

EXPÉDITION VERS LE PLATEAU INTERDI

Ce scénario est fait pour des personnages de niveau intermédiaire à élevé (niveau 8 à 12).

Préambule

Il y a une décennie, Yvon D'Arlen, un noble dilettante et aventurier accompli, est revenu seul survivant de l'expédition Mortimer-D'Arlen, destinée à découvrir le Plateau Interdit, un lieu du plan des [Terres des Bêtes](#) jusqu'alors inexploré.

A l'époque, il a exposé ce succès fort coûteux devant l'assemblée de la S.S.S. (Société des Savants de Sigil), en insistant sur les périls mortels que son équipe a rencontrés. Il a notamment révélé l'existence sur le Plateau de gigantesques créatures reptiliennes (dinosaures), inconnues partout ailleurs.

Il a néanmoins menti sur ce qui est réellement advenu de son équipe. Si deux expéditionnaires sur six ont effectivement succombé aux dangers naturels du plan (chute lors d'une escalade et morsure d'un spinosaure), le sort des trois autres est plus sombre encore. L'un d'entre eux, Mortimer, exposé à l'influence du plan, a disparu dans la nature. Quant aux deux autres, c'est d'Arlen qui a dû se résoudre à les tuer. Le Plateau comporte en son centre une presque-île bordée de sycomores et baignant dans une obscurité totale. La prêtresse aasimar Bénédicte et le chasseur humain Rodger se sont aventurés dans ce lieu et en sont revenus parasités par des Entités ténébreuses profondément maléfiques. D'Arlen a donc tué ses deux compagnons et dissimulé à tous l'existence de ce passage. Il a agi ainsi pour éviter la propagation du Mal résidant dans ce lieu, sans jamais comprendre la nature de cette anomalie.

Le soltif est que cette presque-île comportait jadis un portail entre deux strates des Terres des Bêtes : Krigala la diurne, où se situe le Plateau, et Karasuthra la nocturne. Ce portail a été détruit

et la déchirure planaire qu'il a laissée rend possible de façon intermittente le passage entre le Plateau, le Plan de l'Ombre et un monde Primaire où vit une culture pré-colombienne. Cela a produit une interpénétration entre ces trois mondes :

- des dinosaures se sont aventurés dans les deux autres mondes,

- une tribu Primaire vit désormais sur le Plateau sous forme d'hommes-bêtes cannibales ;

- des créatures du plan de l'Ombre se sont introduites dans les deux autres mondes. Ne pouvant s'exposer à la nature du jour, elles l'ont fait en "colonisant" des créatures autochtones, prenant le contrôle de leur esprit et les rendant malfaisantes.

Dix ans plus tard, le professeur Terrynas, un savant Greffier appartenant à la même société de savants que d'Arlen, annonce son intention de monter sa propre expédition vers le Plateau.

Ne se doutant pas de ce que son prédécesseur a dissimulé, il veut quant à lui vérifier une hypothèse qui pourrait changer la représentation de la cosmologie planaire. Il a à juste titre la conviction que le Plan de l'Ombre est beaucoup plus qu'un simple demi-plan perdu dans l'Ethéré, mais plutôt un plan majeur ayant une fonction comparable aux plans Astral et Ethéré¹.

Ses recherches bibliographiques et ses calculs mathématiques l'ont amené à cette hypothèse. Sans preuve tangible, il ne veut absolument pas se ridiculiser. Un entretien mené par le chercheur avec un ténébrisse, natif du plan de l'Ombre, y rapporte la présence dans ce monde d'une créature étrangement similaire aux

¹ Cette place du Plan de l'Ombre comme frontière entre tous les autres plans est celle contenue dans le manuel des plans de la 3ème édition de D&D, évolution par rapport à celle de la 2ème édition.

dinosaures du Plateau décrits par d'Arlen. Terrynas et son élève, Sansétoile, sont persuadés que ces créatures pourraient constituer la preuve de passages entre le plan de l'Ombre et les plans Extérieurs, ce que la cosmologie actuelle ne permet pas. Si le Plateau était réellement connecté au plan de l'Ombre, il s'agirait d'une preuve.

Ils gardent donc pour eux ce qu'ils espèrent réellement découvrir lors de ce périple.

Résumé du scénario

Les pjs sont engagés par le professeur Terrynas pour accompagner son expédition vers le Plateau Interdit.

Yvon D'Arlen tente de décourager Terrynas et son équipe de s'engager dans cette entreprise, insistant sur les dangers mortels auxquels ils s'exposent. Ne parvenant pas à les dissuader, il essaye de saboter l'expédition Terrynas, allant jusqu'à empoisonner le professeur lui-même.

Malgré tous les préparatifs, c'est donc en catastrophe que les pjs s'engagent dans ce voyage, avec une équipe et un matériel réduits. C'est Estrella Sansétoile, la disciple, qui commande l'expédition.

Lors de la première partie du voyage, l'équipée s'expose à plusieurs des dangers naturels de ce plan :

- le tumulte d'une descente en bateau sur le fleuve Océan ;
- l'hostilité d'une traversée de la jungle ;
- la brûlure du soleil qui écrase la savane ;
- la chute mortelle que risque toute personne qui escalade des falaises menant au Plateau Interdit.

Devant sécuriser les recherches et prélèvements de la savante Sansétoile, les pjs sont confrontés aux créatures du très vaste Plateau Interdit : des dinosaures, des placides herbivores jusqu'aux mortels tyrannosaures.

En s'aventurant plus avant dans le Plateau, l'expédition découvre ce que d'Arlen a caché. Principalement, l'existence d'une presqu'île au centre de la zone, sur laquelle l'obscurité règne. Cette zone constitue un passage vers le Plan de l'Ombre et un monde Primaire où vit une peuplade pré-colombienne.

Ils y découvrent les indices attestant de la contiguïté de ces mondes comme l'espéraient Terrynas et Sansétoile.

Pour ceux qui reviennent vivants de ce voyage, ils reçoivent tous les honneurs de la part de la communauté des savants, se faisant également un nom auprès des arpenteurs des plans.

La linéarité de l'expédition est complexifiée de plusieurs manières :

- l'influence que peuvent avoir les Terres des Bêtes sur les pjs, susceptible de les changer en êtres sauvages ;

- la compréhension progressive qu'ils peuvent acquérir de l'objectif réel de leur expédition ;

- le parasitage d'un ou plusieurs membres de l'expédition par un Esprit du plan de l'Ombre.

Ambiance et influences

Pour les préparatifs de l'expédition, les références sont les romans de Jules Verne ("Voyage au centre de la terre", "Le tour du monde en 80 jours"...).

Yvon d'Arlen, qui tente de dissuader toute nouvelle tentative d'expédition vers le Plateau sans expliquer pourquoi, est directement inspiré par le professeur Dyer, dans "Les montagnes hallucinées" de HP Lovecraft.

Dans les Terres des Bêtes, l'ambiance de navigation et de parcours dans la jungle est tirée du film "Aguirre, la Colère de Dieu" de Werner Herzog et du livre "Au coeur des ténèbres" de Joseph Conrad.

Sur le Plateau Interdit et à la croisée des mondes, les références sont "King Kong" de Peter Jackson, "Jurassic Parc" de Steven Spielberg et "Cannibal Holocaust" de Ruggero Deodato.

Le passage entre les mondes et le "parasitage" par des Entités maléfiques de ceux qui font incursion dans le Plan d'Ombre sont des références aux séries "Twin Peaks" et "Stranger Things".

Premier Acte : les préparatifs de l'expédition

Le recrutement

La manière dont Terrynas ou Estrella Sansétoile rencontrent les pjs importe peu. Ils les invitent dans tous les cas dans leur « base », pour leur expliquer leur mission et leur faire une offre de recrutement.

Le professeur Terrynas est un savant humaniste qui réalise l'idéal Greffier de rechercher les failles du multivers. Pour cela, il a étudié bon nombre de sciences et d'arts durant sa longue carrière mais est régulièrement sorti de son existence de lettré pour parcourir le multivers. A 62 ans, il porte sur son visage les traces d'une vie de recherche et d'expéditions.

Estrella Sansétoile fait aussi partie de la faction des Greffiers et, du haut de ses 28 ans, elle est la **disciple de Terrynas**. A l'heure actuelle, elle recrute l'équipe. Elle a beaucoup étudié, ici et dans les bibliothèques des Greffiers, où ses parents travaillent. Elle a suivi les enseignements de nombreux maîtres sigiliens, comme Tripicus ou la warlock githyanki Irgzia. De ce fait, elle est actuellement assez connue dans le monde des savants, aussi bien que dans celui des aventuriers, dont elle loue souvent les services. Son laboratoire de recherche se trouve au deuxième étage de la « base » de Terrynas.

La base est une vieille bâtisse un peu déglinguée située dans le Quartier des Guildes. Elle a jadis été une antenne de la Guilde des Inventeurs. Elle sert à présent de lieu de recherche et d'habitation pour le vieux savant et sa disciple. Elle est encombrée de tous les livres (majoritairement sur les mathématiques, les plans, les mystères), cartes et l'équipement que le professeur Terrynas a accumulé. Y sont également stockés des œuvres d'art et des inventions : une maquette du multivers ; un étheroscope ; une sculpture de dieu mort Enkil ; une carte de Méchanus ; une cloche d'exploration sous-marine...

La présentation de la mission : Terrynas et Sansétoile présentent avec enthousiasme leur projet d'exploration des Terres des Bêtes,

jusqu'à l'inaccessible Plateau Interdit, qui n'a été atteint qu'une fois.

Ils mentionnent la navigation, la traversée d'une nature hostile l'escalade, les dinosaures. Leur discours porte particulièrement sur ces mystérieux reptiles qui résident sur le Plateau Interdit. Ils espèrent pouvoir en ramener un spécimen empaillé devant la Société des Savants de Sigil, en faisant usage d'un sortilège de *rétrécissement* et d'un *sac sans fond*.

Les pjs peuvent être recrutés pour une compétence particulière (ex: navigation, escalade, chasse, soins, connaissance de la nature...) ou, à défaut, pour défendre l'expédition contre les bêtes sauvages et autres dangers du plan.

Expliquant l'importance de cette expédition, ils précisent que ce voyage devrait durer sans doute 8 semaines aller et retour.

Les deux savants ont réussi à obtenir des financements considérables, notamment de la part de la faction des Greffiers, mais aussi de mécènes privés.

C'est pourquoi, si les pjs se montrent intéressés, les savants sont fiers d'annoncer disposer d'un budget conséquent. Ils peuvent payer chaque pj 2 000 pièces d'or par personne, en plus de l'équipement et des vivres.

Des savants bien secrets : le professeur et son élève ne révèlent pas aux pjs leurs recherches ni l'hypothèse relative au plan de l'Ombre qui les pousse à engager cette expédition. Le motif qui les pousse à agir ainsi est qu'ils ne veulent pas être devancés par des concurrents, ni divulguer leur théorie avant de l'avoir étayée de preuves.

Lorsque les pjs se montrent curieux, Terrynas et Sansétoile les renvoient à leur statut d'employés, leur demandant de se concentrer sur leur travail (d'exécutants). Les savants ont tendance à durcir le ton, adoptant un comportement autoritaire.

Durant l'expédition, les pjs peuvent s'apercevoir qu'Estrella n'apparaît pas aussi surprise qu'eux lors d'événements mystérieux en lien avec le plan de l'Ombre.

Elle nie néanmoins le plus longtemps possible, pouvant cependant changer d'attitude si elle est en danger de mort et une fois arrivée sur le Plateau. Elle peut alors révéler aux pjs les enjeux cosmologiques de leur découverte.

Présentation à la Société des Savants de Sigil

Si les pjs acceptent, Terrynas et Sansétoile les invitent deux jours plus tard devant la Société des Savants de Sigil. Ils doivent y faire l'annonce officielle de leur projet d'expédition, de ses enjeux, et de la constitution de l'équipe.

La Société des Savants se trouve dans le Quartier des Gratte-Papier, juste en face du Trianon. Il s'agit d'un bâtiment appartenant à la Fraternité de l'Ordre et rassemblant aussi bien des universitaires fréquentant uniquement les bibliothèques que des explorateurs goûtant régulièrement au terrain. Les sages, savants et chercheurs qui y viennent sont tous membres de cette Société. Il s'agit de l'élite Sigilienne en matière de connaissances. Si les plans sont un champ d'investigation important, les thèmes étudiés par cette Société de Savants sont variés, allant de l'armement utilisé il y a 2300 sur les champs de bataille de la deuxième strate de la Gaste Grise, le potentiel de la vapeur en matière de propulsion...

Evidemment, la faction des Greffiers, pour qui la découverte des lois du Multivers est l'objectif numéro un, est particulièrement représentée dans cette Société. Le factol Hashkar en est même le président depuis 46 ans. Pour cette raison, sa faction finance l'entretien du bâtiment et ses personnels permanents.

Les membres de cette Société sont très divers, parfois rivaux, et les débats sont parfois houleux. Lors de la session de ce jour, présidée par Hashkar, sont présents une centaine de personnes : une quarantaine de membres, plus des gardes du corps, porteurs et étudiants. Ils sont installés dans l'amphithéâtre Louis Malherbe (du nom du fondateur de la S.S.S.).

Sont notamment présents l'ursinal Tripicus (spécialiste du plan Primaire), Deffa (inventeuse gnome), le factor Amok Dafior (bibliothécaire

des Cours de Justice), la githyanki Ingzia (spécialiste des navires astraux et des spelljammer), Yvon D'Arlen (amateur de science, mécène, et membre d'une branche cadette d'une prestigieuse famille de Seigneurs Dorés).

Estrella Sansétoile et le professeur Terrynas, se tiennent sur l'estrade, à côté d'Hashkar. Ils **présentent leur expédition**, en rendant hommage à Mortimer et D'Arlen. Ils annoncent avoir établi leur itinéraire à partir des notes et de la cartographie de ces illustres prédécesseurs. Ils font une présentation détaillée des étapes prévues, et de tout ce qui est connu sur les Terres des Bêtes, la strate de Krigala et le Plateau Interdit en particulier.

Une fois la présentation terminée, **le vieux d'Arlen prend la parole, tentant de dissuader son confrère de lancer son expédition**, d'abord au motif qu'il n'y aurait rien de plus à découvrir sur le Plateau. Sa voix se brise lorsqu'il évoque ensuite le danger de mort vers lequel Terrynas précipite son équipe.

Terrynas ne se laisse nullement décourager et enchaîne, comme en réponse, par la présentation de son équipe.

Il y fait office d'expert en zoologie, tératologie et climatologie². Les autres participants sont :

- son élève Sansétoile, spécialiste en cartographie, topographie et géologie ;
- David Lemourne capitaine du bateau ;
- Adamok Ebon, chasseuse ;
- Lissandra, exploratrice³ ;
- les pjs ;
- deux frères bariures, Jek et Tek, un demi-orque, Ougz, et une ogresse, Ilizène, porteurs du matériel.

Terrynas est convaincu que la solide équipe qu'il a constituée est taillée pour affronter les dangers auxquels celle de Mortimer et d'Arlen n'a pas résisté. C'est une accusation implicite "d'impréparation" de la part des pionniers. Il interprète la mise en garde du vieil explorateur comme la

² Si les pjs se renseignent sur les précédentes recherches de Terrynas, rien de tout cela n'est faux, mais le vieil homme est surtout un spécialiste de planologie et de cosmologie.

³ Surtout connue à Sigil du surnom de "Chercheuse de portail".

jalousie d'un homme craignant de voir son exploit éclipsé.

La soirée se termine par un cocktail festif, auquel d'Arlen ne reste pas.

Préparatifs et sabotage

Libre au MJ de déterminer combien de jours se passent entre la réunion de la Société des Savants et le départ de l'expédition. Plusieurs jours, *a minima*, de manière à ce que l'équipe puisse faire les derniers préparatifs.

..... Préparatifs et recherches

Si les pjs effectuent des **recherches sur les Terres des Bêtes**, en passant par leurs moyens habituels de renseignement ou en questionnant leurs employeurs, le MJ peut distiller les informations relatives au plan des Terres des Bêtes (cf. intro du deuxième acte).

Si la majeure partie du matériel est déjà prête, Terrynas et Sansétoile peuvent mettre les pjs à contribution pour **effectuer les derniers achats utiles à l'expédition**. La liste est importante mais permet théoriquement de parer aux différentes de chacune des parties du voyage.

L'inventaire de l'expédition

- Matériel de cuisine, outres d'eau, vivres (rations sèches) ;
- Équipement de chasse (4 arcs longs et 120 flèches, pièges de trappeurs) et de pêche (filet) ;
- Matériel d'escalade (cordes, grappins, pitons, piolets, chaussures d'escalade) ;
- Longue-vue, loupe ;*
- Marteau, pelles, pioches, perche, pince, pied de biche, machette ;*
- Tentes et couvertures, hamacs ;
- Tenues de pluie ;*
- Trousse de soin, *cinq potions de guérison des maladies* et une trentaine de charmes de sang⁴ ;
- Dispositif de flottaison + seuu ;*

⁴ Objet magique sigilien prenant la forme d'une petite larme rouge, qui fond sur la langue et restaure 24 points de vie.

- Sacs de conservation pour les prélèvements organiques, herbier, petites cages, carnets de note, parchemins de cartographie ;
- cartes d'exploration et boussole planaire⁵ ;
- Torches, lanternes, briquets à amadou, pierre de lumière éternelle.

Les pjs, du fait de leur expérience d'arpenteurs des plans, peuvent avoir d'autres idées. Ils peuvent faire des achats par leurs propres moyens ou, s'ils savent se montrer persuasifs, pousser leurs employeurs à les financer.

Le matériel est stocké dans des caisses en bois qui seront convoyées par les porteurs, sur la jonque amarrée sur "le Fossé" durant les deux derniers jours précédant le départ.

Les pjs peuvent s'étonner, s'ils regardent de près le contenu des caisses ou le listing d'inventaire, de la présence du matériel d'éclairage. S'ils interrogent leurs employeurs, ceux-ci mentent, invoquant la nécessité de "parer à toute éventualité".

Les carnets et les cartes établis par d'Arlen à l'issu de son expédition, sont normalement archivés à la bibliothèque de la Société des Savants de Sigil. Le professeur Terrynas les a empruntés pour préparer son expédition et les conserve jalousement dans un coffre piégé magiquement, dans ses appartements. Il refuse de les montrer à ses employés.

Le compte-rendu de l'expédition Mortimer-d'Arlen

La partie véridique tient :

-à la composition de l'expédition, de six personnes : Mortimer, un explorateur demi-elfe ; Yvon d'Arlen, un explorateur humain ; Bénédicte, une prêtresse aasimar ; Rodger, un chasseur humain ; Nilak, un porteur bariaure ; Touloktey, un guide githyanki ;

-à l'itinéraire de l'expédition, passant par la ville-portail de Faunel, remontant à pied le long du Fleuve Océan, traversant la jungle, la savane, escaladant les montagnes menant au Plateau – à chaque étape, les dangers rencontrés sont retranscrits :

⁵ Il n'y a pas de Nord magnétique sur les Terres des Bêtes mais cet objet, semi-mécanique, semi-magique, fonctionne dans ces conditions.

-au changement primal qui a affecté Mortimer, lui conférant des traits de loup et l'amenant régulièrement à s'éloigner du campement ;

-aux reptiles qu'il nomme dinosaures, abondamment illustrés dans les carnets, notamment des brontosaures, des vélociraptors, un ornithomes, des stégosaures et des spinosaures ;

-la mort de Touloktey, dévoré par un spinosaure, et de Nilak mort dans une chute d'escalade.

Les mensonges : D'Arlen a délibérément faussé les cartes et les informations sur l'itinéraire emprunté dans la jungle, pour égarer toute personne qui voudrait accéder au Plateau.

Il dissimule l'existence et la visite de la zone obscure sur l'îlot central.

Il ment sur la cause de la mort de Bénédicte et de Rodger, prétendant qu'ils ont succombé à la fièvre jaune. En réalité, D'Arlen les a tués dans leur sommeil sur le trajet du retour, après avoir compris qu'ils n'étaient plus eux-mêmes, et qu'ils complotaient quelque chose.

Enfin, si Mortimer a effectivement répondu à l'appel de la Nature sur le trajet du retour, D'Arlen a prétendu qu'il était mort, emporté par des sables mouvants sur le Plateau. Il cache qu'il l'a poursuivi pour tenter de le tuer et qu'il a envoyé durant l'année qui a suivi trois bandes d'aventuriers pour le trouver et le tuer, pensant qu'il était lui aussi corrompu. Mortimer a survécu à ces périls et n'est pas corrompu. Simplement, sous l'influence du plan, il est devenu bien plus sauvage.

Une version très parcellaire du compte-rendu officiel peut être retrouvée dans les journaux de l'époque ou en interrogeant des membres un peu âgés de la Société des Savants de Sigil.

Ce qui est davantage visible dans la base, c'est le **plan de l'expédition Terrynas**, précisant ses étapes. Des cartes et des notes permettent de saisir le trajet, la durée estimée à 8 semaines (dont 2 semaines et demi de trajet aller, trois semaines sur place et 2 semaines et demi de trajet retour) et les risques du parcours.

Rien n'apparaît de l'hypothèse des deux savants et des références au plan de l'Ombre. Ces éléments ne sont évoqués à haute voix par les

chercheurs que dans les cas où ils se pensent tout à fait seuls. **Les écrits qui y sont relatifs se trouvent dans le coffre piégé magiquement de Terrynas**, dans sa base :

-des diagrammes et équations, permettant, pour une personne disposant de solides connaissances des plans et en mathématiques, d'appréhender que le plan de l'Ombre serait une réalité intermédiaire entre plan Primaire et les plans Extérieurs, à l'image du plan Astral. Un génie en mathématiques pourrait trouver une faiblesse dans ces équations, et la corriger, pour établir que le plan de l'Ombre est aussi une interface entre les mondes du plan Primaire et une infinité de versions alternatives ;

-le compte-rendu d'un entretien avec Hr'tebek, un ténébrisse⁶, décrivant l'existence sur le plan de l'Ombre de créatures reptiliennes gigantesques. Une description est donnée d'un spécimen particulier, largement soulignée au crayon avec l'annotation "stégosaure", terme mentionné dans le carnet de D'Arlen. Cela permet de supposer qu'un passage vers le plan de l'Ombre pourrait exister sur le Plateau.

A noter que le coffre contient également l'ensemble des financements restants, dont le salaire de tous les membres de l'expédition, soit l'équivalent de 15 000 pièces d'or. Si cet argent disparaît, la voyage pourrait tourner court.

Suite à son intervention devant la Société des Savants, **les pjs peuvent chercher à rencontrer d'Arlen** pour en savoir plus. S'ils ont suffisamment en étiquette ou en diplomatie, celui-ci peut les recevoir et leur révéler à mots couverts n'avoir pas tout dit à l'époque.

Si les pjs n'ont pas le crédit suffisant pour le rencontrer en personne, il peut leur adresser un homme de main porteur de ce même message : les dangers du Plateau ne se limitent pas aux grands sauriens mais à des choses bien plus sombres, qui ne devraient pas avoir leur place dans un plan Supérieur. Il insiste sur le fait que ce qui dort là-bas ne doit pas être réveillé. Il n'en dira pas plus.

⁶ Créature native du plan de l'Ombre.

.....
Sabotage

Entre la présentation devant la S.S.S. et le jour prévu pour le départ, **D'Arlen engage plusieurs actions pour empêcher le départ de l'expédition**. Il en passe par des intermédiaires pour éviter qu'on ne puisse remonter jusqu'à lui. Il a déjà tué pour éviter que le mal qui vit là-bas ne se propage, et quoique bienveillant en réalité, va assez loin pour mettre en échec ce projet :

- tenter de corrompre l'un ou l'autre des pjs - en le recrutant aux mêmes dates pour un salaire doublé et pour un simple travail d'accompagnement d'une caravane marchande. Si les pjs ne comprennent pas spontanément qu'il y a quelque chose qui cloche, le recruteur pourrait exiger du pj de ne révéler sa défection à son actuel employeur qu'au jour du départ ;

- il en fera de même avec succès pour plusieurs pnjs (le demi-orque, l'ogresse et Lissandra), en usant de procédés divers ;

- empoisonner Terrynas à trois jours du départ, par une substance magique non létale mais le faisant tomber profondément malade, le clouant au lit durant plusieurs semaines. Aucune autre guérison que naturelle n'est efficace contre cette étrange affliction ;

- saboter et couler la jonque la veille du départ, alors qu'elle est à moitié chargée et prête à partir.

Si **les pjs démasquent les manigances de D'Arlen**, en bluffant ou avec des preuves, celui-ci refuse d'en répondre... Considérant sa situation sociale, aucune chance que les pjs parviennent à le faire traduire en justice. La meilleure option est alors d'en parler à Terrynas et Sansétoile, qui auront les moyens de le faire mettre au ban de la Société des Savants.

.....
Départ précipité

Le départ est prévu lors de la vidange du Fossé par un portail gigantesque donnant sur le Fleuve Océan. Hors cette date, le bateau est trop large pour traverser un portail normal. En effet, l'une des extrémités de ce plan d'eau s'ouvre pour l'occasion en grand, évacuant les immondices

accumulées en laissant entrer l'eau claire du fleuve sacré des Plans Supérieurs.

Sans son navire et son savant principal, l'expédition ne devrait théoriquement pas partir. Mais Terrynas, écrasé par la fièvre, fait jurer à son élève de mener leur exploration à son terme, quel qu'en soit le prix.

Sansétoile rassemble ce qui reste du groupe pour organiser le départ : les pjs, le capitaine David Lemourne, la chasseuse lamelin Adamok Ebon, et les deux frères bariaures, Jek et Tek. Néanmoins, David Lemourne ne veut plus partir, souhaitant réparer son propre bateau. L'un des pjs ou, à défaut, l'un des bariaures, doit se préparer à assurer le pilotage.

Ce qui peut être sauvé des caisses de matériel est remonté des eaux acides du Fossé, au cours de plongées périlleuses en apnée. Les pjs peuvent participer. La partie de l'inventaire qui est en italique dans le listing *supra* est définitivement perdue. Le groupe procède au transvasement du matériel sur un rafiot plus petit et certainement moins sûr.

A ce stade, d'Arlen ne tente rien de plus. **Le MJ peut néanmoins jouer sur la paranoïa des pjs**. Notamment parce que la vidange du Fossé est l'occasion de la fête sigilienne de Grace. Bon nombre d'habitants de Sigil sont rassemblés autour du cours d'eau, déguisés. Les moins frileux comptent se baigner lorsque les eaux pures du Fleuve auront remplacé celles qui stagnent actuellement. Dans la foule, un arlequin semble diriger une arbalète dans la direction de l'embarcation toujours à quai... Mais il s'agit en réalité d'un adolescent jouant avec une arme factice.

Bientôt, un grondement se fait entendre, tandis que **La Dame ouvre un portail démesuré à l'extrémité du Fossé**. Les amarres sont larguées et le navire est emporté lentement avec un amas de détritrus vers cette gueule ouverte sur l'inconnu. Le flux se fait de plus en plus rapide et lorsque l'embarcation traverse le portail luminescent, chacun est pris dans un vortex liquide, dans une impression de vertige...

Deuxième Acte : Traversée des Terres des Bêtes

Conditions des Terres des Bêtes

Alignement : NB (C).

Strates : trois : Krigala (jour), Brux (crépuscule), Karasuthra (nuit).

Gravité, passage du temps et déplacements : normaux

Paysages : tous les types sont représentés, de la banquise au désert, en passant par la jungle et aux prairies tempérées.

Climat : extrêmement changeant et souvent extrême.

Taille : infinie, forme modulable par les divinités.

Magie : la présence de mortais, nuages vivants, fait échouer les sorts affectant l'atmosphère, le vent ou le climat, et ceux de *vol*, *lévitation*, *mur de vent*...

Tous les sorts de convocation font venir des animaux, qui pas nécessairement obéissants.

Les effets des sorts de nécromancie sont réduits comme s'ils étaient lancés par un joueur de sort d'un niveau inférieur. *A contrario*, sur Krigala, les sorts de feu sont renforcés (+1 point de dégât par dé).

Tous les animaux de ce plan sont immunisés aux sorts de contrôle des animaux.

Divinités : Stronmaus (géants des tempêtes), Aerendrie Faenya (elfes), Syranita (arakocra), Remnis (aigles et créatures volantes), Puchan (panthéon indien), Kura Okami (panthéon japonais), Habbakuk, Chislev et Zivilyn (panthéon de Krynn)...

Habitants principaux : toutes les variétés d'animaux, dont certaines versions géantes, célestes et/ ou douées de parole. Parfois guidés par un animal gardien, parangon de son espèce. ou par un sire animal, humanoïde quasi-divin aux traits semblables à cet animal⁷.

Les animaux célestes sont les suppliants des Terres des Bêtes. Ils sont immunisés à l'électricité et au poison, ont une résistance de 20 vs feu et froid et une guérison accélérée de 2. Certaines créatures magiques liées à la nature vivent sur ce plan (ex: centaure, licorne, léviathan, hommes-arbres).

Organisations principales : la faction du Signe de l'Un a son quartier général à [Faunel, ville-portail d'Outreterre](#) menant sur les Terres des Bêtes.

La guilde de la Vie Sauvage est à sa place ici.

Le Fleuve Océan

..... [Plongée dans le grand bain](#)

Une fois le portail passé, les pjs ont l'impression de tomber du haut d'une cascade. **Ils atterrissent au beau milieu du Fleuve Océan dans une grande gerbe d'eau**, qui déstabilise le bateau et est susceptible de faire tomber ses occupants :

-jet de pilotage pour le capitaine. S'il réussit avec un DD 25, le navigateur maîtrise parfaitement son embarcation. Avec un DD 20, le bateau tangue ou fait un tête-à-queue et il faut 1d6 rounds +1/ écart au DD 25 pour le maîtriser. En dessous de 20, le bateau se renverse : tout le monde tombe automatiquement à l'eau (cf. infra) ; 1d6x10% du matériel est perdu ; il faut un jet de natation DD 30 à un personnage seul pour rattraper le bateau et parvenir à le retourner, DD 25 si au moins deux pjs parviennent à coordonner leurs efforts ;

-si le bateau ne s'est pas renversé, un jet d'équilibre DD 15 à tous les pjs n'ayant pas déclaré s'attacher ou se cramponner. En cas d'échec, jet d'un d4 :

1 : le pj tombe dans le bateau et se blesse ;

2 : le pj tombe dans le bateau sur un camarade, risquant de l'entraîner dans sa chute (nouveau jet pour l'infortuné) ;

3 : le pj tombe à l'eau ;

⁷ Seuls les béjaunes confondent un sire animal et un visiteur affecté par le changement primal – voir encadré plus loin.

4: le pj se cogne sur un rocher en tombant à l'eau (3d6 dégâts de chute) et subit un malus de 5 au DD du jet de natation.

Toute personne qui tombe à l'eau perd définitivement 1d4-2 objets de son équipement personnel, déterminés au hasard pendant les trois premiers rounds dans l'eau.

Chaque round d'immersion dans ces eaux furieuses, un jet de natation est nécessaire pour ne pas boire la tasse et risquer de se noyer. Le DD est normalement de 15, de 10 pour qui est muni d'un dispositif de flottabilité ou se tient à quelque chose. Tout échec fait perdre 1d6 points de vie temporaires d'épuisement, de stress et de noyade.

Pour rattraper le bateau, un jet de natation DD 20 est nécessaire, à moins que le pilote ne parvienne à positionner l'embarcation sur la trajectoire du nageur (pilotage DD 20). Pour se hisser à bord depuis le fleuve, un jet d'escalade DD 20 est nécessaire, DD 10 si l'on reçoit l'aide d'une personne à bord.

..... La descente du fleuve

Les eaux scintillantes du Dieu-Fleuve courent ici comme un très large torrent de montagne. **Les eaux sont tumultueuses et nécessitent une attention constante du capitaine.** Certains passages, plus calmes, permettent qu'un pilote amateur prenne le relais, laissant au capitaine le temps de dormir. Néanmoins, le débit varie de façon imprévisible et peut nécessiter des interventions en urgence du capitaine.

A bord du bateau, la descente sur le fleuve prend trois jours. Si le navire est perdu, fabriquer un radeau nécessite de réussir des jets d'artisanat et prend 2d12 heures de travail. A défaut, longer le fleuve à pied, sur une telle distance, prend 10 jours et occasionne des rencontres dangereuses.

Le groupe fait **l'expérience perturbante du jour perpétuel et du climat extrêmement changeant** : passage d'un temps d'averse et de vent à un grand soleil puis à d'épaisses brumes, le tout en une heure de temps. Les pjs ayant la plus grande acuité visuelle discernent dans les nuages de gigantesques visages mouvants : il s'agit de mortais.

Le MJ peut émailler le parcours de descriptions, actions, conversations et impressions diverses, telles que :

-**surgissement d'un banc de poissons volants gigantesques**, au ras des flots et du bateau ;

-**passage d'une gigantesque ombre sous le bateau** : c'est un Léviathan, qui vagit un message inintelligible... ;

-**récit** par Estrella Sansétoile, dans un moment d'accalmie, **sur la vraie nature du Fleuve Océan** : un titan de la mythologie grecque, fils d'Ouranos et Gaïa, père de tous les fleuves et route entre les plans supérieurs.

Le changement primal

Séjourner sur les Terres des Bêtes est une expérience intense. Le temps nécessaire pour que ce monde exerce son influence dépend de l'alignement du personnage : 1d4+1 jours s'il est loyal ; 2d12 heures s'il est neutre ; 1d6 heures s'il est chaotique. Toute personne qui ressent ainsi l'appel de la Nature peut y résister ou répondre.

Celui qui résiste garde son apparence physique et reste maître de ses comportements mais souffre des effets naturels du plan qui émaillent son séjour et le présent scénario, tels que :

-sommeil difficile du fait du jour perpétuel, et en cas d'échec à un jet de vigueur DD 15, à des malus liés à un état fatigué ;

-inquiétude permanente due aux bruits de la forêt, à des ombres qui passent et, en cas d'échec à un jet de volonté DD 15, à de la paranoïa ;

-piqûres d'insectes générant des démangeaisons, rougeurs, et en cas d'échec à un jet de vigueur DD 15, une maladie du sommeil (état fatigué permanent et narcolepsie) ;

-infection à la moindre blessure : pas de guérison naturelle et en cas d'échec à un jet de vigueur DD 15, perte d'un point de vie supplémentaire par jour ;

- fièvre et diarrhée d'une journée en cas de consommation d'eau dans les cours ou trous d'eau⁸, et, en cas d'échec à un jet de vigueur DD 15, fièvre jaune, qui accroît encore la température, génère un état d'épuisement et tue le pj en 1d6 jours ;

⁸ à l'exception des eaux du Fleuve Océan, qui sont les plus pures du multivers.

-coups de soleil et, en cas d'échec à un jet de vigueur DD 15, insolation, générant un état d'épuisement tant que le corps n'a pas été rafraîchi.

Un pj ayant fait un tel choix ne peut pas revenir dessus par une simple décision rationnelle. Le MJ peut néanmoins lui proposer de nouveau cette alternative à l'occasion d'une épreuve particulièrement pénible ou mortelle, propice au réveil des instincts.

Celui qui répond à l'appel de la Nature, réveille ses instincts enfouis et s'adapte positivement au milieu naturel, perdant progressivement tout comportement civilisé.

1ère étape : le changement primal, l'apparence du pj change et il acquiert des traits animaux qui dépendent de sa caractéristique principale⁹, comme par exemple : force : ours ; dextérité : antilope ; constitution : éléphant ; intelligence : singe ; sagesse : hibou ; charisme : oiseau.

Le pj ne ressent plus les désagréments mentionnés précédemment.

Ensuite, s'il arrive que le pj agisse en harmonie avec sa nature animale lors d'une situation de stress, le MJ lui propose le même choix et, s'il accepte, le personnage franchit une nouvelle étape d'évolution. Plus il se laisse pénétrer par l'énergie du plan, plus ses capacités naturelles se développent. Son instinct prend le pas sur ses comportements conscients.

2ème étape : toutes les sensations semblent plus intenses. Selon la race de laquelle le pj emprunte ses traits, il acquiert le don vigilance, odorat, vision nocturne sur 18 m ou pistage. Il perd la capacité de lire et d'écrire.

3ème étape : le personnage se meut bien plus aisément. Selon la race à laquelle il emprunte ses traits, il acquiert le don course, acrobatie, athlétisme, discret ou la capacité de druide déplacement facilité. A un moment au hasard de la journée et sans que le joueur n'y puisse rien, le personnage quitte le groupe pour vagabonder dans la nature, revenant avec une proie ou tâché de sang s'il se change en prédateur.

4ème étape : le personnage acquiert l'empathie animale, comme s'il était druide. Il oublie toutes les langues supplémentaires qu'il connaît et parle sa langue maternelle avec la plus grande difficulté (jet d'intelligence DD 15).

5ème et dernière étape : le personnage devient un pnj et se réfugie dans la nature. Il lui reste parfois des bribes de conscience mais la plupart du temps, il vit comme un animal sauvage. Il ne veut plus jamais retourner à la civilisation.

Un sort de *protection contre le Bien* ou de *protection contre les effets planaires* permettent de couper une personne de cette influence et de reprendre la forme qu'on avait au jour de son arrivée dans les Terres des Bêtes¹⁰.

Une fois quittées les Terres des Bêtes, le changement perdure pour une durée égale au séjour.

Le groupe croise un bateau de négociants gnomes venus de Bytopie, remontant le Fleuve à la voile en sens inverse.

Si les pjs établissent le contact, son équipage a été attaqué par une harde de sangliers lors d'une halte.

Les gnomes préviennent le groupe du risque qu'il y a à entrer dans la forêt. Le commerce est possible avec eux, ce qui nécessite d'accoster sur une plage naturelle.

Six gigantesques espadons géants suivent le bateau et le bousculent par mégarde en chahutant les uns avec les autres. Cela provoque un nouveau risque de chute pour les occupants du navire (cf. « plongée dans le grand bain »).

La réaction naturelle de la chasseuse Adamok Ebon, si personne ne l'en empêche, est de prendre des harpons et de tirer sur ces poissons pour les dissuader d'approcher. Si Adamok ou un pj tuent un ou plusieurs espadons, ils peuvent faire d'excellentes grillades.

A noter que les espadons jouent sans comprendre le danger qu'ils font courir au bateau. Ce sont des créatures intelligentes et non belliqueuses *a priori* - il est donc possible en criant très fort, d'attirer leur attention pour leur

⁹ Cf. illustration figure 5 - le changement primal

¹⁰ Estrella Sansétoile dispose du premier de ces sorts dans son grimoire.

demander de s'éloigner, ce qu'elles font sans difficulté...

L'attitude du groupe vis-à-vis des animaux :

Selon le comportement des pjs à l'endroit des habitants du plan, la réaction de la nature et des animaux rencontrés est plus ou moins hostile. Cela est notamment déterminant pour la rencontre avec les lions.

Tuer un animal pour le manger ou se défendre est dans l'ordre des choses mais le chasser pour le plaisir, le sport, pour rapporter un trophée ou pour la science fait encourir l'hostilité du plan et de ses habitants.

Le feu permet d'éloigner toutes les bêtes sauvages.

Si un pj est sous les effets du changement primal et qu'il a pris les traits d'un grand prédateur, certains animaux rencontrés se montrent naturellement soumis, voire fuient à son approche...

Eaux dormantes

Suivant les indications cartographiques de la précédente expédition, le bateau bifurque à l'approche d'un large escarpement rocheux. Il **s'engage sur un affluent du Fleuve**, qui remonte dans les terres, sous le couvert d'une abondante frondaison. Les eaux y sont plus tranquilles et passent de l'argent translucide au vert épais et opaque.

Le trajet mène ensuite le navire **dans un bayou**, infesté de crocodiles et de piranhas.

Après avoir progressé quelques heures dans cet environnement marécageux, **un crocodile géant**, pour montrer sa suprématie sur ce territoire, **attaque le navire**. Nageant tantôt sous l'eau ou à sa surface, il fait des passages successifs, ouvrant sa large gueule à l'approche du bateau.

Les pjs doivent soit abandonner le navire soit combattre la créature. Le faire depuis le navire est particulièrement malaisé et les risques de chavirer sont constants.

A cet endroit, il n'y a guère qu'un mètre de fond et il est possible de se battre depuis l'eau, malgré le risque d'attaques sub-aquatiques. Heureusement pour le groupe, tandis que leur roi combat, les crocodiles normaux se tiennent à distance.

La jungle de Kriqala

Passer du bateau à la marche

Si les pjs ont su préserver le bateau de l'attaque du crocodile géant, l'eau n'a bientôt plus assez de fond pour continuer en bateau. L'expédition doit donc dans tous les cas poursuivre sa progression en marchant à travers la forêt.

Les caisses d'équipement sont réparties entre les porteurs et les pjs les plus solides, s'ils acceptent. Si ce n'est pas le cas, Estrella se montre très autoritaire pour imposer qu'un maximum soit emporté. Ce peut néanmoins être l'occasion de faire des choix, comme par exemple abandonner une partie des vivres en privilégiant chasse et cueillette... Cela peut aussi amener les pjs à s'interroger sur la présence de sources de lumière alors que cette strate connaît un jour perpétuel. Estrella insiste pour que cette partie de l'équipement ne soit pas laissée en arrière.

La magicienne utilise régulièrement ses cartes et **une étrange boussole planaire** pour s'orienter. Si le navire a chaviré ou que l'équipe a subi l'attaque du crocodile géant, il sera nécessaire de réparer cet objet avant de le faire fonctionner (jet d'artisanat).

La première partie du trajet forestier se fait dans la mangrove, dans 20 cm d'eau. La marche, particulièrement pour ceux qui portent des caisses, est exténuante. L'expédition avance à rythme lent. Il est régulièrement nécessaire de couper des lianes pour avancer.

L'environnement évolue en jungle épaisse de grands arbres, de lianes, de plantes grasses aux larges feuilles et de trous d'eau couleur émeraude.

Evènements et dangers naturels

Le MJ peut décrire **le climat torride**, la chaleur humide et les régulières averses de pluie.

En plus de fatiguer les organismes, cela peut faire pourrir les réserves de vivres. Si l'équipe n'y est pas vigilante, la contamination peut se propager à l'ensemble de la nourriture en quelques jours.

La marche et la touffeur intensifient la transpiration. Plus fortes qu'à l'accoutumée, les odeurs corporelles sont pénibles à ceux qui refusent leur animalité. Pour les autres, elles sont susceptibles de favoriser des rapprochements sensuels aux moments des haltes.

Les pjs entendent **de nombreux cris d'animaux et d'oiseaux**, qui passent et se parlent, se prévenant les uns les autres de l'arrivée des explorateurs.

Derrière la cacophonie, un pj qui en serait arrivé au niveau 4 du changement primal peut comprendre le sens de ces cris. Il peut aussi converser sommairement avec certaines bêtes : un toucan posé sur une branche, un suppliant grenouille qui observe le groupe, et même une bande de singes capucins, qui viennent voler de la nourriture dans les caisses lors d'une pause.

Impossible de discuter, par contre, avec les nuées de moustiques ou les tiques qui tombent des arbres, pour se repaître du sang des voyageurs. Les risques de maladie sont mentionnés dans la partie sur le changement primal. Les personnages acceptant leurs instincts trouvent naturellement le moyen de se protéger.

Les changements de la chasseuse : Adamok Ebon est un bon exemple de personne acceptant totalement sa part animale. Elle s'acclimate bien et prend certains aspects d'une panthère noire.

Elle se couvre de terre pour se protéger des insectes et se camoufler, fait tomber les tiques à l'aide de braises.

Déjà peu loquace en temps normal, elle parle de moins en moins. Ses regards se font inquiétants. Elle se poste dans les branches de hauts arbres lors des haltes et disparaît de longues heures en pleine nature.

Fausse route et maladie

En suivant les repères de la précédente expédition, **Estrella fait fausse route** tout en étant sûre de sa trajectoire. Elle ne consulte pas son équipe.

Un pj peut assister à une altercation à ce sujet entre Estrella et Adamok, laquelle pressent instinctivement de n'être pas dans la bonne direction. Elle finit néanmoins par obéir aux ordres de son employeuse.

Il faut de nombreux jours avant qu'Estrella ne reconnaisse ne pas trouver trace d'un repère prévu sur sa carte : une source d'eau claire bordée de roches de teinte rougeâtre. Assez tardivement en tout cas pour que l'équipée soit véritablement perdue.

En cherchant longuement sa route, l'expédition tombe à cours d'eau et doit en trouver dans la nature. Un personnage ayant un score important en survie sait que les eaux stagnantes doivent être bouillies, puis passées au charbon avant d'être consommées. A défaut, les pjs civilisés développent une diarrhée et **risquent une maladie mortelle, la fièvre jaune**¹¹.

C'est le cas d'Estrella, qui doit être portée et soignée, si certains pjs ont des pouvoirs magiques de *guérison des maladies*. A défaut, des compétences en herboristerie sont nécessaires pour trouver dans la nature, non sans difficulté, un remède. Il prend la forme d'une pâte, constituée à base d'une racine épaisse bouillie. Si aucun personnage n'a ces connaissances mais qu'ils se montrent sociables avec les animaux, une rencontre avec un groupe de singes capucins, dont un suppliant capable de parler, peut permettre d'apprendre une version simplifiée de ce remède.

Dans le même temps, **un tigre rôde dans la jungle** et est susceptible de s'en prendre au groupe, particulièrement à une étape où ils sont au plus mal et quand Ebon n'est pas à proximité.

Lorsque Estrella, et éventuellement les pjs malades sont de nouveau opérationnels, il reste à **trouver le moyen de sortir de la jungle**.

Il faut laisser les pjs chercher une idée, comme par exemple demander l'aide d'oiseaux capables de survoler la forêt ou grimper eux-mêmes au faite du plus grand des arbres de la forêt pour scruter l'horizon.

A défaut, Ebon part de longues heures puis revient et propose une route qui sera la bonne.

Le doute, à ce stade, peut subsister mais les cartes sont fausses.

¹¹ Cf. le changement primal.

La savane de Krigala

Marche sous un soleil de plomb

En sortant de la jungle, le paysage change radicalement. Les pjs distinguent quelques arbres épars mais surtout de hautes herbes et une terre aride.

Sans le couvert de la canopée, le soleil brûle la terre et ceux qui l'arpentent. Sauf à s'être protégés en se couvrant de terre et/ ou en portant un large chapeau... les pjs risquent des coups de soleil, puis une insolation (cf. changement primal).

Au loin, ceux qui ont une excellente vue discernent le Plateau, à cinq jours de marche. Au fur et à mesure de leur progression, ils appréhendent mieux son altitude vertigineuse.

Faune et points d'eau

Dans cet environnement, les explorateurs assistent au spectacle grandiose et effrayant de la **fuite de vastes troupeaux de gazelles, zèbres et gnous, poursuivis par des lionnes**. Les grands fauves, rattrapant les moins rapides des herbivores, les clouent au sol pour dévorer leurs chairs. Les animaux sauvages ainsi affairés ne semblent pas se soucier du groupe d'aventuriers, les frôlant parfois dans leur course effrénée.

Prélude à la rencontre des créatures du Plateau, les pjs aperçoivent au loin **une version gigantesque d'un éléphant, traversant la savane**, suivi par un troupeau de taille normale. S'approcher des pachydermes est une idée dangereuse.

Sous le soleil, les réserves d'eau diminuent rapidement, forçant le groupe à rechercher un point de ravitaillement. Un personnage doué en survie aura l'idée de suivre les principales trajectoires des empreintes animales pour **rejoindre les points d'eau** prisés des bêtes de la savane. De telles mares, vitales pour toutes les espèces, sont également le théâtre d'attaques de prédateurs. Les pjs s'y retrouvent confrontés à une large bande de hyènes, qui tente de les intimider.

Partie de chasse

Au loin, les pjs repèrent une fine colonne de fumée.

Elle provient, s'ils se rapprochent, d'un feu allumé par **un groupe d'une quinzaine de sigiliens, en safari de chasse**. Il s'agit Mahmoud El Kébir, le fils du cheikh du même nom, accompagné de son entourage et de trois guides de chasse.

Ceux-ci sont en réalité peu coutumiers de ce plan. Adamok les connaît et les considère comme des amateurs.

Le fils du cheikh se prélassait sous la tiédeur d'une ombrelle tandis que ses gens s'agitent pour le rafraîchir, et faire cuire une gazelle à la broche. Non loin, un des chasseurs s'agitait pour dépecer une lionne, saler sa peau et vider son crâne pour en faire un trophée.

Ravi de rencontrer d'autres sigiliens, le prince est prêt à converser pour l'occasion avec des plébéiens, surtout s'ils ont une bonne éducation. Estrella saisit l'occasion de fréquenter un tel Seigneur Doré, y voyant un possible moyen d'ascension sociale.

Le groupe des pjs fait donc halte pour partager un repas avec la suite princière. Le vin coule à flot et les viandes sont bonnes, accommodées de sauces délicates et de légumes cuisinés.

Les chasseurs ont perdu leur meute de six chiens, qui se sont enfuis pour retourner à l'état sauvage, enivrés par l'énergie du Plan.

Le comportement du prince et de sa suite est très peu respectueux des principes intangibles qui gouvernent les Terres des Bêtes. Il se pourrait malheureusement qu'à les fréquenter, le groupe des pjs en paye le prix fort. Surtout si les personnages ont eux-mêmes dégradé la faune ou la flore.

Un groupe de 6 lions et lionnes, menés par leur sire animal, vient faire payer aux sigiliens la mise à mort de l'une d'entre eux.

Le MJ ne doit pas mettre en scène une simple confrontation mais plutôt une traque, les félins s'en prenant d'abord aux individus isolés.

Alors que l'assemblée est réunie autour du repas, il faut avoir l'ouïe particulièrement fine pour discerner au loin les hurlements du maître-chien

du prince, parti à la recherche de ses bêtes. Il se fait dévorer par les lions et ne sera jamais retrouvé.

Un des porteurs du groupe des pjs, Tek, s'éloignant à mi-repas pour uriner, n'a pas le temps de pousser un hurlement avant d'être décapité d'un large coup de pâte de lion géant.

Lorsque les fauves s'approchent enfin du campement, un pj ayant atteint au moins le deuxième stade du changement primal peut pressentir le danger, sans en connaître au départ l'origine. Son instinct, sauf s'il a acquis lui-même les traits d'un grand prédateur, lui intime une réaction de fuite, à laquelle il peut néanmoins résister.

Faute de quoi, c'est Adamok Ebon qui sonne l'alerte, ayant aperçu dans les herbes hautes de la savane la forme de plusieurs félins se mouvant en formation de chasse.

Il faut prendre autoritairement le contrôle des deux groupes pour éviter que cette alerte ne génère l'éparpillement des deux groupes. Hypothèse qui ferait les affaires des lions, lesquels s'en prennent sans pitié aux fuyards.

Tout combat contre les lions représente un danger mortel, ce qui doit inciter les pjs à trouver d'autres moyens d'y faire face. *A priori*, ces animaux ne s'estiment quittes qu'après avoir massacré la moitié des sigiliens.

Il s'agit d'animaux intelligents mais en colère et jaloux de leur statut de rois des animaux. Ils sont susceptibles de s'apaiser en cas de soumission manifeste des sigiliens. Un personnage ayant développé l'empathie avec les animaux peut le pressentir. Pour cesser l'attaque, le sire animal veut néanmoins que les sigiliens payent le prix du sang : la tête du prince et celle du chasseur ayant dépecé la lionne...

Si les pjs parviennent néanmoins à sauver le prince, ce dernier leur sera reconnaissant à leur retour à Sigil.

Après ce carnage et quel que soit le nombre de survivants, le groupe du prince estime en avoir assez vu et repart vers Sigil, *via* la ville-portail de Faunel.

..... Cadavre de ptérodactyle

Les pjs atteignent une zone arborée mais sèche, à l'ombre du Plateau.

Ils y découvrent un cadavre de ptérodactyle, vieux de plusieurs semaines, largement mangé par les vers.

Cette étrange créature est leur première découverte de dinosaure et doit susciter enthousiasme et crainte.

Il est en tout cas vu comme sacré par les animaux de la zone, qui ont laissé de nombreuses traces tout autour. Ils ont déposé des offrandes à cet effrayant dieu tombé de l'inaccessible plateau : baies, dépouilles de petits mammifères...

..... Ascension

Une fois au pied des falaises, hautes de plusieurs centaines de mètres de roche abrupte, la perspective d'escalader devient tout à fait effrayante.

L'ascension par la voie la plus directe est longue de deux journées complètes.

Il existe des paliers à certains endroits qui permettent de se reposer mais le MJ doit rendre cette folie particulièrement périlleuse.

Selon les passages, le DD varie entre 10 et 20, à ajuster si les explorateurs bénéficient de matériel dédié. L'encordement des grimpeurs n'empêche pas les chutes et peut mettre en péril toute la cordée... C'est l'occasion de mettre en scène la chute mortelle de l'éventuel dernier porteur de l'expédition.

Si le groupe s'engage dans une escalade directe, Estrella et toute personne ayant un faible score en escalade doivent être portées. Porter un tiers augmente le DD du grimpeur de 1/ tranche de 10 kg, encore faut-il avoir la force nécessaire pour transporter une telle charge.

Les notes de d'Arlen sont particulièrement mensongères lorsqu'il prétend que son expédition a fait l'ascension de cette manière.

En effet, si le groupe effectue **des recherches d'une voie plus propice**, un personnage sensible à la roche (nain) ou ayant réussi un bon jet d'observation peut remarquer un autre accès au Plateau : à près d'une cinquantaine de mètre du sol, la paroi est percée de cascades, dont certaines ont formé avec le temps de vraies cavités.

Plusieurs de ces cavernes se rejoignent et forment, à l'intérieur de la montagne, un véritable escalier souterrain menant vers le Plateau. Dès lors que le groupe parvient à atteindre la caverne, le MJ peut passer directement à la partie relative au Plateau.

La présence de pitons d'alpinisme, vieux d'une dizaine d'années, dans la partie de la falaise menant à l'une de ces cavités, confirme au groupe le caractère mensonger des récits de d'Arlen.

Troisième Acte : à la croisée des Mondes

Le Plateau Interdit

..... Dinotopia

Le Plateau est un territoire ovale de près de 200 km de circonférence, fortement escarpé.

C'est un lieu de merveille et de terreur. Tout apparaît démesuré, intense, dangereux.

La végétation alterne entre jungle dense et prairie. Strié de cours d'eau et de cascades, le Plateau se creuse à mesure qu'on approche de son centre, où se trouve un vaste lac.

Sa particularité est d'être peuplé d'animaux ayant disparu de la plupart des mondes connus. Parmi les plus marquants, se trouvent les dinosaures. Il abrite des créatures plus anciennes encore, telles que des tribolites, placodermes, arthropodes terrestres et insectes géants.

Au milieu des géants : les humanoïdes du groupe sont bien fragiles face à la faune locale. Trop petits pour être considérés comme des rivaux, ils peuvent faire éventuellement office de proies.

Les pjs en ont rapidement conscience mais ceux qui ont réveillé leurs instincts animaux sont pris d'un réflexe atavique de fuite face aux grands prédateurs du Plateau. Résister à cette impulsion nécessite un jet de volonté DD 15.

Techniques de chasse : outre le combat ou la fuite, un personnage compétent en survie maîtrise plusieurs alternatives :

-se tenir à l'abri du passage des dinosaures (jet de survie DD 10+DV de l'animal +1/ animal supplémentaire) ;

-jeter de la nourriture carnée pour détourner l'attention du prédateur (jet d'empathie animale avec un bonus de + 5) ;

-effrayer l'animal en le menaçant avec du feu (jet de survie contre un DD égal au jet de volonté du dinosaure).

En arrivant sur le Plateau, Estrella charge les chasseurs et explorateurs du groupe de **trouver un lieu sécurisé pour établir le camp de base.**

Cela nécessite un jet de survie DD 25. Si aucun des pjs ne réussit un tel jet, l'une des rencontres possibles (ex : dans cette partie du scénario survient tandis que le groupe se repose au camp et une partie du matériel est détruite (1d3x10%). Il faut alors trouver un autre site.

Une fois le campement établi, le groupe part **chaque jour en exploration du Plateau**. Les pjs doivent protéger et aider Estrella tandis qu'elle cartographie, procède à des relevés d'empreintes, d'échantillons de la flore et de la faune.

Chaque jour doit être l'occasion de s'émerveiller de tant de nouveauté et de s'effrayer de l'énormité des dinosaures. Les dangers naturels liés au relief sont également omniprésents, la progression dans la nature étant rarement simple.

Le MJ peut faire durer cette partie du scénario autant que souhaité, en se servant notamment du tableau de rencontres aléatoires suivant :

Tableau des rencontres aléatoires :

1- **Traces de tricératops** : le groupe tombe sur une large voie au milieu de grands arbres. Un ou plusieurs imposants tricératops y ont laissé régulièrement leurs larges empreintes. Le plus récent passage date de deux jours.

Si le groupe tente d'en remonter la piste, il est possible d'aboutir à une caverne où vit la bête.

Le tricératops mesure dans les 7 mètres de long, pour un poids avoisinant les 10 tonnes. Il est plutôt hostile et se montre particulièrement agressif si l'on entre dans la caverne.

Tricératops (1) : animal de taille TG ; DV : 16d8+124 (196 pv) ; initiative : -1 ; VD : 9 m (6 cases) ; CA : 18 (-2 taille, -1 Dex, +11 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 18 ; Attaque de base/lutte : +12/+30 ; Attaque : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15) ; Attaque à outrance : cornes (+20 corps à corps, 2d8+15) ; Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m ; Attaques spéciales : piétinement ; Particularités : odorat, vision dans le noir ; Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +19, Vol +6 ; Compétences : Détection +12, Perception auditive +13 ;

Dons : Charge en puissance (S), Robustesse (x4), Vigilance, Vigueur surhumaine.

Combat : le monstre charge toute créature de taille G ou plus pénétrant sur son territoire. Il piétine les adversaires de plus petite (jet de réflexes (DD 28). Le DD de sauvegarde est lié à la Force.)

2- Oeufs de dinosaures : taillant sa route à la machette dans une jungle épaisse, le groupe entend régulièrement des bruissements au niveau du sol.

Il s'agit d'une vingtaine de compognathus, de petites créatures reptiliennes bipèdes à long cou (90 cm pour 2 à 3 kilos), longue queue et mâchoire garnie de petits crocs.

Leurs mouvements sont rapides et font penser à ceux des oiseaux. Ils sont assez bruyants, gazouillant et couinant quand l'excitation monte en eux alors s'ils sentent à proximité une source de nourriture ou de danger.

Les compognathus tentent d'effrayer les pjs, lorsqu'ils s'approchent dangereusement d'un nid où sont rassemblés une dizaine d'oeufs de la taille de ceux d'une oie.

Les compognathus n'auront en réalité pas le courage de s'en prendre aux explorateurs, sauf si un pj se retrouve isolé ou s'empare d'un oeuf.

Compognathus (20) : animaux de taille TP, DV : 1d8 (4 pv) ; initiative : +4 ; VD : 9 m (6 cases) ; CA : 16 (+2 taille, +4 Dex), contact 16, pris au dépourvu 12 ; Attaque de base/lutte : +0/-11 ; Attaque : morsure (+6 corps à corps, 1d3-3 plus infection) ; Attaque à outrance : morsure (+6 corps à corps, 1d3-3 plus infection) ; Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m ; Attaques spéciales : infection ; Particularités : odorat, résistance aux maladies, vision nocturne ; Jets de sauvegarde : réf +6, Vig +2, Vol +2 ; Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +14, Perception auditive +4 ; Dons : Attaque en finesse (S), Discret.

Infection (Ext). Lorsqu'une créature est mordue par un compognathus, elle doit réussir un jet de Vigueur (DD 10) ou subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Force. La créature doit refaire ce jet de sauvegarde chaque minute pendant 1d6 minute (même DD, affaiblissement temporaire de 1 point de Force en cas d'échec).

Les effets de multiples morsures sont cumulatifs. Bien que ressemblant à un poison, cet effet est en fait une maladie. Une immunité ou une résistance au poison n'a aucun effet sur l'infection, alors qu'une immunité aux maladies en protège intégralement. Le DD est lié à la Constitution.

Résistance aux maladies : le compognathus est immunisé aux effets de leur propre infection. Face aux autres maladies, il reçoit un bonus de +4 à son jet de sauvegarde.

3 - La marche des diplodocus : alors que le groupe vient de descendre en rappel une petite falaise et marche depuis une dizaine de minutes dans une pente herbeuse, le sol se met à trembler, comme sous les effets d'un tremblement de terre.

Ils ne peuvent apercevoir, derrière une ligne de crête proche, l'origine de mouvement sismique : un troupeau de quinze diplodocus traverse la prairie au galop, en proie à un effroi sans cause connue. Les diplodocus sont herbivores et pas agressifs pour un sou. Néanmoins, avec leurs 30 mètres de long et 20 tonnes, malheur à qui se trouve sur leur passage.

Le MJ doit créer une situation stressante, pour obliger les pjs à réagir très rapidement. Après l'apparition du premier diplodocus, à une cinquantaine de mètres, un joueur réagit intelligemment dans les 10 secondes (ex: partir en courant à la perpendiculaire de la trajectoire des dinosaures - il faut deux rounds pour s'éloigner assez) peut éviter de se retrouver pris au milieu de la cavalcade.

Il faut cinq rounds pour que tous les diplodocus soient passés. A chaque round lors duquel un pj est sur leur chemin, il a 75% de chances d'être piétiné 1d4 fois. Il peut alors esquiver s'il réussit un jet de réflexe DD 22 ou un jet d'acrobatie DD 25. Un pj qui se fait piétiner est jeté au sol et doit se relever avant de se déplacer à nouveau.

Avec un jet d'acrobatie DD 30 et un jet d'escalade DD 25, il est possible de monter sur le dos d'un de ces monstres. Il faudrait par contre un jet de dressage DD 35 pour calmer la bête ou orienter momentanément sa course.

Diplodocus (15) : Animal de taille C ; DV : 28d8+273 (399 pv) ; Initiative : +0 ; Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases) ; CA : 14 (-8 taille,

+12 naturelle), contact 2, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte : +21/+54 ; Attaque : queue (+30 corps à corps, 4d8+25) ; Attaque à outrance : queue (+30 corps à corps, 4d8+25) ; Espace occupé/ allonge : 9 m/6 m ; Attaques spéciales : balayage de queue, piétinement (2d8+25) ; Particularités : odorat, vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +10, Vig +25, Vol +10 ; Compétences : Détection +19, perception auditive +18 ; Dons : Arme naturelle supérieure (queue), Course, Robustesse (x7), Vigilance.

Balayage de queue. Un diplodocus peut affecter une zone en forme de demi-cercle de 12 mètres de rayon. Le centre peut être n'importe quelle intersection de case à la bordure de sa zone occupée. Toute créature plus petite que le diplodocus dans la zone est automatiquement affectée. Un balayage de queue inflige 2d8+25 dégâts. Un jet de Réflexe (DD 27) permet de ne subir que la moitié des dégâts. Le DD est lié à la Force.

4 - **Descente à flanc de cascade** : le terrain vallonné du plateau oblige le groupe à de larges contournements et parfois à rebrousser chemin. Cela conduit à perdre beaucoup de temps pour franchir des distances peu importantes.

Pour atteindre une vallée en contrebas et après avoir plusieurs fois tenté de trouver un chemin alternatif, les explorateurs s'aventurent à descendre le long d'une cascade.

Le jet d'escalade n'est pas particulièrement complexe (DD 13) mais la roche, mouillée, est particulièrement glissante. Autant de fois qu'il le souhaite, le MJ choisit ou détermine au hasard un pj et lui demande d'effectuer un jet d'équilibre (DD 20). Faute de quoi, celui-ci glisse et tombe dans le vide.

Les roches sont coupantes et l'à-pic impressionnant. La chute est susceptible de causer 10d6 points de dégâts de chute. Avec un jet de réflexe DD 15, un personnage qui tombe peut avoir la présence d'esprit de prendre un appui pour se jeter le plus loin possible de la paroi (jet de saut DD 15) et peut-être amortir sa chute dans les branchages d'arbres en contrebas. Il réduit alors les dégâts de moitié.

Si le pj était encordé, ceux qui le précèdent et le succèdent directement dans la cordée doivent réussir le même jet d'équilibre ou subir le même sort. Remonter à bout de bras une ou plusieurs personnes suspendues par une corde nécessite un jet de force DD 10+1/10 kilos.

5- **La fosse aux centipèdes** : la végétation épaisse de la jungle recèle parfois des pièges insoupçonnés. La personne à l'avant-garde, si elle n'est pas munie d'un bâton pour sonder le sol en avançant, doit réussir un jet de survie DD 20 pour ne pas tomber à travers un lit de mousse au fond d'une faille boueuse de quatre mètres de fond (1d6 points de dégâts de chute).

Au fond, c'est l'obscurité la plus totale. L'air y est vicié par une odeur de moisi. Les parois sont humides et gluantes, ce qui rend l'escalade quasi impossible (DD 30).

La fosse est pleine de centipèdes, d'énormes mille-pattes d'1m20 de long. Ils grouillent et pressent le pj de toute part, ce qui peut créer une vraie panique (jet de volonté DD 18), même si ces bêtes sont en réalité plutôt inoffensives.

6- **Le prélèvement d'un spécimen** est l'un des objectifs de l'expédition.

Estrella dispose d'un moyen pour réduire un cadavre de dinosaure avant de le mettre dans un sac sans fond. Cela ne fonctionne que s'il s'agit d'un objet inanimé, pas un être vivant.

Il appartient aux chasseurs de déterminer s'ils veulent abattre un dangereux prédateur ou un placide herbivore. Le MJ doit donc adapter la dangerosité de la traque au choix des pjs.

Durant cette période d'exploration, le MJ fait effectuer :

-des jets de détection (DD élevé) : à plusieurs reprises, **le groupe est surveillé**, mais leur observateur se dérobe, tout en les guettant de loin. **Il s'agit de l'explorateur Mortimer**, à présent relativement âgé mais toujours lesté et gaillard du fait de ses traits de loup. S'étant totalement acclimaté à cet environnement naturel, cela fait bien longtemps qu'il n'a pas vu de représentants de la civilisation. Une part de lui est intriguée par le groupe, même s'il est inquiet qu'ils ne soient de nouveaux assassins envoyés par d'Arlen. En les surveillant régulièrement sans jamais s'approcher, il

acquiert la conviction qu'il s'agit d'explorateurs. C'est ce qui le conduit à les aider s'ils sont capturés par les hommes-bêtes.

- des jets de psychologie (DD moyennement élevé): Estrella fait en réalité semblant de s'intéresser aux découvertes de l'exploration. Elle veut en réalité avancer le plus vite possible pour trouver l'hypothétique passage vers le plan de l'Ombre. Dans le secret de sa tente, elle use chaque soir d'un sortilège de divination pour tenter de trouver un lieu dénotant un lien avec le monde de l'obscurité. Quand le MJ le décide, elle finit de cette manière par repérer la zone d'ombre au centre de l'îlot central du Plateau. A partir de là, elle organise immédiatement le parcours jusqu'au centre du Plateau, sans cohérence avec la progression de l'expédition.

L'accès au centre du Plateau nécessite de traverser un défilé entre deux escarpements rocheux infranchissables. Malheureusement, un groupe de deynonychus agressifs se trouve en plein milieu du passage.

Ces deinonychus sont vert clair sur le dos et les flancs, avec une coloration plus légère sur le ventre. Leur corps présente des marques ou des zébrures plus sombres.

Ils doivent à leur structure osseuse particulière, et à leur queue servant de balancier qui équilibre le poids de leur corps, de se tenir debout.

Malgré leur longueur impressionnante (3,50 mètres), les deinonychus ne font guère que 1,80 mètre de haut et pèsent dans les 300 kg.

L'affrontement est inévitable si les pjs ne recourent pas aux méthodes de chasse décrites plus haut.

Deynonychus (7) : animaux de taille G ; DV : 4d8+16 (34 pv) ; Initiative : +2 ; VD : 18 m (12 cases) ; CA : 16 (-1 taille, +2 Dex, +5 naturelle), contact 11, pris au dépourvu 14 ; Attaque de base/lutte : +3/+11 ; Attaque : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4) ; Attaque à outrance : ergots (+6 corps à corps, 2d6+4), 2 griffes (+1 corps à corps, 1d3+2), morsure (+1 corps à corps, 2d4+2) ; Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m ; Attaques spéciales : bond ; Particularités : odorat, vision nocturne Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +8, Vol +2 ; compétences : Détection +10,

Discrétion +8, Perception auditive +10, Saut +26, Survie +10 ; Dons : Course, Pistage.

Le deinonychus est très dangereux en raison de sa grande vitesse, de ses crocs, de ses griffes, et surtout de ses pattes arrière, extrêmement puissantes. Il chasse ses proies en se jetant sur elles, pattes en avant, et en les lacérant de ses ergots avant de les mordre. Ses deux pattes arrière frappent en même temps (une seule attaque).

Le deinonychus est relativement intelligent pour un dinosaure. En groupe, il fait preuve d'un sens tactique redoutable.

Bond (Ext). Lorsqu'un deinonychus charge un adversaire, il peut porter une attaque à outrance.

..... Les abords du lac

Le groupe arrive enfin **en vue du lac** qu'Estrella a vu par magie. Ce plan d'eau de 10 km de long sur 8 de large est bordé d'une épaisse jungle sur ses deux tiers, d'une prairie herbeuse sur le reste.

Un pj compétent en survie (jet DD 20) réalise facilement qu'il n'y a pas la concentration des traces qu'on trouve habituellement aux abords d'un point d'eau. Et pour cause, il s'agit d'une mer intérieure, salée.

La lumière intense qui se reflète sur l'eau rend d'autant plus évident, par contraste, **l'îlot central** du plan d'eau, à trois kilomètres de la rive. En effet, en son centre, une zone totalement obscure forme une sorte de demi-sphère opaque. Sans expliquer *a priori* pourquoi, Estrella annonce au groupe qu'elle souhaite atteindre ce lieu en priorité et qu'il faut trouver un moyen de traverser (ex : construction d'un radeau...).

Aux abords du lac, le groupe a la surprise de découvrir **des traces de civilisation** :

-plusieurs totems, arborant des figures menaçantes sont plantés en terre, en direction de l'eau ;

- des grigris, faits de ficelles végétales, de morceaux de bois et de cuir, sont tendus entre les totems ;

-soit dans des poteries en terre cuite, soit éparpillés au sol, au niveau du rivage, se trouvent, brisés, des restes de crânes, d'ossements et de la viande avariée.

Un jet de connaissances (religion) DD 20 permet d'imaginer qu'il s'agit d'un lieu tabou. Les restes doivent être des offrandes sacrificielles.

Un jet de premiers secours DD 15 ou de connaissance (nature) DD 20 permet de remarquer que les restes d'ossements appartiennent en majorité à des animaux préhistoriques. Plus marginalement, on trouve des os humanoïdes, quoique la forme de crânes apparaisse étrange (cf. la déformation crânienne pratiquée par la tribu des hommes-bêtes).

Un jet de connaissance en folklore local ou en géographie DD 30 permet de rapprocher les totems, grigris et motifs des poteries de la civilisation pré-colombienne.

Tandis que les explorateurs examinent le site ou préparent un esquif pour traverser, **ils sont pris à parti par une tribu d'une centaine d'hommes-bêtes.**

La tribu des hommes-bêtes : il s'agit en réalité une tribu d'humains originaires de la jungle de Kozto, sur le plan Primaire. Ils sont arrivés il y a trois générations par la faille planaire se trouvant sur l'île.

Ils conservent de leur culture d'origine certains traits et pratiques, qui peuvent permettre aux pjs de faire le lien entre eux et leurs découvertes à venir dans la jungle de Kozto. Ces vestiges de civilisation sont spécifiquement visibles dans leur village :

- leurs "tenues vestimentaires" : pagnes, cache-sexe, bracelets en tissu de couleur vive et colliers ;

- leur armement : sagaies (30% d'entre eux), arcs primitifs (20%), sarbacanes (20%) et bolas (30%) ;

- la forme et le mode de construction des cases,

- les techniques de chasse, de pêche,

- la pratique de la déformation crânienne volontaire ;

- l'artisanat (tressage, poterie...).

En trois générations, leurs traits et leur comportement ont été modifiés de façon permanente et prononcée par la nature du plan. Ils ressemblent à des jaguars ou des panthères : pelage sur tout le corps, dents ou ongles proéminents, yeux de fauve... Particulièrement en situation de combat,

ils feulent ou grognent plus qu'ils ne parlent ou crient. Ils sont peu loquaces le reste du temps, marmonnant un dialecte particulièrement obscur.

Outre les effets des Terres des Bêtes, une deuxième influence, depuis 50 ans, a modifié leur mode de vie : l'un d'entre eux, l'intrépide Tuoktan, s'est rendu sur l'îlot central du lac pour retourner sur leur monde d'origine. Il a pénétré le plan de l'Ombre et en est revenu colonisé par un esprit maléfique de ce plan¹².

A son retour, il a pris le contrôle de la tribu et a instauré des pratiques sanguinaires, telles que le sacrifice humain et l'anthropophagie.

Depuis, régulièrement, la tribu sacrifie, rarement l'un des leurs, souvent des animaux préhistoriques, afin de s'attirer les bonnes grâces des dieux du lac.

La zone d'obscurité est considérée comme l'accès à l'au-delà et ceux qui, comme Tuoktan, sont habités par un esprit, sont tenus pour des élus des dieux. Leur autorité est incontestée.

Depuis, sous l'impulsion de Tuoktan, plusieurs hommes-bêtes ont mené la quête solitaire vers l'îlot. La plupart n'ont pas survécu. Les plus "chanceux" sont revenus possédés par l'un de ces esprits.

Les cinq hommes-bêtes en question, visiblement peu affectés par le passage des années, sont à présent les chefs du village, et agissent en véritables gourous. Cf. "au coeur des ténèbres" pour les caractéristiques de ces esprits.

En première intention, les hommes-bêtes menacent le groupe pour qu'il s'éloigne du site tabou et du lac, dont ils craignent et vénèrent les occupants.

Ne croisant jamais d'autres humanoïdes, certains hommes-bêtes témoignent de la surprise et de la curiosité à la découverte des explorateurs.

Cependant, leurs instincts de chasseurs les poussent ensuite à obliger les sigiliens à se désarmer. Si les pjs se laissent faire, ils sont ligotés (jet d'évasion ou de force DD 22 pour se libérer). Les indigènes farfouillent leur équipement et s'accaparent les meilleures pièces, en même

¹² Selon le même phénomène qui avait effrayé Yvon d'Arlen et qui est décrit dans "Au coeur des ténèbres".

temps qu'ils les ramènent au village, à quelques kilomètres de là, dans la forêt.

Si, à quelque moment, que ce soit les pjs réagissent de façon belliqueuse, la bataille s'engage. Les hommes-bêtes fuient dans la forêt si 20% de leur groupe est mis hors de combat. Néanmoins, leur nombre peut leur permettre de l'emporter sur les explorateurs. Les bolas et sarbacanes projetant des fléchettes enduites de toxines paralysantes peuvent contribuer à neutraliser les sigiliens sans les tuer. Si c'est le cas, ceux-ci sont également désarmés et ramenés captifs.

Une fois arrivés au village, la population (hommes, femmes et enfants, tous affectés par des traits animaux), se presse autour des explorateurs, excités par la curiosité.

Les pjs sont enfermés dans une case, dans laquelle ils sont ligotés encore plus fermement (jet d'évasion ou force DD 24 pour se libérer).

Les cinq chefs du village viennent suite les voir. Il faut être observateur (jet de psychologie, DD 25) pour remarquer qu'ils sont différents des autres hommes-bêtes. Notamment, ils comprennent le langage des pjs, même s'ils font comme si ce n'était pas le cas. Un pj qui remarquerait cette différence serait pris d'un inexplicable malaise. Un jet de *détection du mal* est susceptible de révéler leur vraie nature, sans certitude de succès (cf. "au coeur des ténèbres").

Le groupe d'explorateurs est ensuite publiquement désigné par les chefs comme dangereux. Ils proclament leur sacrifice aux dieux du lac, ce qui implique meurtre sacrificiel, cannibalisme puis offrande des meilleurs morceaux aux "dieux" sur le site tabou bordant le lac.

Une première personne du groupe est rapidement choisie¹³, emmenée au centre du village, exécutée et dévorée. Les hurlements de douleur du malheureux sont presque couverts par les cris d'enthousiasme des hommes-bêtes.

En temps normal, les hommes-bêtes présents au village sont 300, ce qui rend quasi-impossible

toute tentative d'évasion discrète. Toutefois, le rituel du sacrifice incluant une procession jusqu'au site tabou au bord du lac, le village est alors relativement déserté.

Selon la capacité des pjs à se libérer seuls ou non de ce mauvais pas, le MJ peut faire intervenir Mortimer, le vieux loup solitaire, soit pour les détacher, soit pour leur apporter une aide cruciale au moment où ils tentent de s'échapper du village (par exemple, il peut fendre en deux le crâne d'un homme-bête qui s'apprête à tirer à l'arc sur un pj...).

Mortimer guide en tout cas les pjs pour les aider à retrouver leurs affaires, dans la case des chefs, puis à s'échapper à travers la forêt. Le MJ peut mettre en scène une course-poursuite au milieu de la végétation.

Dans un moment d'accalmie, Mortimer, quoiqu'il ait beaucoup de mal à parler, peut révéler qui il est. Si les pjs font référence à d'Arlen, Mortimer explique ce qui s'est passé lors de leur expédition.

Si le groupe évoque son objectif d'aller sur l'île, Mortimer y est très réticent et ne les suit pas. Il ne comprend que partiellement le mal qui y vit. Il sait en tout cas que lorsqu'ils s'y sont rendus à l'époque, il a senti une présence qui a voulu s'infiltrer en lui, sans y parvenir.

Si les pjs et Estrella insistent, Mortimer les conduits jusqu'à la berge du lac, à un endroit où les hommes-bêtes ont amarré trois longues pirogues, peu souvent utilisées. Pour ne pas être poursuivis sur le lac, il faut avoir l'idée de saboter les autres embarcations.

....
[L'île](#)

La navigation vers l'îlot central peut constituer **la dernière partie de la course-poursuite** avec **les hommes-bêtes**, qui les poursuivent en pirogue s'ils en disposent encore ou leur tirent dessus à l'arc dans l'autre cas.

Le MJ peut demander des jets de navigation et/ou de force pour que le groupe échappe à ses poursuivants. Les hommes-bêtes n'accostent en aucun cas sur l'île.

Le lac abrite **toutes les variétés des animaux préhistoriques marins**. Le groupe discerne

¹³ Le MJ doit faire peser sur chaque pj le risque qu'il soit le premier emmené mais c'est finalement sur un pnj (un porteur? Adamok?) que le choix se porte.

d'abord des trilobites près de la surface, qui sont inoffensifs.

Ils passent ensuite à proximité d'un combat dantesque entre un [placodherme](#) et un [masosaure](#). Ils sentent leur bateau tanguer mais les monstres ne les remarquent même pas.

Arrivés à quelques dizaines de mètres des rives de l'île, ils ont l'impression d'être tirés d'affaire. Malheureusement, c'est précisément le terrain de chasse d'un autre géant des mers, encore plus dangereux.

Il s'agit d'un **ichthyosaure, corrompu par l'ombre**. Semblable à un dauphin mais long de 20 mètres, cette créature a une mâchoire longue et étroite remplie d'innombrables petites dents pointues. L'ichthyosaure est un reptile marin rapide. Il est complètement adapté à la vie dans l'eau ; il a des nageoires au lieu des pattes et une queue puissante pour nager. Celui-ci est habité par un esprit du plan de l'Ombre, particulièrement brutal et stupide.

Ichthyosaure d'ombre ; DV : 15d8+75 (180 pv) ; Init : +5 ; VD : nage (18 m) ; CA : 20 (-1 taille, +5 Dex, +6 naturelle), contact 14, pris au dépourvu 15 ; Attaque de base/ lutte : +7/+16 ; Attaque : morsure (+18 corps à corps, 2d8+11) ; Espace occupé/allonge : 4,5m/30 m ; Attaques spéciales : souffle d'ombre ; Particularités : odorat, retenir son souffle, vision nocturne ; Jets de sauvegarde : Réf +14, Vig +18, Vol +8 ; Compétences : Détection +14, natation +17, Perception auditive +9 ; Dons : Attaque en nage, Attaques réflexes, Vigilance, Vigueur surhumaine.

Combat : l'ichthyosaure tente de cogner le flanc du bateau pour le renverser. A chaque attaque, tout occupant du bateau court un risque de tomber s'il ne se cramponne pas (cf. la descente du Fleuve Océan). Le capitaine doit lui réussir un jet de navigation dont le DD est égal au nombre de dégâts de l'attaque, faute de quoi, le bateau se renverse.

Le monstre peut ensuite avaler un humanoïde tombé par l'eau par round par une attaque de morsure plus une manoeuvre de lutte réussie.

Souffle d'ombre : si les occupants du bateau parviennent à le blesser, il fait usage de son souffle d'ombre (1/jour, forme de cône identique à un souffle de dragon), qui inflige 10d6 points

de dégâts d'ombre à tous les occupants. Réussir un js réflexe pour ne prendre que la moitié des dégâts est possible mais force à sauter du bateau... Le souffle d'ombre a comme effet secondaire de plonger la zone touchée d'un noir visqueux qui oblige à combattre en aveugle pendant 1d4 rounds.

Le groupe peut atteindre la berge de l'île s'il parvient à vaincre son adversaire, ou à endurer ses attaques durant au moins 6 rounds de combat.

L'île fait 1000 mètres de diamètre, sa végétation est relativement pelée à l'exception de quelques arbres. Aucune créature n'y vit.

Une zone de 100 mètres de diamètre, en son centre, est plongée dans l'obscurité.

Un jet de connaissance des plans DD 30 ou l'expertise de Lissandra, si elle est là, permettent de découvrir une partie de sa nature. Il ne s'agit ni d'un sort de *ténèbres*, ni d'un portail, ni d'un passage naturel entre cette strate et Karasuthra, la troisième strate des Terres des Bêtes. **C'est une déchirure planaire**, une anomalie rare telle qu'en recherchent les Greffiers. Son origine est inconnue mais il a fallu un phénomène hors du commun, probablement d'origine divine, pour la créer.

Il faudrait un jet de connaissance des plans DD 45 ou lancer un sort de *mythes et légendes* pour découvrir avec certitude vers où conduit cette déchirure : c'est un point de passage entre trois mondes : celui-ci, le plan de l'Ombre et un point précis du plan Primaire, tous trois adjacents.

Selon les heures, le passage relie différemment les dimensions entre elles :

-si c'est le jour dans la jungle de Kozto, le passage est ouvert entre le Plateau et le plan de l'Ombre - entrer dans la zone d'ombre dans la jungle de Kozto est sans effet ;

-si c'est la nuit dans la jungle de Kozto, le passage est ouvert entre le plan de l'Ombre et Kozto - entrer dans la zone d'ombre sur le Plateau Interdit est sans effet.

-il n'y a pas d'accès direct entre le plan Primaire et les Terres des Bêtes (ce qui confirme le fait que le plan de l'Ombre se situe entre les deux autres).

Comme le groupe n'a pas les moyens de savoir tout ça, s'il pénètre dans la zone pour la première fois, il accède au plan de l'Ombre.

Si les explorateurs restent longtemps sur le seuil sans passer, le MJ peut mettre en scène la traverser d'un esprit de l'Ombre, qui tente de s'emparer de l'esprit d'un pj.

Entre trois mondes

Conditions naturelles et magiques sur le plan de l'Ombre

Alignement : neutre modéré, maléfique dans certaines zones.

Gravité, passage du temps : normaux.

Paysages : réplique en noir et blanc du plan Primaire, à quelques détails près.

Absence de lumière, comme une nuit sans lune.

Végétation et animaux existent ; l'eau est suppurante et épaisse, la nourriture sombre et un sang noir s'en écoule.

Certaines de ses régions se "déversent" dans les mondes qu'elles jouxtent, ce qui rend toute cartographie impossible.

Climat : léger froid omniprésent.

Taille : infinie.

Déplacement : normal mais on peut parcourir de grandes distances via le plan de l'Ombre, entre deux points du plan Primaire. L'utilisation du sort *traversée des ombres* vise précisément à ce type de traversée rapide (11 km/10 minutes).

Magie : les sorts de convocation d'ombres ou magie des ombres sont bénéficiés de quintessence des sorts et ce qu'ils créent est permanent.

Les sorts de lumière ou de feu sont affaiblis (efficacité, portée ou durée divisée par deux). Il faut réussir un jet de connaissance des sorts pour parvenir à en lancer un (DD 15+niveau du sort)

Habitants principaux : variantes de créatures du plan Primaire avec l'archétype "d'ombre", ténébreux, molosses d'ombre, ombres, ombres des roches, éphémères.

Archétype d'ombre : VD x 1,5 ; résistance au froid 5+1/DV (max 20) ; vision dans le noir sur 18m ; fusion avec les ombres sauf en plein jour

(90% de chances de camouflage) ; 1 pouvoir spécial/4DV.

Divinités : Shar et Mask (panthéon de Féérune)

Les effets du plan de l'Ombre sur le corps et l'esprit : dans certaines zones néfastes du plan, les sombreterres, l'énergie négative est renforcée et inflige 1d6 points de dégâts par round aux créatures vivantes.

Vivre durablement sur ce plan transforme une créature originaire d'un autre monde en créature d'ombre (cf. archétype d'ombre).

..... [Au coeur des ténèbres](#)

Pour essayer de créer un sentiment d'étrangeté, le MJ **décrit l'environnement de ce plan** comme un reflet vicié du monde que le groupe vient de quitter. Le MJ peut ajouter des éléments effrayants (ex: grondements sourds au loin, bruits de pas à proximité), en laissant planer le doute sur leur provenance : des créatures du plan de l'Ombre ? Des plans adjacents ?

L'utilisation de moyens d'éclairage doit être laborieuse, peu efficace et temporaire, faisant craindre aux personnages de restés plongés dans le noir.

Pour autant, le MJ doit attendre que le groupe ait assez progressé dans ses pérégrinations pour mettre en scène les véritables menaces :

- **la sombreterre** : le reflet du village des hommes-bêtes sur le Plateau et des habitants de la jungle de Kozto comporte des sombreterres, un phénomène rare mais typique de ce plan. Le village d'ombre est complètement désert, ni hommes ni animaux ni objets ne traînent hors des cases. La jungle alentour est totalement desséchée. Si un pj tente d'entrer dans l'une des cases, la porte présente une résistance avant de s'ouvrir brusquement. Quiconque entre dans une de ces cases subit les effets de l'Energie Négative (1d6 points de dégâts par round). A l'intérieur, l'obscurité est encore plus totale et hautement malfaisante. Quelques fragments d'objets usuels, paraissant infiniment vieux, jonchent le sol ;

-**la monstruosité d'ombre et ses rejets** : la source des peurs de d'Arlen est une créature unique, un dinosaure semi-divin qui a traversé en des temps reculés le passage depuis

le Plateau et qui a été monstrueusement transformé par son séjour dans les ombres.

Tant qu'il est dans ce monde, ce monstre a la forme d'une boule sombre tentaculaire de cinquante mètres de haut et autant de large. Quasi-divine, elle constitue une menace démesurée plutôt qu'un adversaire. Si elle prend les pjs en chasse, la fuite est la seule option viable.

Si le groupe fait néanmoins face pour la combattre, le MJ doit mettre en scène la mise à mort instantanée d'un des pnjs du groupe, à l'exception d'Estrella (ex : l'un des derniers porteurs ou Adamok Ebon). Tout pj qui persisterait néanmoins est détruit par l'Entité en un round.

Dans plusieurs cas, les explorateurs doivent par contre confrontés aux rejetons de cette monstruosité, **les esprits d'ombres**¹⁴:

- s'ils tergiversent sur l'île avant passer le seuil vers le plan de l'Ombre (1d2 ombres),

- s'ils s'éternisent dans le village de sombreterre (1 ombre),

- s'ils prennent une "nuit" de repos sur le plan de l'Ombre (1d3 ombres),

- lorsqu'ils retournent vers la faille planaire, poursuivis ou non par la monstruosité d'ombre (1d3 ombres).

Si l'un des pjs est possédé durant son séjour sur ce plan, l'esprit ne se manifeste pas dans un premier temps et le joueur n'a pas conscience de ce qui lui arrive.

C'est ce qui arrive en tout cas à Estrella.

Écologie des esprits d'ombre

Esprit collectif : les rejetons de la monstruosité peuvent communiquer par télépathie entre eux et avec leur génitrice, tant qu'ils sont sur le même plan.

Objectifs de la monstruosité et de ses rejetons : invulnérable dans le plan de l'Ombre, la monstruosité n'a qu'une obsession, sortir et répandre sa malice dans le multivers.

Malheureusement, dès qu'elle sort du plan de l'Ombre, elle devient vulnérable et perd une grande part de sa puissance.

Elle exerce donc son influence grâce à ses rejetons. Ils doivent donc prendre le contrôle des créatures les plus puissantes possibles¹⁵.

Percevoir un esprit d'ombre : constitués d'ombre, ces esprits parasites se confondent totalement avec le plan et sont totalement invisibles tant qu'ils s'y trouvent.

En pleine lumière, on peut les discerner si on ne les regarde pas directement (jet de détection DD 28).

Pour une raison inconnue (jet de connaissance mystères, DD 30), on peut les détecter si l'on s'urine dessus.

Dès lors qu'ils possèdent une créature, ils ne peuvent être vus d'aucune manière naturelle. Certains traits de leur comportement peuvent néanmoins donner une impression étrange (jet de psychologie DD 25 ou plus).

Un sort de *détection du mal* permet théoriquement de les voir, quelles que soient les circonstances. Mais, lorsqu'ils possèdent une créature, ils peuvent se cacher de ce type de sort et peuvent y résister par un d'un jet de volonté 1d20 + 5 contre le DD du sort.

Lorsqu'ils sont vus, les rejetons ont une vague forme humanoïde totalement obscure.

Possession : par une action simple, un esprit d'ombre non incarné peut tenter de posséder une victime se trouvant dans une case adjacente.

Sa victime peut résister à la possession en réussissant un jet de volonté DD 20. Une créature mauvaise ou en train de commettre un acte mauvais a un malus de 2 à ce jet.

Un personnage qui a résisté à une tentative de possession est immunisé aux nouvelles tentatives durant 24h.

Une fois qu'il possède une personne, l'esprit peut :

- soit se dissimuler dans l'esprit de sa victime, qui n'a conscience de rien ;

- soit prendre le plein contrôle de la perception, de la pensée et de la capacité d'agir de sa victime.

¹⁴ sur le modèle de la possession démoniaque décrite p.206 du "Fiend Folio".

¹⁵ La crainte de d'Arlen était donc fondée, même s'il est devenu paranoïaque en s'en prenant à Mortimer qui n'était pas possédé.

Protection contre le mal crée une barrière de défense contre la possession, uniquement si l'esprit n'est pas incarné. Il ne sert plus à rien une fois la possession active.

Intangibilité : tant qu'ils ne sont pas incarnés, les esprits d'Ombre sont intangibles. Ils ne peuvent ni toucher ni être touchés.

Vulnérabilités : les esprits d'ombres ne sont vulnérables que lorsqu'ils ne sont pas incarnés :

-l'exposition à la lumière du jour les détruit en 10 rounds ;

-à la condition de parvenir à les toucher (voir les règles d'invisibilité en combat), ils sont immédiatement détruits par un coup porté avec une arme magique, un sortilège offensif, de lumière d'au moins niveau 2 ;

-ils sont affectés par le *vade retro* d'un prêtre comme un mort-vivant de 7 DV.

Abjurer un esprit d'ombre : il est possible de chasser un esprit d'ombre, et s'il ne s'y trouve pas, de le renvoyer sur son plan d'origine, par des sorts de *renvoi* ou de *bannissement*.

Faire tomber l'hôte d'un esprit d'ombre en dessous de zéro points de vie oblige la créature à sortir mais ne le blesse pas. Un esprit qui vient d'être chassé d'un corps devient vaguement visible pendant 1d10 rounds (bénéficiant d'un effet équivalent à un sort de *flou*).

Les explorateurs sont là pour **trouver une preuve du lien entre ce monde et le Plateau Interdit**. Estrella passe plusieurs heures à collecter des spécimens de plantes et à la recherche d'un dinosaure d'Ombre de petite taille. Le MJ doit étaler les découvertes de ce type sur plusieurs heures, mettant à l'épreuve le sang-froid des pjs chargés de protéger l'expédition. C'est au moment où ils aident la savante sigilienne à mettre dans une petite cage un compognathus d'ombre que la monstruosité d'ombre se réveille et prend le groupe en chasse.

Lorsque le groupe est **de retour vers la zone de sortie du plan de l'Ombre**, la traversée de la faille planaire les envoie non pas vers le Plateau Interdit comme ils le supposaient mais vers la jungle de Kozto.

Lorsque le groupe s'apprête à traverser la faille vers Kozto, toute personne, dont Estrella, qui est

possédé, reste discrètement en retrait. Les esprits prennent leur contrôle et abandonne le groupe d'explorateurs. Si un pj est concerné, le MJ n'explique pas au joueur ce qui arrive à son personnage, qui cesse de jouer jusqu'à la scène finale.

..... La jungle de Kozto

La deuxième traversée de la faille planaire conduit le groupe d'aventuriers au coeur d'**une épaisse forêt tropicale**, située sur le plan Primaire.

Hors la touffeur du climat et les insectes, les conditions y sont tout à fait naturelles.

Le point de passage se trouve sur un promontoire escarpé, au coeur d'une zone d'obscurité identique à celle se trouvant sur le Plateau Interdit.

Le groupe arrive à la fin de la nuit, juste avant le point du jour. Sauf si le groupe retraverse immédiatement après, il sera **impossible de traverser tant qu'il fait jour**.

Un large chemin, peu utilisé, descend du promontoire vers la forêt. **Tout du long de ce passage, des grigris et totems sont disposés**, certains très anciens. Ils ont la même fonction que ceux trouvés au bord du lac du Plateau Interdit et, quoiqu'un un peu plus sophistiqués, proviennent manifestement de la même culture. Un examen attentif permet de discerner parmi les figures représentées celles de dinosaures.

Peut-être le groupe se satisfera-t-il de ces découvertes et attendra-t-il paisiblement la nuit de Kozto pour traverser dans l'autre sens ? Si c'est le cas, le MJ est libre d'ajouter une péripétie tandis que le groupe attend de pouvoir passer. Ce n'est pas impératif.

Si, par contre, le groupe estime avoir besoin de davantage de preuves du lien entre les trois mondes ou se montre simplement curieux, le MJ peut faire jouer les deux rencontres suivantes :

Des capacités de pistage peuvent permettre au groupe de remarquer les traces et peut-être d'éviter une **rencontre brutale avec un tyrannosaure possédé par un esprit d'ombre**. Dans le cas contraire, la confrontation est fatale.

Tyrannosaure d'ombre : animal de taille TG ; Dés de vie : 18d8+99 (180 pv) ; Initiative : +1 ; Vitesse de déplacement : 18 m (12 cases) ; Classe d'armure : 14 (-2 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 9, pris au dépourvu 13 ; Attaque de base/lutte : +13/+30 ; Attaque : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13) ; Attaque à outrance : morsure (+20 corps à corps, 3d6+13) ; Espace occupé/allonge : 4,50 m/3 m ; Attaques spéciales : englutissement, étreinte ; Particularités : odorat, vision dans le noir, résistance au froid 20, fusion avec les ombres, régénération 2 pvs/round ; RD 5 ; 1d4+6 image miroir 1/ jour, esquive totale.

Jets de sauvegarde : Réf +12, Vig +16, Vol +8 ; Caractéristiques : For 28, Dex 12, Con 21, Int 2, Sag 15, Cha 10 ; Compétences : Détection +14, Discrétion -2, Perception auditive +14 ; Dons : Attaque naturelle supérieure (morsure), Course, Pistage, Robustesse (x3), Vigilance

Malgré sa grande taille et son poids de 6 tonnes, le tyrannosaure se déplace rapidement. Sa tête fait près de 2 mètres de long et ses dents mesurent entre 15 et 30 centimètres chacune. Il fait plus de 15 mètres du long du museau à l'extrémité de la queue.

Combat : le tyrannosaure traque et dévore tout ce qui bouge. Sa tactique est extrêmement simple, puisqu'elle peut se résumer en deux mots : charger et mordre.

Englutissement (Ext). Le tyrannosaure peut avaler un adversaire qu'il a agrippé et plus petit que lui d'au moins deux catégories de taille en remportant un test de lutte opposé.

Chaque round, la créature avalée subit 2d8+8 points de dégâts contondants occasionnés par les violentes contractions de l'estomac du dinosaure, plus 8 points de dégâts d'acide dus aux sucs gastriques. Il est possible de se libérer, en infligeant un total de 25 points de dégâts à l'estomac (CA 12) à l'aide d'une arme légère tranchante ou perforante. Si un personnage parvient à s'extraire de la sorte, les muscles stomacaux du tyrannosaure se contractent aussitôt pour fermer le trou, et une autre créature avalée doit de nouveau ouvrir le ventre de la bête pour sortir.

L'estomac du tyrannosaure peut contenir deux créatures de taille M, huit de taille P, trente-deux de taille TP ou 128 de taille Min ou I.

Étreinte (Ext). Pour pouvoir utiliser ce pouvoir, le tyrannosaure doit réussir une attaque de morsure sur une créature d'au moins une catégorie de taille de moins que lui. Il peut alors tenter d'engager une lutte par une action libre, sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte opposé, il agrippe son adversaire, il peut tenter d'utiliser son pouvoir d'englutissement lors du round suivant.

Fusion avec les ombres : sauf en plein jour (90% de chances de camouflage)

Juste après la cette rencontre, les explorateurs sont encerclés par un groupe d'une cinquantaine de représentants de **la peuplade autochtone de la jungle de Kozto**. Il s'agit d'humains ayant l'apparence d'indiens d'Amazonie.

En plusieurs millénaires, les dinosaures qui ont franchi le passage depuis le Plateau Interdit *via* le plan de l'Ombre ne sont pas extrêmement nombreux. Néanmoins, leur gigantisme et le fait qu'une part importante d'entre eux arrivent possédés par un esprit d'ombre en font des divinités (malfaisantes) pour les indiens de Kozto.

Aussi, sont-ils sidérés et admiratifs si les explorateurs sont parvenus à vaincre le tyrannosaure d'ombre, très mécontents s'ils l'ont "mis en colère", et simplement curieux s'ils sont totalement parvenus à l'éviter.

De façon générale, ce peuple est relativement pacifique, quoique relativement autarcique. Ils ne parlent que leur propre langage mais cherchent manifestement à comprendre et se faire comprendre.

Il est donc probable qu'ils accueillent les aventuriers dans leur village, assez similaire dans sa conception à celui des hommes-bêtes du Plateau.

Beaucoup plus riches d'objets manufacturés que les hommes-bêtes, les indiens de Kozto sont ravis de faire du troc avec les explorateurs (ex: poteries, bijoux, armes, nourriture), autour d'un bon repas. Ce qui peut constituer un moyen idéal de ramener des preuves archéologiques.

Effrayés par ce qui peut provenir de la "zone noire", les indiens refusent de s'en approcher. Ils ont compris depuis tout ce temps que le passage ne fonctionne que la nuit. Ils se souviennent du héros Malaktok, qui a bravé il y a bien longtemps le tabou et conduit sa tribu dans ce lieu il y a très longtemps. Il n'est jamais revenu.

..... Dernières traversées et affrontement final

Lorsque les explorateurs traversent une nouvelle fois la faille, cette fois-ci depuis la jungle de Kozto, ils ont en principe les moyens "archéologiques" de prouver la thèse de Terrynas et Sansétoile. Cependant, ils ne sont pas au bout de leurs peines, puisqu'un danger mortel se met sur leur chemin du retour.

Pour clore le scénario, le MJ peut mettre en scène une dernière péripétie, avec deux options d'affrontement final :

-si aucun pj n'a été possédé par un esprit d'ombre et que le groupe a compris la "cadence" de la faille qui relie les trois mondes, ils peuvent quitter Kozto juste avant l'aube pour traverser sans transition vers le Plateau Interdit. Ils échappent ainsi complètement au terrible habitant du plan de l'Ombre, la monstruosité. Si c'est le cas, **le combat final se joue contre Estrella Sansétoile**, "colonisée" par un esprit de l'Ombre. Elle veut être la seule à rentrer à Sigil et compte garder ainsi secrète cette anomalie planaire.

Elle se tient sur l'île, à la lisière des deux mondes, et tend un guet-apens au groupe. Elle a eu le temps de faire venir sur l'île les hommes-bêtes possédés pour avoir l'avantage dans l'affrontement. Elle utilise ses sorts les plus destructeurs contre les explorateurs, et notamment des sortilèges d'ombre (cf. effets sur la magie dans l'encadré sur le plan de l'Ombre tant qu'elle se tient dans la zone contiguë au plan de l'ombre).

-si le second passage des explorateurs sur le plan de l'Ombre est plus long : **la monstruosité d'ombre les prend en chasse** et un combat s'engage juste au moment où ils veulent traverser la faille vers le Plateau.

Ne voulant pas laisser partir ces mortels sans les avoir infectés d'esprits d'ombre, le monstre tente d'abord de se mettre sur leur chemin pour laisser le temps à 1d6 ombres de s'emparer d'eux.

Elle perd toute mesure si quiconque porte les armes contre elle (un pj ou, à défaut, un pnj). Perdant sans doute la maîtrise d'elle-même, elle se rue sur celui qui l'a attaquée et libère ainsi le passage vers le Plateau. Les aventuriers peuvent alors traverser pour essayer de lui échapper.

Ivre de rage et de pouvoir, la monstruosité commet la bétise de traverser la faille à leur suite et s'expose à la lumière bénéfique de Krigala.

L'ombre qui la nimbe disparaît, elle perd ses tentacules et sa capacité à générer des esprits d'ombre. Désormais mortelle, elle reste un adversaire particulièrement impressionnant. Le combat sur l'île doit être épique et la victoire d'abord improbable.

L'embarcation des explorateurs n'est plus là, sans doute "empruntée" par Estrella après son retour sur le Plateau.

Un rebondissement vient d'un **renfort inattendu**. Envoyé par d'Arlen, un groupe d'aventuriers d'un niveau équivalent à celui des pjs, s'est lancé à la poursuite des explorateurs, pour empêcher qu'ils ne libèrent le mal qui sommeille dans l'Ombre. Parmi ces sigiliens, un prêtre, plus sagace que d'Arlen, a compris et libéré Estrella (et l'éventuel pj possédé) de l'esprit d'ombre alors qu'elle venait d'accoster au bord du lac.

Sans être déterminants dans ce combat, les hommes de d'Arlen peuvent distraire la bête en la blessant, soigner des pjs blessés et délivrer un malheureux qui serait infecté par une ombre.

C'est aux pjs qu'il appartient de porter le coup fatal à ce monstre antédiluvien et ainsi mettre fin à cette aventure.

Conclusion

"Avec les autres survivants de cette aventure, vous vous tenez, en vêtements d'apparat, face à l'amphithéâtre de la Société des Savants. Depuis votre retour il y a quelques semaines, les traits d'animaux que vous avez développés sur les Terres des Bêtes s'estompent progressivement.

A côté de vous, se dresse, empaillé, le spécimen de dinosaure que vous avez chassé et ramené.

Au tableau, plusieurs illustrations, tracées au fusain sur de grandes feuilles de papier, représentent un homme-bête à côté d'un indien de Kozto ; un dinosaure du Plateau à côté de la monstruosité du plan de l'Ombre.

Sur une petite table reposent des grigris, des restes de poteries, une grande carte et des carnets de notes. Debout derrière, Estrella s'adresse à l'assemblée avec puissance, jetant occasionnellement un regard complice dans votre direction.

L'assistance de savants affiche des sourires bienveillants et admiratifs, tandis qu'Estrella démontre la nouvelle place du plan de l'Ombre, intermédiaire entre les plans supérieurs et le plan Primaire.

Légèrement en retrait, le professeur Terrynas, remis de son empoisonnement, a un regard vibrant de fierté tandis que son ancienne élève, et désormais consoeur, parle.

Dans l'auditoire, vous reconnaissez le noble Yvon d'Arlen. Un sourire se lit sur son visage que toute inquiétude semble avoir quitté. Il opine doucement aux paroles de la jeune exploratrice.

Le vieux factol Hasbkar, dominant l'assemblée de sa chaire, écoute d'un air énigmatique.

En menant à bien cette exploration, vous vous êtes couverts de gloire, pour avoir mené cette aventure à son terme mais aussi pour avoir contribué à une découverte qui révolutionne la cosmologie des plans.

En plus de la rétribution promise, votre nom figure désormais dans des publications prestigieuses. Vous recevrez sans nul doute invitations et offres d'emplois enviabiles.

Peut-être, pourtant, que certains d'entre vous, les yeux dans le vague, ne ressentent aucune émotion à cette perspective ?! Le tumulte de la ville et le faste de la société des savants vous paraissent bien ternes comparés au souvenir du soleil de Krigala, aux eaux argentées du Fleuve Océan et à l'émeraude de la jungle sans fin. Peut-être qu'une partie de vous est restée là-bas ?!"