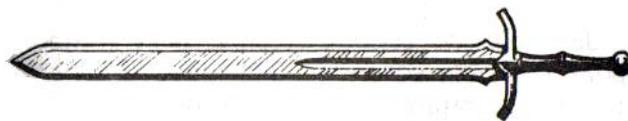


# L'âme de Calwilran



*Petit avertissement : ce scénario est conçu pour être joué avec les règles d'Elric, édition 1993. Il se déroule dans une sphère différente de celle des Jeunes Royaumes, et à une autre époque, mais le temps et l'espace sont relatifs dans le Multivers moorcockien, et le MJ peut y catapulter des personnages issus du monde d'Elric.*

## Synopsis :

Calwilran est un magicien fanatiquement dévoué à la cause de la Loi, qu'il défend les armes à la main sur un petit plan se trouvant entre la Terre et les Royaumes du Chaos, que les sages de la Terre connaissent sous le nom de Demi-Arc de Schaalysaum. Pour se rapprocher de l'idéal de pureté d'âme prôné par la Loi et rompre avec ses faiblesses humaines, il a utilisé sa science des arcanes, qui est grande, pour expulser de lui-même tout ce qui tendait vers le Chaos (l'instinctif, la tendance au mal, la peur, la haine, les tentations malsaines, et toute la violence incontrôlable des sentiments humains). Puis, dans un second temps, il a créé, toujours grâce à sa sorcellerie, un nouveau corps pour contenir cette part de son âme, afin qu'elle ne réintègre pas son enveloppe charnelle et n'infecte pas à nouveau son esprit. Ce réceptacle, conçu magiquement à partir de ses propres gènes, il l'a fait jeune, afin qu'il soit plus malléable, et l'a privé de ses souvenirs, lui en créant de faux, pour lui faire accroire, ainsi qu'à tous ses partisans, qu'il était son jeune frère. Ainsi libéré, Calwilran a acquis une sorte de caractère surhumain. Son intellect domine ses émotions, qu'il ne ressent plus que de façon atténuée. Il est d'un calme glacial, et raisonne froidement en toutes circonstances. Cela lui a permis de mieux maîtriser la sorcellerie, et de mener ses campagnes contre les partisans des Seigneurs avec une redoutable efficacité, envisageant toutes les options sans se laisser aveugler par ses sentiments, étant presque pure intelligence.

Malheureusement, pour l'empêcher de triompher, grâce à ses talents de sorcier et de stratège, des forces défendant l'Entropie sur ce plan intermédiaire, les Ducs ont l'intention d'enlever et de « magnifier » (à leur idée) ce réceptacle des passions et pulsions de Calwilran pour le lui renvoyer investi d'une force et d'une malignité capables de le détruire. Toute sa magie se révélera inefficace pour le repousser.

## Introduction : Rêves prophétiques dans le Temple de la Loi

Cette aventure est prévue pour des personnages favorables à la Loi, dotés d'un score élevé dans cette force, ou lui ayant déjà prêté allégeance. Ils ont peut-être accompli des exploits notables en sa faveur, et bénéficient alors d'une réputation flatteuse aux yeux de ceux qui partagent leurs croyances.

Durant un voyage ou une aventure secondaire qu'ils mènent, franchissant un col d'altitude, ils sont pris dans un terrible orage, qui les force à chercher un abri ; fort heureusement pour eux, ils distinguent dans cette tourmente un édifice taillé dans la roche gris sombre de la montagne, et vont frapper à sa porte : il s'agit d'un petit temple, dédié à une divinité loyale, Dalwyn de la Voie Droite. Le temple est très ancien, mais les personnages qui pousseront ses doubles portes de bois vermoulu constateront qu'il n'est pas abandonné : des braises rougeoient dans un grand brasero de fer forgé au pied de l'antique statue du dieu, irradiant une chaleur réconfortante, et quelques cierges sont disposés ici et là sur leurs supports, dispensant une lumière chiche dans la salle voûtée, aux parois noircies, qui semble constituer l'essentiel de l'édifice. Quelques bancs poussés contre des murs aux rares décorations sculptées et une vague odeur d'encens complètent l'atmosphère de l'endroit, apparemment désert.

L'orage persistant et l'obscurité qui s'épaissit ne leur laissent pas le choix : ils devront passer la nuit ici.

Les personnages s'endorment donc sous le regard du Seigneur de la Loi : Dalwyn est représenté comme un grand homme imberbe habillé en guerre, la main droite sur le pommeau de son épée, regardant les visiteurs d'un air méprisant, le tout d'une hauteur de deux mètres cinquante environ. Le sculpteur a su rendre les détails du visage et des vêtements avec talent, mais la pierre utilisée, la même que celle du bâtiment, a beaucoup vieilli, elle est piquetée et noircie par la fumée de milliers de bougies et des feux allumés au cours des années, le tout paraissant vaguement inquiétant, impression encore renforcée par la leur rouge des braises qui éclaire la statue par en dessous.

Avec le sommeil viennent les rêves. Ils touchent tous les personnages dont le score de Loi est supérieur de 20 points à leur second score le plus élevé, ainsi que ceux ayant montré du respect ou de la vénération pour le dieu, à la condition que leur score de Chaos soit le plus bas des trois.

\*\*\*

Ce rêve leur fera une forte impression, d'autant plus qu'ils s'apercevront le lendemain matin qu'ils sont plusieurs à avoir fait le même. A leur réveil, ils se trouvent nez à nez avec un homme brun, d'âge moyen, portant une robe gris brun brodée de la flèche de la Loi. Il s'agit du prêtre gardant ce lieu sacré. Il s'était absenté pour la nuit, afin d'aller soigner sa vieille mère qui réside au village situé en contrebas, dans la vallée. Son nom est Dascandros. S'ils lui parlent de leur songe prophétique, il leur explique que le temple de Trityon est réputé pour les visions que ceux qui viennent y prier ont parfois en son sein. « *La statue du Seigneur Dalwyn envoie des songes aux fidèles les plus dévoués à notre cause, leur apportant bénédiction et conseils.* »

S'ils décrivent la montagne aux trois pics, il réfléchit quelques instants, se tenant le menton, et s'exclame : « *Ce doit être le Mont Aschonios, à vingt lieues d'ici ! Je me souviens que son sommet est appelé 'le Trône Trigémellaire', et le monastère qui s'y trouve est renommé.* » Il se dirige vers une petite porte qu'ils n'avaient pas remarquée la veille au soir et qui ouvre sur la pièce où il dort habituellement. Fouillant dans ses maigres biens, il leur remet une carte de la région tracée sur un parchemin, et leur indique la route à suivre pour se rendre au monastère.

## LE SONGE ENVOYE PAR LA LOI

Les PJ discernent, de façon trouble, comme à travers un voile de brume, un paysage étrange, sous un ciel bleu vert nébuleux dont ils devinent qu'il n'est pas celui de leur monde. Ils semblent survoler, comme s'ils voyaient à travers les yeux d'un oiseau, de sombres montagnes, couvertes de forêts aux essences inconnues, parsemées de petites cités fortifiées perchées sur leurs sommets ou leurs contreforts. Des armées se déplacent entre ces montagnes, et ils distinguent parmi elles les étendards frappés de l'unique flèche verticale de la Loi. Toutes sont harcelées par des créatures monstrueuses, soldats velus et simiesques aux armures d'une facture grotesque, bêtes volantes vermiformes aux ailes membraneuses, géants difformes à la peau verrouqueuse brandissant de jeunes arbres en guise de massues... Pourtant, elles progressent, repoussant leurs ennemis. Toutes convergent vers une immense citadelle d'aspect barbare, aux hautes murailles crénelées, hérissée de tours garnies d'engins de guerre, dont le donjon central, s'élançant vers des nuages noirs sillonnés d'éclairs, irradie à son sommet d'une lumière chatoyante, aux couleurs changeantes, dont certaines inconnues sur la Terre. Ils aperçoivent un homme en armure qui chevauche à la tête de la plus forte de ces armées, et son nom leur est révélé : Calwilran le Magicien, héraut de la Loi dans un monde où fait rage la lutte entre les deux Forces qui se disputent la domination du Multivers. Puis ils voient, loin derrière lui, parmi les troupes qui marchent, un jeune homme à cheval qui ressemble de façon frappante au général. Ils ressentent un étrange malaise à sa vue, comme si un mal, une sorte de fatalité, planait sur lui et devait entraîner un terrible malheur pour tous les siens. La scène change alors, et ils savent qu'ils contemplent cette fois la Terre où ils vivent. Ils voient une haute montagne, aux parois abruptes, dont le sommet se divise en trois pics enneigés : « *le Trône Trigémellaire* » croient-ils entendre dans leur rêve. A son flanc, un chemin difficile et sinueux mène à un monastère consacré au Seigneur Shalod. Ils sentent qu'ils doivent s'y rendre pour venir en aide aux partisans de la Loi de cet autre plan qu'ils ont d'abord aperçu, et y trouver ce qui permettra de conjurer le malheur qui menace de s'abattre sur eux.

## Conférence au monastère de la montagne

Les personnages n'auront pas de peine à parvenir au pied du mont Aschonios, à moins que le MJ n'en décide autrement. Ils voyagent dans une région civilisée, paisible, où les gens sont accueillants, les routes nombreuses et bien entretenues, et les brigands rarissimes. Ils mettent deux à trois jours pour arriver à destination.

Après quelques kilomètres de plus en plus pentus, un chemin abrupt permet d'escalader le flanc de la montagne, assez large pour deux cavaliers côte à côte. Il leur faudra encore plusieurs heures d'efforts pour arriver, au coucher du soleil, à une combe verdoyante, parsemée de cultures et d'arbres fruitiers, à l'extrémité de laquelle se dresse un ensemble de bâtiments fortifiés dont l'accès est gardé par un pont-levis enjambant un torrent furieux. Des serviteurs viennent à leur rencontre. L'un d'eux les invite à entrer, leur disant : « Nous vous attendions. Notre vénéré seigneur va vous accorder audience. » Ils sont menés en présence d'un grand homme mince, au visage ridé, aux traits fins et à l'allure aristocratique. Il porte une ample robe de cotonnade blanche, aux manches évasées, frappée d'une flèche noire ascendante. « Soyez les bienvenus. » leur dit-il « Je m'appelle Xouthos, et je suis le supérieur de ce monastère. Je connais la raison de votre présence ici. Vous n'êtes pas les seuls à avoir rêvé ces derniers jours, ajoute-t-il avec un petit sourire, et c'est par ce biais que le Seigneur Shalod de la Loi a voulu nous parler. »

Il les emmène à l'intérieur, traversant une cour pavée et franchissant une haute porte cintrée. L'architecture du monastère est élancée et harmonieuse, avec force fines colonnes, des plafonds voûtés, des fenêtres étroites, mais les sculptures, bas-reliefs et décorations sont rares. Apparemment, la simplicité est privilégiée, sans que cela nuise à la beauté de l'ensemble. Xouthos les fait entrer dans une pièce ronde aux murs couverts de milliers de livres. Il les fait asseoir sur des chaises et s'installe sur un fauteuil de bois noir magnifiquement sculpté, auprès du feu qui crépite dans l'âtre. « J'ai voulu vous parler avant de vous permettre de vous restaurer et de vous délasser. Dites-moi ce que vous ont révélé vos songes, ensuite je vous apprendrai ce que vous devez encore savoir. Mais je vous préviens, la tâche que les dieux vous assignent est ardue, et elle vous mènera au-delà des limites du monde que vous connaissez, comme vous devez déjà l'avoir compris. »

Il leur explique alors que ce qu'ils ont vu se déroule sur un autre plan d'existence, et se livre, s'ils le questionnent avec insistance sur le sujet, à une petite digression sur les autres mondes, la lutte entre le Chaos et la Loi, et ses enjeux. Cependant, le MJ veillera à ce que ces révélations soient vagues et allusives, d'une part parce que Xouthos répugne à trop dévoiler les secrets qu'il détient (d'ailleurs, son savoir se limite à la connaissance des plans les plus proches de l'aspect de la Terre où il vit, peut-être même n'a-t-il que partiellement conscience de la vastitude et de la complexité du Multivers, ou du rôle de la Balance), d'autre part pour ne pas donner aux joueurs qui ne sont pas familiers de l'univers de Moorcock une vision trop claire de son système et garder une part de mystère.

« L'homme que vous avez vu est un grand Champion de la Loi. Il mène le combat contre le Mal dans un endroit au-delà de notre monde, que les sages nomment le Demi-Arc de Schaalysaum. C'est un lieu étrange, auquel seul un petit nombre de mortels peut avoir accès. Ma mission est de vous ouvrir une porte qui vous y conduira. »

Au sujet du jeune homme entraperçu dans le rêve, il pense qu'il sera à l'origine d'un grand malheur. « C'est à vous de découvrir qui il est, et en quoi il met la cause de la Loi en péril. Un lien de parenté le lie au magicien, cela semble évident, mais j'ai senti une menace le concernant, sans que je puisse déterminer s'il en sera la victime ou l'instrument... »

Puis il les conduit à des appartements préparés pour eux, afin qu'ils se reposent et se restaurent. Ses gens leur fournissent tout ce dont ils ont besoin pour accomplir un long voyage, vivres, vêtements, mais pas de montures. Ils peuvent aussi affûter les haches et les épées, leur fournir des flèches pour leurs arcs, des cordes, et tout ce qu'ils leur demandent et qui peut raisonnablement se trouver dans un monastère coupé du monde et à peu près autosuffisant. Le prêtre vient les chercher le lendemain, au lever du jour.

## La Rune tracée par une main divine

---

Ils entrent avec lui dans le temple qui est le cœur du monastère. Il s'agit d'une pièce austère, d'environ douze mètres par six, aux proportions rigoureuses, aux angles nets. Seule une ouverture cruciforme au plafond laisse passer la pâle lueur du petit matin. Les murs et le sol sont nus, il n'y a aucun meuble ni aucune décoration. Les aventuriers dont le score de Loi est le plus élevé ressentiront cependant une grande ferveur en y pénétrant, ceux plus alignés sur la Balance une certaine sérénité. On part du principe qu'aucun PJ n'est proche du Chaos, mais si chez l'un d'eux le score de Chaos dépasse les deux autres, il éprouvera une sorte de malaise, le sentiment diffus de ne pas être à sa place... Xouthos les incite à prier Shalod et à méditer sur les mystères de la Loi. Sa silhouette se perd dans l'obscurité, mais ils l'entendent psalmodier dans une langue étrange. Une atmosphère d'attente s'installe dans le naos. Soudain, sans que rien ne l'ait laissé prévoir, une flamme blanche, ne dégageant aucune chaleur, apparaît au centre de la pièce et prend la forme de grandes runes suspendues dans l'obscurité devant les yeux des aventuriers. La contemplation de cette Grande Rune de la Loi confère à tous ceux lui ayant prêté allégeance, explicitement ou non, plusieurs dons. D'abord, chacun voit sa compétence la plus élevée doublée pour toute la durée de l'aventure. Ensuite, ils gagnent les bénéfices octroyés aux alliés de la Loi, si ce n'était pas déjà leur cas, à savoir la possibilité d'ajouter la totalité de leurs points de Loi à la compétence de leur choix trois fois au cours du jeu. En guise de troisième don, ils reçoivent la bénédiction de la Loi, qui leur permet d'ajouter six points à leur jet de résistance chaque fois qu'ils auront à lutter contre une sorcellerie chaotique (ceci fonctionne contre les sorts nécessitant un jet de POU/POU, ou PM/PM, tels Furie ou Malédiction du Chaos, ou contre des facultés démoniaques comme Paralysie ou Drainage des Ames). Cet avantage, comme les deux précédents, prend fin une fois leur quête accomplie. Mais seul celui parmi eux ayant le score de Loi le plus élevé parvient à comprendre le sens caché de la Rune, à la mémoriser, et devient de fait le dépositaire de la puissance de la Loi, qu'il pourra seul déchaîner en prononçant le mot/la rune face au double. « Celui d'entre vous qui a compris le sens de cette rune sacrée détient le pouvoir d'anéantir ce qui menace le Magicien, il lui suffit de la réciter à haute voix. Mais faites attention à ce que je vous dis (il se tourne vers le PJ concerné, qu'il a immédiatement perçu comme ledit dépositaire) : on ne peut le faire qu'une seule fois ! Aussi soyez circonspects et ne l'utilisez qu'à coup sûr. Mais vous êtes tous dès à présent les envoyés des Seigneurs Blancs, qui vous apporteront leur soutien lors de votre quête » leur explique Xouthos, avant de les entraîner hors du temple.

« Maintenant, en route vers la porte entre les Royaumes ! »

Les aventuriers doivent laisser leurs montures au monastère et suivre le supérieur, confortablement installé dans une chaise à porteurs, à travers cols et passes qui les mènent, après plusieurs heures de trajet, au pied du plus central des trois pics couronnés de neiges et de brumes qui donnent son nom à la montagne. Quelques marches taillées dans le roc montent à une aire battue par les vents. Il les gravit avec eux et leur fait ses dernières recommandations. « Je vais maintenant vous ouvrir le premier des quatre passages que vous allez devoir emprunter, car je ne puis vous envoyer directement dans le Demi-Arc de Schaalysaum. »

Juste avant de les laisser franchir le portail, Xouthos leur remet deux objets :

- une amulette formée d'un entrelacement de fils d'argent formant des symboles mystiques de la Loi. Elle ne bénéficie d'aucun enchantement particulier, mais leur servira à se faire connaître comme les envoyés de la Loi par les différents guides qui les attendent sur ces plans au-delà de leur Terre.

- un sceau d'argile large comme la paume d'une main, portant une rune complexe. « Ce sceau servira de paiement pour le guide qui vous conduira jusqu'à la prochaine porte. Il faudra toutefois ne le lui remettre que lorsque vous serez arrivés à destination et prêts à la franchir, car je ne suis pas certain qu'il soit totalement digne de confiance. »

## Voyage à travers le Pays Maudit

---

Il ne leur reste plus qu'à découvrir le premier des mondes étranges qu'ils vont devoir traverser. Ils débarquent sous un ciel jaune pâle, clair, alors qu'un soleil couchant s'enfonce à l'horizon dans un lit de nuages auxquels il donne une teinte rouge sang. Le sol qu'ils foulent est aride, sombre et caillouteux. De rares arbres tordus et des touffes d'herbe noirâtre poussent ici et là. Un homme les attend ; grand, maigre, revêtu d'un long manteau noir à capuchon qui recouvre des vêtements, pourpoint, chausses et bottes également noirs, le tout usé, taché et souillé par d'innombrables voyages. Son visage est mince, pâle, encadré de longs cheveux blond cendré qui dépassent de sa capuche. Ses yeux gris, presque blancs, profondément enfoncés dans ses orbites, lui donnent l'air d'être aveugle, et pourtant ils les observent avec intensité. Il a les pommettes hautes, le nez large et aplati, et les lèvres charnues et sensuelles, crispées pour l'instant en un sourire à la fois contraint et ironique. Il tient

dans sa main droite un long bâton de voyage, fait d'un bois sombre et noueux, non taillé. « Bienvenue, guerriers ! Je m'appelle Faslath et je serai votre guide jusqu'à la porte suivante. »

L'homme exige d'abord de voir le prix qu'on lui a promis pour accomplir sa tâche, et une lueur passe dans ses yeux quand ils lui montrent le sceau runique, tandis qu'il tend involontairement la main. Il se déclare alors satisfait et n'y fait plus allusion. Il parle la langue des PJ avec une déconcertante aisance, mais il leur assurera n'avoir jamais quitté son monde, sinon en rêve. Alors qu'ils bivouaquent au milieu de ce paysage désolé où progressivement l'obscurité s'installe, il leur raconte l'histoire de la contrée qu'ils vont devoir traverser. « C'était autrefois un puissant royaume, dirigé par de grands sorciers, qui recouraient à l'aide du Chaos pour étendre leur domination. Les gens de mon peuple étaient leurs alliés, leurs serviteurs devrais-je dire » ajoute-t-il avec un sourire amer. « Mais la Loi ne leur a pas permis de donner libre cours à leurs ambitions ; le Seigneur Shalod a jeté la malédiction sur tout le pays. Le silence s'est brusquement abattu sur le royaume Zelkrith, le silence et la brume... »

Le lendemain, au lever du jour, ils constateront qu'ils sont sur un plateau rocheux. En contrebas, ils distinguent une belle vallée, parsemée de fermes pimpantes, de bois et de champs où paissent vaches et moutons. Tournant le dos à ce spectacle, il les entraîne dans un périple de trois jours à travers d'abord le plateau désolé, puis une plaine sinistre et sans vie, où ils souffriront de la soif et trébucheront sur les cailloux. Enfin, ils parviennent à un abîme qu'enjambe une formation rocheuse apparemment naturelle. Au-delà, à perte de vue, des brumes recouvrent le paysage, ne laissant émerger que les sommets de lointaines montagnes. « Le plus dur reste à faire », leur dit leur étrange guide.

En effet, le Pays Maudit est essentiellement marécageux. Faslath les mettra en garde contre ses dangers. Ils devront le suivre et marcher dans ses pas pour éviter les bandes de sables mouvants, les étangs insondables et les mares apparemment peu profondes dont le fonds est constitué de boue qui aspire les imprudents. Fort heureusement pour eux, Faslath fait partie de la poignée d'individus solitaires qui ont arpenté cet endroit leur vie durant pour y recueillir diverses plantes rares (il s'arrêtera fréquemment pour arracher au sol spongieux de singulières fleurs ou des baies et champignons aux couleurs malsaines), ou des témoignages de l'ancienne grandeur du royaume maudit, et il en connaît tous les secrets. Il a planté des baguettes pour marquer les chemins sûrs traversant ce vaste bourbier. Néanmoins, le MJ veillera à susciter l'angoisse des joueurs, en leur donnant l'occasion de tomber dans un de ces pièges naturels, ne s'en tirant que de justesse, pantelants et couverts de boue. A certains moments, la brume se fait moins épaisse, ou même se réduit à quelques volutes rampant au sol. Les personnages distinguent alors des arbres dénudés, des ajoncs, des rochers moussus, des mares stagnantes, mais aucun signe de vie humaine ou animale. Toutefois, des jets de Chercher permettent d'en trouver des traces : limaces d'eau, insectes rampants, étranges chrysalides contre les troncs d'arbres noueux, lézards et batraciens immobiles, se fondant dans le morne décor et une fois une branche flottante qui s'avère bizarrement écaillée et qu'un jet d'idée identifie comme un gros saurien assoupi... cependant, toutes ces formes de vie résiduelle semblent comme assoupies, léthargiques et ne présentent aucun danger. A la nuit, certains aventuriers impressionnables ou superstitieux, environnés de brumes et de ténèbres, auront l'impression que des paires d'yeux phosphorescents les observent (s'ils échouent à un jet de Chance) pour disparaître aussitôt dans de brumeuses ténèbres, et Faslath leur affirmera d'un ton rêveur qu'il s'agit des mânes des anciens habitants de ce royaume mort. « Mais ne craignez rien, ils ne peuvent vous faire aucun mal, ils ne sont qu'ombres impalpables. Ainsi en a décidé la Loi. »

Ils atteignent leur but au milieu de cette nuit. La porte, étrange fissure lumineuse allant s'élargissant, apparaît au milieu des ruines suintantes de ce qui semble avoir été, il y a bien longtemps, un palais.

Faslath réclame alors sa récompense. Alors qu'ils franchissent la Porte entre les plans, ceux d'entre eux qui jettent un dernier regard en arrière peuvent le voir, tenant le sceau d'argile entre ses mains, murmurant des paroles incompréhensibles. Son visage, baigné par une lueur flavescente qui semble émaner du sceau, est animé d'une expression d'étrange avidité.

## Faslath le Vagabond

Il n'est pas à proprement parler inhumain, mais appartient à une race créée jadis par les Ducs du Désordre. Les PJ n'ont malgré cela rien à craindre de lui. La Loi domine son plan, et s'en prendre à ses émissaires serait, de sa part, une folie. Le sceau runique est la seule chose qui puisse délivrer sa sœur d'un sortilège qui la fait dépérir depuis des mois.

**FOR 13 CON 14 TAI 14 INT 16 POU 16 DEX 14 APP 16**

**PV 14 MD+ 1D4**

**Chaos 72 Balance 87 Loi 40**

**Armure** : aucune

**Armes** : bâton 142% 1D8+ MD ; dague 44% 1D4+2+MD

**Compétences** : Pister 81%, Esquive 85%, Déplacement silencieux 110%, Potions 75%, Artisanat (sculpture) 93%, Chercher 120%, Sagacité 65%, Monde naturel 118%, Marchander 48%, Lutte 69%, Médecine 77%, Se cacher 105%, Langue des PJ 64%, Orientation 130%, Vue de Sorcière 40%.

## Le monde aquatique

Les personnages se retrouvent sur une plage inondée de soleil. Les vagues d'un océan viennent paresseusement s'échouer sur le sable blanc et fin. Après les ténèbres inquiétantes du plan précédent, les PJ sont momentanément aveuglés par la lumière. Lorsqu'ils peuvent contempler à loisir le paysage, ils ne distinguent, à perte de vue, que cette immense plage et les eaux bleues de l'océan qu'elle borde. Leur guide en émerge au bout de quelques minutes. Il s'agit d'une fascinante jeune femme à la peau bleu pâle, à la longue chevelure noire aux reflets bleutés cascadeant sur ses épaules, vêtue d'une robe vaporeuse qui semble sécher instantanément au fur et à mesure qu'elle sort de l'onde. Elle est très belle et merveilleusement proportionnée, mais aussi étrangement inhumaine et impassible. Sur un jet de Chercher réussi, ils remarqueront que ses mains fines sont

palmées. Ses yeux légèrement bridés les fixent, et elle leur fait signe d'approcher. S'ils décident de la rejoindre, il leur faut entrer dans l'eau. Dans les vingt premiers mètres, ils ont encore pied, mais lorsque l'eau leur arrivera aux épaules (ou bien avant), ils se refuseront à avancer plus loin. La mystérieuse femme se retourne alors, sourit de manière sardonique et se met à chanter. Son chant, sur une note unique, exerce une attraction irrésistible sur ceux qui l'entendent. Il faut la vaincre au cours d'une lutte de Pouvoir contre son POU 24, faute de quoi tous les aventuriers, ensorcelés, plongent vers ce qu'ils pensent être leur mort. Laissez-les croire qu'ils vont succomber, en leur faisant effectuer des jets de CON comme s'ils étaient en train de se noyer (CONx10 au 1<sup>er</sup> round, CONx9 au 2<sup>nd</sup> et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un ou plusieurs d'entre eux ratent leur jet et subissent les premiers 1D6 points de dégâts de noyade. A ce moment, d'énormes poissons aux écailles orangées surgissent des profondeurs. Il y en a autant que de personnages présents. Ils génèrent de grandes bulles d'air autour des PJ, leur permettant de respirer. La femme, qui a nagé à leurs côtés, prend alors place dans un char tiré par une douzaine d'hippocampes de la taille d'un homme. Le char lui-même est constitué d'une seule carapace de tortue marine géante, façonnée et incrustée de gemmes luminescentes. Ils progressent ainsi sous la mer durant plusieurs heures, longeant apparemment la côte mais s'enfonçant en même temps dans les profondeurs. Les fonds sous-marins, contrairement à la surface, grouillent de vie : champs d'algues aux formes délicates, coraux multicolores, immense variété de coquillages, de poissons et de crustacés inconnus des aventuriers... Les roches volcaniques adoptent des formes insolites, et leurs personnages seront probablement émerveillés par ce qu'ils verront, à moins qu'ils ne soient trop préoccupés par leur sort présent pour s'en soucier... A un moment, il aperçoivent ce qui semble être un palais sous-marin creusé dans une formation volcanique, entouré de curieux jardins de plantes aquatiques, et gardé par d'étranges humanoïdes aux allures de murènes. La lumière commence à diminuer lorsqu'ils pénètrent dans une caverne sous-marine, seulement éclairés par les gemmes serties dans les parois du char aquatique de leur ravisseuse. Après avoir suivi un dédale de tunnels ascendants, ils parviennent dans une partie de la caverne non submergée, éclairée par la lueur caractéristique d'un passage interplanétaire. Leur guide les précède, prenant pied sur le sol glissant de la caverne, puis elle leur fait face, leur désignant la fissure entre les mondes d'un geste à la fois gracieux et théâtral. Une ombre de sourire flotte sur ses lèvres parfaites. Elle ne prononce pas un mot tandis qu'ils franchissent le portail.

### **Enchanteresse des Profondeurs**

---

**FOR 16 CON 16 TAI 12 INT 20 POU 24 DEX 14 APP 21**  
**PV 14 MD +1D4**

**Chaos 68 Balance 70 Loi 112**

**Armure :** voiles magiques 2D8

**Armes :** *dague de métal bleu à la garde sertie de gemmes* 108% 1D4+2+MD

**Compétences :** Natation 140%, Chant ensorcelant 100%, Communiquer avec les créatures de la mer 116%, Diriger un char aquatique 92%, Art (étrange danse ichthyenne) 84%, Esquive 105%, Monde naturel 71%, Médecine 58%, Million de sphères 21%.

**Sorts :** Orienter Eau (4), Etreinte de Straasha -ou sort équivalent-(4), Appeler un Habitant des Abysses (variable), singulière magie des profondeurs, inconnue de la Terre.

## **La Vallée de la Douce Mort**

---

Ayant traversé la troisième porte, les aventuriers se retrouvent au flanc d'une falaise constituée de roche noire. Le soleil brille au-dessus de leurs têtes, l'air est sec et frais. Ils ont à franchir un étroit passage entre deux parois rocheuses pour découvrir un combat que se livrent deux individus. L'un est jeune, vêtu d'un costume chamarré mêlant dix couleurs en savantes arabesques, et porte une calotte de tissu assorti sur le crâne, et des boucles d'oreilles ornées de pierreries ; l'autre a un aspect plus rustique, des vêtements simples dans les tons bruns, un nez épaté et une barbe broussailleuse.

S'ils n'interviennent pas, les deux hommes, sans s'apercevoir de leur présence, se désarment mutuellement, luttent corps à corps et le jeune homme à la tenue bigarrée repousse petit à petit l'autre jusqu'au bord d'un gouffre. Celui-ci perd pied et y tombe dans un grand cri.

S'ils s'interposent, chacun des deux hommes prétend, dans leur langue, être le guide chargé de les mener à la porte suivante, et accuse l'autre de servir le Chaos. Ils devront déterminer lequel des deux ment. Reste à savoir ce qu'ils feront de l'autre... Donnez-leur 1 point de Balance s'ils lui laissent la vie sauve, même s'il s'agit du serviteur du Chaos (lequel essaiera bien sûr de les tuer par la suite).

### **Charasteen l'Excentrique, agent du Chaos**

---

Ce jeune homme au teint pâle, aux cheveux sombres, et au singulier accoutrement, a été envoyé pour égarer les personnages et provoquer leur perte. Son visage orné d'un nez un peu long, à la large bouche souriante, arbore un air sympathique. Il est d'un naturel exubérant, riant d'un rien, déclamant des poèmes de sa composition (fort présentables au demeurant) aux personnages. Il fera tout pour gagner leur confiance s'il a réussi à se débarrasser de Gorf et à se faire passer pour leur guide. Son plan est simple : les mener jusqu'à la Vallée de la Douce Mort, et les inciter à la traverser, arguant du fait qu'il n'existe pas d'autre chemin connu. S'ils y parviennent, contre toute attente, Charasteen, après les avoir devancés grâce à l'aide du Chaos, utilise la magie pour élever un mur de roche qui condamne l'étroite passe qui permet de quitter la vallée, les empêchant d'en sortir. Ce mur peut être escaladé, mais entre temps le suppôt des Ducs convoque l'Ookraas, un démon à trois têtes qui attaque tous ceux qui y parviennent, bénéficiant de sa position surélevée et de la difficulté des personnages à se battre dans une situation aussi précaire (combinez les désavantages des positions surélevée et fortifiée cf. page 111 du livre de

règles). En outre, ils doivent réussir un jet de Grimper pour atteindre le sommet de la barrière de pierre, et à chaque attaque du démon le visant, un PJ doit effectuer un jet sous sa DEX x4 ou sous Artisanat (équilibre) pour ne pas dégringoler en bas, perdant à cette occasion 1D3 points de vie supplémentaires, sauf à effectuer un jet de Sauter.

**FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 16 POU 18 DEX 13 APP 17**

**PV 13 MD +1D4**

**Chaos 85 Balance 21 Loi 06**

**Armure** : cuir 1D6-1

**Armes** : *épée large* 125% 1D8+1+MD ; *main gauche* 110% 1D4+2+MD\*

**Compétences** : Lutte 88%, Baratin 77%, Sagacité 46%, Scribe 25%, Se cacher 50%, Esquive 100%, Langue des PJ 48%, Ecouter 40%, Art (manières courtoises) 39%, Art (déclamer des vers) 68%, Grimper 43%, Susciter la sympathie 80%.

**Sorts** : Orienter Terre (4), Convoquer un Démon (1), Tendon de Mabelrode (1-3), Vue de Sorcière (3), Rasoir Infernal (1-4), Armure Infernale (1-4), Assimiler Forme (4).

\*Parfaitement ambidextre, Charasteen manie son épée d'une main et sa dague de l'autre, et bénéficie d'une attaque et d'une parade par round avec chacune d'elles.

## L'Ookraas, démon majeur

Ce démon ressemble à un gigantesque monstre reptilien court sur pattes, pourvu de trois têtes à crêtes posées sur trois interminables cous. Ses écailles dorées luisent de façon étrange, reflétant toutes les couleurs de l'arc-en-ciel.

**FOR 35 CON 35 TAI 41 INT 08 POU 18 DEX 15**

**PV 38 MD + 4D8**

**DEP** marche rampante 6

**Armure** : écailles 8

**Facultés** : *Carapace* 1D10+1D6, *Morsure* 80% (x3) dégâts 1D10+1D6, *Distendre* 3 PM pour chacun de ses cous.

**Compétences** : Ecraser 40% dégâts 1D8+MD\*, Esquive 40%

\*Le démon ne peut écraser que ceux qui tombent entre ses pattes, de l'autre côté du mur créé par Charasteen, ce qui implique de l'avoir franchi... En contrepartie, un aventurier en si fâcheuse posture peut atteindre son ventre, mou et grisâtre, que ne protège aucune écaille.

**Besoin** : dévorer au moins 20 points de TAI de chair par jour.

**PM 83** (mais le Chaos fournit à Charasteen les points de magie nécessaires pour le conjurer)

## Gorf Saute-montagne, fidèle de la Loi

Cet homme rude n'est pas servi par son apparence sauvage et négligée. Pourtant, sous ces dehors un peu frustes, il s'avère être un fidèle compagnon, prêt à risquer sa vie pour sauver les aventuriers et assurer le succès de leur mission. C'est le meilleur guide qui soit, il a le pied extrêmement sûr et connaît tous les secrets des chemins qui traversent les Monts Noirs de Thool (c'est ainsi qu'on les désigne sur ce monde), même les plus escarpés ou ceux réputés inaccessibles. Il leur apprend, en martyrisant copieusement leur langage, que le chemin vers la porte menant au plan voisin ne semble passer que par une vallée maudite, où poussent des fleurs au parfum si puissant et entêtant qu'elles plongent ceux qui la traversent dans une léthargie puis un coma qui conduit à la mort. Voici pourquoi on appelle cette petite vallée la Vallée de la Douce Mort. « Mais je suis seul à connaître un chemin, certes abrupt et dangereux, qui la contourne. Il faut être très prudent, car le moindre faux pas, et c'est la chute mortelle. Toutefois, vous avez avec moi de bonnes chances de vous en tirer, tandis que par la Vallée, c'est la mort certaine ! » S'ils le suivent, il leur faudra exercer à plusieurs reprises leurs compétences Grimper et Equilibre, alors qu'il les mène par des sentiers et le long d'à-pics vertigineux où seules se risquent des bêtes semblables à des chamois au pelage blanc dotées d'une unique corne torsadée. La présence de Gorf, ses conseils et son aide concrète, leur permettent d'ajouter un quart de ses scores en Grimper et Artisanat (équilibre) aux leurs en chacune de ces occurrences. Il appartient au MJ de faire

### **TRAVERSER LA VALLEE DES FLEURS EMPOISONNEES**

La Vallée de la Douce Mort est le passage obligé pour accéder à la quatrième porte qu'ils doivent franchir, comme Charasteen se fera un plaisir de leur apprendre. C'est une création du Chaos, destinée à rendre impossible l'envoi de renforts aux partisans de la Loi du plan voisin. Les fleurs ensorcelées condamnent l'accès à la porte entre les mondes. Elles prospèrent sur l'humus constitué par les cadavres de leurs nombreuses victimes. Seul Gorf peut leur permettre de contourner l'obstacle. Il leur faudrait des jours pour repérer l'escarpement qu'il compte leur faire emprunter, et il leur paraîtrait à juste titre impraticable. S'ils ne bénéficient des services d'aucun guide, ils pourront demander conseil aux habitants d'un village perché qui se situe à quelques kilomètres de la porte (jet de Chercher nécessaire pour le repérer) par laquelle ils sont arrivés, en essayant de se faire tant bien que mal comprendre, car ils ne parlent pas leur langue, à l'exception d'un vieillard cacochyme – qui est le grand-père de Gorf. Ils connaissent l'existence de la porte suivante, et pourront les mener jusqu'à l'entrée de la vallée maudite contre une modeste rétribution (un objet de valeur, un vêtement, une arme), mais essaieront de les mettre en garde contre ses dangers. La vallée est étroite, encaissée, cernée par d'abruptes parois de pierre noire et vitreuse. Son sol est entièrement recouvert de magnifiques fleurs ressemblant à des lys d'une délicate couleur rosée, aux pétales d'un aspect semblable à ceux des roses, et dégageant un parfum si capiteux qu'il engourdit rapidement tous les sens. Ce parfum a une virulence de 5 au moment où les PJ s'aventurent dans la vallée, et celle-ci augmente d'un point par tranche de 200 mètres parcourus (la vallée s'étend sur trois kilomètres) ou par tranche de cinq minutes passées au milieu des délicieuses mais entêtantes émanations. Les joueurs doivent à chaque augmentation opposer leur CON à cette VIR qui s'accroît jusqu'à un maximum de 18. S'ils échouent, ils peuvent tenter un jet sous leur CONx5, sinon ils perdent connaissance et doivent être portés par leurs compagnons encore conscients (ce qui affaiblit la CON de ces derniers de deux points lors de leurs jets suivants, et ralentit notablement leur progression). Les personnages ayant perdu conscience perdent 1 PV par tranche de dix minutes jusqu'à ce que mort s'ensuive ou jusqu'à ce qu'on les éloigne des miasmes de la vallée maudite. Pour ce qui concerne la vitesse à laquelle ils traversent, consultez le livre de règles d'Elric, pages 87 à 89. Si Charasteen les empêche de quitter la vallée, la nocivité du parfum, compte tenu du relatif éloignement des fleurs, retombe et stagne ensuite à VIR 8.

La magie peut lutter contre la puissance des effluves. Le sort Souffle de Vie, par exemple, permet d'y échapper temporairement, à moins que les PJ n'aient recours aux services d'alliés surnaturels capables de voler, les transportant ainsi sains et saufs à l'autre extrémité de la vallée.

vivre cette traversée des montagnes aux joueurs, en mettant l'accent sur les dangers encourus et en même temps sur la beauté et le caractère grandiose des paysages.

**FOR 15 CON 16 TAI 13 INT 13 POU 15 DEX 16 APP 11**

**PV 15 MD +1D4**

**Chaos 10 Balance 36 Loi 77**

**Armure : cuir 1D6-1**

**Arme : coutelas 55% 1D4+2+MD ; arc de chasse 101% 1D6+1+1/2 MD**

**Compétences : Grimper 140%, Artisanat (équilibre) 125%, Monde naturel 87%, Bagarre 60%, Lutte 70%, Ecouter 83%, Chercher 86%, Artisanat (forgeron) 55%, Orientation 92%, Médecine rudimentaire 78%, Pister 85%, Langue des PJ 24%, Sentir/Goûter 48%, Se cacher 55%.**

La Porte vers le Demi-Arc de Schaalyaum s'ouvre de façon cyclique, dans un petit cirque dont la Vallée est l'unique accès. Quand les aventuriers arrivent, il ne reste que quelques jours avant qu'elle se referme pour plusieurs années (ce n'est probablement pas en l'empruntant qu'ils pourront rentrer chez eux). Elle ressemble à une arche de lumière d'un bleu tendre, haute de trois mètres environ. En son centre, on distingue, à travers un miroitement, un paysage de roches et d'arbustes, sous un ciel bleu-vert. S'ils ont pu contourner la Vallée de la Douce Mort grâce à l'aide de Gorf, mais sans avoir vaincu ou capturé Charasteen, l'Ookraas se dresse entre eux et le passage.

## Où de grandes choses se préparent

*La douce voix féminine de Xiombarg s'éleva :*

*– Tu as déjà défié bien des Ducs de l'Enfer, mortel, et tu en as banni d'autres de cette Terre. Certains, paraît-il, te nomment le Tueur de Dieux. Peux-tu me tuer ?*

*– Vous savez bien qu'aucun mortel ne peut tuer un Seigneur d'En Haut, qu'il soit de la Loi ou du Chaos, mais, si son pouvoir y suffit, il peut détruire leur apparence terrestre et les renvoyer à jamais dans leur plan !*

*– Et peux-tu me faire cela ?*

*– Faisons-en l'expérience ! hurla Elric en se jetant sur le Seigneur des Ténèbres.*

Elric face à Xiombarg du Chaos,  
**-Stormbringer IV, 4**

La dernière étape de leur voyage peut se dérouler sans anicroche, à moins qu'ils ne croisent une bande de créatures bestiales harcelant les forces de la Loi. En effet, ils ont débouché sur le Demi-Arc de Schaalyaum au sommet du mont Shoemag, depuis lequel ils peuvent voir la citadelle du Chaos et les colonnes de soldats humains convergeant pour participer à son siège.

### LE DEMI-ARC DE SCHAALYSAUM ET LA CONFIGURATION DES ROYAUMES

Comme il a été précisé plus haut, la Terre où débute l'action de ce scénario n'est pas celle d'Elric. Elle fait partie d'un agglomérat de sept Royaumes, c'est-à-dire sept plans cosmiques, entre lesquels se trouvent de nombreux mondes surnaturels qui en sont les satellites. Le plan spécifique, où les aventuriers vont devoir se rendre, est au nombre de ces mondes intermédiaires. Il appartient à un ensemble formant ce que les initiés appellent les Marches Ténébreuses. Elles s'étendent entre cet aspect de la Terre et le Royaume du Chaos, en une sorte de dégradé de nuances : plus on s'approche des domaines des Ducs, plus la magie est puissante, difficilement contrôlable et corruptrice, les créatures vivantes, animales ou végétales, étranges et difformes, et plus souvent les êtres intelligents sont cruels et leurs appétits bestiaux.

Le Demi-Arc en lui-même se trouve à peu près à mi-chemin entre ces deux points. C'est un plan n'obéissant que partiellement aux lois physiques des Royaumes mortels : le soleil parcourt des cieux d'une étrange couleur, un bleu tirant vers le vert, et tournant le soir à l'émeraude, et beaucoup de plantes et d'animaux fort singuliers y existent que l'on ne retrouve nulle part ailleurs. Les peuplades humaines, divisées avant la venue de Calwilran, y sont concurrencées par des espèces intelligentes servant le Chaos. Ses habitants s'accordent à reconnaître qu'il est approximativement plat, et adopte, comme son nom l'indique, la forme d'un demi-croissant de lune. Il semble qu'il soit bien moins étendu que la Terre. Il possède des limites reconnues, comme les flèches étincelantes de Kaël, ou les Chutes de Broscilioné, qui bordent le Pays Shalhan. Le Maître de Jeu devra restituer cette impression d'étrangeté quand les personnages arpenteront ses chemins pour rejoindre le camp de la Loi.

Ils atteignent le camp de l'armée de Calwilran à la nuit tombée. Les tentes blanches, souvent frappées de la flèche ascendante, mélangée parfois à des armoiries familiales, couvrent une surface impressionnante. Des dizaines de milliers de guerriers fourbissent leurs armes en prévision de la bataille qui s'annonce le lendemain. Une palissade de rondins a été dressée du côté de la forteresse pour empêcher les incursions ennemies. A l'intérieur de ce camp, près de la palissade, une antique tour en ruine se dresse, haute d'environ trente mètres.

Les aventuriers seront reçus par Calwilran s'ils se présentent pour ce qu'ils sont, c'est-à-dire des envoyés d'un puissant serviteur de l'Ordre originaire d'un autre plan, et chargés d'une mission sacrée le concernant. Il leur accorde audience dans sa vaste et luxueuse tente de soie dorée, garnie de magnifiques tapis, entouré de ses capitaines et de nombreux serviteurs. Calwilran est un homme de bonne taille, de belle prestance, portant une splendide armure damasquinée et une longue cape blanche ; ses traits paraîtront sur un jet d'Idée d'une régularité et d'une symétrie presque surhumaines. Il a des cheveux et des favoris gris, tirant sur le blanc, pourtant son visage est celui de quelqu'un n'ayant pas dépassé les trente ans. Son expression est neutre, il fait montre d'un calme olympien, mais ses yeux sont

scrutateurs, ils semblent voir les tréfonds de l'âme de ceux qu'ils observent.

Au moment où les personnages s'apprêtent à l'aborder, un jeune page lui présente du vin sur un plateau. Sans se départir de son calme, il renverse d'un revers de main la coupe offerte et profère presque sans hausser la voix : « Eloigne-toi de moi, créature ! ».

Aussitôt, des gardes s'emparent du garçon, le maintenant solidement. Calwilran s'approche de lui, le regarde attentivement et dit : « Ce n'est pas un être humain, c'est un changeur. » Lorsque le jeune homme redresse la tête, ses yeux se révèlent être ceux d'un animal. Il éructe d'une voix étrangement rauque « Tu as massacré tous ceux de ma race ! ». Sans se démonter le moins du monde, Calwilran lui répond : « C'étaient des bêtes enragées et vicieuses qui dévoraient les malheureux voyageurs, les femmes et les enfants qui tombaient entre leurs griffes. J'en ai débarrassé ce monde. » Tout à coup, le garçon se libère, faisant preuve d'une force anormale. Ses mains soudain muées en griffes, il se jette sur le magicien, mais quelque barrière invisible le repousse. Le faux page se rue hors de la tente de commandement, mais Calwilran pointe un doigt vers lui et prononce un mot de pouvoir. Une fine flèche de lumière en jaillit qui transperce le fuyard, lequel pousse un cri semblable à celui d'une bête agonisante. Il se met alors à se métamorphoser, se contorsionnant, perdant son apparence humaine pour devenir une créature mi-homme mi-loup, au pelage vert-de-gris et aux prunelles jaunes et incandescentes. Dans un dernier cri inhumain, il jette : « Mogak te transmet ses salutations. Il te fait dire que ton âme lui appartiendra avant la fin de cette nuit ! » Puis son corps, sous l'influence peut-être du sortilège qui lui a été jeté, se consume en quelques secondes dans des flammes vertes et malsaines. Calwilran tourne le dos au spectacle et rentre dans sa tente, suivi des siens. Si un PJ demande qui est Mogak, il se verra répondre par le sorcier impavide : « Mogak est l'émissaire des Seigneurs de l'Entropie, un petit dieu incarné sur ce plan-ci. J'attendais mieux de ses manigances qu'une banale tentative d'empoisonnement et quelques vagues menaces. » Il reprend sur un ton de défi : « Et si mon Seigneur Shalod m'en donne la force, je compte bien l'en bannir, puisque c'est là tout ce que je puis accomplir, car un mortel n'est pas en mesure de détruire un dieu. »

\*\*\*

Les aventuriers s'entretiennent donc avec Calwilran, lui font part de leurs soupçons, formulent leurs avertissements, quand on vient le prévenir que son jeune frère Phoël a disparu. Il blêmit. On mène les recherches, en vain ; cependant les circonstances de sa disparition sont troubles. Les incantations de Calwilran elles-mêmes échouent à le localiser. La tension monte au fil des heures. Pour aboutir aux confidences forcées du magicien.

## Les aveux de Calwilran

(Ses propos paraissent tout d'abord incohérents)

« Ce n'est pas ...comment pourriez-vous comprendre ? Vous n'êtes pas de ce monde-ci ... j'ai fait quelque chose, j'ai utilisé les plus puissantes sorcelleries, il fallait que je le fasse... pour me débarrasser de cet aspect de moi-même... me libérer... mais à présent... comment a-t-il pu s'éloigner sans que je m'en rende compte ? J'ai toujours su tout ce qui le concernait, il ne devait être qu'une marionnette entre mes mains. Quelque chose d'abominable est à l'œuvre. C'est la Main du Chaos ! Mais comment auraient-ils su ? Que projettent les dieux-démons ?

(Il se résout à parler) Voilà: j'ai voulu me libérer du Chaos en moi, celui présent en chacun d'entre nous ; je voulais me rapprocher de la perfection morale et intellectuelle des Seigneurs Blancs, et les arts secrets que je maîtrise m'en donnaient la possibilité : j'ai mis des années à concevoir ce sort, j'ai résolu tous les problèmes qui s'opposaient à ma réalisation ultime. Il suffisait ensuite de créer un réceptacle pour contenir cette part irréductible de moi-même, que je ne pouvais détruire

### ET SI... ?

Si les personnages s'enquêtent immédiatement, dès leur arrivée, du « frère » de Calwilran, ils ont une petite chance d'empêcher son enlèvement. Convaincu de leur bonne foi par le talisman donné par Xouthos, il ordonnera qu'on aille chercher celui qu'il a nommé Phoël. Encore devront-ils accompagner ceux qui le doivent quérir, car ils sont les seuls à avoir une chance de vaincre l'avatar de Mogak. Au moment où ils parviennent à la tente du garçon, une silhouette sort des ténèbres et s'adresse à lui en tendant la main. « Viens » lui dit-elle. Fasciné, le double s'avance alors. Si les personnages n'interviennent pas, il saisit la main tendue et tous deux s'évanouissent, se fondant dans la nuit. Tout ne peut alors se dérouler que comme décrit plus loin.

La sombre silhouette n'est rien d'autre qu'une projection du pouvoir de Mogak, une excroissance ténébreuse qui n'a rien d'humain. Elle projette des tentacules de noirceur pour s'emparer de Phoël et les PJ doivent la combattre.

#### **Ténèbres de Mogak**



**POU 14 DEX 14**

**PV 100**

Tentacules d'obscurité 80% saisir + froid chaotique

Les tentacules cherchent à enserrer un personnage. Leur attaque peut être parée (cela signifie que l'aventurier les a tenus à distance à grand renfort de moulinets) ou esquivée. En revanche, s'ils parviennent à saisir, ils instillent le froid du Chaos à leur victime, c'est-à-dire qu'ils vampirisent sa force vitale, absorbant 1D4 points de POU à chaque round en cas d'échec d'une lutte de POU contre POU du PJ (à répéter chaque round). Cette perte est temporaire (récupération au rythme d'un point par heure) à moins que le POU ne tombe à zéro, auquel cas Mogak s'empare de l'âme du malheureux aventurier, ne laissant qu'une enveloppe charnelle racornie et glacée. Si le PJ réussit son jet alors qu'il est prisonnier d'un ou plusieurs tentacules, il peut tenter un second jet de POU contre le POU des langues de ténèbres. S'il le réussit, il parvient à se libérer. A chaque round, un personnage est attaqué par 1D3 tentacules. Ceux-ci sont quasi immatériels, se reconstituent sans cesse, et seules les armes ensorcelées ou la magie peuvent les affecter. Les sorts de combat, Abrogation de la magie, Vide de Chardros (puisque la force de ces choses réside dans leur POU) fonctionnent. Un tentacule possède autant de PV que de points de POU. S'il les perd tous, il se dissout. Si la Noirceur perd plus de 100 PV, elle se rétracte et disparaît. Le Seigneur est momentanément vaincu, et le rapt n'aura pas lieu, ce qui modifie le déroulement du scénario.

NB : au bout de 20 rounds, Calwilran surgit, et si les personnages se sont interposés entre la Noirceur de Mogak et son « frère », il lance de puissants sortilèges qui la repoussent. Si les PJ ne se sont préoccupés que d'eux, laissant les projections de ténèbres prendre Phoël, l'attaque cesse aussitôt que ce dernier tombe entre les mains du Chaos, transporté par la sorcellerie au cœur de la citadelle. Enfin, si la Grande Rune de la Loi est prononcée, elle sera en partie gaspillée, car Mogak n'est pas là en personne ; il ne sera donc pas banni, mais ses sortilèges sont dissipés, et il est - provisoirement- mis hors d'état d'agir. Au gré du MJ, elle peut aussi briser le sort qui séparait l'âme du magicien en deux, réabsorbant Phoël en lui, ce qui déjoue les plans du Chaos, et rendre l'accès au Demi-Arc à la Loi.

totalemment, vous comprenez ? Je ne pouvais la détruire sans me détruire moi aussi, mais je pouvais l'extirper de mon corps, de mon être, de mon âme !! Du moins pour l'essentiel... on ne peut s'abstraire complètement de ses émotions, de ses pensées mauvaises, mais le fardeau pouvait être considérablement allégé par ce moyen. Sans compter la puissance ainsi gagnée : la clarté de mon esprit, cette puissance de raisonnement, ces sentiments enfin disciplinés, les peurs écartées, le fait de distinguer parfaitement ce qui relevait en moi de l'orgueil ou de l'impulsivité, la faculté de prendre les décisions les plus pertinentes ! Et la magie, ce bouillonnement de pouvoir qui menace de vous submerger lorsque vous prétendez vous en servir ! C'est comme si j'avais eu un fouet pour faire obéir ce fauve monstrueux ; tout était plus facile, tout était sous mon contrôle ! Par l'épée de Shalod ! Comme j'ai été fou !! » (La sueur ruisselle sur son front ; il reste un instant silencieux avant de se tourner vers les aventuriers) « Mais à présent, je sens qu'ils vont en faire l'instrument de ma perte. Je ne discerne pas encore comment, mais j'en suis sûr... Il faut que vous m'aidiez ! Vous n'avez pas encore compris ? Phoël n'est pas mon frère, c'est une partie de moi-même. Tout ce que je hais et que j'ai rejeté ! Et Ils me le feront payer, peut-être ont-ils ourdi tout cela depuis le début, peut-être m'ont-ils manipulé pour que je prenne ce chemin ! Qu'ils soient maudits, que la Loi les confonde ! » (Ses dents grincent de rage).

Au bout d'une minute, il reprend avec une note nouvelle de peur dans la voix : « Mais pourquoi puis-je ressentir cette peur, cette haine, malgré notre séparation ?! Il n'y a qu'une explication : il approche, IL APPROCHE !!! »

A cet instant la porte du campement fortifié explose en milliers d'éclats de bois enflammé, et l'avatar chaotique de Calwilran apparaît au milieu des troupes gagnées par la panique de leur chef.

## Acmé

L'entourage du magicien, capitaines et prêtres, est aussitôt mis hors de combat par le double. Un sortilège s'abat sur eux, sous la forme d'un nuage verdâtre où se dessinent des silhouettes monstrueuses qui les assaillent et tentent de les déchirer. Simultanément, un vol de créatures ailées, vers sans yeux à la gueule hérissée de crocs, venu de nulle part, fond sur les troupes d'élite de l'armée massées autour de la tente de leur chef.

### MOGAK

Le dieu-démon se trouve à cette heure en compagnie des derniers partisans du Chaos, au sein la forteresse assiégée. Ce serviteur des Seigneurs noirs sur ce plan est un maître ès intrigues. Il se manifeste généralement sous la forme d'un énorme chat ou d'un anthropoïde à tête de chat. Il s'est étroitement lié au réceptacle, qu'il contrôle dans une certaine mesure et dans lequel il a placé une part de ses pouvoirs. La destruction de celui-ci entraînera donc inévitablement son bannissement du Demi-Arc de Schaalysaum. Il consacre tout le reste de son énergie mystique à empêcher la Loi de communiquer avec son Champion pour l'avertir, et à semer la panique dans l'armée de la Loi, dissimulant magiquement ses mignons monstrueux qui escortent le double jusqu'à l'instant crucial du raid sur le camp des assiégés.

Pour l'occasion, le « Ka » revêt une forme d'une beauté fascinante, mais en même temps étrangement répugnante – du fait de ce qu'il est.

Cette forme mue, se tord brièvement, lorsque le « Ka » ressent des paroxysmes de pulsions et de sentiments monstrueux ou lorsqu'il est attaqué, mais il reprend aussitôt après son aspect séduisant, qui lui permet de tétaniser toute opposition éventuelle. Pour les personnages capables de s'abstraire de son apparence fascinante par la puissance de leur volonté (jet de POU contre son APP), ou grâce à leur foi en la Loi et en la justesse de ses idéaux et de ses préceptes (jet sous leur score de Loi si celui-ci dépasse d'au moins 20 points

leur second score le plus élevé, comme décrit dans la rubrique Allégerance du livre de règles d'Élric ! contre l'APP de la créature, choisissez le cas de figure le plus favorable, ou laissez l'aventurier essayer la seconde solution si la première a échoué), ils le perçoivent tantôt comme un magma chaotique abominable, à l'aspect vaguement humanoïde, tantôt comme un être qui, malgré son apparence attirante, irradie une perversion telle qu'ils doivent faire un jet quelconque pour ne pas perdre leur sang-froid et même la raison et s'enfuir en hurlant d'horreur.

Le double de Calwilran a pour seul but de fusionner à nouveau avec celui qui l'a rejeté hors de lui, et Calwilran le sait instinctivement, ce qui le met dans un état de terreur tel qu'il est incapable de réfléchir (ceci est dû aussi à la proximité de l'avatar, qui irradie des émotions brutes qui contaminent Calwilran, l'empêchant de se ressaisir), et qu'il oscille entre attaques magiques meurtrières, lesquelles se révèlent parfaitement inefficaces, et accès de peur panique qui, à la fin, le poussent à s'enfuir en hurlant.

Calwilran a les yeux exorbités, son front ruisselle de sueur, sa peur est telle qu'il trébuche à chaque instant, et n'ose quitter des yeux la créature.

Sans cesser de mener le duel mystique qui l'oppose à elle, il se met à gravir les degrés de la tour en ruine, reculant pour se mettre hors de portée du « Ka ». Il paraît se reprendre quelque peu.

Personne à part les aventuriers ne peut porter secours au sorcier. Celui-ci préférera mourir plutôt que d'être réuni à son double dont les vices et la perversion ont été décuplés par les Seigneurs de l'Enfer, car tout son être serait ainsi consumé, absorbé, ne laissant de lui-même que la perversion incarnée façonnée par les Ducs.

Et en effet, s'ils échouent, le magicien, arrivant au sommet de la tour, talonné par son double, prononce une terrible formule avant d'appliquer ses paumes contre sa poitrine. Son corps s'embrase alors et se consume à une vitesse surnaturelle, tandis qu'il se jette dans le vide, allant s'écraser en contrebas. Sa mort entraîne celle de l'avatar, qui se dissipe en éclatant d'un rire fou et diabolique. Mais l'armée de Calwilran n'a plus de général, ni de mage capable de détourner d'elle les maléfices.



## Le Double de Calwilran

Le réceptacle des passions et faiblesses de Calwilran a été attiré par Mogak du Chaos, et ses perversions et sa malice, mais aussi son pouvoir, ont été décuplés par ses soins. Il garde une part de libre-arbitre mais accomplit les volontés de son nouveau maître avec délectation, brûlant de se venger de celui qui l'a rejeté. Son but est de réintégrer le corps dont il a été expulsé, ce qui consumerait tout ce qu'il y a de bon et d'intègre en Calwilran, ne laissant qu'abjection pure.

Mogak joue son va-tout, et il a placé tout son pouvoir mystique dans le réceptacle. Celui-ci dispose de 200 points de magie, qu'il peut utiliser pour jeter des sorts ou contre sorts. Mogak lui a restitué ses souvenirs ; en outre, il est comme un miroir reflétant l'esprit du sorcier : il anticipe toutes ses attaques occultes et en connaît les parades, bien que – de par sa nature même – il ne puisse utiliser la magie loyale. Plus, il peut (sur la réussite d'un jet de POU contre le POU de son original/contraire, absorber à cette occasion tout ou partie des PM utilisés par celui-ci pour lancer son sortilège, tout en récupérant les siens – exemple : si Calwilran lance un sort lui coûtant 4 PM, son double chaotique, s'il réussit à parer magiquement son offensive de façon appropriée (sur réussite d'un jet d'Idée), en dépensant 3 PM, réabsorbera 1D4 +1D3 PM. Ce qu'il faut en retenir, c'est que quelle que soit la puissance déployée par le magicien, il ne fait que renforcer sa Némésis. Extérieurement, les spectateurs voient un flamboiement de formes et de teintes étranges se déployer autour des adversaires, et une partie de ces énergies être aspiré par le corps du double. Cet atout ne fonctionne toutefois que contre son original dévoué à la Loi. Le double démoniaque de Calwilran a vicieusement commencé par frapper les prêtres de son entourage, qui sont temporairement ou définitivement hors de combat. Le sorcier est donc privé de soutien mystique. C'est là que les PJ peuvent intervenir : s'ils connaissent des sorts, ils peuvent en user contre le Ka, qui ne pourra anticiper leurs actions, à l'inverse de celles de Calwilran. Mais compte tenu de son POU très élevé, peu de ces sorts devraient l'affecter. Au contraire, ils le renforceront (voir sa faculté Aura d'absorption de la magie). Si un personnage dispose d'une arme magique ou bénie par la Loi, elle opérera comme s'il avait affaire à un démon. Les simples attaques physiques ont peu d'effet sur la créature : les armes normales infligent le minimum de leurs dégâts, et le monstre peut convertir ses PM en PV à chaque round (2D8 au maximum), pour compenser ses pertes. Les armes le transpercent, mais les blessures se referment aussitôt, les flèches plantées dans sa chair sont absorbées par son corps lorsqu'il prend une inspiration. Il réplique par des attaques meurtrières, mais se concentre à nouveau sur son moi loyal dès le round suivant.

Mais s'ils ont rempli leur mission, il leur suffira de prononcer le Mot runique de la Loi à moins de 10 mètres de l'avatar, ce qui provoque son anéantissement par une lumière aveuglante, quintessence de la Loi, et le bannissement simultané de Mogak.

**FOR 17 CON 80 TAI 14 INT 21 POU 35 DEX 18 APP 24\***

**PV 47\*\* PM 1D100+100** (au moment où les PJ entrent dans la bataille)

**Armure** : aucune, mais dégâts infligés réduits au minimum, exceptés ceux des armes ou attaques magiques

Bagarre 80% dégâts spéciaux

**Compétences** : *Les mêmes que Calwilran, plus Haïr son double loyal 100%*

**Sorts** : les mêmes que Calwilran ; il ne peut toutefois utiliser la magie loyale.

**Facultés** :

- Miroir de l'esprit (étant donné l'identité de leurs esprits, le double anticipe tous les assauts physiques ou mystiques de Calwilran, et réagit en conséquence)
  - Aura d'absorption de la magie (au cas où un sort qui lui est jeté échoue, récupère une part des PM utilisés par l'adversaire égale au coût du sort exprimé en D ; exemple : 4PM =>1D4 ; 6PM=>1D6, etc.)
  - Substance chaotique (sa substance est instable, ne subit que le minimum des dégâts, sauf ceux dus à la magie, se régénère de 2D8 PV par round, pris sur ses PM)
  - Orage émotionnel (POU/POU, la portée est 10 mètres, mais l'emprise du Ka diminue de 1 point par mètre d'éloignement supplémentaire. Dérègle et accentue les émotions ressenties, provoquant panique et confusion. Ce pouvoir ne fonctionne que contre Calwilran, mais comme il est le pivot de l'armée de la Loi, cette panique contamine tous ceux qui le suivent).
- \* Tout individu qui souhaite s'en prendre au double doit remporter une lutte de POU - ou du quart de son score de Loi - contre l'APP de la créature (choisissez l'option la plus favorable) pour se libérer de la fascination malsaine qu'il inspire avant de le frapper.
- \*\* Si son total de points de vie n'est pas réduit à zéro au cours du round, le double utilise sa réserve de PM pour revenir à son maximum initial.

## Calwilran le Magicien

Mage très puissant, Calwilran bénéficie de surcroît de la bénédiction des Seigneurs Blancs. Il a la force, la vitalité et l'apparence d'un homme de trente ans, alors qu'il en a quasiment le double. Le fait qu'il se soit libéré de son moi chaotique lui a valu l'estime de la Loi, mais cette pureté n'a pas autant plu à ses dieux que si elle avait été le résultat d'un combat moral et spirituel contre ses mauvais penchants. Calwilran maîtrise la magie loyale, et a créé de nombreux sortilèges pour combattre le Chaos, mais connaît aussi toutes sortes d'invocations, de convocations et de rituels relevant d'une sorcellerie plus sombre, bien qu'il ne s'en serve qu'en cas d'impérieuse nécessité.

**FOR 16 CON 16 TAI 14 INT 26 POU 30 DEX 16 APP 18**

**PV 15 MD +1D4**

**PM 91** (conservés grâce à sa sorcellerie au-delà de la limite normale)

**Chaos 81 Balance 75 Loi 245**

**Armure** : plaques enchantées **1D10+8**

**Armes** : *épée longue enchantée 1M 120% 1D10+1+MD structure 60\**, *dague 107% 1D4+2+MD*, *bouclier rond 101% repousser+1D3+MD structure 40*

\*Elle occasionne toujours le maximum de dégâts à une cible chaotique.

**Compétences :** Esquive 110%, Déplacement silencieux 75%, Ecouter 81%, Plan d'origine 93%, Vue de Sorcière 75%, Scribe 130%, Médecine 137%, Chercher 102%, Eloquence 49%, Lutte 99%, Artisanat (équilibre) 55%, Monde naturel 105%, Equitation 120%, Potions 142%, Sagacité 87%, Million de sphères 28%, Langue sacrée des arcanes 87%, cinq ou six langues de son plan, Langue natale 150%, Langue des PJ 34% , plus si le MJ le désire.

**Sorts et runes :** Reflet de la Loi (9), Rune d'Emprisonnement (5+), Fatigue (1), Minuit (1), Transe Curative (variable), Rune de Force (4), Rune de Protection (1+) Orienter Air (4), Orienter Eau (4), Vue de Démon (1), Morale (4), Sommeil de la Loi (1), Contribuer à la Vérité (1), Volonté de Fer (3), Convoquer un Démon (1), Rune de Vérité (3), Vérole Runique (1-8), Souffle de Vie (1), Lever de Lune (1), Soins (2), Sauvegarde (3), Abrogation de la Magie (1-4), Champ de la Loi (4), Vérole (1), Liens Indestructibles (3), Rune du Juste Accès (4), Rune Trine de Protection (3+), quantité de sorts et runes puissants, ou entièrement nouveaux et inconnus des JR.

**Enchantements :**

Epée longue enchantée, armure enchantée.

Calwilran est capable de créer lui-même des enchantements, car la nature du plan où il vit le lui permet. Il est également capable de voyager, sous forme astrale, dans des plans surnaturels, et d'en ramener des objets auxquels il donne ainsi corps dans sa réalité.

**Serviteurs surnaturels :** Calwilran connaît les noms d'une foule de démons, mais il s'abstient de les convoquer, et ne s'en sert que pour contrer d'autres sorciers qui pourraient recourir à eux pour lui nuire. Il ne contrôle aucun démon lié non plus, car ceci est contraire à la Loi. En revanche, le MJ est libre de lui accorder les services d'esprits ou de créatures surnaturelles non asservis au Chaos. Les élémentaires n'existent pas dans cette sphère, et il est quasiment impossible de les y convoquer.

## Epilogue

---

*Corum cria : « Seigneur Arkyn ! Saviez-vous donc que la Reine Xiombarg serait si folle de rage qu'elle risquerait la colère de la Balance pour pénétrer dans ce Royaume ?*

*- JE L'ESPERAIS. JE L'ESPERAIS SEULEMENT.*

*- Alors, c'était cette idée qui vous poussait à me demander certains actes ?*

*- OUI.*

*Corum réfléchissait à toutes ses raisons d'amertume, à toutes ses luttes. [...]*

*« Je pourrais finir par détester tous les dieux » dit-il.*

*« CE SERAIT VOTRE DROIT. NOUS DEVONS NOUS SERVIR DES MORTELS A DES FINS QUE NOUS NE SAURIONS ATTEINDRE DE NOUS-MEMES.*

Corum Jhaelen Irsei s'adressant au Seigneur Arkyn de la Loi  
**-La Reine des Epées III, 5**

Si tout se passe comme les Seigneurs Blancs l'escomptent, la Rune Divine a une action double, voire triple : elle anéantit le double, rendant son âme au magicien, provoque le bannissement de Mogak aux surnoisées machinations, et fissure la barrière qui interdisait l'accès du Demi-Arc à la Loi. De plus, toute créature du Chaos présente dans un rayon de 30 mètre est détruite.

La dispersion de son double atteint physiquement Calwilran, qui perd 1D10 points de vie. Il perd connaissance, et sera de toute façon durablement traumatisé par cette confrontation avec son côté maléfique. Tout d'abord prostré, il lui faut plusieurs heures pour se reprendre. Il a récupéré dans l'affaire sa part chaotique et se trouve à nouveau « entier ». Mais la lumière de la Loi a détruit l'essentiel de la puissance maléfique de l'avatar, et Calwilran ne récupère que ce qui est véritablement lui-même, se trouvant semblable à ce qu'il était avant leur séparation. Les PJ remarqueront que son visage est moins harmonieux, ses traits moins symétriques. Il se montre moins serein, plus orgueilleux et colérique, et ses nerfs sont visiblement ébranlés, mais il trouve le courage de mener la dernière bataille à la tête de ses troupes, et emporte la citadelle. Le Chaos est définitivement vaincu sur son plan.

Le MJ souhaitera peut-être décrire cette grande bataille et y faire participer les personnages. Dans ce cas, il lui faudra en imaginer les péripéties, et donner aux aventuriers l'occasion de se comporter en héros, se couvrant ainsi de gloire.

Si les personnages réussissent à tuer le double sans recourir à la Rune, Calwilran a droit à un jet sous son POUx1, sinon il meurt sur le coup, mais son âme est préservée, et cela seul compte à ses yeux et aux yeux de ses maîtres. Mogak est également banni dans ce cas de figure. Pour l'avoir vaincu, ils gagnent tous 20 points de Loi. Le siège de la forteresse reste à mener, mais les partisans des deux Forces sont à peu près à armes égales, la plupart des capitaines et des saints hommes de la Loi ayant survécu à l'incursion des créatures du Chaos.

Si les PJ ont fait triompher leur cause, les Seigneurs Blancs n'en ont pas pour autant fini avec eux. Calwilran leur annoncera qu'il n'est pas en son pouvoir de les renvoyer directement sur leur propre plan d'existence. Il leur faudra utiliser les portes qui s'ouvrent cycliquement entre les Royaumes pour rentrer chez eux, mais le magicien est en mesure de leur indiquer le chemin le plus direct. Il se trouve simplement qu'au cours de ce voyage de retour à travers les Marches Ténébreuses, diverses occasions d'intervenir à nouveau en faveur de la Loi se présenteront, sans que les circonstances leur permettent de s'y dérober...