

CR

Mon seigneur,

J'ai attendu bien longtemps après la mort
du seigneur-magicien Algrim le grand, mon maître,
pour appeler au secours. Mais aujourd'hui,
"ÇA" est de retour à Derry et je ne peux
le combattre seul. Malgré le fait que vous
m'avez jamais entendu parlé de moi, ni de "ÇA",

je vous conjure, au nom de mon seigneur
et maître, de m'envoyer des secours pour
terasser "ÇA" et mettre fin aux abominations
qui ont lieu ici!

Faites vite !!

Abârezan, votre obligé.

Histoire me concernant que le maître.

" Depuis des siècles, dans la petite ville de Derry, tous les 27 ans et pendant une période variant entre 6 mois et 1 ans, une vague de haine, de meurtre, de massacre se déclaine sur la ville.

Chose curieuse, seuls les enfants sont les victimes de ces agressions. Des dizaines d'entre eux sont retrouvés morts dans des conditions abominables. Certains ne sont même jamais retrouvés.

Dans la ville de Derry, les gens semblent vivre naturellement, comme s'il ne se passait rien. Ou plutôt, ils ne peuvent rien faire, ils sont prisonniers du charme de la ville et ne demande pas d'aide pour que cesse ce fléau. Quand on les interroge à propos des carnages, ils réagissent comme s'il ne se passait rien. Dès que la vague d'assassinat a pris fin, quelques rares familles partent, mais toutes les autres restent à Derry et la vie continue.

Pourtant, si l'on interroge les plus vieux du village, "les sages", ils vous raconteront qu'au fil des temps, pendant ces périodes de massacres, beaucoup ont été témoin de choses très curieuses. En effet, il est mentionné plusieurs fois que des gens ont ou auraient aperçu un clown pendant les massacres.

Chacun peut s'apercevoir que ce clown est omniprésent dans chaque période troublée. Cependant il ne semble jamais agir par lui-même. Certain massacre se sont produits en sa présence mais il n'a rien fait d'autre que regarder les villageois agir pour lui. Mais personne n'a jamais protesté, n'a jamais pu conter ce fléau."

Il faut pourtant que cela cesse !!! ...

C'est la réaction du plus vieux du village, un magicien qui vit hors du village, à l'écart de la vie quotidienne. Son nom est Khârezan.

Khârezan : Magicien niveau 9 - Elf gris de 1875 ans.

S: 8 I: 20 W: 19 D: 9 C: 10 Ch: 17 Com: 10.

Le mage Rabite ici depuis sa naissance, Il y a été recueilli par un très grand magicien du nom de Algrim qui habitait ici et qui a toujours combattu "ÇA"

Malheureusement, il est mort avant d'avoir pu transmettre tout son savoir, dans un combat avec "CA". Depuis ce jour, Khârezan ne peut plus bouger de Derry car il n'est pas assez puissant pour se débarrasser de l'emprise mentale de CA, qui le force à rester. Pourtant, après la dernière période de trouble que Derry a subie, il a décidé de ménager ses forces afin d'essayer d'envoyer un message à l'extérieur dès que CA se manifesterait de nouveau.

Tout ce qui reste de son ancien maître à Khârezan est un livre où est transcrite toutes les observations d'Alzrim au sujet de CA. Le livre a été complété depuis par Khârezan. Il traite de toutes les formes que CA revêt au cours des 2500 dernières années.

Il lui reste également certains objets que Alzrim n'a pas emportés dans son combat contre CA : Bracelet AC:4, Batonnet de feu (Kochge), Nouveau spell storing (Fireshield, globe miroir, Teleport, Feeblemind, Desintegrate).

dont il ne s'est jamais servi.

De plus le vieux mage avait laissé des instructions à son disciple au cas où il ne reviendrait pas. Il lui avait laissé le plan d'un lieu où Alzrim gardait caché secret tous ses manuscrits et ses livres les plus précieux. Khârezan devait s'y rendre, s'en servir et essayer de combattre CA, s'il revenait pas.

Khârezan n'a jamais pu y aller.

Pour envoyer son message, Khârezan a utilisé un parchemin (le dernier) que son maître lui avait laissé. Sur celui-ci était transcrite un sort permettant au magicien l'utilisant de faire apparaître tout objet placé sous ses yeux à l'endroit qu'il désirait. Khârezan a utilisé son sort pour faire disparaître un étui à parchemin dans lequel est placé une lettre expliquant sa situation présente et celle de Derry. Il y a également porté la marque de son ancien maître pour porter crédit à son histoire. Il a donc envoyé cet étui chez le seigneur de la contrée, un ami d'Alzrim

C'est le seigneur qui vous a fait réunir afin d'aller porter secours à son ami disparu.

Il vous demande d'aller voir Khârezgan et de lui porter secours. Pour cela il vous offre 10000 ₪ chacun. Il ne peut pas vous assurer que vous trouverez plus, mais il a confiance en son ami. "Fidez-le à brasser ce monstre".

Seigneur Axel Kars F: 19 I: 17 S: 16 D: 15 C: 18 Ch: 14 Con: 16
C'est un guerrier 11.

Il vous prévient: "Si ce monstre a réussi à vaincre le grand Alzeim, il doit être très puissant. Prenez garde à tout!".

Si les joueurs acceptent d'y aller, ils auront un voyage de trois jours pour rejoindre Derry. Ils devront traverser la ville et demander leur chemin aux gens du village pour se rendre chez Khârezgan. En essayant de sortir de la ville, les joueurs doivent tous effectuer un jet de protection sous les sorts à +8 ou bien ils n'ont pas la volonté de sortir de la ville.

Ensuite ils devront faire 1 jet de protection par jour pour échapper au sort de la ville, le jour suivant se faisant à 0, le suivant à 2 etc... Le seul moyen de mettre fin à ce sortilège est de trouver ÇA et de le détruire.

Arrivés chez le vieux mage, celui-ci leur expliquera ce dont il s'agit exactement: les apparitions de ÇA pendant les 2500 dernières années, les massacres d'enfants, la manière dont il s'y est pris pour lancer sont messages, la raison pour laquelle il ne peut pas s'enfuir, la raison pour laquelle les gens ne se rendent pas réellement compte de ce qui arrive à Derry.

Tout est inscrit dans un manuscrit que Khârezgan leur remet. Les différentes apparitions de ÇA sont:

- un requin dans le fleuve voisin.
- un immense oiseau préhistorique près de la mine désinfectée.
- un loup-garou dans une grange.
- un être en décomposition dans une maison abandonnée.
- un monstre gluant sorti du marais près de la grande route.

Certains auraient même vu une sorte de spectre ou de fantôme.
Mais personne n'en est sûr.

Il est également fait mention d'un squelette mort-vivant d'une
très grande puissance que seul Algrim aurait vu et réussi à
vaincre, avant de dis paraître à son tour.

(Ce que Algrim a réussi à vaincre n'est autre qu'une lich qui
se trouvait sur le 7^{ème} Plan, avec la demilich. Algrim est mort par
les soins de la demilich).

Kharezan leur donne ensuite la carte où est mentionné
l'existence d'une grotte, au milieu d'une falaise.

" Dans cette grotte est entreposé tous les livres de mon maître.
Vous y trouverez peut-être des choses intéressantes."

En effet, après 3 heures de marche d'ici. La grotte se trouve
à 150 m au dessus du sol. On peut passer par le sommet
mais il faut 2 jours pour contourner la falaise et monter
par l'autre versant.

Dans la grotte se trouve une immense bibliothèque. Si
les joueurs passent plus de 2 heures à chercher, ils pourront
trouver 4 livres: tirer 3 fois 1d6.

1. Livre de l'exaltation suprême
2. Manuel des exercices utiles
3. Manuel d'expertise aux armes
4. grimoire de la claire pensée
5. Grimoire vagabond
6. Relancer le dé.

Le 1^{er} livre traite d'un sujet particulier: il est mentionné l'existence
d'une puissance extrême renfermée dans un vâne et dont personne
n'a jamais pu en réchapper. Une des rares personnes à en avoir
réchappé y mentionne ce qu'il a vu:

"Après avoir rencontré maintes périples, nous nous
sommes heurtés à cet abomination. Par malheur, l'un de nous
a touché le vâne. Il en est mort le malheureux; son âme perdue
à jamais et son corps détruit en 1 minute à peine.

Les seuls moyens que nous ayons trouvé pour frapper cette
chose sont les suivants: (dispel evil - forget - voice) spell
Des armes puissantes sont capable de l'atteindre, mais je vous
conseille ceci: ne touchez jamais la chose.

J'ai personnellement fait des recherches concernant cette abomination: il m'est apparu que le seul moyen de détourner à jamais une telle chose est de prononcer un mot de pouvoir "MORT" sur un plan astral ou éthéré.

Prenez garde à cette abomination, fuyez la plutôt!!!

Ermod le Noir. "

Les joueurs peuvent prendre le temps d'étudier les livres à leur guise et se préparer à partir. Quand ils sortent de la bibliothèque et de la grotte, 1 saison s'est écoulée.

La vraie entrée du donjon est une porte magique se trouvant à l'intérieur d'une vieille mine désinfectée. Cette porte est située au centre d'une immense caverne, au centre de la montagne.

Pour passer la porte sans encombre il faut réussir un dieu magique sur un sort de niveau 15. Si les joueurs passent, ils doivent réussir un jet de protection contre la mort magique ou se retrouver mort de l'autre côté de la porte, dans le "1^{er} PLAN"

Si les joueurs décident d'aller inspecter les lieux où ÇA a fait ses apparitions, ils rencontreront l'apparition correspondante.

- Grange : 2-8 Loup-garou
- maison abandonnée : 1-4 momies.
- le marais : 1 fogemot qui disparaîtra au premier coup porté pour retourner sur son plan.

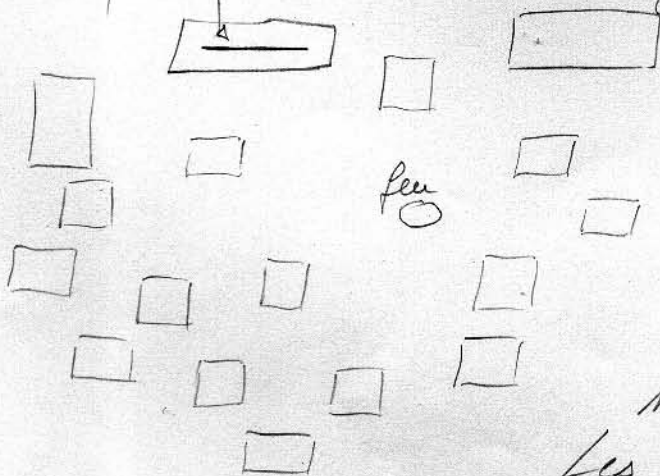
Maintenant commençons le DONJON!

1^{er} PLAN.

Après avoir passé la 1^{ère} Porte avec plus ou moins de difficulté, les joueurs se retrouvent tous dans une grande plaine, en pleine nuit de pleine lune. Au loin se détachent les lumières d'une ville ou d'un village. C'est la fête: il y a un grand feu, de la musique, des cris, des chants, un banquet.

Il faut 1^h de marche pour y aller. L'accueil est excellent, les joueurs sont très bien accueilli. Ils sont invités au banquet des femmes (ou des hommes) font des avances très intéressantes aux joueurs. Mais quand vient minuit, tous les habitants du village commencent à se transformer en *doop-garou*, *rotigre-garou*, *solat-garou*, *jo-singlier-garou* et *thunard-garou*. Ici a donc lieu un énorme combat. (MM1 p63).

nouvelle porte dissimulée dans une grange (Pas de jet de protection).



À ce centre du feu se trouve un immense saphir noir d'une valeur de 20000 po, apparemment magique.

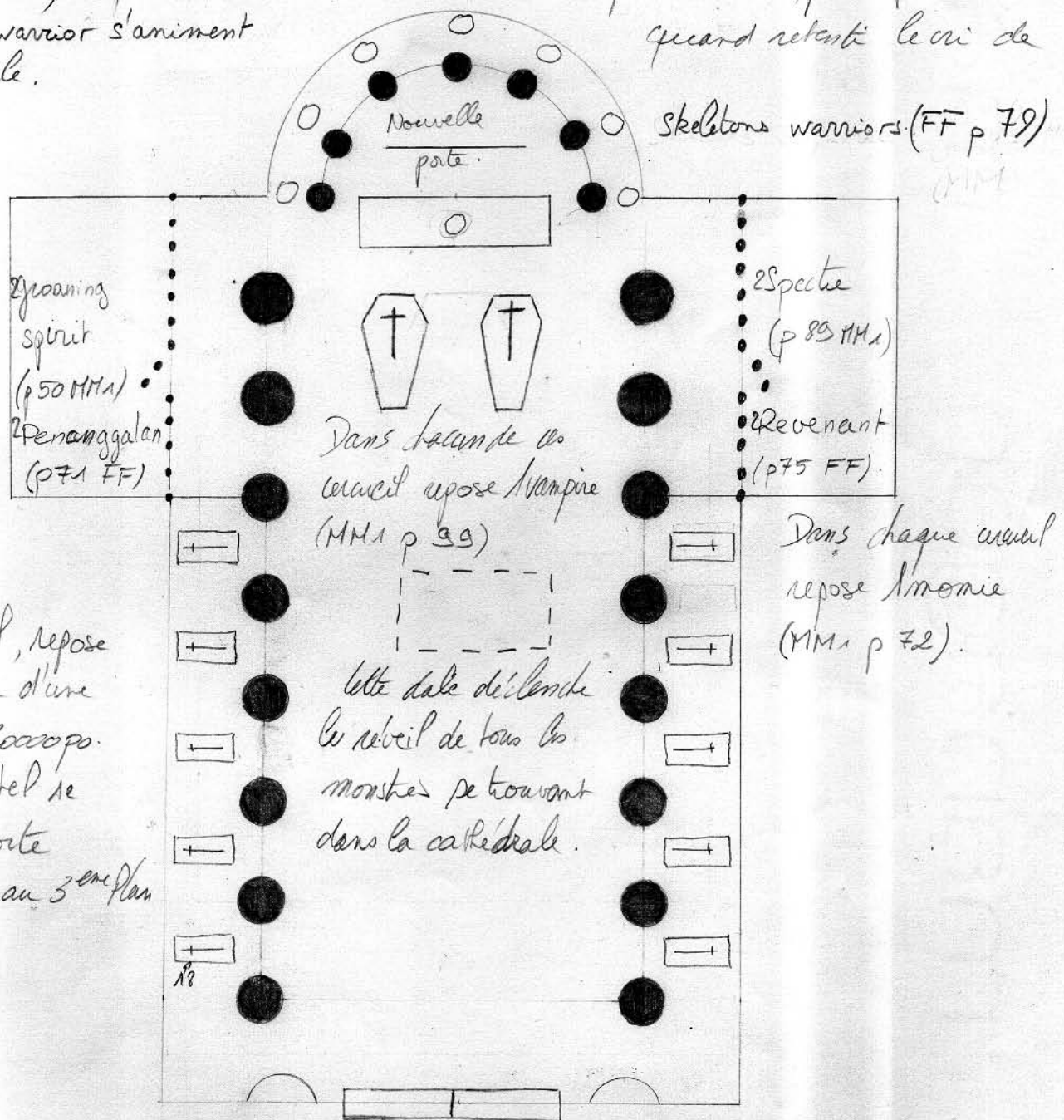
Les joueurs n'auront aucun mal à le trouver après la bataille, le feu ayant été complètement éparpillé.

Plaine

Porte où sont ——— apparus les joueurs

2^{ème} PLAN

Après avoir passé la 2^{ème} porte, les joueurs se retrouvent devant une cathédrale dont toutes les cloches sonnent le glas. Dès qu'un personnage a mis le pied sur la dalle centrale, les 2 vampires sortent de leur cercueil ainsi que les 10 momies. De plus, après 2-5 rounds de combats, l'espectre sort du côté droit et l'esprit Parleur, plaintif. Les 7 skeletons warrior s'animent quand retenti le cri de l'esprit hurle.



Sur l'autel, repose une émeraude d'une valeur de 200000. Derrière l'autel se trouve la porte qui mène au 3^{ème} plan

Dans chaque cercueil repose 1 momie (MM1 p 72).

Portes où sont apparus les joueurs.

3^{ème} PLAN

Après avoir passé la 3^{ème} porte, les joueurs se retrouvent en plein cœur d'un marais, en plein brouillard.

Les joueurs ne peuvent rien faire d'autre qu'avancer à l'aveuglette pendant 1-6 jours. Toutes les 8h, ils auront 15% de chances de rencontrer un monstre et 05% de chance de trouver la grotte.

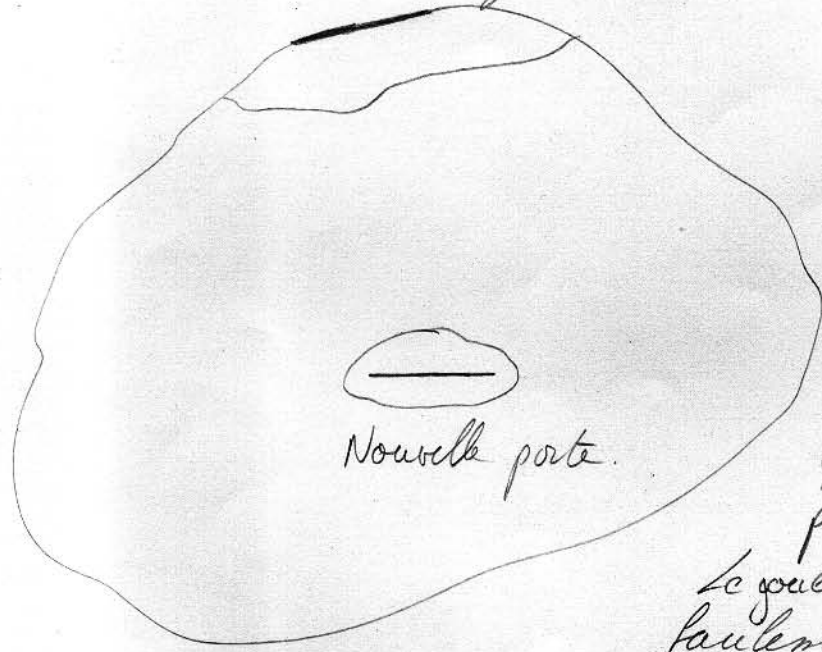
Monstre rencontré

- 1: Crocodile 324 (MM1 p15)
- 2: Basilisk greater 1 (MM2 p15)
- 3: Géant du froid 1-3 (MM1 p44).
- 4: Manticore 1-4 (MM1 p65)
- 5: Quickling 16 (MM2 p103)
- 6: Hyde (Hessa Kycha 1) (MM2 p119)
- 7: 1 cloud giant + 4 Fog giant.
(MM1 p24) (FF p41)

Après 6 jours et quoi qu'il arrive les joueurs trouvent l'entrée d'une grotte.

Dans cette grotte se trouve une mare immense au centre de laquelle se trouve un petit îlot et une nouvelle porte.

entrée de la grotte



Dans la mare se trouve un Frogemot. (MM2 p67).

Celui-ci avalera un joueur tout ou quelque soit le résultat au dé, mais quand le Frogemot aura perdu 30% de ses points de vie.

Le joueur pourra se dégager facilement de l'intérieur du monstre et trouvera par la même occasion 1 grosse opale d'une valeur de 30000 po.

5^{ème} PLAN

Après avoir passé la 5^{ème} porte, les joueurs se retrouvent en plein désert arctique. Il n'y a rien sinon de la glace, un vent froid qui souffle à 70 km/heure, une température de -40°C. Au loin, se détache une chaîne de montagne, à 2 jours de marche. Pendant ces 2 jours de marches, les joueurs ont 20% de chances de remonter 1-4 gorgons (MM1 p43) et 80% de chances de rencontrer 1-6 ours polaires (MM2 p16). Arrivés à la montagne et de jour, les joueurs se trouvent devant une immense entrée de grotte.

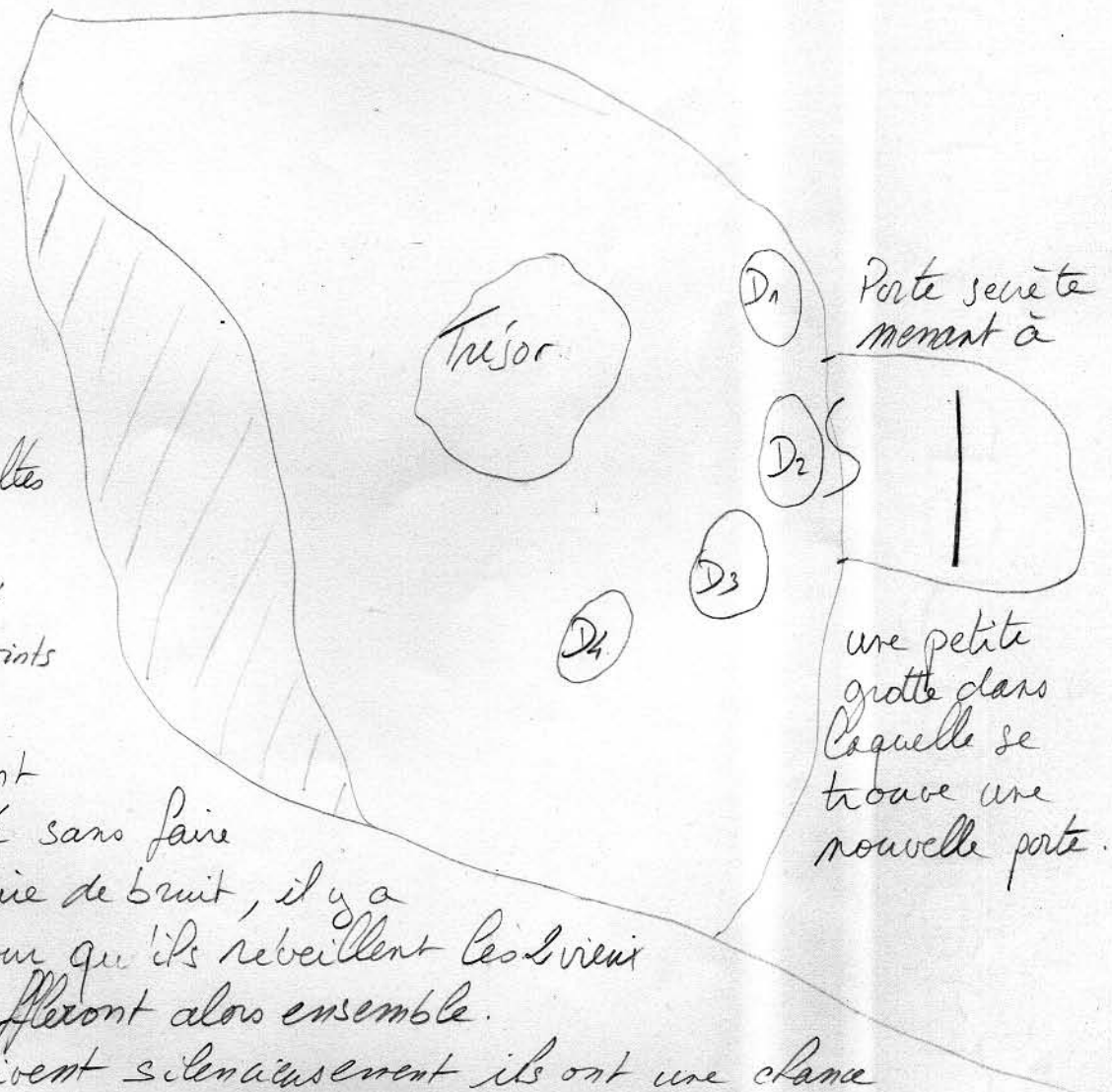
En contre bas, dans la grotte se trouve un immense tas d'or et quatre dragons blancs dormant. Les dragons D₁ et D₂ sont des jeunes adultes 4 points de vie par dé. Les dragons D₃ et D₄ sont des vieux à 6 points de vie par dé.

Si les joueurs arrivent dans la zone hachurée sans faire attention à ne pas faire de bruit, il y a 25% de chances pour qu'ils réveillent les 2 vieux dragons. Ils souffleront alors ensemble.

Si les joueurs arrivent silencieusement ils ont une chance de les tuer les quatre pendant leurs sommeils.

Après un moment un très vieux dragons blancs arrivent invisibles derrière les joueurs par le bord de la grotte. Après avoir soufflé, il combat.

Dans la grotte il y a 3 trésors à tirer et 1 diamant de 30000 po.



6^{ème} PLAN

Après avoir passé la 6^{ème} porte, les joueurs se retrouvent dans le noir total (Continual darkness). Après 10 secondes, un endroit s'allume et les joueurs voient apparaître une tête de clown qui leur dit:
 "Bienvenue chez moi!! Vous allez mourir et me mourir!
 Tant d'autres ont essayé!"

Après cela une demi-pénombre s'installe, et les joueurs voient apparaître le clown qui se transforme en Elfe drow d'une grande beauté (Kolth), une trentaine d'autres Elfe drow l'accompagnent.

Kolth : Commence le combat sous sa forme humanoïde.
 16^{ème} niveau de CLERC, 14^{ème} niveau de Magicien.

Sorts de CLERC	N1: 7	N4: 6	Sorts de Mago:	N1: 543	N4: 4321
	N2: 7	N5: 5		N2: 54	N5: 43210
	N3: 7	N6: 3		N3: 54321	N6: 21
	N7: X			N7: X	

Quand elle voit que ses elfes ont du mal à suivre, elle ouvre une porte à un démon type II puis elle somme ses araignées.

- 1-20 = 1d8+8 large spider.
- 21-50 = 1d6+6 huge spider
- 51-90 = 2d4 giant spider
- 91-95 = 1d4 phase spider.
- 96-00 = 1d6 drow supplémentaire.

quand elle a épuisé ses sorts les plus quissants de magote, elle prend sa forme araignée, se soigne et va au combat

Les Elfe drow. Sur les 30, 20 m'ont rien d'intéressant:

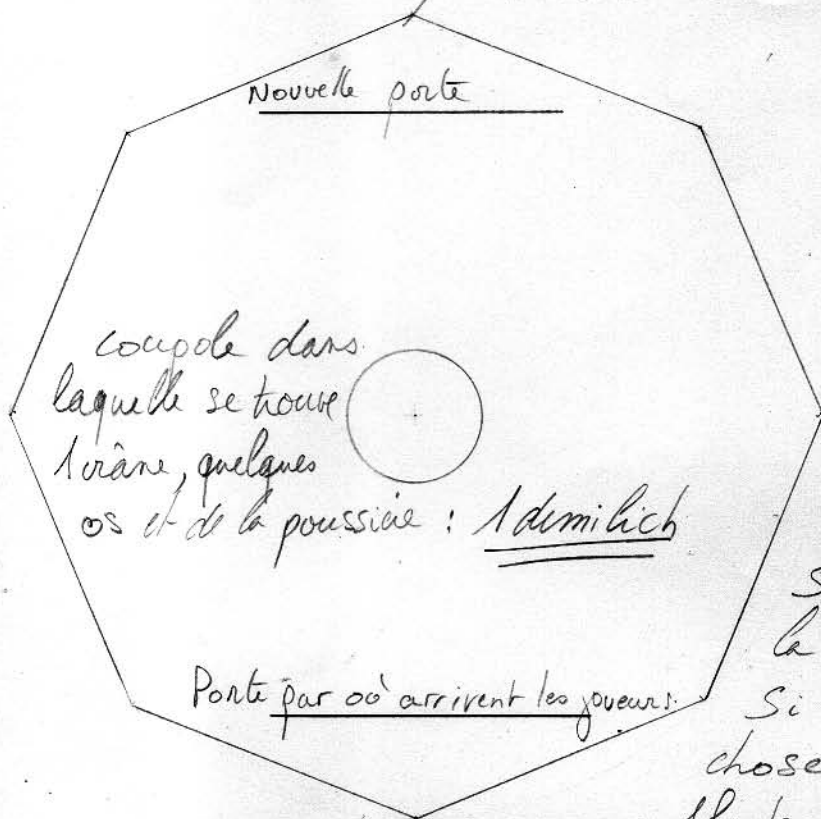
20 Drow	Ac: 4	HP: 16	1AH (1-10)	4 drow	Male	6 ^{ème} niveau de guerrier.	2AH (1-10)
50% résistance magie				Elfin chain+3	Ac:	1 1 1 1 1 1 1 1	
2 drow	Magie-usex	8 ^{ème}	15% RM → Druide 42PV	HP:	60	36	48 30 48 48
				Taco:	15	54% RM	
				2 drow	Female	7 ^{ème} niveau de guerrier	2AH (1-10)
				Elfin chain+5	Ac:	-1	1 - 1
				HP:	90	1	90
				Taco:	12	56% RM.	

Tactique de combats des droues.

Les 6 guerriers vont au corps à corps appuyés par les
4 magiciens

7^{ème} PLAN

Après avoir passé la 7^{ème} porte et vaincu CA,
les joueurs se retrouvent sur un plan octogonal dont les
limites ne sont pas nettes.



La demilich : 50 pts de vie
(MM2 p 32)

Quand les joueurs rentrent
sur le plan, la poussière de
la coupole commence à
former une silhouette à
forme humaine : un revenant
WRAITH MM1 p 102.

Si les joueurs ne font rien,
la forme se dissipe.

Si les joueurs attaquent la
chose, cela donne :

- 1 facteur d'énergie par attaque physique
portante

- autant de facteurs que de niveau de sort s'il y a attaque par sort.

Quand la demilich a emmagasiné 50 facteurs d'énergie,
la poussière forme à nouveau une silhouette à forme humaine :

un fantôme GHOST MM1 p 43. Le fantôme attaque
immédiatement les joueurs. Les 2 manifestations n'ont pas
de point de vie, seulement des facteurs d'énergie ; elles ne peuvent
pas être tournées par un darc. Si la demilich est détruite, les
2 manifestations retournent en poussière. Si le fantôme est frappé
physiquement ou par sort, la poussière ^(dans le plan) _{éthéré} va s'écarter et retourne à son état
initial.

De plus, si une personne touche le vase, à main nu ou non,
celui-ci s'élève dans les airs. La demilich, sachant qui
est la personne la plus puissante du groupe, le vase pousse
un hurlement strident ayant l'effet d'un rayon de mort dans un

Rayon de 6 m. Toute personne dans la zone d'effet doit réussir une sauvegarde contre la mort magique ou être tué de façon irréversible.

Le crâne peut également voler l'âme d'un personnage et l'emprisonner dans une des 5 gemmes qu'il a en guise de dents. L'attaque est imparable, il n'y a pas de sauvegarde. En *Arround*, l'âme est prisonnière et le corps tombe en poussière. L'équipement reste intact.

Une amulette de protection vitale permet de sauvegarder l'âme mais pas le corps. Ensuite le crâne se repose. Il recommence tout dès qu'on le touche à nouveau.

Si toutes les gemmes de la *demilich* contiennent une âme, le rayon de mort opère toujours, mais comme le crâne ne peut plus emprisonner d'âme, il prononce une malédiction :

- toujours attaqué par les personnes rencontrées
- plus jamais aucune sauvegarde.
- jamais plus de trésors, pas de point d'expérience dessus.

Toute malédiction peut être stoppée par un *remove curse* mais la victime de la malédiction perd un point de *charisma*.

Une *topaze* se trouve placée sous le crâne, d'une valeur de 35000po.

Dans la pièce se trouve le livre de sorts d'*Alzrim* et ses objets

PS Si l'âme d'un joueur se trouve enfermée dans l'une des gemmes, il est possible de casser la gemme à proximité d'un corps. Alors l'âme se réincarne dans ce corps.

L'âme d'*Alzrim* est enfermée depuis plus de mille ans dans l'une de ces gemmes.

DERNIER PLAN

Après avoir passé la dernière porte, les joueurs se retrouvent dans une très vaste salle ronde dans laquelle se trouvent deux guerriers se faisant face.

Ils sont paralysés ici et en état de léthargie totale depuis plus de 2700 ans. Ils sont conscients de tout ce qui se passe mais ne peuvent rien faire. Ils sont victimes d'une malédiction qui les a frappés tous les deux. Ce sont deux jumeaux qui n'ont pas pris le même chemin : l'un est loyal bon et l'autre chaotique mauvais. Leur dieu respectif les a condamnés à se faire face pour l'éternité sans pouvoir rien faire. Parce qu'ils ont refusé de s'entretuer, selon l'ordre de leur dieu.

Guerrier 25^{ème} niveau

Chaotique evil

F: 18.00 I: 14 S: 14 D: 18

C: 17 ch: 17 B: 17

Pts de vie: 213 AC: -20

TA: 4

Armure: Platte +5

Bouclier +5

portant l'emblème du chaos *

Cape +5

Armes: 1 seule

1 épée longue Sharpness

Il manque 3 joyaux sur chaque épée et 1 au centre de la pièce.

Dès que les joueurs ont mis en place les joyaux, les dieux des deux guerriers apparaissent derrière eux. Ils s'adressent aux joueurs

"Puisqu'il vous est permis de mettre fin à cette malédiction, qu'il en soit ainsi, soyez en félicité. Les deux hommes vont pouvoir retrouver la paix de l'âme.

Battez-vous !!!" dit-il aux guerriers.

Paladin 25^{ème} niveau

lawful good.

F: 18.00 I: 14 S: 14 D: 18.00

C: 18.00 ch: 18.00 B: 18.00

Pts de vie: 238 AC: -20

TA: 4.

Armure: Full plate +4.

Bouclier +5

portant l'emblème de la loi †

Cape +5

Armes: 1 seule

1 épée longue Vorpal.

Les deux guerriers entament alors un combat sans merci qui se finit au bout de dix minutes par la mort des deux guerriers, l'un décapitant l'autre.

Les corps disparaissent immédiatement ainsi que les dieux. Les objets tombent à terre et deviennent poussière sauf si les joueurs ont l'idée de faire un remove curse.

Dans quel cas l'objet en question est gagné par les joueurs

Seul reste au centre de la pièce les objets que les joueurs désirent le plus (cadeau du dieu lawful good)

Une nouvelle porte apparaît au centre de la pièce. Quand les joueurs passent la porte ils se retrouvent devant la mine, sans plus tard.

Les différents plans d'existence où sont passés les joueurs furent vécus par les deux dieux (au grand désaccord du dieu LG). La malédiction s'est abattue sur les 2 guerriers et sur leur ville natale.