

LES SEPT EPREUVES DE CARTHAGAN



PAR KEN ST. ANDRE

TUNNELS & TROLLS™

LES SEPT ÉPREUVES DE CARTHAGAN

Une aventure en groupe pour Tunnels et Trolls 8

sortie de l'esprit et de la main de

Ken St. Andre

et illustrée par

David A. Ullery



AVANT-PROPOS DE GRIMTOOTH

Le présent scénario a été écrit en 2012 pour Tunnels & Trolls par Ken St. Andre, l'auteur du jeu, pour présenter T & T lors de conventions de jeux de rôles. Il est conçu comme un tournoi dont est censé sortir un vainqueur, et se joue en une session unique d'environ 2 h 30. Cette aventure est accessible aux débutants et aux jeunes joueurs. Un abrégé des règles, un groupe de personnages prêtirés et une fiche de personnage vierge peuvent être téléchargés gratuitement à partir du site officiel de Tunnels & Trolls 8, l'édition française (<http://tunnels-et-trolls.eu/notre-gamme-de-produits-pour-tt-8/produits-gratuits/>).

Tous droits réservés, © Grimtooth, 2016.

Les sept épreuves de Carthagan, une aventure en groupe pour Tunnels & Trolls 8, publiée par Lulu et éditée par Grimtooth en vertu d'une licence délivrée par Flying Buffalo, Inc.



Édition originale © 2012 Trollhalla Press / Flying Buffalo, Inc.

ISBN :



Retrouvez-nous sur le site Internet officiel de Grimtooth

<http://tunnels-et-trolls.eu> ou sur <https://fr-fr.facebook.com/tunnels.et.trolls>

INTRODUCTION

La cité libre de Carthagan, située aux confins méridionaux de l'empire de Khazan, est peuplée d'environ 50 000 habitants humains. Cette cité-État a de nombreux atouts : d'abondantes ressources en eau, grâce à ses rivières et surtout au fleuve qui la traverse, des terres fertiles, ainsi que de vastes pâturages pour les troupeaux de bovins et de chevaux qui ont fait sa richesse, des forêts à proximité pour lui donner du bois, et enfin des alliances avec d'autres cités libres d'humains dans cette région du sud-ouest du continent du Dragon. La population humaine de Carthagan ne s'entend pas très bien avec les autres espèces, lesquelles n'y ont pas droit de cité. Même les elfes et les Nains, alliés traditionnels des hommes, ne sont pas autorisés à entrer dans Carthagan. D'ailleurs, la cité-État maintient une garnison relativement importante pour se protéger de ceux qu'elle appelle « les monstres ».



Et pourtant, curieusement, le dieu tutélaire de la cité n'est autre que le dieu-troll. D'après la légende, les pionniers qui fondèrent la cité ont été conduits sur le lieu de sa construction par un homme étrange qui se transforma en troll pour les protéger contre une attaque d'orques. À chaque fois que les humains furent en danger, l'homme-troll, Khenn Arrth, renouvela cette métamorphose pour les sauver. Khenn Arrth resta bien des années parmi ses protégés, mais un jour, ceux-ci trouvèrent sa demeure vide. Malgré son départ, le peuple de Carthagan garda à jamais vivant son souvenir et en fit même le patron de leur cité, sous le nom de « dieu-troll ». Certains disent que le dieu-troll continue à veiller sur la cité et à la protéger.

Carthagan est gouvernée par un duc détenant une autorité symbolique et par un conseil de 8 sages. Chaque année, le duc est renvoyé et remplacé par un nouveau chef d'État. Le nouveau duc est le gagnant des jeux de Carthagan, une compétition sportive qui se tient tous les ans lors du solstice d'été. Les sorciers de Carthagan observent le déroulement des jeux à travers leur boule de cristal et les retransmettent sur les murs de l'arène pour divertir le peuple.

Démarrer l'aventure

Cette aventure est réservée à des personnages humains nouvellement créés. Chaque joueur doit répartir 80 points entre ses 8 attributs. Les attributs physiques sont : la force, la constitution, la dextérité et la vitesse. Les attributs mentaux sont l'intelligence, la chance, le fluide et le charisme. Chaque point de force, de dextérité, de vitesse ou de chance supérieur à 12 ajoute un point de bonus de combat et chaque point inférieur à 9 est un point de malus.

Vous pouvez vous procurer gratuitement la version électronique abrégée des règles de Tunnels et Trolls ainsi qu'une fiche de personnage sur le site RapideJDR dans la rubrique de l'éditeur, Grimtooth (http://www.rapidejdr.fr/index.php?manufacturers_id=4537). Les règles complètes ainsi que la gamme complète des produits pour T&T (à ce jour, 2 aventures pour groupe et 4 en solo) sont disponibles sur le site lulu.com, en cherchant « Tunnels et Trolls » (<http://www.lulu.com/spotlight/Grimtooth>).

Les joueurs peuvent également jeter 3D6 pour un ou plusieurs attributs dans l'espoir de faire jouer la règle du brelan. Le joueur qui amène 3 faces semblables peut ainsi relancer les dés, le nouveau coup de dés venant s'ajouter au coup de dés précédent. Il est ainsi possible de créer un personnage spécialiste, en fonction de l'attribut pour lequel il y a eu

brelan. Mais attention : en ce cas, le score obtenu est quand même soustrait de la réserve de 80 points. Exemple : Khayd décide de jeter trois dés ordinaires (3D6) pour son intelligence (INT), espérant obtenir un bon score afin de créer un sorcier. Coup de chance, il amène trois 5 : brelan ! Jetant de nouveau les dés, il amène encore un 4, un 2 et un 2. Au total, son INT est donc de 23. C'est super pour un sorcier, mais il ne reste plus à Khayd que 57 points (80 - 23) à répartir entre ses 7 attributs restants. Il lui faut un fluide et une dextérité relativement élevés, mettons 12 points chaque. Il ne lui reste plus que 33 points (57 - 24) à répartir entre ses 5 autres attributs. Khayd sera peut-être un bon sorcier, mais sera faible dans tous les autres domaines.

Aucun attribut ne doit être inférieur à 4.

Si l'aventure est conçue ainsi, c'est pour forcer les joueurs à faire des choix difficiles dès le début. Le joueur veut-il un personnage moyen partout ou préfère-t-il un personnage ayant des points forts et des points faibles ? À lui de voir.

Ne vous en faites pas pour l'équipement, les armes, les armures et les provisions. Chaque personnage commence l'aventure non équipé, mais trouvera ce qu'il lui faut par la suite.

Et maintenant, que les jeux commencent !

À lire aux joueurs :

Les candidats au titre de duc de Carthagan se retrouvent sur la ligne de départ, habillés d'un simple pagne et de sandales. Ils ne portent ni armes ni équipement. Kerlaft, un grand et imposant sorcier vêtu de la longue robe rouge de membre du Conseil, fait office de maître des cérémonies cette année. Il est flanqué de deux acolytes, Manakéo et Djani, qui portent chacun un plateau. Manakéo porte les potions de constitution, des bouteilles de verre en forme de tête de cheval remplies d'un liquide ambré. Chacune de ces bouteilles contient un liquide magique qui a la propriété d'améliorer temporairement la constitution d'un humain en soignant ses blessures et en guérissant ses maladies. Le plateau de Djani est chargé de plusieurs grandes clés en électrum. Il y en a autant que de compétiteurs.



Kerlaft prend la parole : « Messieurs, nous saluons votre bravoure ! Vous êtes sur le point d'affronter ce qui sera peut-être le plus grand péril de votre vie. Le vainqueur portera le titre de duc de Carthagan durant un an, et jouira de tous les droits et privilèges qui y sont attachés. Ce titre se mérite. L'échec peut vous coûter la vie. Si vous périssez durant les jeux, nous vous garantissons une digne sépulture. En revanche, si vous parvenez à survivre jusqu'à la fin des épreuves, grand sera votre honneur, même si vous n'êtes pas le gagnant. Puissiez-vous tous être valeureux et astucieux ! »

Djani remet alors une clé à chaque compétiteur tandis que Kerlaft reprend son discours : « Voici les clés de la cité. Ne les perdez pas ! Le vainqueur devra ressortir de la zone des épreuves en possession d'une de ces clés. Peu importe si ce n'est pas la même que celle qui lui a été remise au départ. »



Kerlaft se tourne pour désigner du doigt les bouteilles de potion magique : « Les épreuves auxquelles vous serez soumis sont ardues et périlleuses. Les blessures sont courantes. Ces bouteilles contiennent de quoi les guérir : buvez-en le contenu en cas de besoin ».

Chaque bouteille contient suffisamment de potion magique pour guérir 10 points de dommage ou pour augmenter la constitution (CONS) de 10 points. Chaque prétendant tient à présent une grande bouteille dans une main et une grande clé dans l'autre.

Le sorcier en robe rouge tend la main vers sa droite : « Les épreuves commencent ici sur la colline de l'espoir, déclame-t-il en montrant une petite colline d'une trentaine de mètres de haut, et elles se terminent une fois cette porte franchie, poursuit-il en désignant une lourde porte noire creusée dans un grand que cube de basalte au loin sur sa gauche. Le chemin à prendre après chaque étape des jeux apparaîtra le moment venu. »

Kerlaft attend quelques instants que le silence se rétablisse dans l'assistance, puis termine son discours par ces mots : « Ces jeux ne se gagnent pas à la loyale. Ce n'est pas une compétition sportive. Pour gagner,

vous pouvez vous serrer les coudes ou, au contraire, jouer des coudes. Vous pouvez aussi vous ignorer. Qu'importe ! Il n'y aura qu'un seul gagnant à la fin, car seul l'un d'entre vous peut prétendre au titre de duc de Carthagan. »

C'est le moment pour le Meneur de Jeu de répondre aux questions des joueurs, mais ne leur dites rien sur ce qui les attend. Ils ne peuvent rien savoir d'autre que ce que leurs personnages peuvent voir.

Première épreuve : la colline de l'espoir

Les compétiteurs sont au pied d'une colline escarpée d'environ 30 m de haut, dont la pente (d'environ 45°) est couverte de terre poussiéreuse et de cailloux. Deux murs de pierre de 3 m de haut chacun forment un chemin vers le sommet de la colline. Ce sentier dépourvu de tout obstacle ne présente aucune difficulté. Huit petites colonnes, sur chacune desquelles repose un grand rocher vaguement sphérique, s'élèvent en haut de la colline.

L'épreuve consiste à parvenir au sommet de la colline. Les aventuriers peuvent courir, marcher, ramper, peu importe, leur premier objectif est d'arriver en haut.

Pour ceux qui voudraient courir, faites-leur passer une épreuve de dextérité (DEX) au 1^{er} niveau (N1). S'ils la réussissent, aucun problème. S'ils échouent, ils font une chute et se blessent en tombant sur le sol pierreux : retirez-leur autant de points de CONS que de points qu'il leur manquait pour réussir la Mise à l'EPreuve (MEP). Ces blessures ne sont normalement pas fatales, mais elles ne guériront pas avant la fin de cette aventure, à moins d'employer la magie. Ceux qui marchent n'ont pas à subir d'épreuve de DEX.

À un quart du parcours se dresse une digue de pierre de plus de 1,20 m de haut, facile à franchir. À mi-parcours, une sorte de fossé d'1 m de profondeur barre le chemin, de l'autre côté duquel s'élève un muret de pierre. Lorsque les aventuriers parviennent à ce point, demandez-leur de faire une MEP de l'INT au N1. S'ils la réussissent, décrivez la fosse.

Quand 3 aventuriers au moins auront franchi la fosse, les soldats cachés en haut de la colline pousseront les rochers de leur piédestal... l'avalanche peut commencer ! Des pierres d'un quintal chacune déboulent en direction des compétiteurs, sans que l'on puisse exactement en prédire la trajectoire. Pour éviter d'être écrasé, chaque compétiteur doit soit réussir une MEP de la chance (CH) au N1, soit se jeter dans le fossé à mi-pente (20 points d'expérience ou PE récompenseront les joueurs qui auront l'idée de s'abriter dans le fossé lorsque l'avalanche commence).

Chaque personnage touché par un rocher subit 2D6 points de dommage (PDD) auxquels s'ajoutent les points qu'il lui manquait pour réussir sa MEP.

Si un joueur envisage l'ascension de la colline à l'extérieur du chemin bordé de chaque côté d'un mur de pierre, découragez-le en envoyant des soldats armés le remettre dans les rails ! 4 gardes sont postés au bas de la colline, deux à gauche du chemin et deux autres sur le côté droit. Ils sont armés d'une épée de passot (3D6) et ont chacun 6 points de bonus de combat. Ils portent une broigne de cuir de cérémonie (6 points de protection ou PP x 2). Il est peu probable qu'un ou deux compétiteurs parviennent à les battre, mais si plusieurs joueurs s'allient, ils réussiront peut-être à avoir la main haute sur les gardes et à grimper en dehors du passage délimité par les murs, où les rochers ne les atteindront pas.



En haut de la colline se trouve un piédestal par compétiteur. Dans chaque piédestal a été cachée une amulette. Pour la trouver, il faut réussir une épreuve d'INT ou de CH au N1. Les amulettes sont en fait des médaillons d'argent comportant un trou dans lequel a été enfilée une boucle de solide

ficelle formant un collier rudimentaire. Chaque amulette a été enchantée et augmente de 3 points l'un des attributs de celui qui la porte. Jetez 1D6 pour savoir quel attribut est augmenté :

1 – FOR

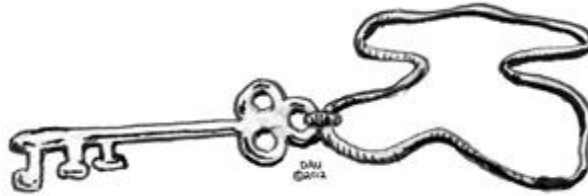
2 – CONS

3 – CH

4 – DEX

5 – vitesse (VIT)

6 – charisme (CHR)



Il est tout à fait possible d'enfiler la ficelle dans la clé portée par chaque aventurier afin d'avoir au moins une main libre (l'autre tenant toujours la bouteille de potion magique). Cela marcherait aussi avec la bouteille, à la rigueur, mais porter une grosse bouteille autour du cou n'est quand même pas très pratique, car elle pourrait gêner les mouvements du personnage, voire se briser. Le premier joueur qui pense à ajouter sa clé au collier de l'amulette gagnera 50 PE.

Rien n'interdit à un compétiteur de prendre plus d'une amulette, mais n'oubliez pas qu'il n'y aura qu'un piédestal, et donc qu'une seule amulette, par compétiteur.



Deuxième épreuve : la Fosse aux Piques

Les rochers sont lancés par des membres de la milice urbaine de Carthagan, mais dès que les rochers commencent à dévaler la pente, les miliciens s'en vont par les côtés et il ne reste plus personne lorsque les aventuriers atteignent le sommet de la colline.

La première chose que voient les aventuriers en arrivant en haut est l'imposante Fosse aux Piques et quatre rouleaux de corde. Il ne s'agit pas d'une fine cordelette, mais bien d'une solide corde composée de torons de chanvre de plusieurs centimètres d'épaisseur chacun. Chaque rouleau de corde fait environ 20 m de long.

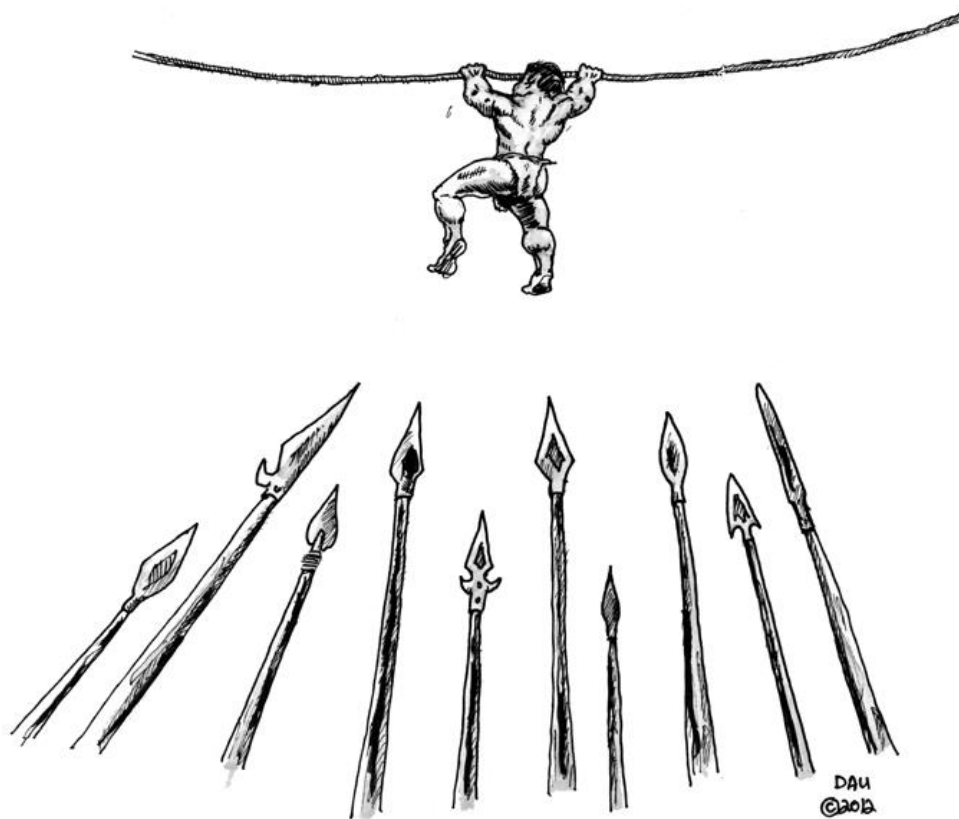
La fosse barre entièrement le chemin. Elle fait 6 m de profondeur, 15 m de large et 15 m de long. De l'autre côté de cette fosse se dresse un grand mur de pierre formant une paroi à pic de 25 m de haut. Ce mur comporte des bas-reliefs montrant un homme à genoux devant ce qui semble être un grand troll des cavernes. Le fond de la fosse est garni de plusieurs rangées de lances dont le fer pointe vers le haut. Un homme pourrait tout à fait marcher entre les lances sans se blesser, mais quelqu'un tombant dans la fosse finirait probablement empalé. Tomber sur une lance risque fort d'être fatal. Si un personnage tente de descendre dans la fosse en escaladant la paroi (voir ci-dessous) et tombe dans la fosse, faites lui faire une MEP de la CH au N2 pour éviter de tomber sur une lance. En cas d'échec, il subira autant de dés de dommages que de points qu'il lui manquait pour réussir la MEP. Par exemple, Borg le Borgne perd pied en tentant d'escalader la paroi et chute. Il fait une MEP de la CH au N2 (nombre cible : 25). Sa chance étant de 12, il doit amener au moins 13 pour réussir cette épreuve. Malheureusement, il amène 9, ratant la MEP de 4 points. Ajouter son niveau au coup de dés (règle du rattrapage de justesse) ne suffira pas à la lui faire réussir. Le MJ jette alors 4D6 pour déterminer les dommages que subit Borg en tombant sur une lance, et amène 4, 3, 1 et 1. La CONS de Borg chute donc de 9 points. Cependant, tomber sur une lance ne peut jamais causer plus de 6D6 de PDD, même si la MEP est ratée de plus de 6 points.

Quatre solides poteaux de bois semblent avoir été plantés on ne sait comment dans la pierre de l'autre côté de la fosse (c'est un truc assez facile pour un sorcier connaissant le sort *Guimauve Infâme*). Il y a également quatre poteaux du même genre du côté des grimpeurs. Avec un peu de chance ou d'adresse, il est possible de faire un nœud coulant dans un des rouleaux de corde, de lancer la corde vers l'autre côté de la fosse et de tenter d'enrouler le nœud coulant autour d'un poteau avant de fixer l'autre bout de la corde à un poteau du côté des aventuriers. La ligne de corde ainsi tendue par-dessus la fosse permettra de franchir cette dernière. Plus facile, un aventurier peut attacher le bout d'une corde à un poteau afin d'assurer sa descente dans la fosse.

-  MEP de l'INT au N1 pour faire un nœud coulant ;
-  MEP de la FOR au N2 pour balancer la lourde corde de l'autre côté de la fosse ;

- ☠ MEP de la DEX au N1 ou MEP de la CH au N2 pour prendre un poteau au lasso (d'un bord de la fosse à l'autre ou du bas de la fosse vers le haut) ;
- ☠ MEP de la DEX au N3 pour marcher sur la corde raide et atteindre l'autre côté de la fosse ;
- ☠ MEP de la CH au N1 pour se rattraper à la corde en cas de chute de la corde raide ;
- ☠ MEP de la FOR au N2 pour rester accroché à la corde après s'y être rattrapé ;
- ☠ MEP de la FOR au N1 pour traverser la fosse en progressant sur la corde raide à la force des poignets ;
- ☠ MEP de la FOR et de la DEX au N1 pour descendre dans la fosse le long d'une corde arrimée à un poteau ;
- ☠ MEP de la FOR au N2 pour descendre dans la fosse uniquement à l'aide des pitons plantés dans les parois.

Si un aventurier tombe dans la fosse à partir d'une corde tendue au-dessus, ça va probablement chauffer !



☠ MEP de la CH au N2 pour éviter de s'empaler sur une lance. En cas d'échec, l'aventurier doit subir 6D6 PDG, autant dire qu'il est mort...

Chaque lance est une arme de 3D6, si quelqu'un pense à en récupérer.

Attention : pour éviter de briser une potion de guérison dans la chute, il faut en plus réussir une épreuve de chance au 1^{er} niveau.

Si des aventuriers choisissent de traverser la fosse en marchant au fond, ils n'auront aucun mal à éviter de se blesser aux lances. Les lances peuvent être ramassées assez facilement (MEP de la FOR au N1 pour les arracher au sol).

Pour grimper hors de la fosse de l'autre côté, il faut en revanche être en mesure de se servir de ses deux mains et réussir une MEP de la FOR au N2. Autrement dit, porter une lance ou une potion de guérison risque d'être difficile. Aux joueurs de trouver une solution astucieuse !

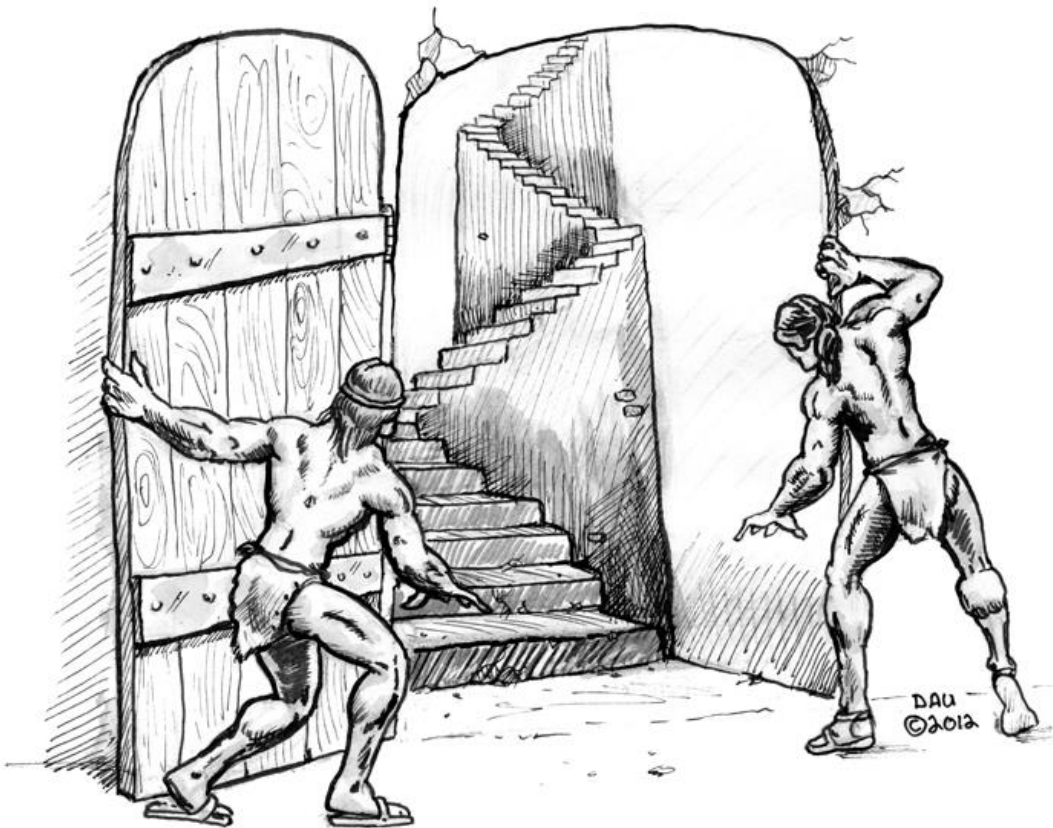
Troisième épreuve : trouver le chemin

En réalité, le vrai chemin vers la suite des épreuves se trouve derrière une porte secrète ménagée dans la paroi de la fosse. Si les aventuriers ne pensent pas à fouiller la fosse, ils ne risquent pas de trouver ce passage.

Cependant, comme il ne semble pas y avoir de chemin pour poursuivre les épreuves une fois la fosse franchie, les joueurs penseront probablement à chercher un passage secret en haut. Un sort de Radiesthésie permettra de trouver une porte secrète derrière les bas-reliefs du grand mur de pierre qui représentent un troll des cavernes. Le passage secret peut également être découvert par un examen attentif (MEP de l'INT au N1) ou par la chance (MEP de N2). Ensuite, pour ouvrir cette porte, il suffit d'un peu de jugeote (MEP de l'INT au N1) ou d'un sort Toc toc. Derrière la porte, une niche creusée dans le mur abrite une excellente épée de passot (3D6+2). Il y a aussi un escalier étroit qui monte en serpentant. En haut des marches, les aventuriers trouveront une lourde trappe de pierre (MEP de la FOR au N2 pour réussir à la soulever). Derrière se trouve une plateforme de pierre entourée d'un espace vide. Un message a été gravé dans la pierre : CE QUI MONTE DOIT DESCENDRE. Une arbalète légère (4D6) est posée en haut de la plateforme avec quatre carreaux. Elle est si bien conçue qu'aucune DEX ou FOR particulière n'est requise pour s'en servir.



La recherche de portes secrètes en bas de la fosse fonctionne pareil qu'en haut, à ceci près qu'aucun détail ne risque de trahir la présence d'une porte secrète à cet endroit. Elle se trouve dans l'angle de la pente de la fosse, du côté arrière de celle-ci (celui du grand mur). La porte secrète s'ouvre sur une petite alcôve dans laquelle se trouvent des sacs à dos, une pierre à feu et 2D6 dirks (qui peuvent servir à faire du feu grâce au silex), ainsi que des torches.



Pour poursuivre, il faut résoudre une énigme assez simple. Une seconde porte conduit hors de l'alcôve. Elle est toutefois verrouillée, et un simple *Toc toc* ne l'ouvrira pas. Sur la porte, un panonceau indique en khaz'ni : « Prononcer le nom du meneur ». Le nom à prononcer pour ouvrir la seconde porte est le prénom du Meneur de Jeu. Pour moi, c'est Ken. Le premier à résoudre l'énigme gagne 50 PE et ouvre la porte en premier, trouvant du même coup le vieux badelaire ébréché (4D6) qui se trouvait derrière. Si personne ne trouve la solution, faites faire une MEP de l'INT au N1 à tous les personnages. Celui qui atteint le score le plus élevé (coup de dés + INT) trouve la solution en premier ainsi que le badelaire.

Quatrième épreuve : danser dans le noir

La porte s'ouvre sur une longue galerie plongée dans l'obscurité et qui s'enfonce dans la montagne. Comme elle est tout juste assez large pour livrer passage à une personne, il faut s'y engager en file indienne. Les pièges frappent toujours le personnage de tête.

Après une trentaine de mètres, le ce dernier voit un crâne humain et des ossements éparpillés plus loin dans la galerie. Les os ont l'air d'avoir été rongés. Voilà qui appelle une petite épreuve de morale (MEP de CHR au N1). Si l'épreuve est manquée, la peur s'empare du personnage, abaissant son INT d'1D6 point(s). Cette baisse d'intelligence n'est que temporaire, mais perdurera jusqu'à la fin de cette aventure. Si quelqu'un pense à fouiller les alentours, faites-lui faire une épreuve de chance au 1^{er} niveau. En cas de succès, le personnage découvrira une vieille targe de cuir offrant 3 points de protection.

Dites aux joueurs que, derrière le crâne, le terrain devient plus difficilement praticable, car le sol est jonché d'éclats de pierre tranchants. Or, les personnages portent de simples sandales. Chacun devra donc faire une MEP de la DEX au N1. En cas d'échec, un pas maladroit entraîne une entaille au pied causant 1D6 PDD. Si le joueur fait un loupé (en amenant 1 et 2 aux dés), le personnage tombe, brisant une potion de guérison dans sa chute.



Une trentaine de mètres plus loin, un hurlement à glacer le sang se fait entendre. Chaque aventurier doit mettre son CHR à l'épreuve, au 1^{er} niveau. En cas d'échec, le personnage est transi de peur, ce qui réduit momentanément son INT d'1D6 point(s). Il y a des ossements partout autour. Une fouille peut révéler (MEP de CH au N2 réussie) un vieux fouet de guerre extrêmement coupant (4D6 + 4). Son usage est délicat et nécessite une certaine adresse (faire une épreuve de DEX au N1 à chaque tour de combat pour éviter de se blesser – 1D6 PDD en cas d'échec).

Un peu plus de 30 m plus loin, le sol se dérobe sous les pieds du chef de file, qui fait une chute de 6 m le long d'une pente glissante. Il doit réussir une épreuve de constitution au N1 (nombre cible : 20). En cas d'échec, il subit autant de PDD que de points qu'il lui manquait pour réussir sa MEP. Tous les aventuriers qui voudront le suivre devront faire de même, à moins d'avoir précisé qu'ils descendaient en rampant ou en se retenant pour ne pas dévaler la pente à toute allure.

Encore une trentaine de mètres après, le tunnel fait une fourche. Un passage monte et l'autre descend. La galerie montante serpente sur quelques centaines de mètres et se fait de plus en plus basse et étroite. Finalement, elle débouche sur une petite cavité : une impasse. En revanche, les aventuriers y trouveront deux haches d'arme (valant chacune 5D6 au combat). Leur maniement exige au moins une FOR de 15 et une DEX de 10. Tous ceux qui auront emprunté cette galerie devront faire une MEP de leur CHR au N1. En cas d'échec, la peur fera temporairement baisser leur INT (voir la description de ce mécanisme ci-dessus).

La galerie descendante se poursuit sur des centaines et des centaines de mètres, et aboutit à une grande caverne.

Cinquième épreuve : la prière ou le sacrifice ?

Cette grotte est assez grande pour que tous les aventuriers puissent s'y tenir debout et s'y déplacer librement. Elle comporte en son centre un bassin large et profond rempli d'eau glacée. Traverser le bassin à la nage ou y barboter exige une épreuve de CONS au N1. L'aventurier qui échoue devra baisser sa CONS d'autant de points qu'il lui manquait pour réussir la MEP. Exemple: Lambert le Brave a une CONS de 11 ; le nombre-cible pour réussir une MEP de N1 est 20 ; il lui faut donc un coup de dés de 9

en principe (la règle du rattrapage de justesse s'applique, mais ne rentre pas dans ce calcul). Il amène 4 et 2, pour un coup de dés de 6. Il lui manque donc $(9-6=)$ 3 points pour réussir la MEP, et il doit subir 3 PDD. Au centre du bassin se trouve un îlet sur lequel a été érigée une grande statue de malachite représentant un troll assis. S'il y a dans le groupe des adeptes des arts occultes, ils pourront sentir de discrets effluves magiques dans cette caverne. Devant le troll repose une grande assiette creuse en pierre contenant plusieurs centaines de pièces. Le sol de l'îlet est également parsemé d'ossements, dont beaucoup semblent avoir été rongés.



Si les aventuriers prennent des pièces dans l'assiette, la statue s'avère animée de vie et les attaque. Elle a un classement monstrueux de 100 ($11D6 + 50$). Si les aventuriers remettent hâtivement les pièces dans l'assiette, le troll cesse son attaque et revient en position assise, mais à un autre endroit, révélant ainsi l'entrée d'un tunnel là où il était assis auparavant. Cette galerie qui s'enfonce dans le sol est la sortie. Le troll est en pierre vivante. Les armes ordinaires ne peuvent rien contre lui. Les

aventuriers peuvent tout juste parer ses coups (même si leur attaque totale est supérieure, ils ne pourront pas le blesser, mais au moins resteront-ils indemnes eux aussi). S'ils n'arrivent pas à deviner qu'il ne faut rien voler au dieu des trolls, ils finiront sans doute par trouver la mort dans cette caverne. Par ailleurs, cependant, il faudra bien qu'ils le fassent se déplacer pour découvrir la sortie.

Si un aventurier se met à fouiller la grotte, faites-lui passer une épreuve de chance au 2^e niveau. En cas de réussite, il découvrira un coffre dissimilé dans un coin de la grotte. Il renferme un haubert offrant 10 points d'armure.

Les aventuriers peuvent aussi adresser des prières au dieu des trolls. Ça ne sert à rien, mais ça peut être le moment de totaliser les points d'aventure et d'augmenter des points d'attribut.

Le tunnel de la sortie est assez glissant et s'avère rapidement être un véritable toboggan ! Expliquez le problème aux joueurs et voyez comment ils réagissent, mais à la fin, tous les aventuriers vont glisser à toute allure dans le noir.

Sixième épreuve : quel est le mot magique ?

La glissoire amène les survivants des épreuves dans ce qui semble être une vaste chambre aux trésors carrée. Ses parois de pierre sont incrustées de nombreuses héliolites (pierres de soleil) qui l'illuminent. Des cloisons de cristal transparent divisent la chambre aux trésors en trois parties.

La première est celle où aboutit le tunnel d'où tombent les aventuriers. À ce propos, faites-leur faire à chacun une épreuve de CONS au 1^{er} niveau pour voir s'ils se blessent dans leur chute (chaque point manquant pour réussir la MEP est un PDD), puis une MEP de CH au N1 pour voir s'ils brisent une fiole en tombant. La fiole ne peut cependant pas se briser si elle a été convenablement emballée.

La deuxième partie de la chambre aux trésors est une zone ouverte rectangulaire comportant une porte la séparant de la première partie et un grand trône de basalte en son centre. Un puissant guerrier est assis sur le trône au moment où les aventuriers arrivent. Il se lève alors

immédiatement, ouvre la porte et se met en travers du passage : « VOUS NE PASSEREZ PAS ! »

Ce guerrier n'est autre que Graal, champion de Carthagan. Il tient à deux mains une immense flamberge (7D6 au combat), porte un harnois de plates (10 points de protection avant son bonus de guerrier) et a une CONS de 40. Son bonus de combat est de 50 et son FLU est de 20 (pour la résistance fluïdique).

Les aventuriers devront soit lui passer sur le corps, soit le convaincre de les laisser passer. Précisez avant toute chose que les parois de cristal sont insonores et que Graal ne laissera entrer qu'un seul personnage dans sa pièce à la fois. Faites alors sortir les autres joueurs de la salle de jeu pour qu'ils n'entendent pas votre conversation avec le joueur du personnage faisant face à Graal, qui devra tenir sa langue ! Attention : Graal ne révélera pas ce que l'aventurier devra faire pour passer ; en fait, il suffit qu'il lui demande poliment de le laisser passer, et Graal le fera. Il s'agit donc essentiellement d'une épreuve de politesse pour chaque personnage.

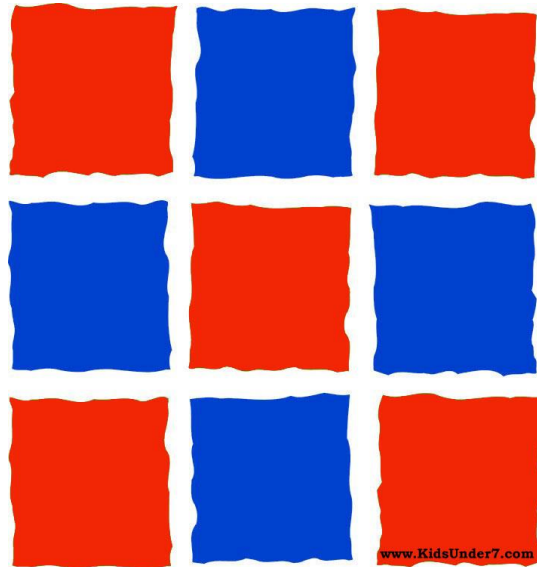
Les personnages qui restent coincés dans la première partie de la pièce peuvent examiner les murs. Un *Tiens*, le voilà ou une MEP de CH au N2 réussie permettra de découvrir une sortie secrète. Ce passage permettra aux aventuriers de ressortir par un petit panneau se trouvant sur un côté du cube de basalte que Kerlaft leur a montré au début. Les aventuriers sont sains et saufs, mais ils ne sont pas sortis par la bonne (grande) porte et n'ont donc pas remporté l'épreuve.



Les personnages qui parviennent à se débarrasser de Graal d'une manière ou d'une autre parviendront à l'épreuve finale.

Septième épreuve : gagner le jeu

La troisième partie de la chambre aux trésors est un plateau de morpion simplifié. Une grille carrée est tracée sur le sol. Elle comporte trois fois trois cases. Les cases sont rouges, sauf chaque case se trouvant au milieu de chaque côté, qui sont bleues. Il y a donc 5 cases rouges (celle du centre et celles des quatre coins) et quatre cases bleues.



Ne dites pas aux joueurs ce qui leur permettra de franchir la porte de sortie. Laissez-les deviner.

Chaque case est un carré d'environ 3 x 3 m. Sur chacune se tient un combattant armé. Tous les combattants sont des criminels qui se sont portés volontaires pour ce travail, parce qu'ils savent qu'ils sortiront de prison s'ils parviennent à prendre une clé à un aventurier. Les combattants de la première rangée sont armés d'une simple dague de Carthagan (2D6 + 4). Ceux de la deuxième rangée ont une vieille spathe (3D6 + 3). Enfin, ceux de la dernière rangée tiennent une vieille hache longue dans les mains (5D6). Aucun combattant ne porte d'armure. Ceux du premier rang ont une CONS de 10, deux du deuxième ont une CONS de 14 et ceux du dernier rang une CONS de 18. Les combattants qui se tiennent sur une

case bleue sont des hommes, ceux qui sont sur une case rouge sont des femmes, et ces deux groupes ne s'apprécient guère.



Une fois la grille des gardes traversée, l'aventurier n'aura plus que quelques mètres à franchir pour sortir, mais la porte ne sera ouverte que s'il a suivi une ligne droite pour traverser la grille en son milieu. Une ligne droite en diagonale ou sur l'un des côtés du carré déverrouillera aussi la porte de sortie, mais l'aventurier devra alors combattre en plus les gardes qui se tiennent devant la porte (case bleue du milieu du dernier rang).

Les joueurs peuvent opter pour le combat ou le baratin pour passer les gardes, mais pour parvenir à la porte de sortie, les aventuriers doivent suivre une ligne droite (comme au morpion). Ils peuvent alterner entre combat et diplomatie, à eux de faire preuve d'imagination ! Les personnages, une fois sur une case, ne peuvent combattre que ceux qui se tiennent dans les cases adjacentes, et personne ne peut quitter sa case s'il n'est en possession d'une clé (c'est un truc magique).

Notez qu'un aventurier détenant deux clés peut en céder une à un garde pour le convaincre de se battre à ses côtés. Bien sûr, l'aventurier peut offrir n'importe quoi d'autre, mais toute autre offre dépendra du charisme de l'aventurier : la MEP sera au N1 au 1^{er} rang, au N2 au 2^e rang et au N3 au dernier rang, où se trouvent les combattants les plus endurcis.

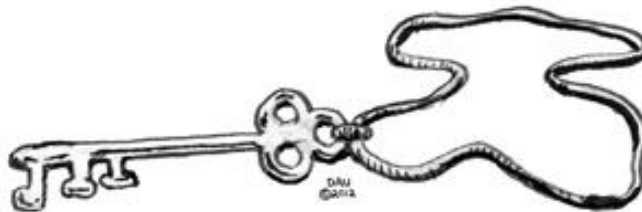
Si un aventurier parvient à traverser la grille, mais pas en ligne droite, il aura la nausée puis sera téléporté en arrière, devant la première rangée ! Tous les gardes disparaîtront dans un étrange miroitement avant d'être remplacés par une nouvelle équipe toute fraîche...

Les aventuriers peuvent s'allier pour traverser la grille au même moment et tomber simultanément sur leurs ennemis. Cependant, en ce cas, les combattants opposés du même sexe s'allieront pareillement contre les aventuriers.

Conclusion

Le premier aventurier qui franchira la porte de sortie muni d'une clé de la ville sera le grand gagnant de la compétition et deviendra le nouveau duc de Carthagan pour un an. Si personne n'y arrive, l'ancien duc conserve son trône pour une année supplémentaire. Quant aux aventuriers qui franchissent la porte de sortie après le gagnant et qui ont eux aussi une clé, on leur remet 1 000 pièces d'or et on leur accorde un traitement de faveur pendant une semaine (les commerçants leur font une remise, les citoyens leur offrent des boissons gratuites, etc.). Tous les autres aventuriers, ceux qui ont simplement survécu, gagnent 500 p. o. et un discours de remerciement pour avoir participé aux jeux.

Fin.



Marais

CHANQUINAR

KHOSHI

KARTAKI

Le Khoshi

Collines des Nains

Sss'rru

Chaîne
des Haches

KNOR

LE DÉSERT

DE BRONZE

Collines des Nains

KNOKI

VAL
DE
SVEN

KHAMAD

Le Débris

La Daija

Carthegan

↓

↓

↓

FORÊT
DE
HACHEGARDE

BAHORA

VOLOUKA

TERRES DES NAGAS

Le Naga



Richesse, pouvoir et adorateurs : tout cela sera à vous si vous venez à bout des sept épreuves de Carthagan. Pour remporter la victoire, vous devrez parcourir les tunnels et vaincre un troll. Faites-vous concurrence ou coopérez entre joueurs, peu importe, mais à la fin, il ne pourra y avoir qu'un seul véritable vainqueur.