

Episode 7 : la cité des pièges

Les aventuriers se retrouvent à présent hors du village après avoir libéré Alexandre o'Médanni, Jaela Daran, et Leena Dumbar des griffes de Mohosa le fou et de ses maîtres monstrueux.

Ce dernier a réussi à s'enfuir lors de la confrontation dans la prison qu'il dirigeait.

La mauvaise nouvelle c'est qu'il ont à présent des ennemis implacables qui apprendront leurs retour sur Eberon de la bouche du geolier en chef.

La bonne nouvelle c'est que le retour d'Alexandre parmi les siens leur a également permis d'avoir des alliés au bras long.

ET SI ALEXANDRE A PERI ?

Il est possible que l'héritier de la maison Médanni n'ait pas survécu à l'évasion. Dans ce cas Ioann leur versera une compensation avec la preuve qu'il est bien mort (ramener le cadavre par exemple) Le reste de l'histoire demeurant inchangé. Il est par contre exclu que Jaela Daran meure lors de l'évasion si besoin est utilisez Skaravojen pour la faire survivre.

La maison O'Médanni par le biais d'Alexandre les aidera de manière « officieuse » car elle aurait bien trop à perdre.

Voici ce qu'elle sait :

- Valin Urth use et abuse de sa position pour provoquer une croisade sainte afin de faire de Khorvaire une théocratie au nom de la « seule et vrai juste religion »
- On recrute des soldats à tour de bras Thrane compte visiblement rentrer en guerre
- Lisba de Wynarn use de ses sorts et de ses charmes afin de déstabiliser sa propre famille provoquant des tensions entre les différents monarques des cinq nations.
- Dolf semble effectuer des fouilles archéologiques afin de retrouver une puissante gemme (une dracolithe de Khyber). La maison Tharask est mise à contribution.

Toutes leurs informations sont vraies.

Ces informations parviendront par le biais d'Alexandre qui utilisera ce faisant le sortilège de vent des murmures (avec portée étendue).

C'est par son intermédiaire et celle de Zohar que les personnages auront un secours inattendu. Les deux PNJ seront en train de discuter lorsque le personnages rejoindront la cachette de Zohar installée en plein cœur d'une grotte naturelle.

Les aventuriers vont donc retrouver non pas un mais deux alliés Alexandre usant de son influence au sein de la maison Médanni pour leur donner aide et informations.

Et c'est au cours d'un repas, que les personnages pourront faire le point avec leurs alliés.

Zohar: il en déduira que les rakshasa des seigneurs de la poussière veulent replonger Khorvaire dans la guerre mais comme il connaît leurs duplicités, il dira que pour eux un éventuel conflit ne serait qu'une façade destinée à cacher des plans plus sombres. Il penche plutôt pour une tentative pour libérer le rajah rakshasa de la flamme d'argent ou de corrompre son essence afin d'en faire une flamme mauvaise. Le parchemin de clone magique a permis à Lisba (cette dernière aura réussie à maîtriser l'incantation) de créer un double de l'élue de la

flamme d'argent «quand à savoir comment ils ont faits pour l'animer et lui donner vie sans son âme cela reste un mystère».

Jaela: Elle expliquera les origines de sa religion aux non initiés. Cautionnant la thèse de Zohar, elle expliquera que dans sept jours aura lieu une grande procession en mémoire des Couatls qui ont donnés leurs vie pour que le démon soit enfermé c'est à ce moment là que le chœur de la cathédrale de château-flamme est ouvert au public. Donc il est plus que vraisemblable que si il y a une tentative d'incursion, elle ait lieu à ce moment.

Leena: Elle expliquera, après que Jaela ait soigné ses blessures, que Mohosa est un fou adepte du culte des dragons du dessous elle l'a également entendue parler d'alliés «divins» dans la cité des tours. Elle pleurera également la mort de son père.

Alexandre: indiquera qu'il connaît bien la cité de Shârn ainsi qu'un contact qui pourrait intéresser les aventuriers: il s'agit d'un érudit possédant de solides connaissances dans les créatures surnaturelles et en occultisme. Il serait à même de guider les personnages pour la suite des évènements.

Note: Alexandre dit vrai son ami est un érudit a qui il a bien demandé de transmettre certaines informations de première importance pour la suite des aventures.

Les aventuriers doivent donc se rendre le plus vite possible à la cité de Shârn afin de rencontrer Yuri Dresk l'archiviste expert.

Le transport vers la cité des tours peut se faire de manière conventionnelle si vous souhaitez intégrer un scénario durant le voyage (par exemple : le voyage du dragon d'or) vous pouvez le faire durant le voyage.

Aucun des alliés n'accompagnera les aventuriers Zohar expliquant que quelqu'un doit surveiller et protéger Jaela Daran.

Alexandre préfère rester pour continuer d'espionner et leur ramener des informations. Quand à Leena, elle souhaite porter le deuil de son père pendant quelque temps.

SHARN : LA CITE DE TOUS LES DANGERS

Les personnages finalement, parviennent à arriver à Sharn.

Le meilleur moyen de retrouver une prêtresse de la flamme d'argent, c'est de se renseigner à la cathédrale de la sainte flamme purificatrice ou se retrouvent les ouailles de la flamme d'argent.

Même si ils se méfient et y vont en catimini, le seul moyen de trouver Yuri est de demander à l'ambassadrice Anadar ir'Leisha (Noble 7 Prêtresse 1) qui pourra leur expliquer que Yuri est parti en mission purificatrice et n'a pas donné de nouvelles depuis trois jour (l'histoire est vraie).

Toutefois cela aura comme conséquence d'avertir l'archevêque Ythana Morr (Prêtresse 11) une femme aussi corrompue que l'est Valin Urth.

S'apercevant qu'une bande d'aventuriers s'intéresse à un expert en, lui mettra la puce à l'oreille et elle enverra un messenger à Castel – flamme.

La réponse aura de graves conséquences pour les aventuriers:

- Valin Urth enverra son fils Kane et ses officiers de la garde pourpre intercepter les aventuriers leurs manques de discrétions sera compensée par une aide sur places des autorités de Shârn. ainsi que d'Ythana Morr.
- L'archevêque corrompue demandera assistance à un de ses « bon amis » le rakshasa Zathara , au courant du projet de résurrection du rajah enfermé dans la flamme, ce dernier accepte et va chercher ses serviteurs pour leur ordonner de leur faire subir un sort identique à celui qu'ils ont réservés à Yuri

OU EST YURI ?

En fait, ce dernier est parti explorer le mausolée de Darguun. Accompagné d'un chercheur de l'université de Morgrave: Sardol Levelisk il a été mandaté par Ythana Morr pour trouver des preuves de la présence d'un culte monstrueux.

C'est d'autant plus vrai que ce culte est orchestré par des yuan-ti la race impie venue de Xen'Drik.

Ceux-ci sont au service de Zathara qu'ils qualifient de prophète obscur.

Ces êtres corrompus ont tué le chercheur et capturés Yuri afin de le sacrifier à leurs dieux sombres et démoniaques.

Mais ce dernier est plein de ressources et parvînt à s'enfuir et à se cacher au sein des catacombes.

De plus il y a un second danger bien plus immédiat:les chevaliers pourpres dirigés par Kane Urth et ses comparses.

Ce dernier ne les a pas oublié et attendait cette occasion pour se venger des exactions des aventuriers à son encontre.

Il est pour ce faire mandaté par la flamme d'argent afin de pourfendre les «hérétiques» qui menacent son père et son statut. Accompagné par ses proches lieutenants, il compte bien accomplir sa mission.

Les comparses de Kane sont:

- Borel: ce nain taciturne et froid est un redoutable combattant à la hache de guerre. Fanatiquement dévoué à la flamme d'argent, il agit sans états d'âme pour massacrer ceux qui ne lui plaisent pas (qu'il qualifie d'hérétique)
- Jarella: Cette femme est la maîtresse de Kane. C'est elle qui est chargée de pister les proies pour la compagnie. Des fanatiques du seigneur des lames ont massacrés sa famille depuis lors, elle hait les forgeliers plus que tous au monde.
- Loranis: l'aumônier de la compagnie a vu trop de batailles pour être encore sain d'esprit. Il prêche sans cesses l'extermination systématique des ennemis de la flamme d'argent.
- Sans-visages: Ce kalashtar hideusement défiguré ne prononce jamais un mot et semble porter sa lourde armure en permanence. C'est une âme acérée qui peut transformer sa lame psychique en double fléau d'armes. Ses lames à lancer ressemblent des petites flammes violettes.
- Jolan: brillant éclaireur mais veule et servile, Jolan est l'archétype du profiteur en quête de gloire et de fortune. C'est uniquement par intérêts qu'il s'est allié avec Kane

et la garde pourpre il a de surcroît de puissants alliés auprès des disciples de la flamme murmurante

Ces individus sont à la tête de l'élite des chevaliers pourpres (une trentaine de paladins) tous rompus à l'épée et au bouclier. Ils arriveront à Sharn deux jours plus tard. Et iront immédiatement parler à Ythana Morr.

Bien entendu, cette dernière leur fournira la collaboration nécessaire à l'annexion des personnages.

De plus, ils bénéficieront de l'appui de la milice locale et de Zathara (qui se fait passer pour un magicien enquêteur).

Ces derniers tenteront un traquenard dans l'auberge où demeurent les aventuriers.

Toutefois, Les gardes ne sont pas discrets et les aventuriers quelque peu méfiants et ayant des relations (renseignements DD15) pourront aisément voir le coup arriver.

Voici quel sera le moyen d'action des autorités:

- N'ayant qu'un droit d'accompagnement au sein, de Sharn, les chevaliers pourpres resteront à l'extérieur tandis que la milice et Zathara entreront pour appréhender les personnages de manière légale.

Si les aventuriers ne résistent pas, ils seront emmenés sous bonne escorte et livrés aux mains de Kane le lendemain laissant ce dernier pester de tous les diables sur la milice et la procédure.

Si ils résistent, un combat sans merci aura lieu et Si les miliciens tenteront de les neutraliser ce ne sera pas le cas de Kane et de ses comparses.

Ne leur laissez aucune chances de fuir ou de reporter la victoire Kane et ses hommes sont nombreux, brutaux et plutôt efficaces.

C'est une fois qu'ils se seront rendus ou ne seront plus en état de se battre qu'ils verront Kane s'avancer vers eux pour leur porter un coup mortel que le capitaine SVERIC (nain guerrier niveau 5 LB) s'interposera avec ses hommes et les emmènera vers les geôles au nez et à la barbe de Kane le reste demeurera pareil.

PRISONNIERS

Et voici les aventuriers dans un piteux état dans les geôles de Sharn dépouillés de leurs équipement

Les aventuriers seront en compagnie de Nathan un prisonnier un peu trop volubile qui leur fera bon accueil en leur offrant du rat à manger.

Ce dernier prétendra être un alchimiste arrêté pour contrebande.

Il soignera les blessés de manière très efficaces (il dissimule des potions de guérison dans un sac de contenance).

Et leur expliquera qu'ils sont ici dans l'une des prisons de la citadelle mais qu'il y a un moyen de fuir cet endroit

« mais attention c'est très dangereux voyez-vous nous ne sommes pas loin des bas-fonds et il y a juste en dessous un étroit passage qui permet d'aboutir dehors mais c'est très difficile car il s'agit d'un égout et ceux qui y sont allés n'en sont jamais revenus on raconte que c'est un passage vers d'anciennes ruines de Darguun. »

Normalement, cela devrait faire réagir les aventuriers car c'est au niveau de cet endroit que Yuri a disparu

Nathan leur permettra de sortir et leur indiquera la grille et le chemin à prendre il souhaitera les accompagner

LA VERITE

Nathan n'est qu'une des apparences de Zathara. Après l'échec de Kane, il a opté pour un autre plan avec l'accord d'Ythana Morr. Il a changé d'apparence et s'est fait arrêter par la milice pour un crime factice.

Il n'a plus eût qu'à attendre les aventuriers pour les faire évader et guider vers ses serviteurs fidèles afin qu'ils tombent dans son piège et soient sacrifiés à sa cause.

UN PASSAGE VERS LES TENEBRES

Le chemin qu'empruntent les aventuriers passe par les bas-fonds et le territoire du clan Daask au cœur des fonderies de la cité des tours.

Plus particulièrement, le territoire de Borzak un terrifiant ogre irascible mais cependant pas si antipathique qu'il en a l'air (genre ghorghor bey).

Traverser son territoire les fera forcément repérer de nombreux « pauvres hères » étant des malandrins qui possèdent leurs propres terrain et ont une organisation digne de la cour des miracles.

Si les personnages lui parlent d'Ulak son attitude montera considérablement vers amical « Vous connaissez mon fils ? ».

QUELQUES GRAMMES DE FINESSE DANS CE MONDE DE BRUTES

Borzak est un ogre intelligent natif de Droaam. Il s'est établi à Sharn après la prise du pouvoir par les filles de Sora-Kel. C'est là qu'il a rencontré une humaine qui est devenu pour un temps sa compagne. D'habitude courtois, Borzak est devenu chef de gang après la mort de la mère d'Ulak à sa naissance.

Il connaît les anciennes ruines de Darguun pour s'y être déjà rendu une fois et acceptera volontiers de les amener vers le passage tout en les mettant en garde : « méfiez-vous c'est très mal fréquenté dans ce coin il y a régulièrement des mort-vivants en maraude ».

LES EGOUTS.

Le passage mène dans les égouts il est malodorant mais relativement commode (il n'y pas d'eau croupie dans ce secteur). Avec les indications de Borzak, les aventuriers trouveront une pierre descellé qui nécessite un test de force Difficulté 30 pour la faire pivoter (PDV 144 ; Résistance 15)

LES PORTES DE DARGUUN

Après un passage long et sinueux (rencontres à votre intention), les aventuriers arriveront au niveau d'une grotte où sont enchassés deux lourdes portes de bronze surmontés de statues de guerriers hobgobelins d'autrefois.

Ouvrir cette porte requiert un test de Force difficulté 20 car elle est lourde mais non fermée.

L'ANCIENNE CITE DE DAAR-SHERGAN.



Une grande partie de la cité s'est écroulée et est en ruine toutefois, les personnages pourront aisément voir les restes de catacombes anciennes dont la facture est assurément Darguun (connaissance (donjons) difficulté 15)

C'est dans ce lieu, que les yuan-ti ont élu domiciles ils sont dirigés par Sekinester un yuan-ti de sang-pur qui dirige deux castes :

Les prêtres : sont des yuan-ti de demi-sang ils sont magiciens ou adeptes

Les guerriers : sont des abominations ils sont armés d'arc et de hallebardes

Il s'agit en réalité de catacombes très anciennes formant un véritable dédale au départ duquel se trouve Yaeran le village du peuple libre.

Cette faction de gobelins vit en paix dans leurs habitats troglodytes ils pourront se renseigner auprès de Nym le goblin thaumartisant de l'épisode un.

Ce dernier les guidera jusqu'à une personne blessé qui n'est autre que Yuri parvenu à s'échapper

YURI DRESK :

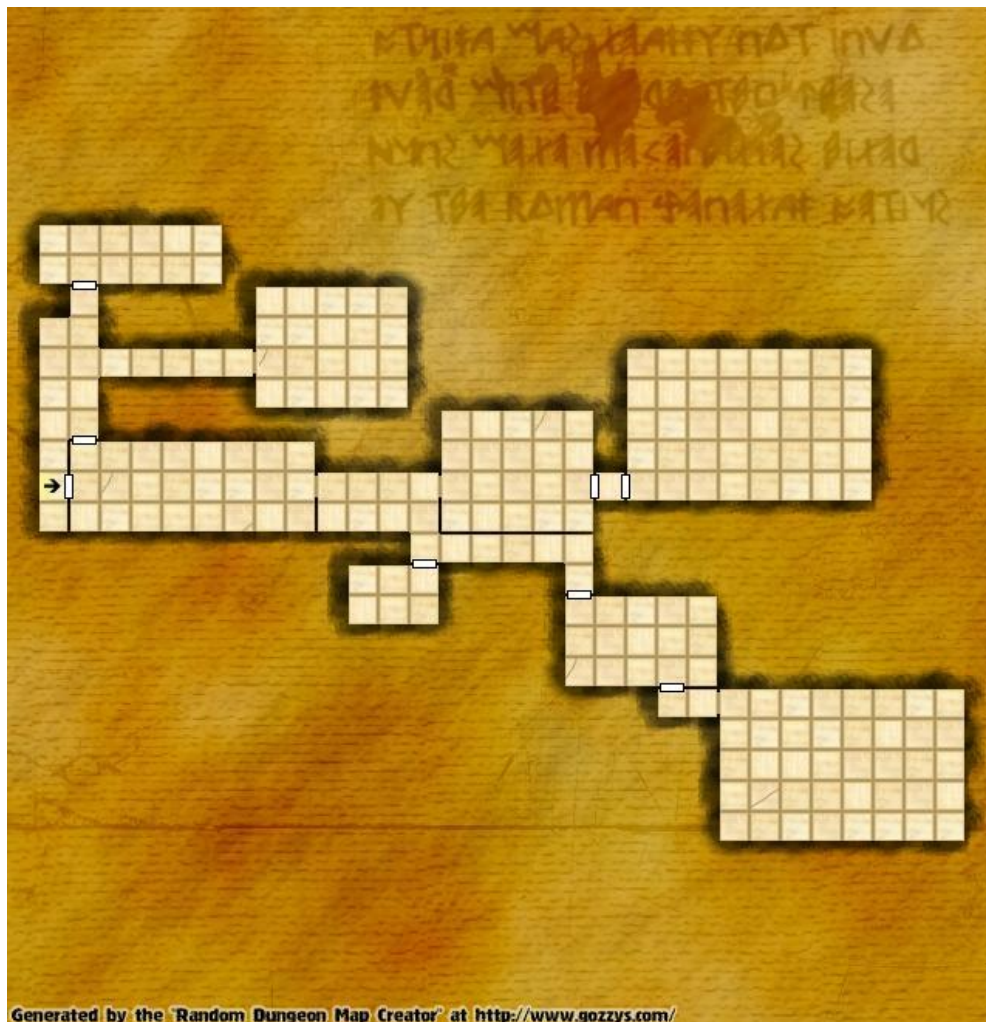
Cet humain semble avoir vécu de durs moments par le passé mais demeure un expert en occultisme. Cet ecclésiastique indépendant a jadis bourlingué sur Xen'Drik où il a rapporté des documents occultes sur les mots de pouvoir. Seul certaines maisons à dracogrammes (comme les Médannis), Korranberg, Certains serviteurs d'Aurèon, ou l'université de Morgrave (où il a une charte en théologie) semble porter un quelconque intérêt à son savoir. Il est indispensable que Yuri Survive car il réapparaîtra plus tard dans la campagne jusqu'au dénouement.

ce dernier détient plusieurs informations :

- il a remonté un culte ancien de disciples de dragons du dessous qui achetaient en masse des esclaves issus des terres démoniaques et de la nouvelle Cyre
- il s'est avéré ensuite que ces esclavagistes étaient des Yuan-ti qui occupent un temple au cœur du dédale souterrain
- ils ont établis un culte non répertorié et totalement différent des cultes du dragon du dessous qu'il a vu jusqu'alors

S'étant complètement rétablis, il voudra bien accompagner les aventuriers pour repartir vers ce temple ancien.

Note : Si les aventurier sympathisent avec lui ou lui parlent de leurs aventures, Un test de Psychologie (Difficulté 12) Montrera qu'il connaissait bien Cerin et qu'il est réellement affligé d'apprendre son décès



les aventuriers arrivent là où se trouve la flèche.

Le couloir du haut (sur la carte) est plongé dans l'obscurité.

Séparé par une porte de bronze, se trouve une salle de garde dans laquelle il y a deux abominations yuan-ti

Celle-ci interviendront si les personnages ne sont pas discrets.

Elles utiliseront leurs crachat de venin pour immobiliser les lanceurs de sorts puis les cribleront de flèches

Toutes deux ont le don arme en main qui leur permettra de se saisir de leurs hallebardes si elles sont attirés au contact.

Dans la cellule au fond se trouve un lot d'esclaves humaines et demi-orques elles sont destinées à la reproduction et sont presque toutes à moitié folles à cause des drogues et des mauvais traitement qu'elles ont subies

Les malheureuses réagiront à peine à la présence des aventuriers sauf si elles sont en danger de mort alors elles hurleront alertant les gardes situés derrière la porte et ceux situés dans l'antichambre.

L'antichambre elle, se trouve derrière les deux portes en, face. Elle est gardée par quatre yuan-ti abominations

Si Nathan est avec eux, il profitera du combat pour disparaître et avertir les autres yuan-ti de la présence d'intrus dans leur sanctuaire sacré.

Deux rounds plus tard, deux yuan-ti de demi-sang arriveront pour prêter main forte aux autres.

Le couloir suivant est truffé de pièges à gaz étouffant (détection difficulté 20 en cas d'échec vigueur difficulté 20 1 CON/ 1d6 CON)

La double porte suivant est fermée à clef (Crochetage difficulté 35 ou Enfoncer Difficulté 35)

Dans l'antichambre se trouve deux yuan-ti de demi-sang (a moins qu'ils n'aient été tués en allant prêter main forte aux gardes).

Le petit couloir entre les deux portes est scellé par une glyphe de garde (niveau 13).

Plus bas se trouve un cellier à moitié vide de viande (humaine) les deux dernières salles sont une bibliothèque bien fournie en mythes datant de l'âge des démons les ils constituent la salle d'étude de Sékinester le yuan-ti de sang pur conjurateur accomplis il semble effectuer des études sur le cœur de Khyber un artefact vraisemblablement composé d'une énorme dracolithe de Khyber.

Il y a dans la dernière salle un laboratoire de recherche qui permet de se faire une première idée de l'apparence et des capacités de cet artefact cf l'historique de la pierre.

Dans le laboratoire, il y a quelque résidus de dracolithes de khyber un coffre (une mimique) Un grimoire de notes scellé avec un sceau du serpent sépia et qui décrit Zathara comme un démon-sorcier de la caste des prophètes noirs et Melsanern comme un démon-sorcier gardien des légendes (ils les appellent les dieux-fils du dragon du dessous).

Ce livre est écrit en commun du dessous une langue que comprend Yuri.

Les personnages pourront apprendre ainsi certains détails de l'âge des démons notamment le sacrifices des couatls et la création de la flamme d'argent mais aussi que certains membre de la races des « serpents ailés » auraient mis le cœur de Khyber au pied de l'arc-en-ciel.

Ils apprendront également le rituel impie qui permet de transformer un magicien ou un ensorceleur volontaire en acolyte de la peau, ainsi que les études permettant de vampiriser l'essence de la flamme d'argent à partir du rajah enfermé à l'intérieur (le principe de prêtres déicides).

Une petite note stipulera que « l'expérience a été couronnée de succès » (il parle de Lisba de Wynarn mais rien ne permet aux aventuriers de le savoir).

La dernière salle est la salle du temple où se déroule une orgie dans la plus pure tradition de Conan le barbare.

Au centre de corps humains serpents voir les deux emmêlés se trouve Sekinester le regard fixe.

Si les disciples ne réagissent pas il en sera tout autrement de Sekinester ce dernier invoquera des Serpents de feu et sans un regard pour l'assemblée attaquera.

Au cœur de la mêlée, Zathara jouera son va-tout en utilisant ses dons de sorciers et sa magie pour mettre à mal les joueurs mais il fuira dès qu'il a le dessous et enverra un message à Melsanern afin que ce dernier prenne le relais.

Acculé(à 4 PV), Sekinester appuiera sur un levier dissimulé ce qui aura pour effets de faire ouvrir une large trappe au plafond libérant un pudding noir espérant anéantir les joueurs en même temps que lui et sa secte démente.

A l'issue de cette altercation, les joueurs en savent un peu plus sur leurs ennemis et donc peuvent commencer à prévoir les coups de leurs adversaires et surtout ils connaissent à présent leurs plans.