle les phrases suivantes :

*la purge brûlante, qui ravage la terre
le sortilège implacable, étouffant la vie
la foudre sinistre, insensible aux suppliques
la tempête furieuse, qui dévore de l'intérieur*

*ces quatre malédictions je les place sur ce seuil :
Feu, Glace, Tempête et Haine*

Si le test échoue, le juge est encouragé à donner une traduction trompeuse.

Bien que lourd, le portail de pierre n'est pas verrouillé et peut être ouvert avec un test de Force DD 20. Cela déclenche le premier piège : un jet de flammes enveloppe la porte, frappant tous les personnages dans un rayon de 3 m (Att piège de feu +0 corps-à-corps; dégâts 1d10). Ceux qui émergent du tunnel (JS Réf DD 15) ne subissent que la moitié des dégâts.

Une fois le portail dégagé, les PJ peuvent voir ce qui suit :

Alors que les dernières flammes s'éteignent, vous percevez un léger craquement dans la pièce située devant vous. Un froid glacial s'abat et transforme chacune de vos expirations en buée.

Au travers du portail, vous pouvez distinguer une stelle funéraire sur laquelle repose un corps. Il ressemble à un guerrier, vêtu d'une épaisse cuirasse de peau et tient une énorme hache de bataille contre sa poitrine.

Toute la pièce brille d'un léger éclat scintillant.

Cette pièce est la tombe de Felan le guerrier, frère de Molan, lui aussi Seigneur du Chaos. Felan est tombé au combat contre les forces du bien et a été enterré en ces lieux pour empêcher que son corps ne soit découvert et profané.

L'éclat scintillant émane d'une solide couche de givre qui recouvre toute la pièce. Bien qu'il n'y ait aucune source lumineuse à l'intérieur du tombeau, la glace réfléchit la lumière extérieure, baignant ainsi toute la pièce d'une légère lueur.

Comme l'indique le souffle des personnages, la pièce est anormalement froide. Le froid et la glace présentent trois dangers :

- Les personnages doivent réussir un JS de Vigueur DD 12 pour chaque round passé dans la pièce. Chaque échec réduit le mouvement du PJ de 4,5 m à cause de l'engourdissement qui saisit son corps. Si le mouvement d'un PJ tombe à 0, il ne peut plus agir.
- Le sol est recouvert d'une épaisse couche de glace. Les personnages qui marchent dessus doivent réussir un JS de Réflexes DD 15 ou glisser. Il faut 1 round pour se relever. La glace est assez glissante pour que les PJ patinent. Un PJ peut ainsi se propulser depuis la dalle et glisser à travers la pièce.
- Après 5 rounds passés dans la pièce, les PJ subissent 1d4 points de dégâts de froid par round.

Felan était un homme gigantesque, dépassant largement les deux mètres et fort comme un ours. Son armure de peau est d'excellente facture, cousue en cuir épais de basilic et en fourrure d'ours polaire. Son énorme hache est forgée en fer météorique et ne peut être manipulée que par un personnage ayant 16 ou plus en Force. Cette arme terrible inflige 1d10 points de dégâts et elle octroie 1 chance de plus d'obtenir un coup critique (c'est-à-dire un jet naturel de 19-20 pour la plupart des personnages ou 18-20 pour un guerrier ou un nain qui effectue déjà un critique sur 19-20).

Malheureusement, le corps et ses trésors sont tous prisonniers de la glace. Un test de Force DD 20 est nécessaire pour détacher la

hache de la poignée (C'est long et agité par Felan). Détacher l'armure est encore plus difficile et nécessite deux tests supplémentaires DD 23. Chaque tentative pour s'emparer de l'armure ou de la hache prend 1 round.



Quitter la tombe avec la hache ou l'armure déclenche les deux dernières protections : les malédictions de la tempête et de la haine. Les juges sont encouragés à créer leurs propres malédictions, adaptées à leur campagne. En voici quelques exemples à titre d'inspiration :

- La prochaine fois que les PJ sont en mer, leur navire est englouti par une terrible tempête. Au moment précis où leur vaisseau est détruit, les héros aperçoivent la silhouette de Felan au milieu des nuages. Pour survivre, les PJ devront atteindre une île couverte de jungle où sont tapis d'anciens reptiles.
- Le porteur de la hache de Felan est peu à peu consumé par ses passions. À la discrétion du juge (au moins une fois par aventure), le porteur doit réussir un test de Volonté DD 15 ou succomber à une violente colère, attaquant ses ennemis sans réfléchir et les poursuivant sauvagement jusqu'à la mort.
- La prochaine fois que les PJ traversent des contrées sauvages, ils sont rattrapés par d'imposants nuages noirs alors que la journée semblait plutôt claire. Juste avant que la pluie ne commence à tomber, les PJ distinguent la silhouette de Felan au cœur de nuages noirs tourbillonnants. Puis viennent les éclairs. Tous les PJ qui sont entrés dans la tombe sont alors frappés par un éclair : Att éclair +1 distance; dégâts 2d10.

Zone C – Barbacane : La barbacane sombre et envahie de mousse vous toise, lugubre et austère. Les meurtrières, sculptées pour ressembler à des crapauds sinistres, menacent de déverser de l'huile enflammée et du goudron. Des archères percent les hauts murs de pierre. Vous pouvez entendre la bannière hérétique claquer au vent en hauteur, dissimulée par les remparts couverts de plantes grimpantes.

L'antique pont-levis est depuis longtemps tombé en ruine, ne laissant guère que quelques planches pourries disposées par-dessus la fosse. La lourde herse métallique se tient à demi relevée, ses pointes rouillées se tenant à peine à 1,20 m au-dessus de leurs renforcements dans le sol.



LES HOMMES-BÊTES

Les hommes-bêtes qui rôdent dans la forteresse sont tous des villageois corrompus par les promesses des dieux du chaos. La transformation est à la fois lente et douloureuse, ce qui ne manque pas de rendre le sujet fou de douleur. Et si le résultat final est toujours horrible, chaque homme-bête mute d'une façon qui lui est propre.

En général (si tant est qu'on puisse utiliser ce terme), la plupart des hommes-bêtes sont, comme leur nom l'indique, le croisement défiguré et bestial entre un homme et un animal. Consultez la table suivante pour déterminer la mutation d'un homme-bête en particulier ou servez-vous-en comme inspiration pour créer vos propres monstruosité.

1d12 Mutation

- 1 Fourrure épaisse et raide avec une tête (1) d'ours (2) de bœuf (3) de rat (4) de gorille (5) de tigre (6) de loup.
- 2 Dos poilu et bossu, avec une deuxième tête de toute petite taille.
- 3 Épais manteau de plumes et tête de (1) vautour (2) corbeau ou (3) hibou.
- 4 Lèvres retroussées révélant des dents de sabre et pupilles de chat fendues.
- 5 Peau tachetée et moite, avec une tête de (1) crapaud (2) pieuvre (3) anguille ou (4) salamandre.
- 6 Cornes de bœuf et yeux globuleux et surdimensionnés.
- 7 Bajoues géantes et pendantes qui dégoulinent de bave noire avec des trous minuscules en guise d'yeux.
- 8 Écailles iridescentes et tête de (1) serpent ou (2) lézard.
- 9 Un visage dénué de mâchoire, avec un amas de chair humide et pendante en guise de bouche et de nez.
- 10 Un corps qui suinte des vers, des larves et des mouches de sa bouche ouverte, de ses oreilles et de ses yeux.
- 11 Peau épaisse et parcheminée et tête (1) d'éléphant (2) de taureau (3) de cheval ou (4) de rhinocéros.
- 12 Peau sombre et brillante et tête de (1) mouche, (2) araignée (3) cafard ou (4) fourmi.

Bien que les hommes-bêtes aient la capacité d'exécuter des ordres, seuls les champions et les shamans conservent la capacité de raisonner qui les distingue du règne animal. En guise d'intelligence, ils développent une ruse animale, pourchassant leur proie comme une meute de loups ou de lions.

Deux hommes-bêtes grognant rôdent au deuxième étage de la barbacane (accessible uniquement par la zone H). Des PJ prudents, s'arrêtant régulièrement pour écouter, entendront des bruits d'animaux, des reniflements et des raclements de griffes sur la pierre venant du dessus.

Les hommes-bêtes attendent l'entrée des PJ puis feront tomber la herse sur le dernier personnage à passer (Att herse -5 corps-à-corps ; dégâts 1d6/round). Un héros coincé par la grille subit des dégâts continus à chaque round jusqu'à sa mort ou sa libération (test de Force DD 23 ; 4 personnages joignant leurs forces peuvent soulever la grille si leur force combinée dépasse 40).

Après avoir fait tomber la herse, les hommes-bêtes font sonner une grande cloche pour signaler la présence des PJ à leurs congénères. Leur devoir accompli, les hommes-bêtes se retirent en hurlant vers la zone H.

Hommes-bêtes (2) : Init +1 ; Att lance +0 corps-à-corps (1d6) ; CA 12 ; DV 1d8 ; PV 3 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL C.

Zone D – Cour : La cour est envahie de plantes malsaines et de ronces épaisses. Un silence de mort plane dans l'air comme si les grenouilles et les insectes eux-mêmes craignaient d'attirer l'attention sur eux. L'odeur de végétation pourrissante est persistante, et le sol colle à vos bottes à chacun de vos pas.

Les bâtiments de la cour sont pratiquement tous en ruine. La seule structure encore visible n'est plus qu'une carcasse carbonisée adossée

~~puits dotés d'un système de pompes à l'intérieur. À l'est de la cour se trouve la seule tour encore debout.~~

Si les héros prennent le temps d'inspecter le sol, ils repèrent facilement une piste boueuse menant de la barbacane à la tour sud (zone H) à travers les ronces. Une piste secondaire conduit au puits (zone F).

Les empreintes boueuses montrent une grande variété de créatures : des pas humains, d'autres gigantesques avec trois orteils, des griffes de rapaces, et même une trace sinueuse faisant penser à un énorme serpent. Bien que tout semble indiquer une grande diversité de monstres, toutes ces traces appartiennent à des hommes-bêtes.

Zone D-1 – La cachette oubliée : En écartant les ronces mortes et les mauvaises herbes emmêlées, vous mettez au jour une longue dalle, à moitié enterrée dans le sol boueux. En creusant pour dégager la terre pourrie, vous révélez un sœau sculpté sur sa surface.

La cachette ne peut être découverte que si les PJ fouillent explicitement la cour. La dalle est en réalité un couvercle de pierre scellant une petite chambre souterraine. Celle-ci était destinée à dissimuler des trésors au cas où la forteresse devait être abandonnée à des envahisseurs.

Les magiciens, leurs apprentis et les scribes peuvent effectuer un test d'Intelligence DD 12 pour traduire la rune. Identifiée correctement, elle indique « Jusqu'à la mort ». Si le test échoue, le juge est libre d'inventer une traduction trompeuse.

Retirer le couvercle de pierre nécessite une force prodigieuse (test de Force DD 30). Des PJ ingénieux peuvent choisir d'utiliser la poulie et la corde du puits pour le soulever et ainsi révéler une

petite niche en forme de cercueil, aux murs et au sol de pierre. Un paquet enveloppé de cuir, d'environ 1,5 m de long, repose sur une paire de supports en bois. À l'intérieur, on y trouve :

- Une idole de pierre représentant le dieu du chaos Nimlurun.

- Une épée longue forgée dans un acier laiteux et rangée dans un fourreau incrusté de pierreries (d'une valeur de 75 po).
- Un arc long recouvert de fourrure et un carquois en cuir contenant 25 flèches. L'usure du temps a abîmé l'arc : sur un résultat naturel de 1 ou 2, il se brise, provoquant 1d2 points de dégâts à son utilisateur. Cette faiblesse sera immédiatement remarquée par un chasseur ou un forestier.
- Une bourse de cuir contenant une poudre verte granuleuse et un rouleau de cinq pansements de tissu. En mélangeant la poudre verte dans de l'eau ou du vin, elle se transforme en cataplasme qui peut soigner 1d4+1 PV de dégâts. Les guérisseurs, herboristes, shamans ou clercs identifieront immédiatement la poudre, sinon, les PJ pourront en découvrir les propriétés par l'expérimentation. Il y a assez de poudre pour 10 applications.

La peau d'emballage est la fourrure d'un léopard des montagnes particulièrement rare et peut rapporter jusqu'à 50 po auprès du bon acheteur.

Zone E – Les ruines du charnier : *Cet édifice autrefois grandiose est tombé en ruine comme le reste de la forteresse. Il ne subsiste du bâtiment que de hauts murs de pierres marqués par le feu et des gargouilles au visage de crapaud et au regard torve perchées au sommet. Les portes roussies en bronze, sculptées de centaines de têtes de démons hurlants sont barrées de l'extérieur. Le portail est marqué d'une seule expression tracée à la peinture rouge écaillée : REPENTEZ-VOUS.*

Quand la forteresse est tombée, les réfugiés des forêts de la chapelle Craignant de fouler une terre impie, les envahisseurs ont barré les portes de l'extérieur et mis le feu au temple, brûlant vif les acolytes maléfiques.

Il est très facile d'ouvrir les portes. Il suffit aux héros de retirer la poutre de bois et de tirer les énormes anneaux fixés dans les gueules des deux démons diaboliques.

À l'intérieur, les PJ découvrent une scène atroce.

Six squelettes carbonisés gisent sur le sol de la chapelle, certains écrasés par la chute de poutres calcinées. Au fond de la chapelle se trouve une fontaine représentant un crapaud démoniaque accroupi. Un liquide répugnant et noirâtre s'écoule de sa bouche lippue et s'accumule dans un bassin au pied de la fontaine.

Bien que le massacre ait eu lieu des décennies plus tôt, il persiste dans l'air une puanteur de chair brûlée et une odeur âcre d'encens fraîchement consumé.

Les PJ qui ont le courage de toucher les squelettes découvrent que ces derniers sont encore chauds, comme si l'incendie datait de la veille. On trouve même encore des braises rougeoyantes sous les os.

Une inspection rapide de la fontaine permet de découvrir que les yeux du crapaud sont des gemmes rouges et que ses crocs sont incrustés de bijoux. L'ensemble des 12 pierres semi-précieuses a une valeur de 150 po.

Les objets suivants sont éparpillés au milieu du temple et des squelettes :

- Un encensoir doré, suspendu à une longue chaîne de bronze, noirci par la chaleur. L'encensoir vaut 65 po et peut être utilisé pour apaiser certains agents du chaos (voir plus bas).
- Un coffre de fer noirci, à moitié enterré sous les décombres. Il est verrouillé et doit être crochété (Crocheter les serrures DD 15) ou brisé (Force DD 12). À l'intérieur se trouvent trois

cônes d'encens emballés dans un tissu impie consacré brodé de signes dorés du chaos.

- Trois hauberts de mailles roussis par le feu.
- Trois masses et un fléau noircis.

Pour récupérer ces équipements ou ces pierres, il faut pénétrer dans la chapelle. Ceux qui entrent dans le temple entendent immédiatement le craquement des braises et ressentent la chaleur de la terre noircie sous leurs pieds. Bien que déroutant, ce phénomène ne présente aucun danger pour les héros. De même, les squelettes ne présentent aucune menace.

On ne peut en dire autant, toutefois, du liquide noirâtre qui s'écoule de la gueule de la fontaine et s'accumule dans le bassin fétide. Les héros qui s'approchent à 3 m du bassin peuvent sentir la chaleur émanant de la fontaine. Lorsqu'ils arrivent à 1,5 m, la boue s'anime et sort du bassin pour attaquer le PJ le plus proche.

Si un PJ est touché par le pseudopode de boue goudronneuse, celui-ci s'enflamme, infligeant 1d4 points de dégâts de feu et enflammant le PJ par la même occasion. Éteindre les flammes prend une action et demande une certaine réactivité de la part du héros. (« Je me laisse tomber et je me roule par terre » suffit mais les PJ dont les joueurs sont incapables de décrire brièvement comment ils éteignent le goudron enflammé brûlent un round de plus.)

La boue goudronneuse peut aussi être calmée en allumant l'encensoir, emplissant ainsi la chapelle déchue de fumée. Tant que la zone est envahie par l'encens qui brûle, la boue goudronneuse reste immobile et calme. Il y a assez d'encens pour maintenir la boue au calme pendant 5 rounds. Les 3 cônes enfermés dans le coffre peuvent également brûler pendant 5 rounds chacun.

L'encensoir peut aussi être employé pour calmer le Léviathan du chaos qui se dissimule sous les vagues dans la zone 1-4.

Boue goudronneuse : Init (toujours dernière) ; Att pseudopode +4 corps-à-corps (1d4 + enflamme sa cible pour 1d4 dégâts de feu supplémentaires au round suivant); CA 10; DV 2d10; PV 10 ; Mvt 1,5 m, grimpe 1,5 m ; Act 1d20 ; AS dégâts des armes tranchantes et perçantes divisés par deux ; JS Vig +6, Réf -8, Vol -6 ; AL N.

Zone F – Le puits des Âmes : *Un monticule aride de pierre noire émerge de la cour envahie de végétation. Un petit mur de pierre*

gravé de sceaux étranges est visible à son sommet, signalant la présence d'un puits. Un mécanisme massif composé d'une poignée et d'une corde soutient une lourde chaîne plongeant dans les profondeurs d'un noir d'encre. Une légère plainte émane du puits, comme un faible appel à l'aide.

Bien que ressemblant à un puits ordinaire, le puits des Âmes est bien plus sinistre que cela. Pour des raisons échappant aux seigneurs du chaos eux-mêmes, le puits ouvre sur un nexus interdimensionnel, permettant à la matière primale du chaos protoélémentaire de s'infiltrer. Avant la chute de la forteresse, le puits était utilisé pour effectuer les sacrifices humains. Désormais, les habitants de la forteresse emploient le puits pour transformer les prisonniers en de sauvages hommes-bêtes.

Rien de bien positif ne peut arriver à ceux qui voudront jouer avec le puits, mais on sait comment sont les héros.

Ceux qui osent regarder au fond du puits voient une obscurité béante. La profondeur apparente ne semble pas cohérente avec celle du puits ; le fond semble s'éloigner à mesure que les PJ le fixe, forçant tout PJ qui l'observe à réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 13 sous peine de basculer par-dessus bord. D'autres



héros proches de la victime peuvent tenter un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour prévenir sa chute, faute de quoi la pauvre âme dégringole dans l'obscurité. La victime ne touchera jamais le fond. Au lieu de ça, son esprit, son corps et son âme se dissolvent dans le néant, perdus dans les vents incessants du chaos.

Un PJ en pleine chute a une dernière chance de se rattraper (en réussissant un jet de sauvegarde de Réflexes DD 15 pour attraper la chaîne), mais le mal est déjà fait.

Les personnages qui entrent dans le puits sont submergés par le chaos et en ressortiront changés à tout jamais. Lors de la chute des PJ, des âmes maudites décrivent des cercles autour d'eux, et les maillons de la chaîne deviennent collants, puis doux au toucher, avant de finalement fondre comme de petits ruisseaux de cire le long d'une chandelle. L'essence même du PJ est écartelée, avec des résultats imprévisibles.

Pour chaque round passé dans le puits, le PJ doit lancer 1d10 +

son modificateur de Chance sur la table des corruptions mineures (voir dans le livre de règles DCC JdR), comme s'il avait obtenu un 1 naturel sur un test d'incantation.

Étrangement, le puits agit à la fois comme une bénédiction et un fléau pour les magiciens. Les tests d'incantations effectués à moins de 15 m du puits bénéficient d'un bonus de +10. Cependant, le magicien subit automatiquement une corruption (déterminée normalement sur la table des corruptions mineures) pour chaque sort lancé. Toute tentative pour invoquer des patrons loyaux à l'intérieur de la sphère d'influence du puits échoue inmanquablement.

Zone G – Gouffre : *Un gouffre béant a dévoré presque un tiers de la cour, provoquant la chute d'une tour et d'un mur dans les profondeurs de la terre. Une brume tourbillonne depuis le fond du gouffre, bloquant la vue. Des visages torturés et des silhouettes déformées apparaissent brièvement dans le brouillard au-dessus de vos têtes avant de se dissoudre de nouveau dans le néant aussi vite qu'ils étaient apparus.*

150 MÈTRES DE CORDE? LAISSE-MOI VÉRIFIER DANS MON SAC!

Il y a toujours une possibilité que, par quelque miracle obscène ou prise de notes suspecte, les PJ disposent d'assez de corde pour descendre dans le gouffre situé en zone G. Passons sur le fait que transporter autant de corde médiévale serait pousser le bouchon un peu loin. Où cette descente à travers les brouillards quasi infinis les conduit-elle ?

Les héros qui parviennent à attacher la corde et à descendre en rappel dans le noir émergent à moins de 20 m de l'île (voir zone 1-5), avec le Léviathan du chaos tapi juste sous la surface des eaux sombres. Plus grave, une fois que la moitié du groupe a commencé à descendre, les hommes-bêtes chargent depuis la tour (zone H) et attaquent le groupe. S'ils remportent la bataille, ils coupent la corde, vouant les PJ survivants aux profondeurs du monde d'en-bas.



Le pouvoir brut qui émane du temple du Chaos (voir zone 1-5) a affaibli le sol, le faisant s'effondrer par endroits. S'approcher du bord est risqué : tout poids supplémentaire peut le faire s'écrouler.

Si les héros s'approchent à moins de 5 m du rebord, ils se rendent compte avec inquiétude que le sol sous leurs pieds est creux, comme s'ils marchaient sur un lac gelé. À moins de 1,5 m, le sol s'effondre. Un PJ doit réussir un JS de Réflexes DD 13 pour se rattraper au rebord qui s'effrite et éviter une chute mortelle.

Un PJ peut ensuite se hisser avec un test de Force désespéré de DD 15. D'autres héros peuvent voler à son secours, mais leur poids fait s'effondrer un peu plus le rebord, les envoyant vers une mort certaine et relançant le cycle infernal. Les héros peuvent compenser la faiblesse du terrain en s'étalant, bras et jambes écartés. Toutefois, à l'appréciation du juge, des PJ particulièrement grands ou équipés d'armures lourdes peuvent malgré tout provoquer l'effondrement.

Les personnages qui observent le tournoiement des brumes ont une visibilité de 9 m avant que leur vision ne soit entièrement bloquée par les nuages qui émergent des profondeurs. Bien que le but de leur quête se situe juste à 150 m en contrebas, descendre dans le gouffre est pratiquement impossible physiquement. Les héros peuvent glisser en rappel le long du rebord, mais au-delà de 15 m, ils accèdent au plafond de la caverne béante. S'ils ne possèdent pas plus d'une centaine de mètres de corde, les PJ seront forcés de trouver une autre route pour accéder aux grottes souterraines.

Zone H – La tour de la Bête : Entourée de murs effondrés, la tour recouverte de mousse se dresse fièrement malgré les ravages du temps. Un immense portail rouillé bloque l'unique entrée de la tour,

surplombée d'une gargouille démoniaque au regard inquiétant. Des rangées de meurtrières percent les murs épais, et on aperçoit tout en haut de menaçants créneaux.

Les héros qui tentent d'ouvrir la porte se rendent compte qu'elle est barrée de l'intérieur. La forcer demande un test de Force DD 20. Un PJ muni d'une hache ou d'un marteau peut aussi l'enfoncer au bout de 5 minutes de travail acharné.

Les premiers PJ qui entrent dans la tour découvrent une scène infernale :

Une chaude odeur de pourriture s'échappe de la tour, vous donnant la nausée. Le sol de la tour est couvert de peaux de bovins, de moutons et d'humains en putréfaction. Un escalier étroit monte en spirale le long du mur de la tour. Des formes sombres pendent à des chaînes fixées sur le mur. Il s'agit certainement de vos compatriotes !

Une meute d'hommes-bêtes grognant émerge lentement de l'ombre, leurs mains noueuses serrées sur des lances ensanglantées !

Les hommes-bêtes sont tapis dans la tour, essayant d'attirer les PJ à l'intérieur un par un. Un champion homme-bête massif (une monstruosité de plus de 2 m avec une tête de taureau sauvage) est accroupi dans l'escalier juste au-dessus de la porte et sautera sur les PJ pour les surprendre.

Les hommes-bêtes combattent tant que leur champion est en vie, avant de tout tenter pour s'enfuir de la tour en direction de la cour. Ils refusent de se rendre mais font des prisonniers s'ils le peuvent. Les PJ capturés sont enchaînés et suspendus la tête en bas depuis les meurtrières comme les habitants de leur village, avant d'être soumis aux énergies mutagènes du puits des Âmes, transformant les anciens héros en hommes-bêtes féroces.

Le champion homme-bête porte un grand torque en argent auquel sont accrochés des crânes blanchis. Chaque crâne est marqué d'une rune du chaos. Par sa seule qualité artisanale et son métal précieux, le torque vaut 100 po, mais quand il est porté par un mage chaotique, le torque lui confère un bonus de +1 à tous les tests d'incantations. Détruire le torque offrira 1 PX de bonus aux personnages d'alignement loyal, mais attirera sur eux l'attention (et peut-être l'hostilité) des dieux du chaos.

Champion homme-bête : Init +1 ; Att hache +2 corps-à-corps (1d6+2) ; CA 12 ; DV 2d8 ; PV 8 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +2, Réf +1, Vol -1 ; AL C.

Hommes-bêtes (6) : Init +1 ; Att lance +0 corps-à-corps (1d6) ; CA 12 ; DV 1d8 ; PV 4 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL C.

Le sol de la tour et les marches de l'escalier sont couverts de fourrures ensanglantées. Fouiller la pièce dérange des nuées de puces et de poux. Pire encore, il y a 1 chance sur 6 que l'explorateur tombe sur un ver putride caché dans les peaux en décomposition. Sur une attaque réussie, le ver s'enfonce dans la chair du PJ jusqu'à atteindre le cœur en 1d4+2 rounds. Extraire le ver nécessite un test d'Agilité DD 15, infligeant 1 point de dégâts par tentative. Les barbiers, les chirurgiens et autres PJ avec une formation médicale bénéficient d'un bonus de +2 au test. Si le ver n'est pas enlevé à temps, il creuse jusqu'au cœur de la victime, provoquant instantanément sa mort.

Ver putride : Init (toujours dernier) ; Att creuse +0 corps-à-corps (spécial) ; AC 10 ; PV 1 ; Mvt spécial ; Act 1d20 ; AS creuse

LA MER SANS ÉTOILES

Aspect général : Sauf indication contraire, le donjon est sombre, et l'air humide et frais.

Les portes ne sont pas verrouillées mais gonflées par l'humidité et doivent être forcées pour être ouvertes. Cela demande un round et un test de Force DD 15. Sinon, il est possible de l'enfoncer en 1d4+1 rounds, alertant alors toutes les personnes (ou les choses) situées au-delà.

Les juges doivent tenir compte de la faible luminosité naturelle des souterrains. Les PJ peuvent utiliser les torches trouvées dans la zone 1-2 ou improviser leurs propres sources de lumière.

Zone 1-1 – La piste de l'or : Vous vous arrêtez un instant sur les larges marches de pierre. Des éclats dorés sont perceptibles à la limite de la zone que vous éclairez, quelques marches plus bas.

Une inspection plus poussée révèle que ces éclats sont totalement anodins : trois pièces d'or oubliées sur les marches de pierre grise. Elles ont été égarées par les hommes-bêtes lorsqu'ils ont transféré leurs richesses de la zone 1-1A vers la 1-5.

Les hommes-bêtes n'ont pas complètement fermé la porte secrète de la chambre forte. L'entrée de la zone 1-1A peut être facilement trouvée par une fouille rapide. Néanmoins, les PJ qui ne s'y arrêtent pas manqueront l'entrée de la zone 1-1A.

Un second passage dissimulé se trouve à l'opposé de la chambre forte, menant à la zone B-1. La fissure étroite dans le mur du passage est facilement détectée par des PJ attentifs.

Zone 1-1A – La chambre forte vide : L'étroit couloir est constitué de blocs de pierre taillée. Des toiles d'araignées poussiéreuses pendent du plafond, et le temps lui-même semble peser sur ce lieu antique. Un trio de coffres renversés repose dans l'ombre au fond de la salle au milieu de pièces éparpillées. Des traces dans la poussière témoignent du récent passage de pillards.

(provoque mort instantanée 1d4+2 rounds après une attaque réussie) ; JS Vig +0, Réf -4, Vol +2 ; AL N.

Les explorateurs persévérants peuvent découvrir une petite alcôve insérée dans le sol, dissimulée sous une pile de peaux en décomposition. L'alcôve contient diverses pièces (53 pa, 23 po, et 2 pp) ainsi qu'une épée courte elfique incrustée d'émeraudes (d'une valeur de 150 po) enveloppée dans une simple cape verte. Cousue dans l'ourlet de la cape se trouve une carte au trésor en vélin menant vers un emplacement au choix du juge. Trois torches, toujours fonctionnelles malgré leur âge, sont placées sur des appliques murales.

Enfin, si un joueur malchanceux a perdu tous ses PJ au cours de l'aventure, le juge peut permettre aux PJ de sauver des villageois en les libérant de leurs chaînes. Une fois ranimées, les pauvres âmes proposent de rejoindre le groupe, devenant alors des PJs sous le contrôle des joueurs. Malheureusement, ou peut-être heureusement pour eux finalement, les villageois libérés n'ont aucun souvenir des épreuves traversées après leur capture. Le joueur crée des personnages de niveau 0 selon la procédure habituelle. Avec l'accord du juge, les joueurs peuvent ajouter jusqu'à six PJ avec les prisonniers qu'ils libèrent de la tour.

Si aucun des joueurs n'a besoin de nouveaux personnages, les prisonniers libérés sont trop faibles et terrifiés pour faire autre chose que s'enfuir jusqu'à leur village. Quel que soit le nombre de prisonniers libérés, ils représentent environ un tiers du nombre total de villageois kidnappés dans le village natal des personnages.

Cette chambre forte contenait autrefois les richesses accumulées par les seigneurs du chaos. Malheureusement, les hommes-bêtes ont déjà transporté le gros du trésor vers la zone 1-5. Il ne reste plus que les trois coffres et quelques pièces éparpillées sur le sol (1d20 pc, 1d12 pa, 1d8 po). Bien que tous les coffres soient ouverts et vides, les hommes-bêtes n'ont pas découvert un compartiment secret dissimulé au fond du second coffre.

Même si ce compartiment est facile à découvrir (le fond du coffre est dix centimètres trop haut), l'ouvrir n'est pas sans danger. Il faut pour cela faire glisser le fond factice. Si le PJ rate un test de Réflexes DD 15, il est blessé par une fine lame qui lui inflige 1d4

points de dégâts et lui tranche 1d2 doigts. On peut trouver au fond de ce compartiment deux anneaux d'argent ornés d'émeraudes (d'une valeur de 15 po chacun), un tabard de soie brodé d'un sceau du chaos (d'une valeur de 5 po) et une fiole en acier contenant deux doses d'huile de lotus noir. Les personnages qui s'imprègnent de celle-ci gagnent 1d10 PV pendant 1 heure. Au bout de ce laps de temps, ils perdent ces points de vie temporaires et doivent réussir un test de Vigueur DD 10 ou perdre 1d4 points de vie supplémentaires.

Zone 1-2 – La salle de l'effroi : De larges marches de pierre descendent dans une salle toute en longueur. Les murs sont décorés de mosaïques complexes représentant d'immenses cérémonies en l'honneur d'horribles et maléfiques démons. Les murs ruissellent de condensation et d'algues noires. La condensation forme de petits ruisseaux qui se déversent dans un long bassin noirâtre au centre de la salle.

Demandez un test de Chance DD 15 aux PJ. Sur une réussite, ils ressentent l'envie soudaine et étrange d'aller inspecter le fond du bassin pour y trouver un crâne et le remonter (voir ci-dessous).

Quand le culte était jeune et puissant, cette salle était utilisée par les acolytes pour préparer leur esprit et leur âme à supporter la



présence des rejets du chaos. La pièce est désormais à l'abandon, à peine remarquée par les hommes-bêtes lorsqu'ils passent des souterrains aux terres ensoleillées de la surface.

Les personnages inspectant les mosaïques découvrent trois scènes distinctes, visibles sur les aides de jeu (voir couverture intérieure) :

- Une silhouette encapuchonnée dressée sur une pierre gigantesque au bord d'un immense lac; sept tentacules émergent de l'eau. *Cette mosaïque donne un indice sur la manière de traverser la mer (zone 1-4).*
- Deux personnages en armure, tenant ensemble un même fléau, guidant des légions de guerriers bestiaux voûtés. *Cette mosaïque représente les frères Molan et Felan, avant leur défaite devant les armées de la Loi.*
- Une île située au milieu d'un lac noir. Une pyramide dorée s'y dresse, et une silhouette armée d'un fléau se prépare à sacrifier une vierge. *Cela donne des indications sur la nature du Seigneur du chaos et le destin des villageois kidnappés.*

Une inspection rapide de la salle révèle quatre renforcements dissimulés dans les coins de la pièce. Chacun d'entre eux contient une robe à capuche, brodée de sceaux étranges cousus de fil d'argent. Bien que ces robes soient pourrissantes et pleines de moisissures, elles peuvent toujours être portées comme déguisement sous une faible lumière. Les hommes-bêtes ont encore inconsciemment en mémoire l'ordre sacré du chaos et, à moins d'être provoqués, n'attaqueront pas ceux qui portent ces robes. Bien sûr, si un PJ portant une robe venait à attaquer un

homme-bête, cette couverture se dissiperait instantanément. Une mare fétide envahie d'algues noires et de vase est disposée au centre de la pièce. Étroit de longueur, le bassin fait 6 m de profondeur, et son fond est tapissé de centaines de crânes.

Si un personnage regarde dans le bassin, un crâne remonte à la surface, une lueur faible émanant de ses orbites. Ces crânes sont les derniers vestiges de ceux qui ont défié les seigneurs du chaos et abritent encore une étincelle de leurs esprits, vouant une profonde haine aux frères Molan et Felan.

Les crânes peuvent être sortis des eaux troubles et brillent plus intensément quand on les approche de la zone 1-5. Bien que leurs esprits infernaux ne soient de toute évidence pas d'alignement loyal, leur haine peut aider les personnages dans leur lutte contre le Seigneur du Chaos (voir zone 1-5A).

Souder PJ sont des crânes pris en té pour plonger dans le bassin et tout simple, d'environ 30 cm de diamètre, fixé au fond du bassin. Faire tourner l'anneau de 90 degrés provoque la chute du fond du bassin, entraînant l'eau saumâtre, les crânes et l'infortuné qui a ouvert les vannes avec lui. Le PJ est aspiré dans un tuyau étroit,

couvert d'algues glissantes, jusqu'à la zone 1-3. Celui-ci doit réussir un test de Vigueur DD 15 ou subir 1d4 points de dégâts lorsqu'il s'écrase dans la zone 1-3. Ceux qui descendent dans le tuyau par la suite ne prennent pas de risques.

Zone 1-3 – Le lac caché : *La caverne d'un noir d'encre est presque entièrement submergée d'eau, le plafond humide couvert d'algues noires pendantes. Des stalactites plongent dans les eaux sombres, dissimulant le fond de la caverne. À moitié submergés le long du rivage du lac, des crânes vous lorgnent à travers leurs orbites vides. La salle est aussi calme qu'une tombe, à l'exception du bruit des gouttes d'eau et des matières visqueuses qui tombent du plafond.*

Le plafond de la pièce se trouve à peine à 1,2 m de la surface du sol et se trouve à 10 cm de l'eau. L'eau se coule en file vers l'autre bout de la pièce à travers les éboulis pour se déverser finalement dans la mer souterraine (zone 1-4).

Cette pièce peut être découverte en ouvrant la valve située en zone 1-2 ou par des PJ curieux explorant la pente rocheuse au-dessus de la zone 1-4.

Le fond du bassin est couvert d'une vase composée de résidus d'os et de limon riche en minéraux provenant du plafond. Des explorateurs chanceux (test d'Intelligence DD 12 ou test de Chance DD 12) peuvent découvrir sur le doigt d'un squelette un anneau de fer enchâssé de trois petits rubis. Placés dans l'obscurité totale, les rubis s'éclairent comme des légères braises. Cet anneau d'apparence simple est en réalité le *ruban de feu*, une antiquité arcanique appartenant à l'énigmatique mage Sezrakan. Porté par des personnages de bas niveau, le *ruban* a les pouvoirs suivants :

- Le porteur peut tenter de lancer *projectile magique* trois fois par jour.
- Le porteur peut tenter de lancer *résistance au feu* deux fois par jour.
- Le porteur peut tenter de lancer *rayon brûlant* une fois par jour.
- Enfin, porté par un mage, l'anneau confère un bonus de +1 à tous les tests d'incantation. Un 1 naturel est toujours considéré comme un échec, voire pire.

Les non-magiciens qui tentent de faire usage des pouvoirs du *ruban* effectuent leur test d'incantation avec 1d16 + leur niveau de classe mais n'ajoutent pas leur modificateur de Présence ou d'Intelligence. Les pénalités liées à l'armure s'appliquent toujours. Les mages utilisant le *ruban de feu* effectuent leurs tests d'incantation comme indiqué dans les règles de base.

Notez que, si les non-magiciens peuvent utiliser les trois premiers pouvoirs, ils sont aussi sujets à la corruption ou aux revers s'ils échouent leurs tests. Le *ruban* peut, à la discrétion du juge, conférer des pouvoirs additionnels aux mages plus puissants (de niveau 5 ou plus).

Il s'agit là d'un objet magique rare. Si d'autres aventuriers venaient à apprendre que les PJ le possèdent, ils peuvent s'attendre à ce qu'ils tentent de s'en emparer.

Zone 1-4 – La mer Sans Étoiles: *Les grandes marches de pierre descendent sur une plage de sable sombre bordant une vaste mer souterraine. Au loin sur la mer, vous distinguez une lumière dorée perçant l'obscurité. Un énorme menhir se dresse au bord de l'eau, des vagues sombres léchant ses côtés finement sculptés.*

Par-delà l'imposante pierre dressée, un drakkar à tête de dragon émerge des ténèbres. Sa coque est couverte de sceaux de protection et de runes qui luisent d'un vert blafard dans la faible lumière. Le navire s'immobilise à environ 15 m de la berge.

Le battement de tambours distants et des hurlements de terreur lointains se mêlent au discret clapotis des vagues.

Une rapide inspection confirme que la plage est couverte de traces de pieds bestiaux, de griffes et autres sabots. Si les personnages prennent le temps de fouiller soigneusement, ils découvrent également des traces de pas humains (laissées par leurs camarades villageois enchaînés les uns aux autres) et 1d6 pièces d'argent.

La mer Sans Étoiles pose deux problèmes aux personnages. Le premier : trouver la meilleure manière d'aborder le navire magique. Le second : trouver comment éviter la fureur du Léviathan du chaos, qui rôde sous les flots de cette mer ténébreuse.

Le menhir est sculpté de spirales envoûtantes qui sont pratiquement impossibles à reproduire. Le personnage qui essaierait de copier ou déchiffrer les gravures est saisi d'une pulsion irrésistible de sacrifier ses compagnons au Léviathan rôdant sous les eaux. Le PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 15 ou attaquer son plus proche compagnon avec l'intention d'offrir le cœur encore battant de sa victime au Léviathan. Le PJ envoûté peut tenter de résister à cette pulsion une fois par round ; une fois qu'il a réussi un jet de sauvegarde de Volonté, il ne peut plus être à nouveau soumis à l'influence du menhir.

Une série de marches étroites s'enroulent autour du menhir. Ceux qui grimpent au sommet de la pierre dressée découvrent que le haut du rocher a été taillé en plateforme. Une cuvette a été creusée au centre de celle-ci. Elle est partiellement remplie de cire solidifiée, et un morceau de bougie rouge repose au sommet de l'amoncellement de cire.

Le bateau dragon : Pour les PJ, monter sur le navire magique peut sembler simple : il suffit de nager dans la mer et se hisser à bord. Mais cela provoquera inévitablement la colère du Léviathan : un tentacule se glisse à la suite du premier nageur qui monte à bord. Voir ci-dessous pour les détails du combat qui ne manquera pas de s'ensuivre.

Rallumer la bougie (ou en allumer une nouvelle) au sommet du menhir fait venir le navire enchanté jusqu'au rivage, permettant aux personnages de monter à bord sans danger.

Lorsque tous les PJ sont montés à bord, le navire se dirige vers le temple de l'île située au centre de la mer (zone 1-5). Toutefois, au milieu du voyage, les PJ devront affronter le Léviathan (voir ci-dessous).

Le navire peut également être attiré sur le rivage en allumant l'encensoir (trouvé en zone E).

Le navire-dragon est équipé de rames, et si sa magie fait défaut, il peut être conduit de cette manière jusqu'à l'île (zone 1-5).

S'occuper du Léviathan: Lorsqu'ils ont découvert la mer souterraine, les seigneurs du chaos ont conclu un pacte avec la bête démoniaque, et ce pacte est toujours en vigueur à ce jour.

La traversée de la mer souterraine provoque inévitablement un affrontement avec le Léviathan qui rôde dans les profondeurs aquatiques. Dès que le navire-dragon est à mi-chemin de l'île, les tentacules du Léviathan émergent des eaux sombres. Si les PJ ne parviennent pas à calmer le Léviathan avant 5 rounds, deux immenses tentacules s'enroulent autour de la poupe, stoppant l'avancée du bateau. Au round suivant, le Léviathan attaque les imbéciles qui ont osé traverser son domaine sans offrir le tribut requis.

Pressés par le temps, les PJ vont certainement inventer des solutions originales et imprévues à leur problème. Quelle que soit la manière dont les PJ s'occupent du Léviathan, le juge est encouragé à écouter les solutions ingénieuses et sanctionner les imprudentes. Voici quelques conseils et indications pour aider le juge à arbitrer l'affrontement :

- Brûler de l'encens dans l'encensoir consacré aux forces du chaos (situé en zone E) calme les énormes tentacules. Le Léviathan reconnaît son antique pacte, plaçant ses tentacules aux pieds de l'invocateur, avant de replonger sous les flots.
- Sacrifier une ou plusieurs créatures au Léviathan (comme indiqué en zone 1-2) apaise le Léviathan, mais offense gravement les dieux de la Loi. Les personnages suivant cette voie se damnent au service des dieux maléfiques, ou pire, se condamnent au rejet de tout patron potentiel. Un autre choix consiste pour les PJ à sacrifier des biens d'une valeur supérieure à 500 po (en les jetant à la mer), ce qui apaise la bête du Chaos sans offenser les Seigneurs de la Loi.
- Faux sacrifice : les PJ peuvent tenter de distraire la bête en «appâtant» les eaux avec des cadavres ou du sang. Ceci peut faire gagner du temps aux PJ selon la sophistication de la ruse. Dans ce cas, le Léviathan furieux attrape le bateau quand ce dernier n'est plus qu'à 15 m du rivage de l'île au temple.
- Combattre le Léviathan : bien que l'affrontement soit la solution la plus évidente, elle provoquera probablement l'anéantissement du groupe, où, tout du moins, la mort des malchanceux qui se retrouveront à portée de ses tentacules de 20 m de long. Le seul espoir de ceux qui choisissent la confrontation repose dans un coup critique. Sans cela, leur perte est quasi inévitable.

Au cours de la bataille, le Léviathan attire d'abord les PJ dans la mer avant de les démembrer. Sur une attaque réussie, le Léviathan peut choisir de s'enrouler autour des membres ou de la taille du PJ. Au round suivant, le PJ doit réussir un test de Force (DD 20) ou être attiré dans les eaux sombres.

Le corps du Léviathan ne monte jamais à la surface et seuls ses tentacules dégoulinants émergent de l'eau. Les personnages qui plongent pour poursuivre le combat sous l'eau découvrent une bête gigantesque recouverte de mâchoires béantes et de milliers d'yeux écarquillés (les visages horrifiés et torturés de toutes ses anciennes victimes).

Infliger 66 PV de dégâts au Léviathan ne le tue pas. Cela le pousse seulement à battre en retraite, en se propulsant loin dans les profondeurs. Tous les PJ prisonniers de tentacules ont droit à un dernier test de Force (DD 20) pour tenter de se libérer de sa puissante emprise. Ceux qui échouent sont attirés sous les flots pour ne plus jamais reparaitre (sauf peut-être sous forme de

visages hurlants et terrifiés agglutinés sur la peau du Léviathan).
Léviathan du Chaos: Init +0; Att tentacule +6 corps-à-corps (1d8+2) ; CA 15 ; DV 10d10 ; PV 66 ; Mvt 15 m ; Act 6d20 ; AS agrippe sur attaque réussie (Force DD 20 pour échapper) ; JS Vig +10, Réf -2, Vol +6 ; AL C.

Zone 1-5 – Le temple du Chaos : *L'île se rapproche peu à peu, révélant la source du rayonnement doré: une imposante ziggourat d'où émane une lumière brûlante par de fines fissures entre ses massifs blocs de pierre.*

Une large rampe encercle l'édifice, s'élevant jusqu'au sommet du temple. Des hordes d'hommes-bêtes s'y bousculent, hurlant à l'obscurité, martelant d'énormes tambours de peau et poussant une file de prisonniers terrifiés vers le pic rayonnant de la ziggourat. Tout en haut du temple, vous pouvez distinguer la silhouette gigantesque et redoutable d'un personnage en armure, entouré de fumée infernale émanant des profondeurs.

La ziggourat est une forge mystique servant un unique but : reconstituer un corps physique pour l'esprit du Seigneur du Chaos. Les hommes-bêtes conduisent les villageois kidnappés au sommet de la ziggourat pour y être massacrés, puis jetés dans le cœur en fusion du temple, avec une rançon royale d'or, d'argent et de cuivre. Un shaman homme-bête dirige la cérémonie, tenant au-dessus de lui dans la fumée une effigie du Seigneur du Chaos. Même si l'effigie ne peut tromper les PJ qui atteindront le plus haut niveau de la ziggourat, elle est suffisante pour abuser ceux qui observent depuis le bas de l'édifice.

Des PJ déguisés en prêtres du Chaos (avec les robes de la zone 1-2) ou en hommes-bêtes (avec les peaux et les fourrures de la zone H) peuvent passer à travers les foules d'hommes-bêtes sans grandes difficultés. Le juge devrait demander des tests de Présence pour maintenir la tension, mais les hommes-bêtes sont pris par leur ferveur religieuse et ne s'attendent pas à trouver des imposteurs en leur sein. Bien sûr, si les PJ attaquent les hommes-bêtes ou le faux Seigneur du Chaos, leur supercherie est tout de suite dévoilée.

Si les personnages n'ont pas recours à la ruse, il leur sera plus difficile d'atteindre le sommet de la ziggourat. Les hommes-bêtes ne remarquent pas immédiatement l'arrivée des PJ ; si les PJ se dissimulent et grimpent en se cachant sous la rampe, il y a une petite chance qu'ils puissent s'approcher du sommet de la ziggourat avant d'être découverts. Le PJ de tête doit réussir une série de tests d'Agilité dont la difficulté augmente pour éviter de se faire remarquer alors que le groupe grimpe de plus en plus haut. Atteindre le premier niveau demande un test d'Agilité DD 10 ; atteindre le second niveau, un test DD 15 ; progresser au troisième, DD 20. Grimper du troisième niveau au sommet de la ziggourat alerte immédiatement les hommes-bêtes, mais les PJ

disposent d'un round de surprise (un test d'Agilité).

Enfin, si les PJ décident d'attaquer tout de suite les hommes-bêtes pour prendre le temple d'assaut, ils en paieront le prix fort. Là encore, ils bénéficient d'un round de surprise avant que les hommes-bêtes n'engagent toute leur puissance contre les audacieux personnages. Il y a 22 hommes-bêtes amassés sur la rampe plus 3 acolytes en haut de la ziggourat qui assistent le shaman homme-bête.

Hommes-bêtes (22) : Init +1 ; Att lance +0 corps-à-corps (1d6) ; CA 12 ; DV 1d8 ; PV 3 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1, AL C.

Zone 1-5A – Au sommet du temple : En arrivant au sommet de la ziggourat, les PJ découvrent une scène atroce :

Le sommet du temple est dominé par un vaste gouffre fumant qui rougeole d'une lumière infernale. Un puissant homme-bête maintient en l'air l'effigie d'une terrifiante silhouette en armure dans la fumée tourbillonnante alors que les prisonniers sont poussés en hurlant, les uns après les autres, dans le gouffre. Un trio d'hommes-bêtes hargneux renverse des paniers tressés, déversant ainsi des milliers de pièces à

la suite de vos camarades villageois, provoquant des giclées de fumée sifflante et de flammes ! Une cacophonie de tambours et de hurlements bestiaux vous enveloppe alors que le rituel étrange approche de sa conclusion !

Quelle que soit la façon dont les PJ décident de se dévoiler, les hommes-bêtes se jettent sur eux pendant que le shaman et ses acolytes font de leur mieux pour achever le rituel. Les hommes-bêtes sur la rampe ne se battent pas pour tuer mais essaient plutôt de s'emparer des PJ, de les porter jusqu'à la fosse pour les jeter dans les flammes sacrificielles. Un PJ est attrapé sur une attaque réussie et doit réussir un test de Force DD 15 ou être porté 4,5 m

plus haut en direction de la fosse. Les PJ hommes-bêtes ajoutent de son test de Force de +2 par attaque. À son tour, le PJ ne peut rien faire d'autre que tenter d'échapper à la prise avec un autre test de Force.

Les personnages portés de cette façon jusqu'au gouffre sont jetés dans les flammes et ont droit à un dernier jet de sauvegarde (Réflexes DD 15) pour s'agripper au rebord. Tous ceux qui échouent plongent vers une mort certaine dans le magma des profondeurs.

Contrairement à leurs compagnons, le shaman et ses acolytes mesurent parfaitement le danger causé par la présence des PJ et combattent pour tuer. Si les PJ atteignent le sommet de la ziggourat, le shaman hurle au milieu des ténèbres et jette l'effigie du Seigneur du Chaos dans le gouffre. Cela éteint immédiatement les flammes et plonge la caverne dans l'obscurité. La seule lumière restante est le rayonnement infernal émanant de la fosse.

Les personnages observant le fond du gouffre peuvent voir les corps sacrifiés et les pièces consumées par une mare de magma diabolique. L'effigie s'enflamme, aspirant magiquement le magma imprégné de chair et d'or. Animée par l'esprit du Seigneur du Chaos, l'effigie rougeoyante émerge du magma, refroidissant rapidement, recouverte d'une croûte dure et noire. Un round plus tard, la croûte rocheuse éclate, révélant la silhouette en armure du Seigneur du Chaos : un humanoïde infernal et cornu, avec un seul œil cyclopéen brûlant d'une lumière démoniaque. Molan émerge de la forge impie et avance à grands pas vers le combat, écrasant ses ennemis avec son fléau pointu à trois têtes. Le Seigneur du Chaos au visage squelettique combat fiévreusement jusqu'à la mort, se délectant à l'idée d'annihiler toute forme de vie.

Tous les crânes ramenés du bassin de la zone 1-2 brillent de haine. Ils peuvent être lancés sur le Seigneur du Chaos (test d'Agilité DD 10 pour toucher) ; les crânes explosent à l'impact et s'enflamment pour infliger 1d6+1 points de dégâts au Seigneur du Chaos. Toutes les cibles immédiatement adjacentes subissent la moitié des dégâts (JS Réflexes DD 12 pour éviter complètement les dégâts).

La destruction du Seigneur du Chaos : Une fois qu'il se voit infliger 20 PV de dégâts, le corps du Seigneur du Chaos se dissout à nouveau dans le magma, son esprit étant incapable de maintenir son emprise sur sa forme physique. Le fléau et l'armure démoniaque tombent à terre, seuls vestiges de leur maître déchu.

Si les PJ s'emparent du fléau ou de l'armure dans les 5 rounds, le magma se ranime avec une violence impie pour former une colonne de flammes éclatantes. Le magma se jette sur tous les PJ situés à moins de 3 m (Att +2 corps-à-corps ; 1d4+3). Mais même

la haine du Seigneur du Chaos ne peut maintenir cette forme animée pendant longtemps : que les PJ infligent des dégâts ou non, la colonne redevient une masse informe au troisième round, pour ne plus jamais se relever.

La mort définitive du Seigneur du Chaos déclenche la destruction

de son temple et de la caverne. Un grondement se répand pour finir en un fracas assourdissant. Des blocs de pierre massifs se détachent du plafond de la grotte et tombent dans la mer. Des vagues s'écrasent sur les flancs de la ziggourat, alors même que le magma crépitant s'écoule à travers les jointures des blocs de pierre. Il devient vite évident pour les PJ que leur séjour au sommet du temple du Seigneur du Chaos touche à sa fin. Les PJ ont seulement 1d6+2 actions pour atteindre le drakkar avant que la partie occidentale de la caverne ne s'effondre, provoquant un raz-de-marée de plus de 10 m au-dessus de la ziggourat. Le juge ne doit pas prévenir les joueurs du danger imminent qui guette leurs personnages. En fait, il devrait faire le jet en secret, décrire

les événements cataclysmiques se déroulant dans la caverne et demander aux joueurs de décrire les actions de leurs personnages. Atteindre le navire et monter à bord prend 2 actions.

Quand la vague rugissante engloutit la ziggourat, toutes les personnes à bord du navire sont propulsées vers la zone 1-6, et toutes les autres périssent, englouties par les eaux sombres. Les personnages qui ne parviennent pas à atteindre le bateau à temps peuvent tenter un ultime test de Chance de DD 17 pour parvenir à se hisser à bord.

Faveur des Dieux: Les patrons des personnages voient favorablement la destruction du Seigneur du Chaos. Les personnages vénérant des déités bonnes ou loyales, ou ceux dont les patrons surnaturels seraient opposés au règne du Chaos reçoivent un bonus permanent de +1 en Chance quand le Seigneur du Chaos est détruit.

Trésor: Le trésor est en majeure partie consommé au cours du rituel, mais de nombreuses pièces restent éparpillées au sommet de la ziggourat. Un PJ peut ramasser 1d20 po et 2d20 pa par action.

Pour finir, il reste l'arme et l'armure du Seigneur du Chaos lui-même. Recouvert de fer noirci et hérissé de pointes, le *fléau d'armes* du Seigneur du Chaos est une arme d'une puissance considérable. En plus d'octroyer un bonus de +1 au toucher et aux dégâts, une fois par jour, le porteur du *fléau d'armes* peut envelopper l'arme de flammes pendant 3 rounds, infligeant 1d6 points de dégâts supplémentaires pour chaque attaque réussie.

L'armure du Seigneur du Chaos est une armure de plaques en fer noirci. Bien qu'elle n'ait pas de propriétés magiques, sa conception exceptionnelle permet au porteur de bénéficier d'un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 20) contre les effets des coups critiques.

S'emparer du *fléau d'armes* ou de l'armure prend une action.

Effigie animée du Seigneur du Chaos: Init +0 ; Att fléau +6 corps-à-corps (1d6+1) ; CA 13 ; DV 5d10 ; PV 20 ; Mvt 6 m ; Act 1d20 ; JS Vig +8, Réf +4, Vol +4 ; AL C.

Shaman homme-bête: Init +1 ; Att effigie +0 corps-à-corps (1d4+2) ; CA 10 ; DV 2d8 ; PV 6 ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +0, Vol +3 ; AL C.

Acolytes hommes-bêtes (3): Init +1 ; Att griffes +0 corps-à-corps (1d4) ; CA 12 ; DV 2d8 ; PV 5 chacun ; Mvt 9 m ; Act 1d20 ; JS Vig +1, Réf +1, Vol -1 ; AL C.

Zone 1-6 – Vers l'inconnu : *La vague géante vous propulse à une vitesse terrifiante vers la paroi opposée de la caverne ! Devant vous, à travers une mer d'écume et des chutes de rochers, vous apercevez l'entrée d'une grotte étroite ! Le navire à tête de dragon surfe sur la crête de la vague géante et se jette dans la mâchoire rocheuse, les flots hurlants s'écrasant tout autour de vous !*

La fin de l'aventure (et le début de la suivante) est entièrement laissée à l'appréciation du juge. La zone 1-6 peut déboucher sur une rivière à ciel ouvert reposant au fond d'un profond ravin ou plonger les PJ encore plus profondément sous la surface de la terre. La première solution permet aux PJ de retourner dans leur village natal, de soigner leurs blessures avant d'envisager leur prochaine quête. La deuxième plonge les PJ dans une autre aventure alors même que la première vient de s'achever.

Quelque début de la prochaine aventure, en Chance, en talent ou en sagesse : la chance ou à leur talent, les PJ survivants ont clairement mérité une juste récompense.

This printing of DCC#67: Sailors on the Starless Sea is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Dungeon Crawl Classics, DCC RPG, Mighty Deed of Arms, spell check, Luck check, spellburn, mercurial magic, corruption, disapproval, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "DCC #67: SAILORS ON THE STARLESS SEA, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contactinfo@goodman-games.com"

DCC#67: Sailors on the Starless Sea is copyright © 2012 Goodman Games. Copyright © 2020 Akileos pour la version française. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

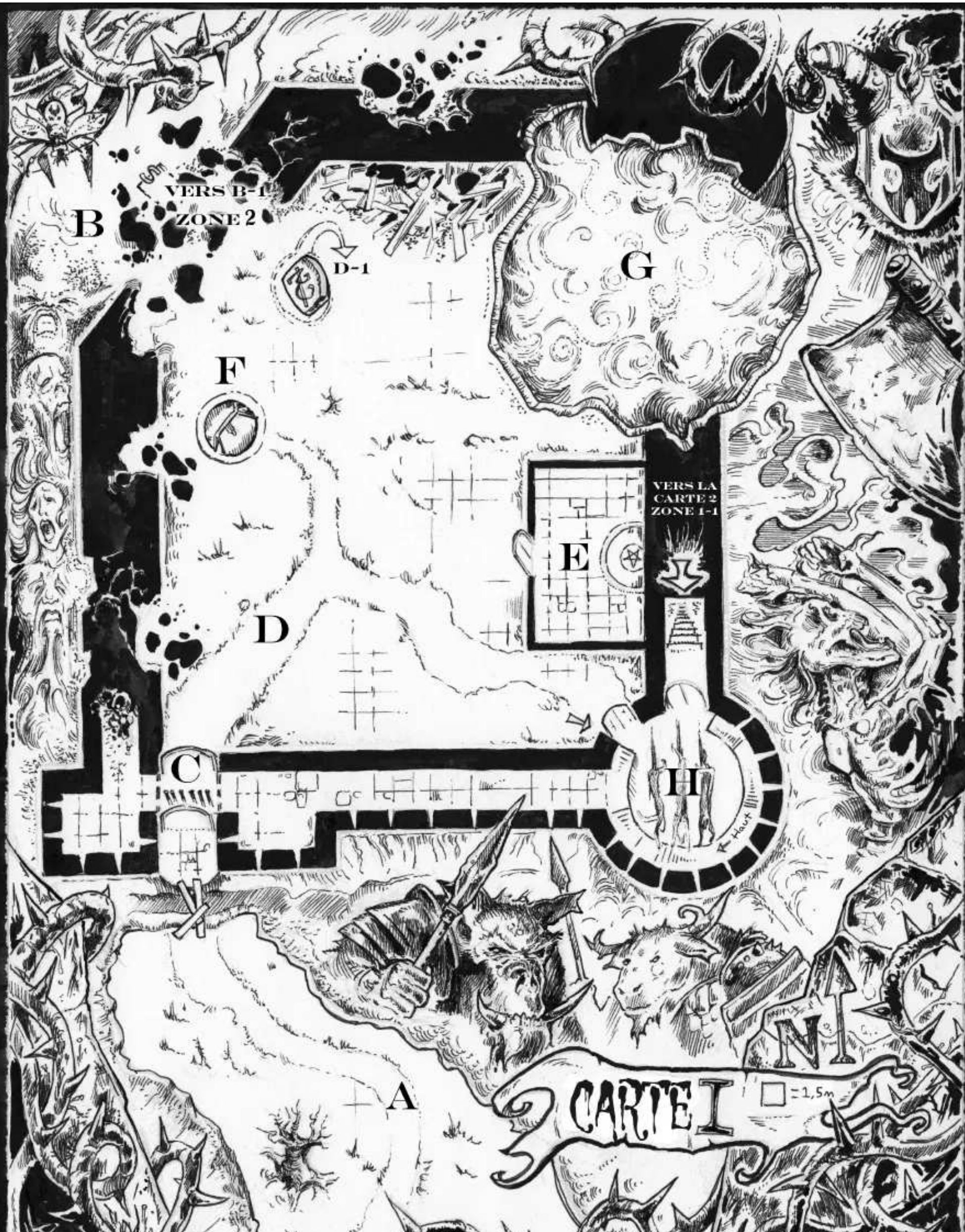
15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

DCC#67: Sailors on the Starless Sea, copyright © 2012 Goodman Games, all rights reserved, visit www.goodman-games.com or contactinfo@goodman-games.com copyright © 2020 Akileos pour la version française.

PREMIER TIRAGE





LES FOSSES D'INVOCATION (ZONE H)

Note de l'éditeur : Ce scénario était le premier à avoir été publié pour DCC JdR et s'est avéré très populaire. Je suis très fier qu'il ait pu être réimprimé. Pour le deuxième tirage, j'ai demandé à l'auteur, Harley Stroh, ce qu'il aurait fait différemment s'il avait la possibilité de revenir dessus. Il m'a répondu qu'il souhaitait développer les horreurs grimpantes rencontrées au début de l'aventure. Voici donc un supplément à l'aventure. La zone H peut se situer le long des remparts vers la zone 1-2 dans l'aventure d'origine. Profitez-en ! – Joseph Goodman

Les fosses d'invocation étaient utilisées par les Seigneurs du Chaos pour appuyer leurs armées dans la guerre contre les forces du Bien. Même s'ils ont finalement échoués, les Seigneurs réussirent à invoquer deux êtres extradimensionnels puissants : un diable, désormais enfermé dans une épée à deux mains (voir zone H-3), et une puissante entité extraterrestre végétale, qui deviendra la source des horreurs grimpantes (situées en zone H-5).

Les ruines sont chauffées par la décomposition des plantes grimpantes. L'air est humide et plein d'une odeur de pourriture. Les murs et les sols des souterrains sont gluants de condensation, et des gouttes de sève tombent en permanence du plafond sur les PJ.

Le cercle magique résiduel en zone H-3 brûle de flammes vertes, projetant une faible lumière ambiante dans tout le souterrain. L'effet ne se remarque pas en zone H-1 sauf si les PJ éteignent leurs torches.

Les sources de lumière, de la manière la plus intense, émettent une lumière en zone H-3, les PJ peuvent voir aussi bien que par une nuit de pleine lune et n'ont pas besoin de torches ou de lanternes.

On trouve des grimpantes épineuses dans chaque pièce sauf en H-3. Elles pendent des plafonds et des murs et jonchent le sol comme des lianes. Les grimpantes ont percé les plafonds et les murs, mais des personnages observateurs remarqueront que celles-ci sont plus grosses à mesure qu'on s'approche de leur source, en zone H-5.

Le passage du temps, combiné aux effets de la pourriture chaotique et des plantes grimpantes, a dévasté la maçonnerie des sols, murs et plafonds des souterrains. La pierre fragilisée s'effrite sous la main, se détachant des murs et des plafonds en petits amas de poussière durcie. Il est difficile d'escalader les murs croulants (test d'Agilité ou de *Escalader des parois abruptes* DD 17), à moins que les PJ ne se résolvent à grimper en s'accrochant aux grimpantes quasi omniprésentes (DD 10).

Zone H-1 – Les fosses brûlantes : Des dalles sont tombées, révélant un trou béant dans le sol. Cinq chaînes couvertes de lambeaux de chair pendent dans la fosse, fixées à des crochets dans le sol. Une chaleur intense émane des profondeurs, accompagnée d'une odeur de pourriture.

L'entrée d'origine des chambres d'invocation s'est écroulée il y a longtemps. Désormais, on ne peut y pénétrer que par le sol effondré. Large de 90 cm, le bord du trou est couvert de sang, de morceaux d'os et de cheveux. (Si des joueurs n'ont plus que deux personnages ou moins, les PJ découvrent également de grandes cages d'osier remplies de villageois de niveau 0 attachés. Même s'ils n'ont aucun équipement, les villageois sont plus que partants pour aider leurs sauveurs dans leur combat contre les hommes-bêtes et leurs maîtres.)

Les chaînes pendent dans les profondeurs obscures et font entre 4 m et 7 m de long. Chaque chaîne se termine par de lourds crochets barbelés, et sur chaque crochet se trouve le corps d'un villageois. Il y a 9 m du bord du trou jusqu'au fond.

Les hommes-bêtes utilisent les fosses pour faire pousser les horreurs grimpantes. Les victimes encore vivantes sont descendues dans la fosse pour y être infectées par les grimpantes avant d'être remontées pour être utilisées à la défense de la forteresse.

Sept corps sont actuellement suspendus aux chaînes, chacun étant habité par une jeune horreur grimpante. Les horreurs ne peuvent pas grimper aux chaînes, mais attaqueront avec sauvagerie si elles sont extraites des fosses ou si les PJ tentent de descendre les fosses pour atteindre la zone H-2.

La solution pour éviter le combat se résume simplement à détacher les chaînes. Si les horreurs sont ainsi libérées, elles tombent et leurs corps explosent en frappant le sol en zone H-2.

Combat : Si les deux attaques d'une seule horreur grimpante touchent la même victime dans le même round, elles enserrant la cible, infligeant automatiquement 1d6 points de dégâts en l'écrasant et l'étouffant. Une victime enchevêtrée peut se libérer en réussissant un test de Force DD 10.

Horreurs grimpantes, Jeunes (7) : Init +2 ; Att vigne +2 corps-à-corps (1d4) ; CA 13 ; DV 2d6 ; PV 7 chaque ; Mvt 6 m ; Act 2d16 ; AS enchevêtrement (1d6 dégâts automatiques au round suivant si les deux attaques de vignes réussissent ; test de Force DD 10 pour s'échapper) ; JS Vig +1, Réf +0, Vol +2 ; AL C.

Zone H-2 – La prison de corde : Les murs et le sol de la pièce

sont tapissés de vignes grimpantes, il est impossible de faire un pas sans entendre le craquement humide des sarments sous vos pas.

Des flaques de sève gluante se sont formées au sol. Il est facile de les éviter, et si les PJ étudient le fluide rouge et visqueux, ils découvrent qu'il est légèrement acide, attaquant la chair au bout de leurs doigts et leurs semelles de chaussures. Ingéré, le liquide inflige 1d5 points de dégâts avant de dissoudre le tube digestif de l'infortunée victime.

Les sorties de la pièce sont obstruées par les vignes. Pour emprunter les passages ou descendre les escaliers, les PJ devront se glisser à travers les vignes ou les trancher. Si elles sont tranchées, un torrent de sève acide et écarlate jaillit ; les PJ à moins de 1,5 m subissent 1d8 points de dégâts (JS Réf DD 10 pour éviter). Si, par quelque vilain tour de malchance, plusieurs vignes venaient à être tranchées, la sève acide monterait à un niveau de 60 cm, infligeant

des dégâts à chaque round de contact.

Les escaliers à l'est sont construits dans la même pierre friable que les murs. Des nains observateurs et des maçons se rendront rapidement compte du danger. Les escaliers s'effondrent s'ils doivent supporter 150 kg ou plus, faisant chuter les personnages 9 m plus bas dans une fosse vide pour 3d6 points de dégâts.

Deux couloirs conduisent hors de la chambre et sont tous deux obstrués par les vignes. La sortie au nord-est est éclairée par une lumière bleu-vert vacillante. Le passage au sud semble être la source des vignes, avec des tiges énormes occupant pratiquement la moitié du couloir.

Zone H-3 – Chambre d'invocation : Un pentagramme circonscrit par un cercle de runes est gravé dans le sol de pierre. Des flammes vertes blafardes dansent à l'intérieur du cercle, éclairant la pièce d'une lueur macabre. Une épée à deux mains enveloppée de flammes émeraude flotte au centre du cercle.

En ce lieu, les Seigneurs du Chaos sont parvenus à invoquer un démon et à lier son âme infernale à une épée. Les Seigneurs du Chaos n'ont toutefois pas réussi à briser la volonté du démon, et la lame-démon se languit ici depuis lors, avide de massacre.

Les flammes à l'intérieur du cercle n'émettent ni chaleur ni fumée. Pour être plus précis, la température intense et les fumées étouffantes sont contenues par le cercle de runes.

Les objets inanimés sont incinérés dès qu'ils traversent le cercle ; les cordes brûlent comme une mèche, les épées se transforment en masse fondue, les lances s'enflamment et sont réduites en cendres. Même les pierres éclatent quand les faibles traces d'humidité qu'elles contiennent sont transformées en vapeur, provoquant leur explosion.

Toute créature vivante traversant les runes (par-dessous ou par-dessus) est instantanément transportée à l'intérieur du cercle et commence à s'asphyxier, perdant 1d3 points d'Endurance par round et perd connaissance dès que son Endurance tombe à 3 et succombant si celle-ci chute à 0. L'Endurance perdue est immédiatement restaurée si le PJ s'échappe du cercle en vie.

Une fois à l'intérieur du cercle, les PJ se rendent compte qu'il leur est impossible de s'échapper par des méthodes courantes : les créatures vivantes ne peuvent franchir le cercle, et les choses inanimées sont incinérées. La magie perce facilement le cercle, mais les PJ enfermés sans sort ou aide divine sont voués à une mort certaine. Sans surprise, l'épée-démon propose une issue.

La lame de beryl enflammée contient l'esprit du démon piégé. Maîtriser l'épée nécessite une puissante volonté (test de Présence DD 15). S'il échoue au test, le PJ peut aussi choisir de sacrifier 1d3 points de Présence pour imposer sa volonté à l'épée. Un personnage qui réussit à maîtriser l'épée peut s'en emparer et frapper la barrière invisible ; un total de 3 points de dégâts la brise, libérant le PJ dans une explosion de chaleur et de fumée, suivie d'un afflux d'oxygène. Voir l'encadré pour les détails additionnels

sur la lame et la récupération des points de Présence perdus.

Les personnages qui tentent de s'emparer de la lame sans maîtriser le démon sont engloutis par des flammes beryléennes, subissant 1d10 points de dégâts par round.

Zone H-4 – L'escalier : Des douzaines d'épaisses vignes tressées se sont glissées en haut des marches de pierre escarpées, emplissant quasiment tout l'escalier. Les murs, le plafond et les vignes sont tous brillants de l'humidité s'élevant des profondeurs.

Les vignes sont extrêmement glissantes, et si les PJ ne prennent pas de précautions, la descente vers la zone H-5 sera périlleuse.

Ces précautions ne sont pas nécessairement très complexes (s'attacher simplement les uns aux autres, ou accrocher une corde est suffisant), mais ceux qui ne le font pas doivent réussir un test d'Agilité DD 10 pour descendre les marches.

Les personnages qui ratent le test glissent le long des vignes et dégringolent vers le gouffre au pied des marches. Les personnages peuvent tenter un JS de Réflexes DD 15 pour s'accrocher aux vignes avant de tomber dans les abysses, mais ceux qui échouent disparaissent à tout jamais dans l'obscurité. (Ou, au bon vouloir du juge, réapparaissent sous forme de plantes-liches bien plus tard dans la campagne.)

La base de l'escalier s'ouvre sur un gouffre dans la terre, la source du dieu-vigne. Traverser le trou pour aller vers la zone H-5 est assez facile, même si l'erreur ne pardonne pas. De longues vignes mal en point franchissent le gouffre pour conduire à l'autel ; les PJ

doivent juste avoir le courage de marcher ou ramper sur celles-ci (tests d'Agilité DD 5). Les personnages ratant le test peuvent tenter de s'accrocher désespérément aux vignes (JS Réflexes

LA LAME-DÉMON

Pour pouvoir manier l'épée, un personnage doit d'abord maîtriser le démon (test de Présence DD 15). S'il échoue à ce test, le PJ doit concentrer toute sa volonté sur la maîtrise de l'épée, une tâche épuisante qui diminue son score de Présence de 1d3 points. Si le PJ obtient une maladresse à son test, ou si sa Présence descend à 3 ou moins, la lame prend le contrôle du personnage avec pour objectif de causer le plus de chaos et de destruction possible. La lame reste sous l'emprise de son précédent maître tant que le PJ n'a pas été désarmé ou tué.

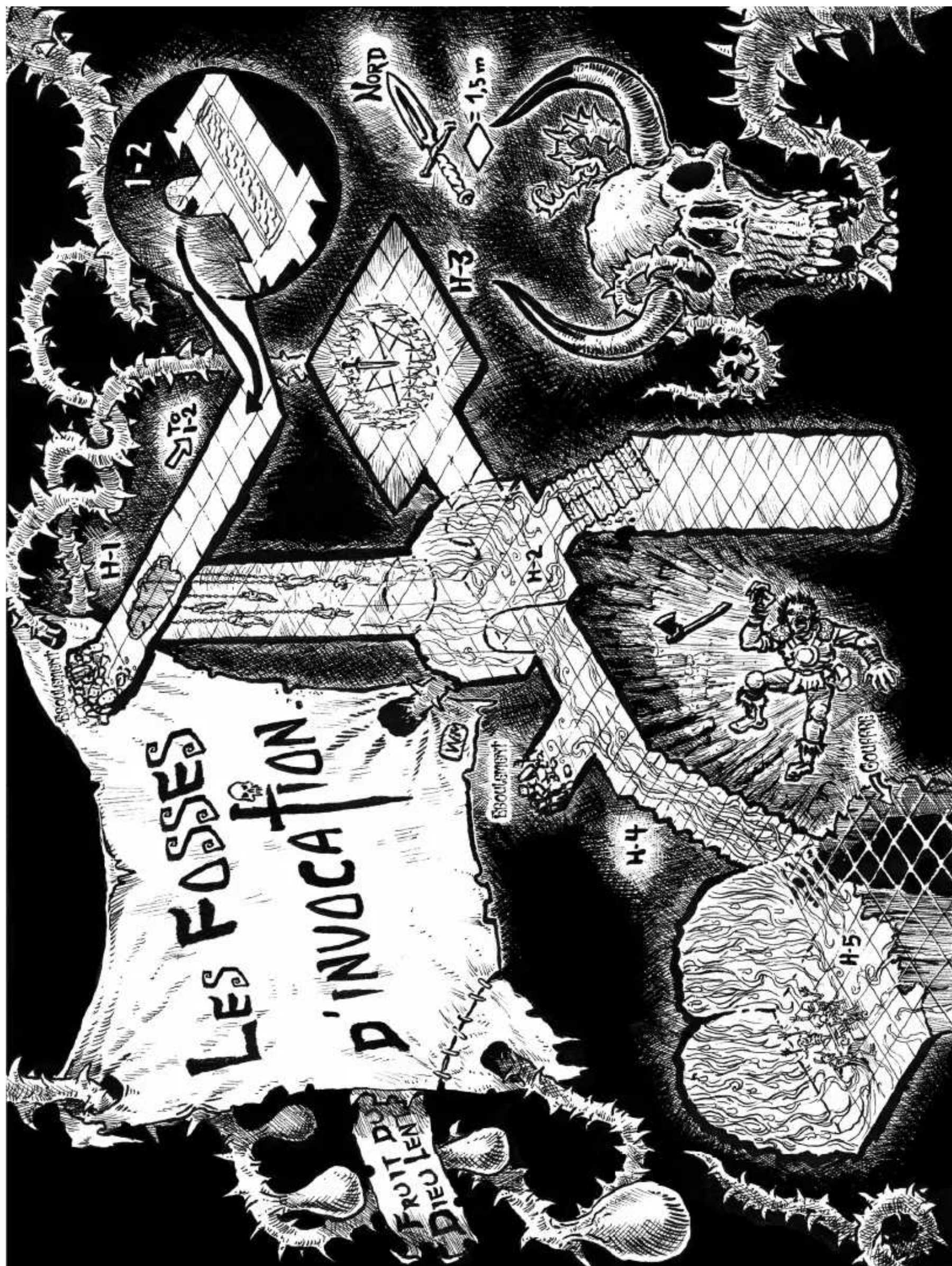
Les personnages peuvent récupérer les points de Présence perdus de deux manières : le repos (récupération de 1 point par jour), ou en utilisant la lame pour provoquer ruine et chaos (récupération de 1 point de Présence par créature intelligente tuée, ou pour tout acte destructeur commis au nom du Chaos). La nature précise de ces actes est laissée à l'appréciation du juge mais devrait être raisonnablement grave.

L'épée possède des capacités télépathiques limitées (portée 6 m), et le juge est encouragé à interpréter ces affrontements de volontés. L'épée peut faire montre d'un charme diabolique, mais cette façade dissimule un désir irrésistible de commettre des actes cruels et de faire du mal aux êtres vivants.

La lame-démon inflige les dégâts d'une épée à deux mains, capable de frapper les créatures magiques, éthérées et astrales. Quand elle est maniée par un PJ d'alignement chaotique, la lame est enveloppée de flammes bleu-vert infligeant 1d3 points de dégâts supplémentaires aux créatures sensibles au feu.

Enfin, en imprimant sa volonté une fois de plus, un personnage peut déclencher les effets suivants. Remarque : chaque effet spécifique nécessite un test de Présence additionnel ou un sacrifice de Présence. (Par exemple, si un personnage souhaite augmenter le bonus d'attaque de l'épée de +1 pour un combat et veut aussi lancer bouclier magique, il doit réussir deux tests de Présence DD 20 ou sacrifier deux fois de suite les points de Présence requis.)

- **Test de Présence DD 20, ou 1d5 points de Présence :** La lame octroie un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dégâts pour la durée du combat ; *bouclier magique* (test d'incantation 1d20) ; +3 à un jet de sauvegarde.
- **Test de Présence DD 25, ou 2d5 points de Présence :** La lame octroie un bonus de +3 au jet d'attaque et aux dégâts pour la durée du combat ; *projectile magique* (test d'incantation 1d24) ; annuler un coup critique.
- **Test de Présence DD 30, ou 3d5 points de Présence :** La lame octroie un bonus de +5 au jet d'attaque et aux dégâts pour la durée du combat ; *dissipation de la magie* (test d'incantation 1d30) ; soigner le porteur de 1d5 dés de vie.



DD 10), sous peine de tomber vers leur funeste destin.

Sinon, le gouffre escarpé représente un saut de 4,5 m, avec des bords de pierre friable. Les personnages refusant de faire confiance aux vignes peuvent tenter de sauter par-dessus le gouffre (test de Force DD 15), mais ceux qui échouent n'ont aucune chance de se rattraper : la pierre s'effrite sous leurs mains, envoyant les PJ hurlant dans les profondeurs obscures.

Zone H-5 – Le visage du Dieu Lent : *Un bloc de pierre brute se dresse au milieu d'une masse de vignes épaisses. Quatre squelettes enchevêtrés dans celles-ci se tiennent tout autour de la pierre comme*

du malin. Chaque squelette est cinquième d'un être, plus grand et plus long qu'un homme mais avec la tête d'un taureau, d'un ours ou d'un oiseau, dont la carcasse blanchie est en position de vénération impie.

Des douzaines de globes verts charnus sont suspendus tout autour de la pièce. Le sol de la pièce est couvert d'une épaisse soupe de vignes pourries et de sève.

Les vignes sont la manifestation d'une créature d'un autre monde totalement étranger aux races elfes, naines ou humaines, mais si puissante qu'on peut la qualifier de dieu. Elle perçoit le temps à une échelle glaciaire : les années sont perçues comme de brefs instants, et des siècles entiers passent tels de lents jours d'été.

Curieux de la notion de culte, le Dieu Lent simule un sacrifice avec les cadavres squelettiques de 5 hommes-bêtes. Bien qu'immobiles aux yeux des PJ, les horreurs grimpantes rejouent lentement un rituel pendant une éternité.

Les horreurs grimpantes ignorent les PJ (qui sont à peine perceptibles pour le Dieu Lent), à moins que les personnages n'interfèrent avec le rituel ou ne tentent de s'emparer d'un des fruits (littéralement, le corps et le sang de leur dieu). Alertées, les horreurs attaquent les PJ avec une rapidité surprenante. La « victime sacrificielle » se reconstruit elle-même, et les 5 horreurs grimpantes combattent pour repousser les PJ.

Les globes charnus pendant des vignes sont les fruits du Dieu Lent. Les personnages mangeant ne serait-ce qu'une bouchée tombent dans le coma pendant 1d4 heures. Pendant leur période d'inconscience, ils sont les témoins de la présence du Dieu Lent et,

à leur réveil, se voient transformés (lancer 1d5) :

1d5 Bienfaits du Dieu Lent

- 1 +1d3 en Présence
- 2 *Injonction*, comme le sort de clerc (1d16), 2/jour
- 3 +1d3 en Endurance
- 4 *Imposition des mains*, comme la capacité de clerc (1d14), 3/jour
- 5 +1d3 en Chance

Les personnages qui mangent une deuxième fois des fruits tombent dans le coma (et ne peuvent plus être réveillés par des moyens communs ou magiques) pour 1d3 ans. Ceux qui en mangent une troisième fois sont engloutis dans la personnalité de la plante, émergeant des décennies plus tard comme agents du Dieu Lent.

Horreurs grimpantes (5): Init +2; Att vigne +2 corps-à-corps (1d4); CA 13; DV 2d10; PV 10 chacune; Mvt 6 m; Act 2d20; AS enchevêtrement (1d6 de dégâts automatiques au round suivant si les deux attaques de vignes réussissent; test de Force DD 15 pour s'échapper); JS Vig +2, Réf +0, Vol +2; AL C.

On fait partie de la bande!



La bande des aventuriers, bien sûr!
Rejoignez-nous dans les pages des aventures
Dungeon Crawl Classics. Indépendantes, inédites,
adaptables à tout univers, et inspirées par



DCC IDR

DUNGEON CRAWL CLASSICS

NAVIGATEURS SUR UNE MER SANS ÉTOILES

N°01 : UNE AVENTURE DE NIVEAU 0 PAR HARLEY STROH

Depuis la nuit des temps, les gens de votre village triment dans l'ombre d'une ruine cyclopéenne. D'origine inconnue et source d'innombrables superstitions, cette bâtisse a toujours été considérée par les habitants comme un mystère qu'il était plus prudent d'ignorer.

Mais depuis peu, quelque chose s'agite sous les blocs de pierre. Des hommes-bêtes hurlent dans la nuit, et des habitants du village sont enlevés dans leur sommeil. Sans héros pour vous défendre, qui se lèvera pour résister à l'obscurité qui menace de vous engloutir ? Les secrets du Chaos sont à votre portée, mais quel en sera le coût pour votre âme ou votre santé mentale ?

Navigateurs sur une mer sans étoiles est une aventure d'introduction au jeu de rôle *Dungeon Crawl Classics*. Elle met aux prises une bande d'aventuriers de niveau 0 avec l'héritage des Seigneurs du Chaos et ses hordes corrompues. En explorant les ruines, les personnages découvriront d'antiques cryptes, une mer souterraine et une ancienne ziggourat, où les attendent fortune mais aussi dangers mortels.

