

LE CRÂNE DE CRISTAL THASSILONIEN

❖ UNE AIDE DE JEU PROPOSÉE PAR RUSSELL AKRED

C'est certainement une bonne idée de donner aux PJs un château et de les nommer responsables de cet endroit; ça change un peu des aventures habituelles et ça permet aux PJs de s'intégrer mieux encore dans le monde et même de se sentir importants : ils ont bien évolué depuis leurs début lors d'une certaine célébration à Sandpoint.

Sandpoint, justement ... Au cours des aventures du premier volume, les PJs se sont sans doute rapprochés de Sandpoint et de ses habitants. Ils ont sans doute établi des relations diverses avec des PNJs comme Kendra Déverin, Bêlor, peut-être même les filles Vinder, Hannah, Ilsoari, ou d'autres encore. Hors, le fort Rannick est bien loin de cette paisible bourgade ... comment expliquer que les PJs reviennent à Sandpoint pour le volume 4 et garde des contacts avec les personnes qui y habitent ?

Sur les forums de paizo.com, Russell Akred a proposé une solution, sous la forme d'un crâne de

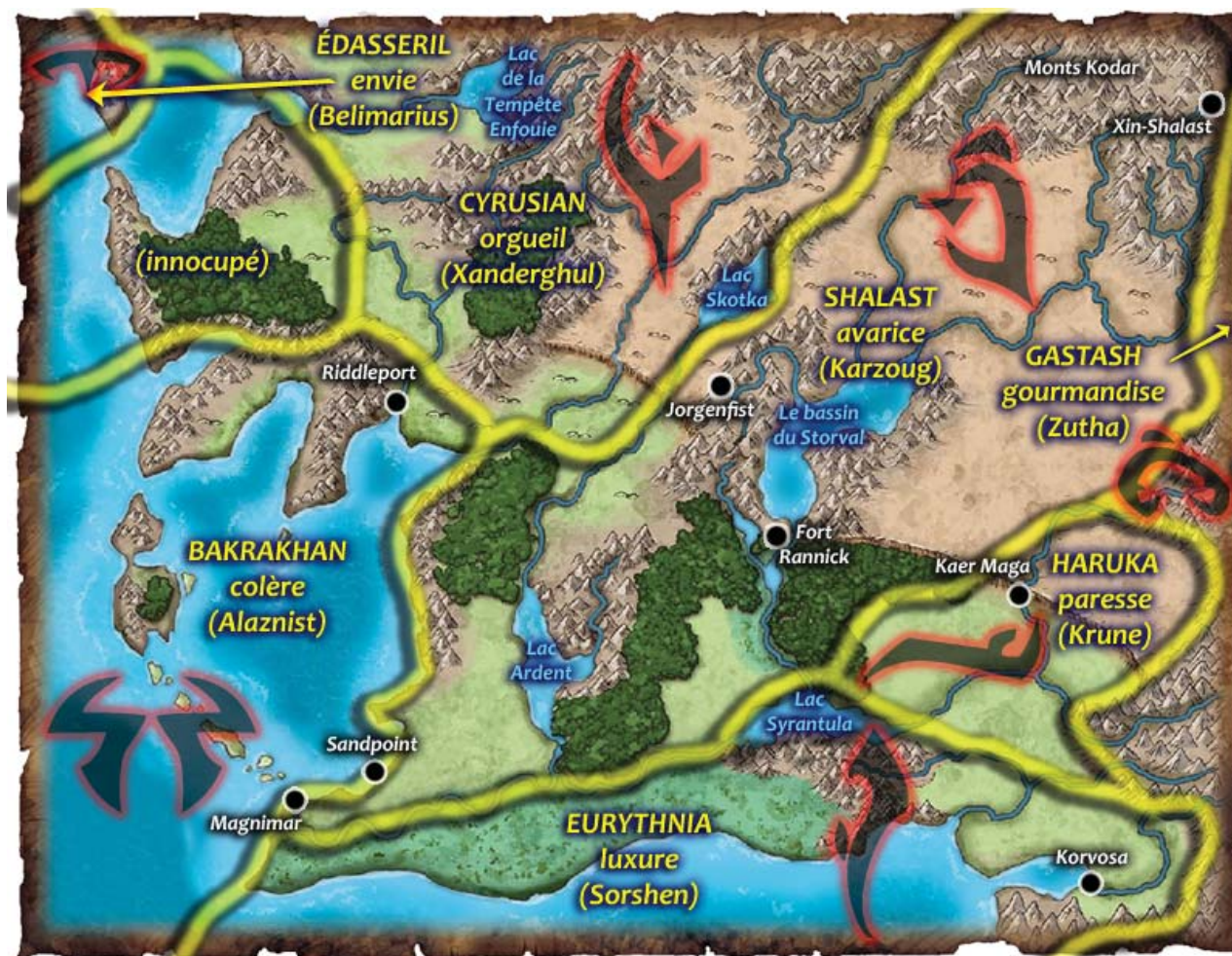
cristal, un ancien artefact thassilonien permettant de se déplacer plus facilement à travers la Varisie.

■ Le Thassilon

À l'époque de l'empire déchu du Thassilon, la Varisie était divisée en sept régions gouvernées chacune par un Seigneur des Runes dévoué à une vertu pervertie. Sandpoint se trouvait sur la frontière entre deux de ses régions : le Bakrakhan et le Shalast.

Le Bakrakhan était le domaine d'Alaznist, le Seigneur des Runes de la colère (dont on peut encore voir une des statues dans les catacombes de la colère, sous Sandpoint). La Vieille Lumière de Sandpoint était en fait un poste de garde destiné à protéger la frontière de Bakrakhan contre les envahisseurs venus du Shalast (un poste de garde qui pouvait d'ailleurs cracher du feu). La région du Bakrakhan se trouve aujourd'hui sous les eaux de la baie de Varisie.

Le Shalast, le domaine de l'avarice dirigé par Karzoug depuis sa capitale Xin-Shalast, lui, s'étendait de la



côte de la baie de Varisie jusqu'aux monts Kodar loin à l'est.

Au nord, on trouvait le Cyrusian, le domaine de l'orgueilleux Xanderghul, un Seigneur des Runes à l'estime surdimensionnée. Et au sud-est s'étendaient les terres fertiles du Haruka, la contrée du Seigneur des Runes Krune le paraisseux.

Avant que les Seigneurs des Runes ne dressent les uns contre les autres, ils ont sans doute connu la paix pendant une certaine période; ils ont même peut-être collaboré (et ainsi créé la Forge runique). C'est à ce moment que le *crâne de cristal* a été créé.

■ Le crâne de cristal

C'est dans les profondeurs du Bassin du Storval que Grazuul découvrit un magnifique crâne de cristal et c'est ainsi qu'il devint un collectionneur véritablement obsédé par les crânes (voir la salle C13). Et il parvint même, dans son minuscule cercelet, à établir une connexion entre sa passion et les crânes de la Traversée du Crâne. Il trouva finalement le passage menant dans les sombres salles de contrôle et il s'établit là, passant la plupart de son temps à collecter et à polir avec grande vigueur les nombreux crânes qu'il avait trouvé, en l'honneur du premier crâne sur lequel il a mis la main, le *crâne de cristal*.

Lorsque les PJs trouvent sa pile de crânes brillants et blanchis placée contre la porte de la salle aux énergies, le *crâne de cristal* trône en son sommet. Cet objet de 2 kilos émet une très faible lueur bleutée et porte sur son front une inscription en thassilonien disant « Les lentilles de la mort-vivance gèleront une porte vers les corridors de l'enfer. » Lorsqu'on l'examine avec un sort de *détection de la magie*, on peut détecter une aura de Conjuración sur tout le crâne et une aura de transmutation dans ses orifices oculaires vides.

Lorsqu'on se trouve à 15 mètres des eaux du lac Ardent, du lac Skotha, du Bassin du Storval ou du lac Syrantula (voir la carte plus haut), le crâne se met à briller très faiblement. Et si on approche des gemmes d'onyx à moins d'1,50 mètre de lui, les orifices oculaires se mettent également à briller (un test de Connaissances [arcanes] DD 10 pourra indiquer que ces gemmes sont souvent utilisées dans les rituels et sortilèges nécromantiques). Si on place une telle gemme dans chacun des orifice, une plateforme de



15 mètres de côté de glace se forme à la surface de l'eau, le plus près possible du crâne. Si les PJs sont sur ou dans le lac, cette plateforme apparaît juste à côté du crâne. Au centre de la plateforme se trouve une double porte recouvrant une ouverture carrée de 12 mètres de côté. Il faut un jet de Force de DD 20 pour débloquer chacune des portes gelées.

Derrière ces portes se trouvent des escaliers larges de 6 mètres et descendant dans des profondeurs sombres et glaciales. Les marches, de taille gigantesque, sont faites de glaces et des craquements étouffés peuvent être perçus au loin.

■ Le nexus de Stygie

L'endroit où ces portes donnent est en fait enterré sous des kilomètres de glace sous la surface gelée de la Stygie dans le plan du Baator (les Enfers). C'est un endroit moyennement aligné sur la loi et le mal (les personnages d'alignement chaotique ou bon subissent un malus de -2 à leurs jets de Charisme; -4 pour les personnages CB). Les personnages qui avancent dans l'escalier sans porter de médaillons de Sihédron seront affligés de maux de tête et sentiront un vent glacial provenant des profondeurs (en plus des effets de l'alignement du plan).

Après les escaliers, qui s'étendent sur quelque 18 mètres, on trouve un croisement. Trois autres escaliers mènent vers le haut : un en face, un à

gauche et un à droite. En supposant que les PJs ont descendu les escaliers provenant du Bassin du Storval, ils pourront voir les mots suivants écrits en thassilonien : « Fertilité » dans la glace devant les escaliers à droite, « Colère » en face, « Estime » à gauche, et « Richesse » devant les escaliers d'où ils viennent.

S'ils remontent l'un des escaliers, ils parviennent à des portes de glace identiques à celles qu'ils ont déjà rencontrées. Et, derrière ces portes, une plateforme gelée située au sommet d'une des pièces d'eau. L'endroit exact est donné par le tableau suivant.

Nom thassilonien	Destination
Richesse	Bassin du Storval
Fertilité	Lac syrantula
Colère	Lac Ardent
Estime	Lac Skotha

Une fois les portes ouvertes (jet de force DD 20 pour chacune), les personnages doués en Connaissances

(géographie) peuvent tenter de déterminer où ils se trouvent (DD 15).

Une fois que le crâne s'éloigne de la plateforme gelée, celle-ci se met à fondre à vue d'œil (même si le climat local est froid) et disparaît en une minute (10 rounds).

Le *crâne de cristal* peut être utilisé deux fois par jour (entre minuit et minuit) et consomme deux gemmes d'onyx valant 25 po chacune à chaque utilisation.

L'objet a été créé et utilisé au cours des dernières années de la période thassilonienne, avant le désastre qui mit fin à cette civilisation. Il a été perdu au cours d'une bataille dont l'objet était le Bassin du Storval; il coula au fond de ce lac, où il y resta jusqu'à ce qu'un troll le trouve et l'amène à la surface.

En plus de rapprocher Sandpoint et le fort Rannick, cet objet donne aux géants une raison de plus d'attaquer Sandpoint (pour le reprendre) !

