

Ce module pour AdC permet d'entraîner vos investigateurs dans un univers médiéval fantastique. Il sera préférable de le proposer à des personnages expérimentés ayant déjà vécu une ou plusieurs aventures. Il vaudra mieux compter un médecin parmi les rangs de l'équipe.

Les grimoires ne peuvent mentir, le Grand Cyrus est dans une impasse. La Pierre des Dieux Oubliés, celle qui fera de lui le plus puissant de tous les magiciens n'est - ce sont les termes des runes - accessible qu'à des hommes étrangers. Pour le mage il n'y a pas d'autre choix, si il veut la Pierre, il doit trouver des hommes d'un autre univers, seuls des créatures issues d'un autre monde pourront entrer dans le tombeau des Dieux Oubliés. Après de longues heures d'étude sur l'orbe, Cyrus trouva l'univers convenable, il pouvait arrêter son plan. Bientôt, il sera prêt à faire venir quelques unes des créatures humaines qui y grouillent.

Précisons immédiatement qu'au Star personne ne pourra fournir de renseignements sur celui ou celle qui est venu recevoir la réponse faite par les investigateurs. Sans doute y a t'il quelque chose de louche dans tout cela mais, personne au journal n'est complice de quoi que ce soit. Des recherches poussées permettront de se rendre compte que les employés chargés de remettre les réponses aux annonces passées par les clients du journal se souviennent tous avoir remis la réponse des investigateurs mais aucun ne se souvient de la même chose. Pour l'un des employés présents c'est une femme très belle, vêtue comme une duchesse qui s'est présentée, pour d'autres c'est un gamin, l'un de ces nombreux gosses des rues prêts à se charger de n'importe quelle course pour un ou deux shillings, ou encore, le destinataire était un vieillard souriant etc. Le MJ fera en sorte qu'une impression étrange ressorte de la visite des investigateurs au bureau du journal.

Londres Octobre 1898

Par une pluvieuse matinée d'octobre, les investigateurs pourront lire dans le Star une annonce ainsi libellée : "L'aventure est votre passion, un bon paquet de souverains ferait votre affaire. Rencontrons-nous, nous pourrions certainement nous entendre. Adresser votre réponse sous référence L14 B 13 360 au Star qui transmettra." Nous laisserons au Maître de Jeu le loisir de définir par quel biais ses personnages entrèrent dans l'aventure : soit par un client d'une agence de détective, soit parce que l'une des victimes (voir plus bas) leur était connue, toutes les options seront bonnes pourvu qu'elles restent réalistes par rapport à l'histoire. C'est la troisième fois que cette annonce est publiée dans les colonnes du quotidien. La précédente parution date du mois d'août et les investigateurs pourront apprendre que trois jeunes gens y ont répondu. Il s'agissait de jeunes londoniens de la haute bourgeoisie en quête d'aventure et depuis personne n'a plus eu de leurs nouvelles. Par un beau matin, ils ont quitté leurs domiciles respectifs et n'y sont plus reparus. Les événements qui ont entouré la première parution peuvent également donner à réfléchir : deux hommes des bas quartiers y avaient répondu et là encore, ils sont partis sans laisser d'adresse et personne n'a plus eu de leurs nouvelles, ni leurs familles ni leurs amis des bars louches de Whitechapel. Le MJ fera en sorte dans son introduction d'amener les investigateurs à répondre à l'annonce. Ces derniers pourront apprendre en se renseignant (ne leur rendez pas la tâche trop facile) aux bureaux du Star que l'annonce a été passée les trois fois, par un client du palace The Savoy, un homme qui a laissé le nom de Cyrus Russel au coursier qui est venu lui faire remplir le formulaire nécessaire à la parution de l'annonce. Par contre à la réception du palace, l'on pourra certifier aux investigateurs que personne ne s'est jamais inscrit à l'hôtel sous le nom de Cyrus Russel. Cela ne veut d'ailleurs rien dire car il n'est pas difficile pour qui le désire de s'installer pour un temps dans l'un des salons de l'hôtel et d'y recevoir un coursier.

La réponse

Environ 48 heures après avoir posté leur réponse à l'annonce, les investigateurs recevront la réponse suivante : "Cher ami, j'ai eu le plaisir de lire votre réponse à mon annonce publiée dans le Star. Votre candidature me semble parfaitement adaptée à ce que je recherche. Afin que nous puissions discuter de notre éventuelle collaboration je vous prie d'avoir l'obligeance de vous rendre demain à cette adresse : 15B Park Road. Votre dévoué Cyrus Russel".

Le 15 b park road

Cette rue se situe dans un quartier excentré du sud de Londres. C'est un quartier tranquille où rien ne se passe. Des rues calmes bordées de petits pavillons abritant une population de petits employés et d'honnêtes commerçants. Le 15 B est une petite maison bien pimpante et propre entourée d'un jardin bien entretenu. Sur la grille d'entrée, à côté de la sonnette, il y a une petite plaque de cuivre sur laquelle on pourra lire : "Honeysuckle Cottage". Rien dans cette maison ni dans son environnement n'est inquiétant ni même étrange. Les investigateurs n'auront aucune raison de se méfier, si ce n'est justement qu'il n'y a rien d'inquiétant. Quoi qu'il en soit, les personnages n'auront pas d'autre solution que d'actionner le cordon de la sonnette. Quelques instants plus tard, la porte de bois fraîchement peinte, s'ouvrira sur une accorte soubrette qui accueillera les investigateurs par ces mots : "Soyez les bienvenus, entrez, je vous en prie, mon maître, sir Russel vous attend". Comme la domestique est charmante, le quartier respectable et la maison aussi éloignée qu'on peut l'imaginer d'un repaire de brigands ou de créatures cthulesques, il n'y a pas de raison pour que les investigateurs (tout en restant sur leurs gardes) n'entrent pas. Précédés par la domestique, ils traverseront un hall tapissé d'un pimpant papier peint à fleurs et se retrouveront dans un salon où ils seront priés de bien vouloir patienter le temps nécessaire au maître de maison pour venir les rejoindre.

Compte tenu de l'heure, la pièce est éclairée (au gaz). Elle est agréablement meublée d'un canapé et de fauteuils disposés autour d'une table basse. Ce mobilier ainsi que le reste de l'ameublement et de la décoration de la pièce présentent l'originalité de copier l'ancien, l'on pourrait se croire dans quelque salle d'un manoir moyenâgeux. Les murs sont de pierres apparentes, le sol de tomettes rouges usées, le plafond montre de lourdes poutres noircies par le temps et la fumée. Les investigateurs pourront encore observer dans ce salon une petite porte métallique, comme celle d'un coffre fort, qui occupe le centre d'un mur, ainsi qu'un paravent de bois précieux disposé dans un angle. C'est à peine quelques secondes après que la porte se soit refermée sur la soubrette qu'une courte explosion retentira dans la pièce, que les volets se fermeront en claquant sèchement, que le sol se mettra à trembler puis à tourner de plus en plus vite. Le contour des objets deviendra flou, les investigateurs sentiront leur rythme cardiaque s'accélérer puis ils perdront connaissance sans rien pouvoir faire.

Dans un autre monde

Peu à peu, les uns après les autres, les investigateurs vont reprendre connaissance. Autour d'eux, la pièce est calme, tout semble s'être stabilisé. A part quelques différences, comme les torches remplaçant les lampes à gaz, le salon est identique à celui connu des investigateurs. Pourtant, quelque chose de diffus plane dans cet endroit. Tout d'abord, derrière le paravent, il y a maintenant un puits et sur la table les investigateurs verront deux feuilles de papier couvertes d'une fine écriture, une petite fiole d'étain bouchée à la cire et une bourse de cuir. Une armoire manifestement très ancienne est également apparue contre l'un des murs.

Le texte des feuilles devrait intéresser les investigateurs, le voici : "Mes amis, ce lieu à la fois identique et différent de celui que je viens de vous faire quitter devrait vous réserver quelques surprises. Tout d'abord, sur la table se trouve une bourse de cuir qui contient un vingtaine de belles pièces en or. Il y a aussi une fiole dont je vous expliquerai plus loin l'utilité. Je suis désolé de vous avoir joué ce petit tour mais, après tout, ne m'avez-vous pas dit aimer l'aventure ? De l'aventure, mes amis, vous allez en avoir.

Par des moyens qui dépassent de loin votre entendement, je vous ai amené dans un univers très différent du votre, un monde parallèle à votre Terre. Vous ne vous trouvez plus dans votre grande ville de Londres mais dans un petit village appelé Wallskiff. Non loin de ce Village, il y a une vaste forêt que les habitants superstitieux de la région nomment la Malemort. Cette forêt abrite, dans une clairière, une tour de pierres noires. Les gens de Wallskiff n'ont pas le droit de s'approcher de cette tour, cela leur est interdit depuis des siècles par leurs prêtres qui eux-mêmes ne savent plus pourquoi. Cette tour, il y a des millénaires appartenait à un temple fortifié. Elle en est le seul vestige, le seul témoignage de l'existence d'un culte oublié, de dieux aux noms effacés de la mémoire des hommes. C'est là, dans cette tour que vous allez devoir vous rendre, si vous souhaitez revoir votre monde. Une fois là bas, vous éviterez les étages envahis de créatures aussi malveillantes que dangereuses pour trouver l'escalier qui, du hall, s'enfonce dans les profondeurs. Tout en bas, vous entrerez dans un temple souterrain qu'aucune semelle humaine n'a plus foulé depuis des millénaires. Dans l'une des pièces de ce temple, il y a une statue, image immortelle d'un dieu oublié. Dans la paume ouverte de sa main la statue offre à celui qui peut la prendre, une pierre, une de ces pierres que l'on considère précieuses. Celle-ci, a la particularité de présenter des facettes vertes et d'autres rouges. Vous prendrez cette pierre et reviendrez dans la pièce où vous êtes actuellement. Là, vous la déposerez dans le coffre à porte métallique, fermerez le coffre avec la clé qui est, pour l'instant, à l'Intérieur et jetterez cette clé dans le puits derrière le paravent. Si vous respectez ces directives, je vous renverrai, alors, dans votre monde. Mais, avant de vous quitter, je vous parlerai de ce monde dans lequel vous vous trouvez désormais. Malgré de sensibles différences, il ressemble à cette période de l'histoire de votre peuple appelée Moyen Age. Pour la réussite de votre mission, vous allez devoir avoir un minimum de rapport avec les habitants du village de Wallskiff. C'est pourquoi je vous ai laissé l'or de la bourse et le liquide contenu dans la fiole. Ce liquide qui n'a pas très bon goût, vous permettra, après l'avoir bu, de parler le langage du village. Mais attention, il n'y en a que pour un seul d'entre vous. Enfin, dans l'armoire se trouvent des vêtements qui vous permettront de passer inaperçus dans le village et d'y faire votre marché ; des armes et divers autres équipements y sont vendus qui pourront vous être utiles, n'hésitez pas à les acquérir. Pour terminer, sachez que dans l'armoire se trouve aussi une carte de la région de Wallskiff qui vous aidera à vous orienter et à trouver la tour. J'allais oublier, comme vous en êtes rendu compte mes pouvoirs sont grands, je dois donc vous conseiller de ne pas tenter de

me trahir car alors vous ne reverriez jamais votre monde. Profitez, sachez jouir de la fantastique aventure que je vous offre. Et, rap- portez moi la pierre bicolore".

Le village de Wallskiff

Une fois terminée la lecture des feuillets qui sont bien sur signés Cyrus. l'aube sera venue et il suffira aux investigateurs d'ouvrir les volets pour regarder où ils ont été envoyés. La maison où ils se trouvent est sur la place principale d'un village d'importance moyenne, un village comme les Investigateurs auraient pu en voir dans l'Angleterre du IXième ou du XIème siècle. Un marché est installé sur la place et un début d'animation commence à s'y manifester. Si les personnages pensent à mettre les vêtements contenus dans l'armoire, ils pourront sortir sans être immédiatement regardé comme des bêtes curieuses (dans le meilleur des cas). Seule leur taille, sans doute un peu supérieure à la moyenne de celle des habitants du village les fera remarquer. Cependant, celui qui aura bu la fiole pourra sans peine expliquer que lui et ses camarades sont des étrangers de passage ce qui calmera aussitôt les habitants avant tout désireux de commercer avec des gens à la bourse bien remplie. A part quelques achats (armures, épées, arcs, lances...) les investigateurs ne pourront pas tirer grand chose des gens avec lesquels ils parleront ; l'on connaît dans le village la tour et la forêt mais personne n'a le droit de s'y rendre par ordre des prêtres, un ordre qui ne subit aucune contestation et n'en subira pas. La maison dans laquelle ils sont arrivés est aussi connue des habitants comme étant celle d'un riche étranger qui vient y passer quelques jours de temps en temps, c'est un homme tranquille qui porte le nom de Cyrus. Il est déjà arrivé qu'il prête sa maison à d'autres

vos notes

étrangers de passage, cela est arrivé deux fois au cours des derniers mois (aucun de ces étrangers n'est revenu au village, tous ont pris le chemin du sud, tous ont posé des questions sur la Malemort, il sera possible malgré la différence de calendrier de faire coïncider le passage de ces étrangers avec la disparition, à Londres, des précédents candidats à l'annonce de Cyrus Russel). Les habitants se montreront accueillants mais d'aucun secours pour les investigateurs. Après quelques heures passées au village, ils devraient comprendre qu'ils n'ont d'autre choix que de prendre la route de la tour.

Le voyage vers la forêt de la Malemort

En ligne droite, par les champs entourant Wallskiff, puis par la plaine, une distance d'environ un kilomètre sépare les voyageurs des collines. Le chemin suivit, serpente ensuite à flanc de collines et conduira les investigateurs à l'orée de la Malemort sans incident. La forêt leur semblera, dès qu'ils en verront les premiers arbres, tout à fait surprenante. Les arbres sont noirs, tronc et feuilles et plantés si serrés qu'il sera impossible de progresser entre eux, hors du chemin qui conduit à la clairière où se dresse la tour. Il ne sera pas nécessaire de compliquer le voyage des investigateurs, que le MJ se contente d'insister sur l'aspect anormal voire maléfique de la forêt et de ce fait, de leur faire tirer un ou deux jets de SAN. Par contre, si le besoin s'en fait sentir, le MJ pourra confronter les personnages à une attaque par un groupe de loups. Ces animaux seront tout à fait normaux mais extrêmement affamés. Enfin, au bout du chemin, les investigateurs arriveront dans la clairière où se dresse la tour, but de leur expédition. C'est un endroit sinistre, avec une végétation chaotique d'épineux qui entoure une grosse masse circulaire, à demi effondrée, dont toutes les pierres sont d'un noir d'encre. Dans la clairière il n'y a pas un bruit, et même les plus infimes des insectes semblent l'avoir déserté.

La tour

A l'origine, elle devait être très haute, mais elle ne comporte plus que deux étages debout. Une lourde porte, en partie défoncée, en ferme encore imparfaitement l'accès. Il est difficile d'imaginer endroit plus lugubre. Du fait de l'état de délabrement de la porte, les investigateurs n'auront aucun mal à entrer. Cela fait, ils se retrouveront dans un hall, vaste salle où la nature a commencé à reprendre ses droits, envahissant le sol d'herbes et de mousse. Le plafond doit culminer à environ 5 mètres du sol et deux escaliers sont visibles, l'un montant l'autre descendant, contre le mur du fond. L'escalier qui conduit aux vestiges des étages est éclairé (de jour) par d'étroites meurtrières, par contre celui qui s'enfonce dans les profondeurs est totalement sombre (espérons que les investigateurs auront pensé à se munir de torches au marché de Wallskiff). Dans les deux cas, les marches usées et par endroit encombrées de gravats rendront la progression difficile. Si malgré les recommandations de Cyrus, les personnages décident de faire un petit tour dans les étages, ils n'y trouveront que des pièces dévastées et sans aucun intérêt. Par contre, si le MJ le désire, il pourra y mettre quelques monstres sympathiques issus de son jeu médiéval fantastique préféré. A lui de les adapter aux règles d'AdC de façon à ce qu'aucun des deux camps ne soit avantage par rapport à l'autre. Les investigateurs pourront à cette occasion se rendre compte que les objets qu'ils peuvent avoir conservé avec eux de leur univers londonien du XIXème siècle ne fonctionnent pas dans le monde où ils se trouvent contre leur volonté. Nul doute que les personnages adeptes du maniement de l'épée se sentiront alors moins démunis

que les autres. Précisons que les étages de la tour, qui sont au nombre de deux, comptent environ une douzaine de pièces et que le second est à ciel ouvert

Dans les souterrains

L'escalier s'enfonce d'une dizaine de mètres avant d'aboutir directement dans la pièce 1 du temple souterrain. Insistons sur les conditions de descente rendues difficiles par l'état des marches très usées, les gravats qui encombrant l'escalier et l'étroitesse de ce dernier. Pour l'ambiance le MJ n'hésitera pas à placer quelques toiles d'araignées bien épaisses et bien collantes avec, pourquoi pas celles qui les ont tissées. Dans ce cas les créer grosses, noires et velues mais pas trop dangereuses tout de même.

Pièce 1

Les investigateurs aboutissent, au bas de l'escalier, dans une pièce de bonnes dimensions au revêtement de larges dalles de marbre blanc. Une épaisse couche de poussière s'y est accumulée au fil des siècles. Dans un angle, les investigateurs ne manqueront pas de découvrir le cadavre (en décomposition déjà avancée) d'un jeune homme en costume moyenâgeux mais portant encore dans la main droite un colt peacemaker. Un médecin pourra dater la mort à plusieurs mois et constater que le corps présente de profondes blessures que la décomposition empêche d'attribuer à une arme précise ou à autre chose. Le sac du mort renferme encore de la nourriture pourrie, une dizaine de torches en assez bon état et cinq pièces d'or identiques à celles laissées par Cyrus aux investigateurs. Tandis que les personnages seront occupés autour du cadavre, ils seront attaqués par une créature abjecte qui leur est totalement inconnue (le MJ choisira dans n'importe quel système de jeu MF un monstre qu'il adaptera aux caractéristiques AdC. Par exemple, dans AD&D l'on pourrait choisir une wight ou nécrophage, l'energy drain du monstre donnerait des pertes en pouvoir et ses dommages seraient modifiés de façon à obtenir une bonne adaptation par rapport aux points de vie des personnages d'AdC). Peu importe le monstre tant qu'il est vraiment dangereux et que son aspect amène les investigateurs à faire un tirage de SAN (perte de 1-8 points si raté). Une fois le problème posé par le monstre, les personnages pourront se préoccuper des deux portes qui sont visibles dans la salle. La première de ces portes est placée au sud et la seconde au nord. Devant chacune d'entre-elles, il y a un piège sous la forme d'une trappe qui s'ouvrira sous les pieds de celui qui commettra l'imprudence d'y marcher. La chute dans la fosse cachée sous chacune des deux trappes occasionnera une perte de PdV de 2 à 4 points. De plus, ceux qui tomberont dans une trappe et n'auront pas la chance de voir leur chute amortie par l'un des cadavres qui s'y trouvent se rompra les os sur les petits cônes de pierre qui tapissent le fond des trappes. Les cadavres sont dans un état sensiblement identique à celui découvert dans la pièce. Une fois que les investigateurs auront évité les trappes ou payé leur tribu à ces pièges, ils pourront ouvrir sans problème les portes qui ne sont pas fermées à clé. Aussi étrange que cela puisse paraître, les deux portes donnent dans la même pièce.

Pièce 2

En entrant, les investigateurs découvriront une pièce de marbre rose clair. Là encore, il y a de la poussière partout, en couche épaisse. Il n'y a pas le moindre éclairage dans la pièce. En faisant de la lumière, les investigateurs pourront voir un grand bassin vide qu'il est possible de remplir à l'aide d'une fontaine disposée en surplomb. L'eau claire qui en coule est parfaitement potable. Il y va également dans la pièce un gros coffre de métal rouillé et une ar-

moire dans le même état. L'ouverture du coffre est piégée : dès que l'on y touche, un cône de lumière rouge entoure l'imprudent. Dans le cône, il fait un froid intense et tant qu'elle ne pourra en sortir, la victime perdra 1 à 4 points de vie par round. Il n'existe aucun moyen visible de quitter le piège, en fait, il s'arrête de lui-même au bout de deux rounds. Il est cependant possible de s'en échapper en utilisant un sort adapté (gestion logique de la part du MJ). Dans le coffre, les investigateurs trouveront trois coffrets d'acajou en parfait état. Chaque coffret est fermé par un petit loquet d'or fin. Dans le premier coffret, se trouvent cinq petites fioles de verre disposées sur un capitonnage de velours rouge. L'absorption du liquide contenu (forte odeur de plantes) dans chacune des fioles permet de récupérer instantanément de 1 à 8 points de vie. Dans le second coffret, présentées comme dans le précédent, il y a deux fioles qui cette fois contiennent chacune un liquide de guérison instantanée des maladies. Dans le troisième coffret, les investigateurs trouveront une petite baguette d'or incrustée de bijoux. Cet objet de grande valeur possède également le pouvoir de guérir toutes les maladies ; mais il ne sera possible de s'en servir que 10 fois, ensuite ce ne sera plus qu'un ample objet précieux. Quant à l'armoire, elle s'ouvre sans difficulté. À l'intérieur, bien rangés, s'alignent des serviettes, des toges et des peignoirs blancs. Dans la pièce, il y a, enfin, une porte qui permet d'accéder à la pièce suivante.

Pièce 3

Dès leur entrée dans cette pièce sombre, les investigateurs seront attaqués par une créature repoussante, vaguement humaine qui n'est autre qu'un zombie. Il faudra avant tout s'en débarrasser avant de fouiller la pièce. Cela fait, les personnages découvriront une salle de vastes dimensions, au revêtement de marbre poussiéreux, qui ne renferme aucun mobilier. Vers le sud de la pièce, il y a une estrade à laquelle on accède en montant quelques marches. Sur cette estrade, une sorte de trône est visible. Au dessus du trône, sur le mur, il y a une fresque peinte qui représente un enfant à la tête d'adulte dont le charisme est semi-divin. Cet enfant-homme est entouré d'un rayonnement lumineux multicolore et il se tient au centre d'un pentacle où de nombreuses runes inconnués sont visibles. Sur les marches conduisant à l'estrade, repose le cadavre d'un jeune homme dans un état équivalent à celui précédemment découvert. Les blessures qu'il porte permettront de deviner que le zombie est responsable de la mort du jeune homme. Au fond de la pièce, à droite de l'estrade, il y a une porte qui donne sur la pièce 4.

Pièce 4

La porte n'est pas verrouillée mais son ouverture déclenchera un piège sur celui qui la franchira en premier, une lame de guillotine très acérée glissera violemment le long du chambranle avec assez de force pour couper n'importe quel humain en deux. Ce piège est cependant grossièrement masqué et donc facilement détectable pour peu que l'on prenne la peine de regarder attentivement. La pièce qui est, comme les autres en marbre et totalement sombre est une sorte de bureau meublé d'une armoire, d'une table de travail, d'un fauteuil, d'une bibliothèque et d'un coffre. Le tout est en bois et semble avoir parfaitement résisté aux atteintes du temps. L'armoire est fermée à clé et la serrure est piégée. Dès l'ouverture, une explosion se produit causant la perte de 2 points de vie à tous ceux se trouvant dans un rayon de deux mètres. L'armoire, une fois ouverte est totalement vide. La table de travail est encombrée de nombreux objets : bougeoirs en argent, plumier, encrier, cire à cacheter etc.. Elle est aussi munie d'un tiroir fermé à clé mais facile à forcer. Dans ce tiroir, on pourra trouver : un sceau représentant un oeil ouvert surmonté d'une couronne, une chaîne en or massif d'une très grande valeur et un médaillon d'or également. Le mé-

daillon est un porte-bonheur qui permet, en le portant, d'obtenir un bonus permanent de 5 points de SAN. Le coffre, qui est en métal, n'est pas fermé à clé, mais son ouverture est protégée par une sorte de sort magique qui se déclenche à l'ouverture. Tout personnage ratant un jet de SAN en ouvrant le coffre le refermera immédiatement et refusera à jamais de tenter de l'ouvrir de nouveau. Dans le coffre, les investigateurs trouveront un sac de cuir contenant environ 200 pièces d'or très anciennes, un coffret de bols renfermant de splendides bijoux (un bracelet d'or et d'ivoire, une bague en or et argent, une chaîne en or et en platine et un lourd bracelet d'or incrusté d'émeraudes). Dans un long sac de cuir, au fond du coffre, est caché un impressionnant fléau d'armes qui permet à celui qui sait (ou apprendra) l'utiliser de combattre en occasionnant des dommages équivalents à ceux d'un fusil. La bibliothèque, elle, présente une trentaine d'ouvrages rédigés dans une langue complètement incompréhensible pour les émissaires. Sur le dessus poussiéreux de ce meuble est cachée une clé qui seule permet d'ouvrir la porte, située dans un angle de la pièce et qui conduit dans la salle suivante.

Pièce 5

Tout est sombre, très sombre, et les moyens d'éclairage dont disposeraient les investigateurs n'auront qu'un demi-rendement. La salle est immense et son plafond perdu dans les ténèbres doit être au moins haut de 20 mètres. Une épaisse couche de poussière s'étend partout sur le sol et les murs de marbre. Au sud de la pièce, loin de l'entrée, se dresse une imposante estrade devant laquelle sont posées deux énormes vasques de pierre manifestement destinées à recevoir un quelconque combustible d'éclairage. Sur l'estrade est installé un massif autel de pierre de forme ovoïde. L'autel est constellé de tâches brunâtres et curieusement vide de la moindre trace de poussière. Non loin de l'autel, sur une petite table rectangulaire se trouvent un calice d'or, un scalpel de pierre et un lourd pilon. Derrière l'autel, dans une niche aménagée dans le mur, se tient une énorme statue de l'enfant à tête d'homme. La statue tend ses mains vers l'autel comme pour recevoir une offrande. En s'approchant, les investigateurs pourront constater que la main droite de la statue est tachée de marques brunes qui ne peuvent pas être autre chose que du sang séché. Dans sa main gauche, repose une splendide mais curieuse pierre précieuse. Elle a la taille d'un oeuf et est bicolore. La moitié de ses facettes est rouge, l'autre est verte. Les investigateurs se trouvent, sans aucun doute, devant la pierre des Dieux Oubliés, devant ce qui leur vaut de se trouver dans ce monde qui n'est pas le leur. Il va leur falloir maintenant la prendre, ce qui ne se fera pas sans difficultés. Voyons d'abord ce qu'il convient de faire pour éviter les complications : pour s'emparer sans dommage de la pierre, il suffit de porter au cou le médaillon trouvé dans la pièce 4. Si cela est le cas, le porteur du médaillon pourra tout simplement prendre la pierre sans qu'il ne se passe rien. Il est cependant possible, que les investigateurs ne pensent pas à porter le médaillon. Si c'est le cas, la pierre est protégée par une succession de pièges magiques qui risquent de mettre considérablement à mal les imprudents qui tenteront de s'en emparer. Tout d'abord, il se dégagera des yeux de la statue trois rayons de lumière violacée : le premier causera à sa victime une brûlure très profonde causant la perte de 1 à 12 points de vie : le second en frappant paralysera durant 1 à 4 heures l'investigateur qui aura la malchance de se trouver sur son chemin, cette paralysie aura pour effet secondaire la perte définitive de deux points de dextérité ; enfin, le dernier rayon aura pour effet une peur immense à laquelle il ne sera possible de résister qu'avec un jet de SAN réussit d'au moins 10 points. Si ce jet est raté, la perte de points de SAN sera de 2 à 40 points. Si après ces pièges, les investigateurs insistent encore sans porter le médaillon, de la bouche de la statue partira une

langue de feu qui causera à ses victimes une perte de 1 à 10 points de vie (le feu pourra toucher au plus 2 personnes). Enfin, si les investigateurs sont encore de ce monde et qu'ils persévèrent, ils seront attaqués par 10 boules de feu qui exploseront à leur contact occasionnant 1 à 12 points de dommages à celui ou à ceux qu'elles toucheront. Une fois que tous ces pièges auront fonctionné, si il reste encore des survivants, il n'y aura plus le moindre danger à prendre la pierre.

pourront en aucun cas revenir dans leur XIXième siècle. Ils n'auront plus qu'à tenter de s'adapter à l'univers médiéval fantastique dans lequel ils ont été entraînés, mais qu'ils ne se désolent pas, là aussi les grands anciens et le Mythe sont présents de temps à autres et ils pourront continuer le combat.

Quitter le temple

Une fois que les investigateurs auront réussi à prendre la pierre, à moins qu'ils ne soient tous morts, ils pourront envisager de prendre le chemin de la sortie. Pour se faire, il leur suffira de retraverser toutes les pièces mais ils se rendront rapidement compte que leur progression devra être rapide. En effet, lorsque la pierre sera sortie de la main de la statue (que le médaillon soit utilisé ou pas), les dalles de marbre qui recouvrent murs plafonds et planchers commenceront à se fendiller, le sol tremblera de plus en plus violemment et les murs sous le maître se fissureront de plus en plus profondément. Les investigateurs n'auront bientôt plus aucun doute, le temple sera bel et bien en train de s'effondrer. Précisons que si les investigateurs replacent la pierre dans la main de la statue tout rentrera dans l'ordre, les lieux reprendront comme par magie leur aspect premier. Malheureusement cette action aura également pour conséquence de réactiver les diverses protections magiques de la pierre et tout sera à recommencer. La seule véritable solution sera la fuite, un sauve qui peut que le MJ pourra corser par quelques jets sous dextérité et jets de compétences. Au mieux, lorsque les investigateurs se retrouveront à l'extérieur, la tour s'effondrera comme un château de cartes, provoquant un tremblement de terre qui sera ressenti des kilomètres à la ronde. Une fois la poussière dissipée, les investigateurs pourront se reposer un peu en observant les étranges phénomènes qui suivront l'effondrement de la tour. Lentement, comme dans un film au ralenti, les décombres de la tour disparaîtront, et au bout de 2 ou 3 heures il ne restera aucune trace de son existence. La clairière ressemblera à une paisible clairière, avec sa population d'insectes, d'oiseaux ou de petits rongeurs.

Et maintenant ?

Une fois en possession de la pierre, les investigateurs n'auront plus qu'à retourner à Walskiff pour suivre les directives laissées par Cyrus. Ce voyage se passera sans encombre, à moins que le MJ souhaite le contraire. D pourra alors compliquer les choses en faisant croiser les chemins des émissaires par une meute de loups affamés ou toutes autres attaques du même genre. Une fois de retour dans le village, les investigateurs retrouveront la maison dans l'état dans lequel ils l'ont laissée. Dans la pièce salon qui sert de passage entre les deux mondes, ils devront mettre la pierre dans le coffre, en fermer la porte à clé et jeter la clé dans le puits derrière le paravent. Si les investigateurs se conforment aux instructions de Cyrus, tout se passera bien et le processus qui les avait conduit à Walskiff s'inversera (tremblement de terre, environnement flou, perte de connaissance des investigateurs) et les personnages se retrouveront dans le salon du 15 B Park Road. La maison est déserte et il sera impossible d'y trouver la moindre trace de vie. Les investigateurs ne pourront rien faire d'autre que de se lamenter d'avoir été si facilement manipulés. Peut-être se consoleront-ils en constatant qu'à part la pierre, bien sûr, tout ce qu'ils ont pu trouver dans leur aventure est revenu dans leurs univers avec eux. Par contre, si ils ne respectent pas à la lettre, tout ce qu'il leur a été commandé de faire, ils ne