

Oeil de Demon

Une péripétie pour des personnages de **niveau Cugel** à l'esprit aventureux.

~~~

## Le démon Amn Ach-Ach Ka

Ce grand être à la tête cornue et aux ongles de verre vit dans le monde parallèle de Pagunion, dont l'une des portes se trouve dans les ruines de la colline de Mo à dav, au sud de la lande de Modavna. Le démon, au sourire carnassier et aux membres hérissés d'épines osseuses, est par bien des côtés une créature effrayante. Pourtant, à l'instar de nombreux démons, il n'apprécie aucunement la chair humaine et ne se délecte que des somptueux fruits issus des vergers millénaires qui entourent sa forteresse miroir. Il s'offusque d'ailleurs à la moindre hésitation ou sentiment de peur de ses interlocuteurs. Ses colères, alors ravageuses, se terminent le plus souvent par **l'énucléation des plus effrayés...** ce qui lui vaut, en fait, une sinistre réputation (un jet de Pédanterie avec une limite de 0 permettra d'en connaître un peu sur ce démon et de ne pas finir bêtement démembré ou alors il ne reste qu'à réussir ses jets de Sang-froid pour les incultes...).

### Amn Ach-Ach Ka

“Ne trouvez-vous pas que ma parure est de ces merveilles qu'il n'est permis de contempler que trop rarement ?”

Persuasion (Charme) 1,5~ (Comminatoire) 1~, Rebuffade (Sagace) 9, Attaque (Férocité) 1,5~, Défense (Esquive) 1,5~, Santé 2~, Magie 6, Athlétisme 7, Etiquette 4, Evaluation 3, Intendance 3, Jeu 4, Pédanterie 6, Perception 4, Sang-froid 6, Séduction 8 (si l'on est sous l'effet des baïes)

### Sorts :

Le Fouet de Shaarsh (Demons of the Dying Earth p61)  
 Aura Diabolique de Churtringal (DDE p59)  
 Tous les sorts de la Vieille Terre affectant le démon souffrent d'une retenue de 1.

## L'archimage Inaguerande la Myope

Inaguerande la Myope était dépositaire de plusieurs sorts originaux (la Vision extraordinaire du caméléon omniscient, l'Oeil de chat sans lune, le Dodelinement intempesitif de Ovasu le Borgne...). Cette femme au visage ferme et aux cheveux bleu ciel avait érigé une impressionnante tour aux toitures nacrées et y affûta, pendant de nombreuses années, l'art délicat de sa magie. Ses cuves d'argent accouchèrent de nombreuses créatures féroces, raffinées ou totalement dénuées de quelconque sentiment. **Rug l'Ogre Ecarlate** terrorisa longtemps les régions alentours avant de mystérieusement disparaître. **Abénaia**, mi-femme mi-poisson, chanta pour les cours les plus prestigieuses de Kaiin et ne fut jamais égalée...

Pourtant, un jour, on découvrit la demeure de l'archimage totalement ruinée, ses tours noircies par le feu et cachées par une brume multicolore aujourd'hui évaporée. Personne n'osa s'y aventurer et les ruines finirent hantées, habitées par des Déodandes, si ce n'est investies par quelques ruffians. Enfin, on ne sait plus trop en fait. Mais l'archimage n'était pas morte pour autant. Elle avait même réussi à ouvrir un passage vers un monde nouveau. Ce qui d'ailleurs avait totalement, enfin presque, anéanti sa demeure.

En réalité, la tour de Inaguerande ne fut pas soufflée par l'apparition de ce portail entre deux mondes, mais par le démon Amn Ach-Ach Ka qui fut pris d'une colère noire après avoir effrayé la belle Abénaia, envoyée par sa créatrice comme offrande pour sa cour. De même, dans sa violente crise de fureur, le démon arracha les yeux de l'archimage pour qu'à son tour elle ne soit pas effrayée en le voyant. Il cacha les globes pour que personne ne puisse les retrouver. Sans ses yeux, Inaguerande fut incapable de revenir sur la Vieille Terre. Elle parvint simplement à attirer Rug l'Ogre Ecarlate, créature qu'elle influençait encore par ses décisions. Au moins, celui-ci ne fut pas effrayé par le démon. Mais ce dernier ne lui révéla pas la

présence de sa créatrice et l'envoya garder ses vergers et dévorer qui il voulait.

### Inaguerande

" La vue ne me fait pas tant défaut que je ne puisse entrevoir la duperie que vous désirez m'infliger. Méfiez-vous, jeune audacieux, les myopes ne sont point aveugles, comme vous semblez le concevoir "

Persuasion (Charme) 7, Rebuffade (Sagace) 9, Attaque (Astuce) 5, Défense (Vexation) 6, Santé 6, Magie (Audacieux) 18, Spécialisation (Affûter la vision et illusions d'optique) 10, Athlétisme 2, Etiquette 4, Evaluation 5, Fortune 1, Intendance 3, Jeu 4, Pédanterie 4, Perception 2, Sang-froid 3, Séduction 4, Survie 2

~~~

Introduction

Les valeureux aventuriers sans le sou et affamés (comme à l'accoutumée diront certains) sont sur les routes depuis plusieurs jours. Ils entrevoient avec inquiétude se profiler une nouvelle nuit sous les étoiles, aux côtés des nombreuses créatures errantes de la région. Lorsqu'ils apercevront les lueurs d'un feu au cœur de ruines perchées sur une colline, il y a alors fort à parier qu'ils s'y précipiteront. Sur une pique de fer, **Jog**, berger de naissance, prépare du faisan grillé à la sauce myrtille, une bonne bouteille coincée entre les genoux. Jog est prêt à partager sa volaille en échange de quelques bonnes histoires, mais si les personnages se montrent brutaux, il sifflera son compagnon, **un gros chien à six pattes et au pelage vert**. Le berger pourra leur parler des ruines et de leur histoire. Il pourra même leur montrer une amulette qu'il a trouvée au cou de cet extraordinaire canidé lors de son dernier passage dans ces ruines. L'amulette contient encore 3 charges du sort " Le charme de Vigueur Brachiale ".

Les personnages, poussés par leur inaltérable curiosité, devraient finir par s'enfoncer dans les ruines de la tour d'Inaguerande. Et s'ils s'en prennent au berger, c'est le chien qui va les y conduire.

Jog

" Méfiez-vous des sous-bois, même mes moutons les évitent "

Persuasion (Direct) 8, Rebuffade (Obtus) 6, Attaque (Force) 10, Défense (Parade) 6, Athlétisme 6, Artisanat 3, Jeu 3, Furtivité 4, Perception 8, Survie 12, Santé 8



Molox

" Gggrrrr-rrrrrrr Arf !"

Attaque (Brutalité) 2~, Défense (Esquive) 1,5~, Santé 2~

~~~

## Les Ruines

### Le Cabinet de travail

La pièce est dévastée et le sol éventré est jonché de parchemins en décomposition et de verrerie éclatée. Une épaisse couche de poussière saupoudre ce décor immobile. Plusieurs lutrins carbonisés ainsi que quelques objets magiques sont toujours en place. Un escalier verrouillé mène aux caves.

### Les caves

Deux grosses gélules de cuivre bosselées et percées gisent sur les dalles humides de cette grande pièce circulaire. Plusieurs alambics ainsi que divers instruments de mesure terminent d'attiser la curiosité des personnages. Enfin,

certainement moins que **l'étrange lueur émanant d'une des pièces attenantes.**

Plusieurs créatures hybrides habitent encore les ruines de la demeure qui les a vus naître. Tout d'abord, **Firb**, un globe oculaire pourvu de petites ailes membraneuses dont la taille peut passer de celle d'un œuf à celle d'une grosse baudruche. Le seul intérêt de cet être magique réside dans le fait qu'il soit lié à un artefact, des **bésicles aux verres opaques** qui ne transmettent que ce que la créature observe. Ces propriétés magiques sont enclenchées dès que les lunettes sont portées et la créature pourra communiquer télépathiquement avec le porteur. La portée maximum entre celui-ci et l'œil magique ne peut excéder cent cinquante toises (un peu moins de 300m pour les voyageurs utilisant un système métrique différent). Si le porteur l'envoie scruter au-delà de cette limite, il reviendra de lui-même. Lorsque la réserve de Perception de Firb atteint la moitié de son score, il n'aura de cesse de se plaindre et demandera qu'on le laisse se reposer, généralement dans le petit coffre de bois qui contient les bésicles. S'il est forcé à continuer ses inspections malgré ses réticences, il pourra transmettre des images erronées.

#### Firb

" L'horizon semble clair, suivez-moi sans crainte "

Persuasion (Direct) 4, Rebuffade (Candide) 8, Défense (Esquive) 5, Perception 15, Furtivité 10, Santé 3

Les **lutins cyclopes** ne sont, quant à eux, pas assujettis à quelconque amulette. Ils n'ont jamais quitté les ruines et font toujours ce pour quoi ils furent créés : garder la demeure de l'archimage. Petits mais véloces, ces humanoïdes à peine plus hauts qu'une chope de bière s'amuseront sans nul doute à houspiller les aventuriers et à quémander un droit de passage. Ces créatures craignent particulièrement la magie et déguerpiron à la moindre démonstration efficace.

#### Lutin cyclope

" Il m'est totalement impossible de vous autoriser à poursuivre votre route "

Persuasion (Comminatoire) 1~, Rebuffade (Vétilleux) 1~, Attaque (Cautèle) 0,5~, Défense (Esquive) 1,5~, Santé 4, Dissimulation 8, Doigts Agiles 6, Furtivité 10

#### Le portail magique

Une fois arrivé dans la salle, la lumière devient plus intense jusqu'à en être éblouissante, puis tout change. Les murs

humides s'estompent pour faire place à une vaste plaine. Le ciel apparaît, nuageux et lourd. Le soleil a disparu mais le panorama est baigné de cette même étrange lueur verte. Plus aucune trace d'un quelconque portail.

~~~

Le royaume de Pagunion, terre du Démon Amn Ach-Ach Ka

Les personnages ne tarderont pas à rejoindre un chemin bien entretenu sillonnant entre des champs cultivés. Au détour d'un chemin, ils découvrent une charrette chargée de paniers remplis **d'oeils de démon**, des baies jaunes gorgées de sucre. Mais personne ne garde ce trésor (un jet de Goinfrerie devrait convaincre les plus réticents). Le récolteur est, en fait, parti faire un somme au pied d'un arbre. Finalement, ils devraient reprendre leur route sans demander leur reste. A leur grand dam, les baies sont particulièrement juteuses et tachent en profondeur leurs atours déjà crottés. Qui plus est, ces baies donnent à ceux qui les consomment en grande quantité un teint jaune légèrement iridescent, qui apparaît moins d'une heure après l'ingestion. Impossible donc de prétendre n'avoir jamais goûté à ce fruit interdit.

Les PJ arriveront au village de **Piqrelle**, un ensemble de petites fermes de pierre grise aux toitures d'ardoises. Les habitants, hommes et femmes, sont vêtus de chemises amples et de pantalons bouffants et sont chaussés de souliers à larges semelles rehaussés de hautes chaussettes. La gent masculine est coiffée de larges chapeaux plats alors que leurs consœurs arborent de petits bonnets brodés. Tous les habitants travaillent dans les jardins d'Amn Ach-Ach Ka où poussent un grand nombre de plantes exubérantes.

Lorsque le jeune ramasseur indolent arrivera au village criant au voleur, les coupables seront rapidement désignés et n'auront pas le temps de se rendre compte de leur triste apparence qu'une cohorte de villageois les entourera déjà, bâton au poing. **Maître Prexo**, un grand homme sec au regard sévère, prendra alors la parole. Il contraindra les aventuriers à aller récolter de nouvelles baies pour réparer leur faute. Mais attention, les baies sont rares et il n'en reste jamais beaucoup après une récolte journalière. Seuls les jardins du Palais d'Amn Ach-Ach Ka pourraient en produire en nombre suffisant. Malheureusement, les villageois répugnent à s'y rendre en soirée, Rug l'Ogre Ecarlate hantant les lieux et dévorant les égarés la nuit

venue (et la journée aussi parfois).

Pour s'assurer de leur bonne conduite et de leur prompt retour, il les enjoindra à ingurgiter une sorte d'escargot à deux têtes qui, assure-t-il, les tuera s'ils n'absorbent pas un remède avant la tombée de la nuit. Il peut également accompagner les personnages mais ne se montrera aucunement téméraire.

Prexo

" Votre conduite vous conduira à votre perte si vous ne corrigez pas sans délai vos méthodes peu recommandables "

Persuasion (Abstrus) 12, Rebuffade (Contrariant) 10, Attaque (Cautèle) 5, Défense (Aplomb) 7, Santé 5, Evaluation 4, Pédanterie 4, Intendance 3, Sang-froid 3

~~~

## Les baies sacrées

Le démon, quelque peu joueur, a lancé un charme sur le village il y a deux générations, lorsque l'ancêtre de Prexo lança des rumeurs abominables à son sujet. Les villageois effrayés par ses élucubrations ne voulurent plus jamais avoir à faire avec Amn Ach-Ach Ka et s'enfuyaient à la moindre de ses apparitions. Personne ne s'occupait plus des fabuleux jardins de fleurs du démon. Il enchantait donc les baies et inventa une légende qu'il inculqua aux villageois lors d'une nuit sans lune. Depuis ce jour, **chacun se doit d'avalier une baie magique avant de se coucher**, seul remède à une terrible affliction qui rend aveugle ceux qui négligeraient ce rituel. De plus, le démon pouvait aller comme bon lui semble en ses jardins, les villageois le voyant grâce aux baies enchantées comme un homme charmant et gracieux au parler raffiné, pour son plus grand plaisir.

~~~

Cueillette

Les personnages se lancent donc dans la récolte des baies magiques. Malheureusement, celles-ci ne poussent que dans les jardins d'Amn Ach-Ach Ka, dans lesquels rôde parfois Rug l'Ogre Ecarlate, avide de chair humaine. Rug sait qu'il n'a pas le droit de dévorer les habitants du village, mais le démon ne lui a rien dit en ce qui concerne les étrangers. Les joueurs auront le plus grand mal à le convaincre de ne pas les dévorer. Au mieux, celui-ci leur propose de ne dévorer que le plus malingre et de laisser

filer les autres... Au final, alors que les personnages croient leur dernière heure venue, le démon viendra voir ce qui se passe au cœur de son jardin. **Les PJ ayant récemment ingurgité des baies le verront apparaître sous sa fausse identité.** Satisfait de ne pas faire fuir ces nouveaux venus, il les invitera dans son château. Les personnages risquent de vouloir retourner au village. S'ils préfèrent rester en compagnie de Rug, c'est leur problème... Le démon ne les sauvera pas une seconde fois. Quant aux baies, le démon est bien trop prétentieux pour s'en occuper de suite, préférant à cela impressionner ses convives charmés par son physique d'emprunt.

Rug l'Ogre Ecarlate

" Point nécessaire de disserter, je dois vous dévorer "

Persuasion (Comminatoire) 1,5~, Rebuffade (Obtus) 1~, Attaque (Férocité) 2~ / (Force) 1~, Défense (Esquive) 2~, Santé 3~, Athlétisme 12, Furtivité 7, Perception 12, Pistage 10, Survie 8, Magie 2

~~~

## Le palais d'Amn Ach-Ach Ka

Cette forteresse somptueuse est parée de tours vertigineuses coiffées de coupôles de verre multicolore. Les portes hautes comme trois hommes sont également faites de verre, bien que plus opaque, et de nombreuses cloches transparentes ornent les interminables couloirs. Ils renferment des spécimens de plantes, d'animaux fantastiques... tout cela pour déboucher dans une grande salle de banquet où trône, sur une mirifique fontaine, la sirène Abénaia, les yeux bandés. Si les personnages s'inquiètent des escargots bicéphales dernièrement ingurgités, le démon plongera sa main dans leur estomac pour les retirer sans douleur aucune.

Après un repas d'une incomparable munificence accompagné du chant céleste de la femme-poisson, les invités sont conduits par **Knoch'**, un petit serviteur en livrée sombre et brodée, dans de spacieuses et confortables chambres. Au lendemain matin, alors que les personnages font une grasse matinée digne du plus paresseux des Mermelants, Knoch' vient les chatouiller avec une longue plume blanche. Le petit déjeuner est servi, mais une fois à table, les personnages voient le démon sous sa vraie nature. L'efficacité des baies s'est en effet rapidement altérée au sein de cette demeure magique. **Un test de Sang-froid (limite 0) pour ne pas hurler de terreur est requis !** Ceux qui ne le réussissent pas seront poursuivis par le

démon et enfermés dans des cloches de verre au sous-sol du château. Au cas où cela serait nécessaire, le démon peut être pourvu d'une **Rune Protectrice de Laccodel**.

~~~

La Prison de verre

Les personnages ainsi enfermés retrouvent Inaguerande, aveugle, ainsi que plusieurs aventuriers eux aussi privés de leurs yeux. Alors que le démon s'apprête à retirer la vue à nos dilettantes, Knoch' apparaît, apparemment affolé. Les villageois sont aux portes du palais et veulent voir le démon. Ils n'ont plus besoin de travailler dans ses jardins car bien que privés de baies, **ils ne sont pas devenus aveugles** (hé oui, cette malédiction n'était qu'un leurre).

Aux personnages de jouer pendant l'absence du démon, seul Knoch' étant resté pour les garder. Ce dernier refusera évidemment de les libérer, les PJ devront de toute façon user de la force pour sortir de leur cloche de verre. En cas de réussite, leur téméraire geôlier se carapatera sans demander son reste. Ils pourront trouver **les globes oculaires d'Inaguerande** parmi un grand nombre d'autres bœaux dans une des salles attenantes. Les yeux de la magicienne reprendront directement leur place dès qu'elle les portera à hauteur de visage. A l'extérieur, des hurlements retentissent. Sans les baies, les villageois voient le vrai visage du démon, apparemment très fâché d'effrayer ses sujets. Il s'est lancé dans un carnage sans nom. Lorsqu'il aura compris que ce sont les personnages qui sont à l'origine de cette situation, cela risque de mal tourner.

Knoch'

" Je vous prierais de rester à votre place, sans quoi je me verrais obligé de vous rosser sévèrement "

Persuasion (Charme) 8, Rebuffade (Vétilleux) 7, Attaque (Astuce) 5, Défense (Aplomb) 7, Santé 6, Evaluation 4, Pédanterie 4, Imposture 5, Intendance 14

~~~

## Quitter Pagunion

Une fois la vue retrouvée, Inaguerande peut retourner sur la Vieille Terre. Il faut simplement retourner dans la plaine où sont apparus les personnages, en évitant bien sûr de tomber sur Amn Ach-Ach Ka ou Rug. Là, l'archimage dessinera des figures géométriques sur le sol, tout en prononçant une incantation complexe. Chaque personnage

devra alors toucher la magicienne. Après une désagréable sensation de vertige et un flamboyant éclair, ils se retrouveront dans les ruines. A l'extérieur, le soleil darde de ses rayons la lande de Modavna.

## Répliques :

" Il s'agit d'une éventualité lointaine qui n'a rien à voir avec la spécificité de votre doléance actuelle "

" Tout observateur aussi borné soit-il considérera cet aspect avec plus d'à-propos que vous ne voulez l'admettre "

" Ne vous laissez pas abuser par vos sens, ceci n'est en aucun cas une agression ! "

" Il serait plus courtois de cesser ces bavardages intempestifs indignes de gentilshommes de notre rang "

" Dommage, dommage, j'aurais certainement pu élucider l'affaire grâce à mes efficaces qualités intellectuelles "

" Pensez-vous réellement aboutir à vos fins par ces moyens détournés ? "

" Quelle étrange nature que celle-là même que vous me soumettez "

" Retirez prestement vos mains de mon visage si vous ne voulez pas périr dans d'atroces souffrances "