

# *La saga des Monts Exangues*

## *Acte Premier - Scène Deux*

### *Mission*

#### **Scénario**

ENQUETE .....	2
LE NETTOYEUR .....	3
PREMIER CONTACT.....	3
COURSE POURSUITE.....	4
LE DRAGON-MACHINE.....	5
REMONTEE .....	5
INTRUS !!! .....	6
LA CELLULE .....	7
LE RETOUR .....	9

#### **Les Etrangers**

QUE FONT-ILS ICI ? .....	10
LES CRISTAUX ROUGES .....	10
EQUIPEMENT DES GARDES .....	10

#### **Rencontres**

ARACHNIDE DES CAVERNES .....	11
JEUNE TROLL DES CAVERNES.....	11
SDAR.....	12
DRAGON MACHINE .....	12
CROWATH.....	13
GARDES ETRANGERS .....	13

# Scénario

## Introduction

Trois semaines après la fin du scénario précédent, les PJ reçoivent chacun chez eux une lettre de la part du Maire de Ypendez. Ces lettres sont des lettres magiques : dès que le personnage l'ouvre, le temps s'arrête et il se retrouve en communication télépathique avec le Maire. Comme par hasard, tous les PJ ouvrent leur enveloppe au même moment. C'est comme s'ils étaient vraiment tous en même temps en présence du Maire.

Ce dernier leur explique qu'il a réellement admiré leur exemplaire citoyenneté trois semaines auparavant et que pour cela il leur fait particulièrement confiance pour la mission qu'il va leur donner (les PJ ne peuvent pas refuser une telle mission ; c'est un tel honneur de recevoir une attention particulière du Maire !). Une mission ? Les PJ devinent déjà de quoi il s'agit : en effet, depuis leur arrivée, des disparitions inexplicables se sont produites dans les Grottes, et même le Lieutenant Darren, chef de la garde personnelle du Maire de Ypendez, envoyé pour résoudre le problème, a disparu. Leur mission est de déterminer la cause de ces disparitions et de retrouver les personnes manquantes, tout en restant discrets, car l'enquête doit rester secrète. À la liste des disparus : deux couples, dont un avec leur fils, et Mic Tesson, le champion de boxe local.

Une piste ? « Eh bien, comme vous le savez, dit le Maire, tous les gens portés disparus logeaient dans la deuxième Circonscription. Et j'ai envoyé Darren dans cet endroit aussi. »

Lorsque la conférence mentale prend fin, les PJ se retrouvent tous chez eux en train de finir d'ouvrir l'enveloppe. Sur la lettre il y a écrit : « Veuillez accepter mes plus chaleureux remerciements pour votre sollicitude. ». Évidemment, signée du Maire de Ypendez.

## Enquête

Il va falloir que les PJ découvrent des choses en plus sur cette affaire. Leurs premières recherches se feront certainement dans les rues de la deuxième Circonscription. Ils auront sûrement envie de questionner un milicien de Ypendez... et le milicien en question leur parlera aisément. Il leur dira qu'il ne peut pas quitter son poste, mais qu'il sait où les disparitions ont eu lieu, et leur donne même l'adresse d'un appartement à la périphérie de la zone habitée.

Mais *comment* peut-il savoir ça ? Vos PJ ne se poseront certainement pas la question, mais ce soldat est en fait un espion. Venons-en aux faits : certains des habitants de la deuxième Circonscription sont des espions Étrangers censés éliminer les gens un peu trop curieux... ce qui est bien compréhensible, au vu de ce qu'ils préparent dans leurs sombres tunnels ! En d'autres mots, ce sont ces gens qui s'occupent de la protection du projet Rhillkêl. Ils sont persuadés que leur cause est noble et juste, et donneraient même leur vie pour elle.

Les espions Étrangers sont à tous les niveaux : personnes seules, familles, marchands... Leur réseau est assez dense (de l'ordre de cinquante pour les quelque 4000 personnes qui vivent ou passent leurs journées dans la deuxième Circonscription). Ce sont, pour la plupart, des personnes qui ont été choisies pour leurs pouvoirs magiques (Télépathie, Asservissement, etc.) qui leur permettent de manipuler les gens. La première réaction d'un espion Étranger quand il voit que les PJ essaient de découvrir la raison de ces disparitions est de devenir très intéressé par les PJ. Il ne les lâchera pas d'une semelle tant qu'il ne saura pas pourquoi ils veulent savoir ça, qui les a envoyés, etc. Pas très fin, comme réaction, mais comme ils sont persuadés que tout infiltrateur est censé mourir, ils ne se cachent pas subtilement... Bref. Le brave petit soldat a envoyé les PJ directement dans la gueule du loup, c'est-à-dire chez l'un des nettoyeurs Étrangers.

## Le Nettoyeur

Sdar est un homme d'une trentaine d'années, assez maigre, et possède un pouvoir d'asservissement mental pendant qu'il ferme les yeux. Sdar se trouve chez lui et est surpris par les PJ. Quand les PJ entrent chez lui, il paraît assez mal à l'aise et essaye de dissimuler un dispositif de communication par hologramme qui est encore actif, ouvert avec les Étrangers d'en bas. Si ils sont entrés en force chez lui, il est même en train de l'utiliser. Il fera assez vite pour l'éteindre et le ranger dans une de ses poches. Faites apparaître ce phénomène aux PJ comme de la Magie. S'ils grattent un peu trop là-dessus, dites-leur qu'il n'existe, à leur connaissance, aucun sort capable de réaliser ce genre d'effets.

Sdar, à l'instar de ses collègues, paraît intrigué par ces personnages qui débarquent en cherchant directement au point sensible de leur organisation. Mais son boulot, c'est nettoyeur, et il compte donc les nettoyer, non sans avoir auparavant tenté de les questionner et de fouiller dans leurs esprits (à l'aide de son pouvoir).

La tactique du Nettoyeur : « Venez avec moi, je connais des choses au sujet de cette histoire. ». Oui, ça paraît peu finaud comme ça, mais les PJ, assoiffés de savoir, vont bêtement le suivre dans les souterrains, car c'est là que Sdar va les mener...

Bref, Sdar les emmène dans le plus profond des Grottes, éclairant le chemin grâce à un objet cylindrique d'une dizaine de centimètres produisant une lumière faiblement bleutée (une lampe torche à LED quoi...). Au bout d'une bonne demi-heure de dédales et de détours où Sdar refuse de parler plus de ce qu'il sait, prétextant qu'ils comprendront tout en voyant ce qu'il veut leur montrer, le nettoyeur part en courant devant et tente de semer les PJ. Soit ils ne parviennent pas à le rattraper et il a réussi son boulot (« Ce tombeau est votre tombeau ! »), soit ils le rattrapent et un combat se déroulera (la lampe torche sera cassée dans l'action, relâchant une petite fumée. Certainement le pouvoir magique qui était capturé dans le cylindre...).

Quoi qu'il en soit, voilà les PJ bloqués dans des souterrains imbriqués de façon si complexe que personne n'en a jamais fait de carte, avec pour seul savoir que Sdar est (ou était) impliqué dans cette affaire de disparitions.

## Premier Contact

Perdus dans l'obscurité et le froid, les PJ doivent se fier à leurs pouvoirs magiques ou à leur équipement (Qui a un briquet ?). Malheureusement pour eux, ils n'ont pas pu mémoriser le chemin (Asservissement Mental oblige) et le seul bruit qui leur donne une idée de direction est un battement sourd, comme s'ils étaient dans le corps d'un bête immense dont ils entendraient le pouls.

Là, il faut peut-être qu'ils fassent une halte pour réfléchir. Ils auront sûrement envie de fouiller Sdar (s'il est mort), pour y trouver des objets intéressants. Ils trouveront seulement l'objet qu'il utilisait quand ils débarqué chez lui. C'est un petit octogone de 5 centimètres de diamètre d'un métal très lisse et très léger. Ils ne trouveront pas comment l'utiliser, et c'est peut-être mieux ainsi... Quoi qu'il en soit, ça leur donnera sûrement envie de continuer leur route (ou de remonter, pour les trouillards). Sans le savoir, ils continuent à se diriger vers les inexorables Étrangers, des kilomètres durant (faites leur quelques rencontres de monstres que vous trouverez en annexe). Conformément à ce que les PJ ont appris, les Grottes descendent vraiment très profondément sous terre, même probablement en dessous du niveau de la mer : un véritable réseau de tunnels mène aux entrailles de Rhillkël.

Au bout d'un bon moment de jeu labyrinthique, les PJ finissent par trouver, au bout d'une galerie, de la lumière. Ils vont probablement se ruer dessus, et ce sera pour y trouver un bébé, seul, jouant avec une sorte de petite balle (qui n'est autre qu'un jouet antigravitationnel). Balle certes étrange, mais pas magique (Un test de Connaissance (Magie), difficulté 15, pour trouver qu'elle n'est pas magique, probablement *vivante*, en fait), et c'est cette balle qui est source de

lumière. L'objet est fait d'un métal ou d'un alliage que les PJ ne peuvent pas reconnaître (s'ils essaient de savoir ce que c'est), mais est mou. Son diamètre est d'environ cinq centimètres, diffuse une chaleur assez agréable et émet un bruit doux. Il peut se déplacer dans les airs à n'importe quelle hauteur et même assez vite, mais n'a apparemment pas de volonté propre ; les PJ pourront jouer un certain temps avec avant de comprendre que l'objet se déplace selon la volonté de la dernière personne à l'avoir touché.

Le petit ne connaît qu'un mot : Showyn (son nom, quoi). Showyn est très agité et adore fureter partout. Il est très rapide et tient beaucoup à son jouet.

Les PJ continueront leur chemin dans les boyaux obscurs et humides des Grottes aux Caves et vont bientôt rencontrer leur premier vrai problème : Showyn est malade de la grippe des cavernes, qui fait perdre à celui qui est contaminé 1 PV par heure. Les PJs doivent faire un test de sauvegarde, de difficulté 15 pour ne pas attraper la maladie, toutes les 10 minutes IRL. Vous pouvez diminuer le ND (Niveau de Difficulté) de 1 à chaque test réussi, pour transcrire une certaine accoutumance à la maladie.

Au milieu d'un long tunnel sans intersection, le bébé va fureter devant le groupe sans qu'on puisse l'en empêcher. Même si les PJ ont décidé de l'attacher ou de l'enfermer, il parvient à se libérer. Et il va vite et loin... puis revient en courant, pour partir encore plus loin se cacher derrière les PJ. À ce moment-là, les PJ entendent avec l'écho de la grotte une scène qui se passe au bout du tunnel :

- *Oui, c'est le petit Lumi qui s'est perdu hier soir.*

- *Allez me le chercher ! Et au pas de course ! On se dépêche, bande d'incapables !*

On a un combat qui se profile, et peut-être bien avec des Guerriers des Ombres, ou une connerie comme ça ! Test de Sagesse pour ceux qui veulent rester ! S'ensuivra une course endiablée sur quelques centaines de mètres jusqu'à la prochaine intersection où les PJ pourront peut-être tenter de semer les Étrangers plus subtilement. Ceux qui ont réussi le test peuvent rester se battre, mais n'en auront certainement plus envie quand ils entendront les bruits d'une dizaine de pas chaussés d'acier.

## Course Poursuite

Poursuivis par une HOOOOOORDE de clung-clung-clung, les PJ ne peuvent que remonter le long tunnel d'où ils sont venus. Les armures de leurs poursuivants sont lourdes, mais ils sont rapides ! Et à moins de réussir un contre-test d'Acrobatie en coopération contre Crowath et ses suivants, ils seront rattrapés. Rappel des règles :

### COOPERATION

*Tous les joueurs font le même test.*

*On relève le plus haut score et on lui ajoute 2 pour chaque autre résultat au dessus de 15.*

Le groupe ayant le résultat le plus haut gagne. Si les PJ gagnent, ils trouvent un chemin où se cacher et n'ont qu'à attendre que les gardes s'en aillent.

S'ils ratent le contre-test, Crowath et les gardes les rattrapent et il va falloir se battre, ou ils les emmèneront en bas de force (auquel cas on saute directement au paragraphe « La Cellule »). Ils sont aussi nombreux que les PJ mais ont une Force plus que surhumaine et peuvent les emporter tranquillement.

## Le Dragon-Machine

À la fin de cette formidable épopée, les PJ font leur première rencontre avec le Dragon-Machine, qui est chargé de garder l'entrée du repaire des Étrangers. Dernier cri en matière de technologie, la réalisation du Dragon-Machine est si aboutie qu'il est impossible à des PJ normaux (et issus d'un monde médiéval) d'en discerner la vraie nature. Ses yeux rouges et sa cuirasse scintillante (car métallique) semblent plus vrais que nature... et tel un authentique Dragon, le robot crache avec une véritable sauvagerie les flammes les plus vertes qu'il ait été donné de voir à quiconque. Étant fait d'un alliage très résistant, ce Dragon n'est pas un adversaire qu'on peut vaincre avec des armes normales. Tous les coups d'épée, de masse, de hache, flèches, etc. ricocheront dans une gerbe d'étincelles sur la cuirasse du redoutable monstre (sauf en cas de coup critique où il faudra quand même faire croire aux PJ qu'ils ont blessé la bête). Ce n'est que bien plus tard que les PJ pourront le détruire, alors qu'ils auront subtilisé des armes à feu aux Étrangers. Mais pour cette fois-ci, il va être indispensable pour leur survie qu'ils comprennent que le Dragon-Machine n'est pas un combattant à leur mesure. Donc, après quelques brûlures et quelques morsures (froides comme la mort), il leur faudra peut-être rater un test de Sagesse pour pouvoir rentrer à la maison... et faire leur rapport au Maire de Ypendez.

Ah, j'oubliais un détail : il faut quand même quelques Caractéristiques au Dragon-Machine, pour tous les affreux moments où il va blesser les PJ. Le monstre mesure donc environ trente mètres de long pour une envergure de cinquante mètres. Un mastodonte qui donnera tout de même un peu de fil à retordre aux PJ avant de les laisser partir, penauds. Jouez un peu avec eux, et lâchez-les quand bon vous semblera. Au fait : la morsure et les coups de patte coûtent D10 PV et les flammes 2D10 PV. Allez-y doucement quand même... il n'y a là aucune leçon à leur donner, faites-leur juste comprendre qu'ils sont encore trop faibles pour vaincre le Dragon-Machine.

## Remontée

Qu'ils fuient ou qu'ils décident eux-mêmes de remonter, comment les PJ vont-ils s'y prendre puisqu'ils se sont (probablement) perdus en chemin ?

Lors de leurs déambulations à la recherche de la sortie, les PJ rencontrent Darren, dans une petite ramification de la grotte, piégé dans un champ de force bleu. Les PJ n'auront que peu de mal à casser une des deux petites boîtes qui maintiennent ce champ en place. Il explique qu'il entamait sa remontée vers la zone civilisée et alors qu'il s'était caché ici pour se reposer, il s'est retrouvé coincé dans l'impossibilité de bouger. Le Lieutenant Darren ne s'est pas perdu car il a utilisé une carte magique pour ne pas se perdre. Cette carte magique lui a permis de garder le chemin emprunté.

Une fois les PJ, accompagnés du Lieutenant Darren, revenus des souterrains obscurs et humides où ils sont partis, leur objectif est le suivant : faire part au Maire de Sdhavôn de leurs investigations, puisque c'était leur mission. Mais il y a un hic : en effet, la Seconde Circonscription est truffée d'espions effarés de voir les PJ revenir alors qu'ils auraient dû mourir là.

## Intrus !!!

Alors que les PJ et Darren se trouvent de nouveau à l'endroit d'où ils ont quitté la Seconde Circonscription, ils sont abordés par un habitant du coin qui leur demande d'où ils viennent. Qu'ils mentent ou qu'ils disent la vérité, il prendra l'attitude du « Ah bon ? C'est très intéressant, ça... » et finira par appeler des gens alentour pour les avertir que des intrus ont réussi à s'échapper.

Peu de temps après, des lumières rouges apparaissent dans les tunnels, laissant deviner aux PJ qu'il y a des Gardes dans les parages... s'ensuivra probablement une poursuite dans les Grottes.

Agrémentez vos Gardes Étrangers d'armes lourdes de votre cru (mitrailleuse plasma lourde portable, canon laser... tout ce que vous voudrez !) qui feront des dégâts plus ou moins importants, aussi bien sur le décor que sur les PJ. Ces derniers ne doivent pas sortir de la Seconde Circonscription, il faut en effet qu'ils ne parviennent pas à s'échapper. Les Étrangers de la seconde circonscription possèdent pour la plupart des pouvoirs de contrôle mental, il peut être intéressant de faire des tests de Sagesse à vos joueurs contre le résultat du jet de Concentration des Étrangers. Les Gardes Étrangers quant à eux pourront être équipés de pièges à champ de force à déploiement rapide.

Il s'agit de faire en sorte qu'ils parviennent, d'une manière ou d'une autre, dans une salle assez grande au centre de laquelle il y a un cercle de métal posé sur le sol et relié par câbles à de grandes citernes métalliques. Le cerceau fait deux mètres de diamètre et est au milieu d'une dalle circulaire de cinq mètres de diamètre. Au premier pas fait sur la dalle, il y a une grande lumière et au-dessus du cercle de métal, un cylindre lumineux de trois mètres de hauteur de forme. Il faut trouver un moyen de les y faire entrer.

Au moment où le dernier PJ entre dans cette porte, il est bousculé par un petit garçon Humain qui s'enfuit au loin. Pressé par les événements, le PJ ne saura dire si le garçon a survécu.

Avant d'entrer là-dedans, les PJ ne sont pas privés de leurs armes, dont les Étrangers diraient (avec un petit rire méprisant) qu'elles sont ridicules.

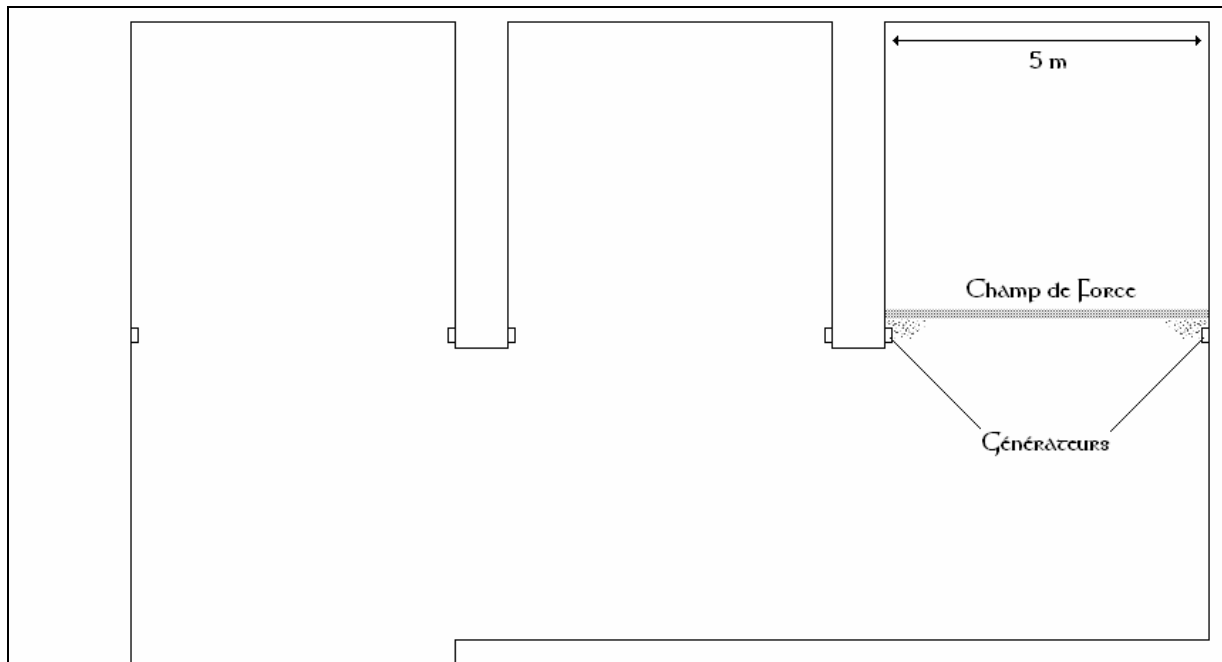
Où mène cette porte ? Je ne vous l'ai pas dit ? Eh bien, lorsque les PJ traversent ce tunnel formé dans l'hyperespace, ils se retrouvent dans...

## La Cellule

Si les PJ ont été capturés la Garde de Crowath, ils tombent inconscients et se réveillent dans cette cellule.

Nous sommes dans la cellule du fond, en compagnie des PNJ qui ont disparu et à la recherche desquels les PJ ont été envoyés. La moitié de la mission est accomplie ! Les PJ remarquent que l'enfant ne fait pas parti des prisonniers.

La cellule est une salle carrée, taillée dans la pierre avec une grande finesse. Il y a trois murs, le quatrième côté du carré étant scellé par un champ de force rougeoyant, maintenu par deux générateurs sur le mur, à l'extérieur de la cellule bien sûr.



Le champ peut être touché et est même presque palpable. On ne peut pas sortir de cette cellule à moins de désactiver le champ, donc d'éteindre les générateurs. Le champ de force laisse passer la lumière, mais pas le son (en dessous d'une certaine vitesse, ça ne passe pas). Ce qui veut dire que flèches et autres projectiles lancés avec des armes primitives ou à la main ne traversent pas le champ, mais les rayons laser oui. Ah, j'allais oublier : si l'on perturbe (en le touchant, en essayant des pouvoirs magiques dessus...) le champ de force pendant ou depuis trop longtemps (une minute environ), il devient méchant et coupe tout ce qui est en travers de lui.

Encore plus surprenant ? Lorsqu'on se trouve à l'intérieur de la cellule, on n'a pas besoin de manger ni de boire. Le seul moyen de déterminer le temps qui s'écoule est le sommeil, mais là encore, au bout d'un moment, à force de rester dans cette cellule à attendre, le temps devient une notion très floue... Et est-on sûr de savoir combien de temps on dort ? De plus, personne ne récupère de PV, FP, Mana et autres dans cette cellule.

Les PJ peuvent passer des jours et des jours là-dedans. D'ailleurs, durant leur première « nuit », il s'écoule plus de trois semaines. Évidemment, ils ne le savent pas !

Bon, les PJ vont rester un certain temps en compagnie des PNJ emprisonnés avec eux et auront probablement envie de discuter avec eux :

- Le premier couple forme la famille Whër. Tüpper (l'homme) et Tuhéa (la femme) ; leur fils, qui s'est enfui par la porte par laquelle les PJ sont entrés, a pour nom Enton. Tüpper est souffleur de verre à Ypendez et possède le don de ne pas se brûler en touchant du verre en fusion, Tuhéa travaille aux services d'administration de Ypendez et possède le don de pouvoir comprendre l'administration Ypendèze, leur fils de douze ans est à la Grande École de Magie de Brequïn et possède un pouvoir de vision à distance assez développée. Ils se promenaient dans les rues de la Seconde Circonscription quand ils ont été enlevés par Sdar qui les a forcés à entrer dans son appartement et les a fait téléporter ici. Ils ne savent pas pourquoi ils ont été kidnappés ; ce sont eux qui ont été enlevés le plus récemment, à savoir deux jours avant que les PJ fussent envoyés en mission. Ils mitraillent le dernier PJ à être entré de questions sur leur fils : a-t-il vu s'il arriverait à s'en sortir ? est-il mort ? etc. Ils lui avaient dit de s'enfuir si la porte s'ouvrait à nouveau.
- Mic Tesson, le champion de boxe local ne se souvient plus très bien de la façon dont il s'est retrouvé ici. Il sait que l'instant avant d'être dans cette cellule, il était dans sa loge de la seconde Circonscription après avoir combattu toute la journée. Il ne révélera pas son pouvoir qui est de faire glisser quelqu'un. Sa réputation est en jeu... Il a été enlevé il y a une semaine.
- Le seconde couple, la famille Khal, Embour (l'homme) et Vissy (la femme) tiennent un restaurant à Brequïn. Leur disparition remonte à deux semaines mais ils ne se souviennent même plus des circonstances de leur enlèvement.

La perte de mémoire à laquelle les PNJ sont sujets est un effet secondaire non désiré de la proximité prolongée du champ de force. Elle est aussi responsable de la perte de la notion du temps qui se produit chez les prisonniers. Les PJ perdent cette notion du temps mais ne subissent pas d'autres effets sur leur mémoire. On considèrera que leur mémoire a déjà été chamboulée en masse assez récemment pour qu'ils soient immunisés à ces effets.

N.B. : les PNJ ne savent pas depuis combien de temps ils ont disparu. Ce sont les PJ qui sont au courant de ces informations qui figuraient dans le rapport du Maire de Ypendez.

Il s'agit de s'en aller maintenant. Oui, il y a une façon de sortir de là. En effet, le Gadget lumineux de Showyn peut traverser ce champ de force en passant suffisamment vite. Comme précisé, tout est une question de célérité. Les armes des Étrangers peuvent tirer à travers le champ mais pas les armes d'un paysan de Troy. Si les PJ pensent à faire ça, alors il y a des chances pour que vous en ayez déjà trop révélé au sujet du champ de force ou de cet objet merveilleux.

Pour faire plus simple et plus accessible, ça se passe comme dans tous les films où il y a un geôlier. Le prisonnier (le héros) veut sortir et attend que le geôlier fasse une ânerie pour s'échapper. Eh bien là, c'est la même chose. Les geôliers sont capables de faire un trou dans le champ, et c'est ce qu'ils font. L'un d'entre eux passe le bras par le trou (qui fait environ trente centimètres de diamètre) et veut récupérer Showyn, car il leur appartient (en effet, il s'est échappé de chez eux comme par miracle). Et il se trouve que le trou est mis de telle sorte qu'on puisse tirer sur les générateurs... avec une difficulté de 20.

Si les PJ parviennent à sortir et à interroger un geôlier, il leur dira que les Étrangers sont une société à deux niveaux. Qu'il y a les esclaves et les chefs. Les esclaves (dont le geôlier fait partie) sont dans une zone fermée d'où on ne peut pas sortir et ne voient jamais les chefs. Les esclaves s'occupent d'entretenir les ordinateurs et de construire les pièces du réacteur, mais c'est tout.

Évidemment, le geôlier parlera en d'autres termes, des trucs du genre : « Nous ne voyons jamais les Maîtres, ils nous parlent mais nous ne les voyons jamais ! Les Maîtres sont grands et forts, nous les craignons, nous les servons, ouiii nous les servons ! » (avec une voix un peu ridicule à la Gollum, ça rend plutôt bien).



## Le Retour

Lorsque les PJ seront sortis de la cellule, ils pourront circuler avec leurs protégés (les gens qu'il sont censés ramener chez eux) dans les couloirs. Faites-leur rencontrer des esclaves Étrangers armés.

Les murs sont tous taillés dans la roche avec une précision parfaite. Il y a tout un réseau de couloirs dans la roche, et des portes qu'on peut ouvrir en passant la main devant. Les PJ comprendront, à force d'espionner les esclaves, que certains d'entre eux portent des bracelets et que ce sont ces bracelets qui ouvrent les portes.

Dans les salles, il y a des ordinateurs (des gros calculateurs comme on avait il y a vingt ans), et des tas de trucs bizarres que vous pouvez décrire, mais ils n'en découvriront pas l'utilité. Tout fonctionne avec des cristaux à réfraction de champ. Ils peuvent en emporter s'ils veulent (mais n'oubliez pas que ces derniers explosent cf. annexe).

Voilà. Tout ce chemin les amène dans une salle carrée où ils vont reconnaître un téléporteur. Sauf que le téléporteur ne fonctionne pas, il faut récupérer un petit cristal rouge pour le placer dans l'un des containers qui sont très froids et infligent 2 blessures par tour à celui qui va dedans. Les containers sont de taille variable mais celui qui ne fonctionne pas fait trois mètres de haut sur un mètre de rayon ; il faut entrer par le haut du fût.

Pendant ce temps, exactement au même moment, Calderah est dans les appartements du Maire de Ypendez et a réquisitionné quelques uns de ses esclaves pour localiser mentalement les PJ et ouvrir un champ de téléportation à côté d'eux.

Finalement, le téléporteur s'ouvre, mais on ne sait pas qui a ouvert le portail. En rentrant dedans, les PJ se retrouvent téléportés avec les disparus. Pendant leur voyage, ils entendent le message suivant, prononcé par une voix féminine d'une douceur surprenante :

*« Bonjours à vous chers, ..., <Noms des Personnages>,..... Je vous remercie beaucoup du travail que vous venez d'accomplir. Laissez moi me présenter. Je me prénomme Calderah et je suis une Paladine d'Eckmül. Cela fait près de deux mois que nous avons reçu des informations à propos d'une manipulation de votre population dans les grottes de Rhöll. Je ne sais pas exactement de quoi il en retourne mais le Maire d'Ypendez semble impliqué dans ces événements. Aussi, quand vous allez arriver à destination, je vous prierais de ne pas lui révéler d'informations a propos de votre fuite. Faites vous passer pour amnésiques, il tentera certainement d'utiliser ses esclaves pour lire vos pensées mais je l'en empêcherais tant que je le pourrais.*

*A ce propos, il ne doit pas savoir que je vous ai parlé mentalement. Vous n'êtes donc pas censés me connaître en arrivant dans son bureau.*

*A tout de suite braves guerriers. »*

Suite à ce message, les PJs sont aveuglés par une lumière puissante et se retrouvent avec Calderah, trois ou quatre esclaves et un Maire de Ypendez l'air renfrogné. En fait, il vient de se faire passer un savon par Calderah pour avoir utilisé d'honnêtes citoyens pour parvenir à ses fins. Et d'ailleurs, l'engueulade n'est pas terminée.

Les PJ masculins sont émerveillés par la beauté de Calderah. C'est une jeune femme rousse de 24 ans, avec un léger teint allé qui relève parfaitement ses merveilleuses courbes. Elle est vêtue de son uniforme de cérémonie de Paladine d'Eckmül, une toge courte, fermée par une ceinture de tissu bleu foncé. Sur sa poitrine gauche est brodée le logo d'Eckmül. Les PJs masculins ont un malus de 5 sur tous les jets de Sagesse quand il s'agit d'une requête de Calderah.

Le Maire de Ypendez soumet les PJ et les prisonniers à un interrogatoire, mais Calderah leur a demandé de prétendre à l'amnésie et fausse les lectures des esclaves grâce à un de ses pouvoirs.

# Les Étrangers

## Que font-ils ici ?

Les Étrangers sont des gens qui vivent sous terre depuis plus de deux siècles et qui ont une technologie très avancée : en effet, ils construisent d'immenses réacteurs sous la surface de Troy pour la voler et l'emmener dans leur propre Galaxie. Ce travail représente des décennies de réalisation et de protection, puisque chaque réacteur fait environ cinquante kilomètres de diamètre. Il y a six réacteurs, tous disposés deux à deux, diamétralement opposés afin de pouvoir contrôler la trajectoire de Troy sur trois axes. L'un d'eux se trouve sous les grottes de Rhöll.

## Les Cristaux Rouges

L'essentiel de leur technologie est basé sur l'exploitation de cristaux à réfraction de champ, qu'on appelle vulgairement les Cristaux Rouges. C'est leur source principale d'énergie, et le fonctionnement de leur base est totalement dépendant de ces cristaux. Les cristaux à réfraction de champ fonctionnent de la manière suivante : leur structure cristalline est particulière puisqu'elle laisse entrer plus d'énergie qu'elle n'en laisse ressortir. Il suffit ensuite, à l'aide du dispositif approprié, de pomper l'énergie qui se trouve à l'intérieur. Évidemment, on ne trouve pas ces cristaux à l'état naturel, mais les Étrangers sont capables de les fabriquer en laboratoire.

Un Cristal Rouge est une structure instable, puisqu'elle emmagasine de l'énergie. Si cette énergie n'est pas exploitée, le Cristal se met à vibrer, puis à chauffer de plus en plus. Au bout d'un certain temps (qui peut varier de 6 heures à quelques semaines), le Cristal explose, infligeant à toute personne à proximité des blessures. Alors faites attention avec ces petits bijoux...

Au cours de leur périple, les PJ rencontreront trois tailles différentes de cristaux : petit, moyen et grand. Voici un tableau donnant la longévité d'un cristal à réfraction de champ non exploité et les dégâts qu'il cause :

Taille	Poids	Longévité	Dégâts	Rayon de l'explosion
Petit (10 cm de côté)	1 kg	2 jours	1D6	2 mètres
Moyen (20 cm de côté)	10 kg	1 mois	5D6	10 mètres
énorme (1 m de côté)	1000 kg	6 mois	20D6	1000 mètres

## Équipement des Gardes

Les armures des Gardes ressemblent à des armures lourdes médiévales si ce n'est que leur finition est parfaite, et qu'elles sont faites de moins de pièces. Le plastron, qui se prolonge jusqu'aux aines, et strié verticalement et comporte, au sternum, un Cristal Rouge.

Les pieds de l'armure sont composés de quatre vérins pneumatiques qui permettent au porteur une agilité anormale. Par contre, la façon dont les Gardes mettent leurs pieds là-dedans est assez dégueulasse : enlevez-leur cette partie de l'armure et vous verrez qu'ils n'ont plus de pieds !

A la main gauche est intégré un canon à plasma. Si un joueur veut subtiliser un canon à plasma, il lui faudra prendre tout l'avant bras de l'armure, ce qui pèse dans les 5kg. N'hésitez pas à lui donner des malus d'encombrement. Pensez également à compter les cartouches. Les gardes n'ont, à l'origine, qu'une vingtaine de tirs possibles...

# Rencontres

## Arachnide des Cavernes

### CARACTERISTIQUES

Force : 1  
Dextérité : 8  
Constitution : 1  
Sagesse : 0  
Intelligence : 0  
Charisme : 0

### COMPETENCES

Acrobaties : 4  
Discrétion : 6  
Escalade : 10  
Intimidation : 2

### ARMES

Pattes	3	1d6
Morsure	3	1d6

### AUTRES SCORES

Niveau : 3  
Points de Vie : 18  
Points d'énergie : 0  
Attaque : 3  
Défense : 10  
Sauvegarde : 3

### ATOUS

Combat en aveugle  
Science de l'embuscade (Att : +2, Dégât : +1d6 pendant le premier tour)  
Morsure empoisonnée : Test de constitution > 15  
3 tours après. Echec : -1d6 PV

## Jeune Troll des Cavernes

### CARACTERISTIQUES

Force : 5  
Dextérité : 5  
Constitution : 3  
Sagesse : -3  
Intelligence : -3  
Charisme : 1

### COMPETENCES

Acrobaties : 10  
Escalade : 10  
Evasion : 6  
Intimidation : 6  
Perception : 5  
Survie : 8

### ARMES

Morsure	6	1d6+5
Baffe	6	2d6+5
Massue	6	3d6+5

### AUTRES SCORES

Niveau : 3  
Points de Vie : 24  
Points d'énergie : 0  
Attaque : 6  
Défense : 6  
Sauvegarde : 4

### ATOUS

Attaque défensive (-2 Att, +4 Def)  
Troll

## Sdar

### CARACTERISTIQUES

Force : 2  
Dextérité : 1  
Constitution : 2  
Sagesse : 0  
Intelligence : 0  
Charisme : 0

### COMPETENCES

Acrobatie : 2  
Intimidation : 2  
Perception : 3

### ARMES

Dague	5	1d6+2
Dague	5	1d6+3

### AUTRES SCORES

Niveau : 2  
Points de Vie : 14  
Points d'énergie : 6  
Attaque : 5  
Défense : 3  
Sauvegarde : 3

### ATOUTS

Armes et Armures Pro  
Spécialisation Dagues  
Ambidextre

### ARMURE

Cuir bouilli 2

## Dragon Machine

### CARACTERISTIQUES

Force : 25  
Dextérité : 9  
Constitution : 25  
Sagesse : 0  
Intelligence : 5  
Charisme : 0

### COMPETENCES

Discrétion : 0  
Escalade : 0  
Intimidation : 10  
Perception : 12

### ARMES

Pattes	7	2d6
Morsure	7	3d6
Boule de Feu	7	2d6

### AUTRES SCORES

Niveau : 7  
Points de Vie : 200  
Points d'énergie : 0  
Attaque : 7  
Défense : 2  
Sauvegarde : 0

### ATOUTS

Combat en aveugle

### ARMURE

Plaques de Fer 6

## Crowath

### CARACTERISTIQUES

Force : 8  
Dextérité : 5  
Constitution : 5  
Sagesse : 6  
Intelligence : 5  
Charisme : 3

### COMPETENCES

Acrobaties : 10  
Escalade : 7  
Evasion : 6  
Intimidation : 7  
Perception : 7  
Survie : 6

### ARMES

Canon a Plasma      4      2d6

### AUTRES SCORES

Niveau : 5  
Points de Vie : 25  
Points d'énergie : 0  
Attaque : 5  
Défense : 4  
Sauvegarde : 6

### ATOUPS

Lancer de Gens  
Tir de Loin  
Âme de Chef (+2 sur tous les D20 des alliés)

### ARMURES

Armure de Pro      4

## Gardes Etrangers

### CARACTERISTIQUES

Force : 7  
Dextérité : 5  
Constitution : 5  
Sagesse : 5  
Intelligence : 4  
Charisme : 3

### COMPETENCES

Acrobaties : 10  
Escalade : 7  
Evasion : 6  
Intimidation : 6  
Perception : 7  
Survie : 8

### ARMES

Canon a Plasma      4      2d6

### AUTRES SCORES

Niveau : 4  
Points de Vie : 20  
Points d'énergie : 0  
Attaque : 4  
Défense : 3  
Sauvegarde : 5

### ATOUPS

Lancer de Gens

### ARMURES

Armure de Pro      4