

“J’tez un œil!”

Le scénario « J’tez un œil ! » est un Dungeon Crawling (comprenez par là un scénario porte-monstre-trésor) dans l’univers de Cadwallon. Il fait suite à l’article sur les Litiouques (voir Secret 1 et l’article accompagnant ce scénario) et va emmener vos joueurs dans un labyrinthe inextricable où leur patience et leurs nerfs seront mis à rude épreuve.



Synopsis

Tout commence quand des pirates - gobelins en majorité - mettent la main sur une carte aux trésors pour quelques sous. Ceux-ci, attirés par le gain que pouvait représenter cette carte, s’enfoncèrent dans les souterrains de Cadwallon.

Touchant au but, les pirates furent pour le moins déçus de tomber sur un mur gris parfaitement lisse à l’endroit marqué de la fameuse croix rouge sur la carte. Le capitaine, fou de rage, décocha un formidable coup de pied dans le mur qui, profitant d’une malheureuse faiblesse, se fissura, révélant un corridor derrière le passage.

Incapable de constater par lui-même puisqu’étant devenu aveugle par la faute du litiouque endommagé et depuis surnommé le Bigneux, le capitaine Rougeau, cible d’une mutinerie, fut contraint par ses anciens subordonnés peu tentés par la cécité d’agrandir le passage jusqu’à ce que tous les pirates puissent explorer le souterrain.

Hélas, sans un commandant digne de ce nom, tous entrèrent sans faire preuve de sûreté et tous disparurent dans le dédale. Aveugle et sans équipage, le capitaine remonta à la surface tant bien que mal et fit appel à des francs-ligueurs pour l’aider à visiter les souterrains et ainsi espérer trouver un moyen de recouvrer la vue et un équipage à fouetter.

Introduction : le Bigneux

Les PJ reçoivent une missive, que ce soit d’Henneg ou d’un contact ayant un pied dans le Kraken les enjoignant d’une grosse récompense.

[Recherche Franc-Ligueur ou Fouisseur pas trop honnête pour exploration. Bonne rémunération assurée, et peut-être même un peu plus. Demandez le capitaine Rougeau, port du Kraken, quai 2, la « Carotte Carrée ».]

Sur place, le port du kraken est fidèle à lui-même : bondé, bruyant, malodorant,

même au soleil couchant. Trouver le navire « la carotte carrée » n’est pas bien difficile puisqu’il est échoué depuis le début de la nuit dernière au milieu du port, le capitaine seul à piloter.

Les nochers s’évertuent à libérer la zone tandis que le capitaine est maintenu en garde à vue dans une cellule de la Capitainerie, devant rendre des comptes sur les dégâts faits aux quais et violation du code de la piraterie stipulant qu’un « capitaine ne peut se désigner comme tel si son équipage ne le fait pas », puisqu’il ne possédait pas d’équipage au moment où le bâtiment tentait d’amarrer. Il risque le pilori et devra payer une amende de 500 ducats pour les réparations du quai.

Le capitaine Rougeau le Bigneux reçoit les PJ dans une cellule plutôt petite mais qu’on aurait pu qualifier de cossue si ce n’était l’apparent délabrement de l’ensemble du mobilier, tout à l’image du navire échoué du prisonnier.



De petite taille et d’un visage ingrat, le capitaine pourrait facilement se faire passer pour un gobelin, mais son teint hâlé et ses cheveux d’un roux franc tressés ne laissent aucun doute sur ses origines humaines. Vêtu d’une tunique de capitaine réglementaire ouverte sur un torse velu passablement repoussant, une cape rouge vif mangée aux mites sur l’épaule, les manières du bonhomme sont plutôt rustiques, et ses expressions dignes d’un pirate. Il marche en se dandinant sur ses jambes un peu trop courtes pour lui donner une démarche qui, pouvant paraître tout à fait respectable sur n’importe qui, le rend particulièrement ridicule. Cependant ses yeux, d’un bleu électrique, semblent refléter une intelligence vive entrecoupée une

hargne sournoise à peine dissimulée, accompagné d'un sourire malsain.

A peine entré, il annonce tout de go aux PJs qu'il connaît l'emplacement d'un nouveau souterrain à explorer, forcément bien garni puisque même ses murs sont piégés. Il racontera tout dans sa barbe mal taillée de forban.

Sa proposition est simple, les PJs l'escortent pour explorer le souterrains jusqu'à ce qu'il recouvre la vue. Tout ce que les PJs trouveront entre-temps sera à eux. Normalement, c'est déjà le cas, mais le capitaine monnaye l'information sur l'emplacement du souterrain contre sa possession pure et simple (« en fait, c'est pas tout à fait ça mais presque, j'ai pas envie de vous ennuyer avec des détails techniques ») !



Si les PJs sont récalcitrants à cette idée, le capitaine Rougeau proposera 2 choses : premièrement, de l'argent, jusqu'à 2000 ducats ! (Mais les PJs devront se battre pour en arriver là) Mais si ça ne suffit pas, il peut annoncer que rien ne prouve (et c'est vrai) qu'il retrouvera la vue un jour.

Maintenu prisonnier jusqu'à l'audience dans 3 jours, les PJs peuvent payer une caution de 500 ducats pour le libérer jusqu'à son procès (d'où il sera acquittés s'il est encore aveugle à ce moment-là, plaidant la fuite de tout son équipage suite à sa subite cécité).

Il donnera alors un acompte de 1000 ducats aux PJs en passant par son navire. S'ils choisissent d'attendre les 3 jours, le bateau du capitaine aura été extrait de la berge et laissé sur place, où il coulera pour ne laisser sortir de l'eau que le haut du mat principal, rendant impossible le paiement supplémentaire éventuellement proposé par Rougeau.

Dans tous les cas, le Bigleux amènera les PJs au dédale après avoir signé un contrat en bon et due forme.

Les Souterrains

L'entrée

L'entrée du souterrain où se trouve le labyrinthe commence dans une... taverne. En effet, et c'est le plus gros défi qu'ont eu à résoudre les pirates, l'entrée du tunnel se

trouve dans la cage du troll enchaîné et exhibé du gourbi intelligemment appelé « le Larry ». Précisément là où le troll esclave peut se retirer pour faire ce que chacun aime faire seul dans son coin commence le tunnel. Les pirates gobelins, de petites tailles, purent tous s'infiltrer de nuit par le trou en louant des combinaisons de Souffleur gobelin, ces dératiseurs des égouts, pour éviter tout contact physique avec l'excrémentiel fond du tunnel.

Evidemment, le troll est toujours là et n'hésitera pas à malaxer avec ses gros doigts boudinés toutes les nuques qui passeront à sa portée. Le propriétaire du lieu, un certain Grégorien grand et sec, ne voudra pas qu'on abîme (j'entends par là tuer) son attraction phare. Cependant, il peut céder le troll pour quelques heures (il ne veut absolument pas savoir ce que vous ferait avec lui) et quelques dizaines de ducats.

Le champ libre (les combinaisons peuvent se trouver à la guilde des égoutiers pour 2 ducats l'une et à la journée), les personnages de taille supérieure à humain (il faudra plusieurs combi pour les couvrir en entier) peuvent agrandir le tunnel (« Si vous le frappez, ça sera plus cher ! » dit le propriétaire du troll). Evidemment, le propriétaire demandera réparation (75 ducats, absolument exorbitant pour trois planches dans un état plus que lamentable). Gageons pour que vos PJs ne fassent pas ça à midi et demi.

Conseil d'interprétation : soyez le plus aigre et le plus désagréable possible quand vous interprétez le proprio, il faut que vos PJs vous détestent (si c'est pas déjà fait).



Jusqu'à la croix rouge

Normalement, Grégorien est le propriétaire légal de tout ce qui se trouve dans le souterrain, mais il sait que s'il avance trop près de la cage, le troll fera tout pour le tuer, les PJs peuvent donc jouer la dessus pour l'empêcher de trop venir fouiner en postant un garde qui devra payer un peu plus cher suivant le temps que dure l'exploration. Mais heureusement, Rougeau a trouvé la combine : il a creusé un tunnel à travers la roche pour éviter de repasser par le conduit

fétide (et se faire tordre le coup par le troll à l'occasion) quand il tentait de remonter à la surface. Aveugle, il ne sait pas où il est sorti, mais il en est sûr, il y a un tunnel pour remonter à la surface. Les PJs pourront acheter la parcelle où se trouve le tunnel (300 ducats et près de Pétropolis) au nom de Rougeau et combler le chemin vers « le Larry » pour éviter l'épineux litige sur les droits d'ainesse et de propriété que ne manquera pas de soulever Grégorien s'il en a l'occasion.

Le tunnel en lui-même pue. C'est logique quand on sait ce qui y traîne sur le premier mètre. Mais l'odeur persiste même après une cinquantaine de mètres dans un conduit rocheux et humide, rendant malade vos personnages les plus fins. Plus loin, le conduit se transforme en gruyère : des couloirs partent dans tous les sens vers des points d'eau ou des trous dans la falaise. C'est cependant bien après une centaine de mètres dans les boyaux que tous finissent par fusionner en une vaste grotte toute en largeur où les restes d'un campement témoignent de l'ancienne présence de l'équipage de Rougeau. C'est là qu'on voit ce que le pauvre capitaine a du subir, pelles et pioches entassées au fond de l'excavation, à l'emplacement de la croix rouge, au pied du mur.

Dans le tunnel, vous pouvez faire subir tout un tas de sévices à vos personnages, y'a de la place pour tout : sable mouvant, cadavre qui marche, éboulement, animaux sauvages ou même une espèce de machine en métal blanc apparemment destinée à laver le linge. Quand vos personnages auront perdu quelques points de vie, ils pourront arriver à la croix rouge. Evidemment, dans le tunnel doit aussi se trouver la sortie en remontée vers Petropolis qui a permis au capitaine de s'échapper.



Le Labyrinthe

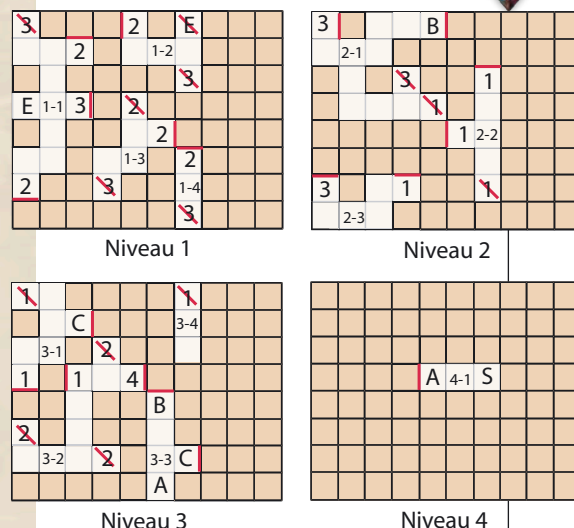
Nous y voilà, le labyrinthe. Sur les plans sont indiqués toutes les salles et le fonctionnement du labyrinthe. Reportez-vous à la liste des salles pour leur description générale et à l'article sur les litièques pour les règles.

Echelle

Chaque carré du plan mesure 3 cases sur 3 cases.

Entrée et sortie

L'entrée du labyrinthe est la salle 1-1 du niveau 1, notée "E" sur le plan, la Sortie et au niveau 4, notée "S".



Evènements

Les entrailles du labyrinthe recèlent énormément de cochonneries accumulées avec le temps, animaux cavernicoles, pirates perdus, constructs déglingués, etc. Quand vos joueurs entrent dans un litièque ayant un potentiel de 0, vous pouvez choisir de lancer 2D6 sur cette table.

2. Graphiti goblin

Un dessin gribouillé à la va-vite sur un coin de la pièce. Un test en aveugle de Décrypter/Sub (5) ou le savoir Culture (Gobelin) 3 permet d'en tirer des informations sur le labyrinthe laissées par un ancien explorateur, tous les tests qu'auront à faire les joueurs contre le prochain litièque bénéficieront d'un bonus de +1 au dé. Si le test échoue, les informations sont mal interprétées et le bonus devient un malus.

3. Piège

Une case de la zone est piégée, déterminez la nature du piège aléatoirement (Secret 1 : *Embûches* p.76 et *Pièges* p.117). Il peut avoir été monté par les pirates en maraude (pour se protéger ou pour sécuriser leur bien) ou bien faire pleinement parti du labyrinthe.

4. Portail fermé

Le portail est désactivé. Il faut qu'un magicien réussisse un test de Soumettre/Har (4) pour entamer les négociations avec l'esprit des lieux pour ouvrir le portail (SI 5).

5. Mogryave

Un cadavre de goblin dans un coin de la pièce recèle une créature ayant la forme d'un petit chien hyper vilain, sans poil, sans yeux, avec des petites ailes de cuir sur le dos qui a élu domicile dans le cadavre. Il peut être capturé et vendu à l'école de Magie, à Marchemonde ou aux Alchimistes de Dirz pour 35 Ducats. Si les joueurs ouvrent la

mogryave en deux, ils tombent sur une gemme éphémère mineure de ténèbres.

6. Déprimette

Une énorme plante a envahie le couloir, bloquant le passage : il faut la débroussailler (28 PV) pour passer. A chaque attaque à son rencontre, la plante secrète un gaz nocif qui fait déprimer son agresseur : pour chaque attaque (réussie ou non), le joueur subit un malus d'1 point sur tous ses jets de dés pendant 1/2 heure.

S'il arrive à un malus de -3 sur le dé, il cesse de se battre et va pleurer dans un coin en prétextant que c'est un bon à rien pendant les 3 prochaines heures (ce qui est sûrement vrai, sinon il en serait pas là). Il faudra alors réussir une lutte d'Influence avec le personnage (SI 3) pour le forcer à se déplacer.

Il se peut qu'un goblin pirate y soit encore en vie (bien que très affaibli). Il concèdera son ancien capitaine comme son sauveur

7-8. Pirate Perdu

1D3 pirates affamés et affaiblis se sont réfugiés ici.

Si leur capitaine n'est pas avec les joueurs, ils les prendront pour des créatures et fuiront, se battant jusqu'à la mort s'ils sont acculés. Sinon, ils rejoindront l'équipe en espérant sortir sans mourir (et pour eux, se battre c'est riquer de mourir).

9. Construct déglingué

La pièce comporte tout un tas de câblage re-

liant un panneau de contrôle à un Construct à moitié détruit pendant la guerre contre les Ophidiens. Il est d'origine Sphinx ou Cyn wall et peut révéler entre deux souvenirs plus ou moins plausibles dans l'un de ces langages un laisser-passer aux joueurs pour pénétrer dans tous les autres litièques Sphinx sans les alarmer.

10. Créature

Choisissez dans le Bestiaire de Cadwallon un ou plusieurs monstres, qui ne sont pas forcément vindicatifs.

11. Ruine

La pièce est obstruée par un gros totem représentant un Dragon désactivé (culture Dragon 3, Mythes et Légendes 3, culture Serpent 2).

Un trou dans le torse du totem sert à y insérer une gemme de mana (Analyser/Dis 6 ou Savoir Voie de Magie 3.). L'énergie de la gemme tombe à zéro mais la porte se met en mouvement et se décale sur le côté dans un mouvement serpentin (ou sphinxien, à la rigueur).

12. Seisme

Toute la pièce se met à trembler dans un grenement inquiétant, peut-être se déplace-t-elle ou est-elle prise dans un éboulement. Tous les joueurs doivent réussir un test de Crapahuter/Adr (6) ou Voltiger/Elé (6) ou subir 1D6-1 points de dégâts.

Niveau 1

1-1 "GALERIES OPHIDIENNES ?" (0)

Architecture : Ophidien

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : un simple couloir tubulaire et relativement horizontal aux murs gris, aucun piège ni aucun monstre.

1-2 "RYZOME OPHIDIEN ?" (1)

Architecture : Ophidien

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : un simple couloir tubulaire et relativement horizontal aux murs gris. Une vaste dépression au point 1-2 est remplie d'eau croupie (profondeur : Grande) et d'un très vieux ryzome ophidien, y glisser et s'y empêtrer fait encourir un risque de Noyade si le personnage n'arrive pas à sortir du ryzome avec un test de Lutter/Opp 5.

1-3 "GALERIES OPHIDIENNES ?" (4)

Architecture : Ophidien

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : un simple couloir tubulaire aux murs gris.

Incliné à 45°, la case portant le numéro du portail "3" marque le point le plus profond de la galerie. L'esprit qui y réside est endormi et légèrement dur de la feuille, il ne se réveille qu'il se la zone devient Bruyante.

1-4 "GALERIES OPHIDIENNES ?" (0)

Architecture : Ophidien

Localisation : Cadwallon ?

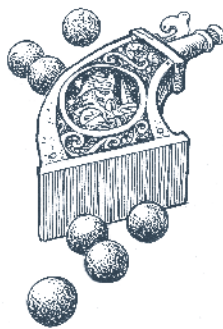
Orientation : Stable

Description : un simple couloir tubulaire et relativement horizontal aux murs gris, aucun piège ni aucun monstre.

une escarmouche entre Ophidien et Sphinx, cette zone servant au replie pour les sphinx.

Un poste mécanique constitué d'un sphinx entouré par un bosquet féérique stylisé peut être réactivé par un magicien (Incantier /6) et peut ainsi révéler par le biais d'un Aalshem (cf. Secret 1, p.15) les faits suivants :

- La pièce actuelle n'était pas si brûlante ;
- Des guerriers en métal doré ressemblant aux constructs cynwalls couvraient le repli d'une capsule de la taille d'un homme, couvert de hiéroglyphe, le Calypsène ;
- Cette partie du labyrinthe était devenue trop instable et les guerriers Sphinx ont été contraints de l'évacuer.



2-2 "COMMANDERIE SPHINX ?" (0)

Architecture : Sphinx

Localisation : Xurgadiss ?

Orientation : Stable

Description : un couloir avec une inclinaison horizontale de 45°, envahi par des feuilles mortes qui passent par des fissures laissant entrer un peu de lumière.

Tout personnage qui n'est pas attaché au litoque précédent doit faire un test de Crapahuter/Adr (5) ou Voltiger/Elé (5) ou glisser au fond du litoque.

Il est possible d'y trouver des panneaux en verre décrivant des mouvements de troupe d'une ingéniosité inégalée. Toute personne réussissant un test d'Etudier sous Discipline/8 gagne immédiatement +1 dans le savoir Stratégie.

2-3 "SALLE INCONNU" (4)

Architecture : Sphinx

Localisation : Creufond ?

Orientation : Instable

Description : La pièce est inclinée vers le bas, faisant obligatoirement Chuter les PJs de 1 à 2 m de front.

Un immense roc a percé le litoque de part en part et semble le retenir d'une éventuelle chute. Les portails se trouvent à quelques mètres de hauteur.

Si le NM atteint 6, le rocher commence à

s'effriter et le litoque à trembler, menaçant de s'effondrer. Si le NM atteint 8, il chute indéfiniment à travers Creufond, les personnages présent n'étant plus soumis à la gravité. Cela dit, ils subiront un jet de dégâts Pui 2 à la sortie (violente) du litoque s'il ne réussissent pas un test de Crapahuter (Adr)/7 ou Voltiger (Elé)/7.

Niveau 3

3-1 "PUITS À DOUBLE FOND ?" (4)

Architecture : Ophidienne

Localisation : Anfoebia ?

Orientation : Stable

Description : La zone est inondée jusqu'à la taille d'eau de mer.

Si les PJs y pénètrent par le portail ponctuel, ils ont à peine le temps de se voir une vague déferler sur eux. Les autres portails sont accessibles en plongeant dans l'eau jusqu'au fond (à 3 ou 4 mètres) puis en remontant : le personnage remarque qu'il a changé de salle.

3-2 "GLACIER CULBUTÉ ?" (5)

Architecture : Sphinx

Localisation : Pierrefendre ?

Orientation : Mouvant

Description : la pièce est gelée et les hiéroglyphes Sphinx bleuis par le froid sont bardés de stalagmites aux formes torturées. Toute action réussie par les hiéroglyphes à l'encontre des PJs se solde par un jet de blessure automatique (Pui 1) contre le ceux-ci. Des coups de piolets pour s'assurer font augmenter le NM de +1 à chaque coup.

La pièce en train de tourner sur elle-même de façon anarchique. Les joueurs peuvent faire un test de Crapahuter (Adr)/6, Forcer (Har)/6, Analyser (Dis) /4 ou Etudier (Sub)/4 pour découvrir que certaines zones du murs forment un chemin sur lequel s'accrocher en toute sécurité.

Une fois assurés par une corde (par exemple), les PJs peuvent avancer case par case : ils doivent réussir un des tests mentionnés plus haut à chaque passage d'une case à l'autre pour trouver les prises sûres, dans les cas des tests réussis d'Analyser et Etudier, les joueurs doivent tout de même réussir un autre test soit de Crapahuter (Adr)/4 ou de Forcer (Har)/4.

Pour chaque pari, le joueur qui ouvre la marche peut octroyer une réussite automatique sur tous les tests d'un de ses compagnons pour la case en cour.

Si un des tests est un échec, le joueur doit

Niveau 2

2-1 "BUNKER SPHINX ?" (0)

Architecture : Sphinx

Localisation : Solnaregg ?

Orientation : Mouvant

Description : le complexe aux murs rougeoyants porte les stygmates d'un combat violent : impact de balle, traces de griffes, résidus métalliques parsemés sur le sol. Les hiéroglyphes mécaniques sont pour beaucoup détruit et immobiles.

Toucher les murs revient à se brûler (Pui 1).

Avec un jet d'Analyser (Dis)/6 ou Stratégie/3, les joueurs peuvent y reconnaître

réussir un autre test de Peur (4) ou stopper net (SI 0 + Maîtrise pour le forcer à avancer).

Enfin, il faut 10 minutes pour avancer d'une case.

3-3 "SERPENTINE VERTICALE ?" (0)

Architecture : Ophidienne

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : Orienté à la verticale (Le point A étant le point le plus haut), les personnages chutent dans le vide et doivent réussir un test de Peur (5) pour ensuite tenter un test de Crapahuter (Adr)/5, Forcer (Har)/4, Voltiger (Elé)/6 ou Survivre (Opp)/4 pour s'accrocher à la corniche du point C. Les personnages qui chutent sont éjectés en salle 2-1 (point B) et subissent une Chute (Pui 3).

Un escalier en colimaçon permet de remonter du point C au point A.

3-4 "LE HAVRE ?" (0)

Architecture : Cadwée

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : Un simple couloir.

Cependant, aucun événement ne peut s'y dérouler ni aucun esprit-gardien s'y manifester.

Niveau 4

4-1 "LA PORTE DES DRAGONS ?" (0)

Architecture : Sphinx

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : Le couloir obscur baigné du ronronnement et de la faible aura turquoise des hiéroglyphes du Sphinx dévoile au bout un portail miroitant encadré par deux Dragons. Un test d'Actionner (Construct)/6 ou le Savoir (Construct)/3 permettent de l'ouvrir. Le portail peut être forcé en réussissant un test de Peur 4 (des visions de guerre d'un géant de métal bloquent les personnages les moins courageux).

Dans l'encadrure de la porte, les deux statues de dragons, l'un doré, l'autre noir,

s'affrontent, un aalshem à la main de chacun d'eux. Les joueurs qui le portent seront transportés dans un immense jardin, de minuscules peuples s'affrontant au sol, des explosions sonnantes tout autour d'eux.

Les joueurs sont incarnés dans la peau des deux Dragons ennemis, percevant de leur adversaire la haine et le besoin impérieux de le détruire, et doivent s'affronter avec les caractéristiques des Dragons en Annexe. Le joueur perdant se retrouvera en Critique mais le portail s'ouvrira.

Les personnages passant le portail aboutissent à la salle du Calypsène.

Le Calypsène

"LE CALYSPÈNE"

Architecture : Sphinx

Localisation : ?

Orientation : Stable

Description : Le Calypsène désigne en fin de compte une cellule d'énergie posé au centre de cette pièce Obscure et circulaire d'une trentaine de mètres de diamètre et de 15 mètres de haut, disposé au milieu d'un cercle de 5 mètres de 6 pilônes d'un mètre de diamètre. En face du portail représentant un Dragon doré tuant un Dragon noir; à l'autre bout de la pièce, se trouve sur 10 mètres ce qui semblerait un atelier de technologie Sphinx, une ouverture obstruée par un panneau métallique sur la même longueur, le capitaine Rougeau fouillant la zone en même temps que les joueurs.

Il est évident, à voir les ondes énergétiques émanant du Calypsène, qu'il nourrit les circuits de toute la pièce, voir peut-être de tout le labyrinthe.

Un test d'Examiner (Elé) /4 ou Etudier (Sub) /5 permet de suivre les ondes d'énergie jusqu'au plafond où les pilônes se réunissent autour d'un énorme construct humanoïde sphinx, les yeux en émeraude et la carapace en métal rouge doré.

Ceux qui ont forcé le portail reconnaissent l'engin de mort et doivent réussir un test de Peur (6) pour éviter de fuir la pièce.

En Examinant (Elé) /3 ou en Etudiant (Sub) /4 le Calypsène, les PJ's peuvent voir qu'il ne fonctionne presque plus, et s'il le touche, le construct géant se met en

branle et tombe juste au dessus du Calypsène qui rentrera dans son tronc. Après un hurlement dantesque, le géant attaquera. Une fois abattu, le Calypsène délivrera un tout petit peu d'énergie et le volet au dessus de l'atelier Sphinx commencera à s'ouvrir, dévoilant énormément de lumière et fracas. Si Rougeau a recouvré la vue, il appellera les joueurs "Hé! J'tez un oeil!".

La scène qui s'offre aux joueurs est effroyable, ce qui ressemblerait au dehors à un gigantesque labyrinthe envahie par une incroyable jungle dont les dimensions se comptent en centaines de mètres est le théâtre d'une guerre sans merci entre des Ophidiens et des Sphinx, d'immenses construct identiques au géant du Calypsène affrontent des Vortirans d'une taille démesurée, des explosions balayant des fantassins des deux camps.

Deux hurlements à vriller les tympans mettent un temps d'arrêt à cette guerre l'espace d'un instant quand deux ombres, plus grande encore que la Tour Dyrsin, permettant d'appréhender toute l'immense étendue des murs du labyrinthe, se ruent dessus dans un tonnerre apocalyptique; la chambre dans laquelle les PJ's se trouve est soudainement broyée, par une explosion ou la chute d'une créature d'une taille fabuleuse.

Les PJ's doivent fuir avec un test de Crapahuter (Adr) /5 ou subir Pui 1 dégâts dus à la chute de rocher, de hiéroglyphe et de plaque métallique. Les PJ's ne pourront plus retourner dans cette salle dont le portail est détruit.

En Conclusion

Les joueurs n'auront plus qu'à fuir, assister au procès de Rougeau, tâcher d'exploiter la zone en vendant la technologie Sphinx ou en l'étudiant, en tâchant de comprendre ce qu'ils ont vu.

Si les Joueurs comprennent par la suite les événements, que ce soit en faisant des recherches ou autre, ils peuvent continuer à gagner l'expérience en faisant le lien entre ce labyrinthe et celui de Conscience.



Les moyens de rendre la vue au Capitaine Rougeau

• Le premier consiste à lui faire porter l'Aalshem trouvé en salle 2-1. Intrigué, le capitaine trouvera le mécanisme qui permet d'enregistrer de nouvelles données par dessus les anciennes, lui rendant un sens de la vue réduit mais suffisant.

• Le second se trouve dans la salle du Calypsène. Le capitaine fouille la zone et trouve les données sensibles d'un pylône mécanisé parlant des Murs de Conscience. La malédiction portée à ces murs a put être contournée par les guerriers du sphinx en utilisant une mécanique "Râtoth" pour absorber l'énergie aveuglante. L'objet ressemblant à deux yeux stylisé et doré s'incruste dans les yeux du Capitaine, lui rendant la vue complète. un joueur peut trouver l'objet avant et le vendre

à prix d'or (jusqu'à 500 D).

• Enfin, si le Capitaine Rougeau survit à une attaque du constrcut géant de la salle du Calypsène, il recouvrera la vue lors du choc. Le capitaine tiendra ses promesses, et ira même jusqu'à 2.000 ducats si des membres de son anciens équipages auront été sauvés. Si le capitaine meurt, les joueurs pourront hériter du bateau s'il n'a pas coulé (3.000 Ducats sans ses cales en or de tout horizon et en marchandise).

Reconnaissant, le Capitaine leur enverra quelques jours plus tard la Pièce de Kortez, un objet magique en forme de pièce d'or marqué d'un crâne : il octroie le Don Mort-Vivant à celui qui le porte.

Expérience

Acquérir les droits légaux d'exploitation des souterrains	300
Pénétrer à l'intérieur du labyrinthe	200
Sauver les pirates gobelins	100 par pirate
Par dé de Potentiel de créatures chassées	25
Rendre la vue au Capitaine Rougeau	200
Vaincre lors de du combat de la Porte des Dragons	100 x Pot du PJ vaincu
Survivre et assister à la scène du Calypsène	1500
Découvrir le lien avec le Labyrinthe de Désir	2000



Le Géant Calypsène

Espèce : Constrcut Sphinx

Potentiel : 8

Attitude dominante : Hargne

Taille : 5

Puissance : 5D6

Mouvement : 5

Ind.	■ ■ ■ ■ ■
B.lég.	■ ■ ■ ■ ■
B.gra.	■ ■ ■ ■ ■
B.cri.	■ ■ ■ ■ ■
Inc.	■ ■ ■ ■ ■

Signe(s) particulier(s) : Acharné, Construct, Implacable/2, Enorme.

Caractéristiques :

- HAR 5 (Peur 6)
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 2
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

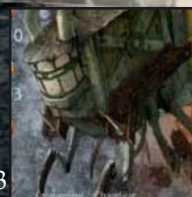
- Lutter (opp) 4
- Cogner (har) 4
- Parer (élé) 2
- Endurer (har) 3
- Esquiver (Adr) 2
- Traquer (opp) 3

Savoirs :

- Contrée (Labyrinthe) 3
- Culture (Sphinx) 2
- Langue (Sphinx) 2

Équipement :

Carapace métallique (Pro.4)



Capitaine Rougeau

Espèce : Humain
 Culture : Ville Basse
 Potentiel : 4
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 2
 Puissance : 3D6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Instinct de survie, Acharné, Gouaille de gobelin/2.

Caractéristiques :

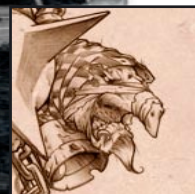
- HAR 3
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Trancher (Har) /4
- Guetter (Dis) /3
- Identifier (Sub) /3
- Intimider (Har) /2
- Commander (Dis) /3
- Lutter (Opp) /1
- Parer (Elé) /1
- Tirer (Adr)/2

Savoirs :

- Contrée (océan) 2
- Culture (ville basse) 2
- Langue (cadwée) 2



Équipement :

Épée, pistolet, navire sans équipage.

Pirate Gobelin

Espèce : Gobelin
 Culture : Ville Basse
 Potentiel : 2
 Attitude dominante : Opp
 Taille : 2
 Puissance : 2D6
 Mouvement : 4

Ind. 
 B.lég. 
 B.gra. 
 B.cri. 
 Inc. 

Signe(s) particulier(s) : Instinct de survie.

Caractéristiques :

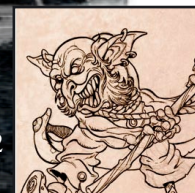
- HAR 2
- ADR 3
- ELE 2
- OPP 4 (Def 5)
- SUB 3
- DIS 2 (Mai 3)

Talents :

- Trancher (Har) /3
- Guetter (Dis) /2
- Identifier (Sub) /2
- Intimider (Har) /2
- Lutter (Opp) /1
- Parer (Elé) /1
- Tirer (Adr)/2

Savoirs :

- Contrée (océan) 2
- Culture (ville basse) 2
- Langue (cadwée) 2



Équipement :

Épée, pistolet, jambe de bois ou crochet.

Dragons

Espèce : Dragon
 Potentiel : du PJs +2
 Attitude dominante : du PJs
 Taille : du PJs +2
 Puissance : du PJs +2
 Mouvement : du PJs +2

Ind.
 B.lég.
 B.gra.
 B.cri.
 Inc.

Signe(s) particulier(s) : du PJs +
 Enorme, Aguerri (Confrontation) et
 Tueur Né.

Caractéristiques :

- HAR du PJs +2
- ADR du PJs +2
- ELE du PJs +2
- OPP du PJs +2
- SUB du PJs +2
- DIS du PJs +2

Talents :

- du PJs +2



Scénario "J'tez un oeil!"



3				2		E			
		2			1-2				
						3			
E	1-1	3		2					
					2				
				1-3		2			
2			3			1-4			
						3			

Niveau 1

3				B					
	2-1								
			3			1			
				1					
					1	2-2			
3			1			1			
	2-3								

Niveau 2

1						1			
		C				3-4			
	3-1		2						
1		1		4					
					B				
2									
	3-2		2		3-3	C			
					A				

Niveau 3

				A	4-1	S			

Niveau 4