

CHRONIQUES DE

KUMANKU

Le Continent Brisé

A Présentation du cadre

A.I Historique

A.I.1 Kumantara

Depuis les temps anciens, le continent de Kumantara était sis à quelques centaines de miles marins au Nord de Fonrit.

Le Dieu tutélaire, Kuman, associé à la rune de la plante et de la maîtrise, régnait sur un panthéon complet de déesses de la terre. Leur action combinée assurait une fertilité végétale inégalée sur l'ensemble du continent.

Au cours du Second Age, les Erudits de l'Ambigu affaiblirent Kuman, et annexèrent le grand continent de Kumantara, comme tant d'autres territoires. A cette époque, le continent possédait le plus fameux collège de magie Jrusteli contrôlant le pouvoir des volcans. Ceci était du à une relique volée à Argan Argar, qui donnait une puissance extraordinaire sur Lodril : elle permettait d'ordonner sa puissance brute. C'est grâce à celle-ci, par exemple, que la capitale Megacrates put être construite directement à partir de lave, en lui donnant la forme de bâtiments somptueux.

A.I.2 La brisure

Un terrible sort s'abattit sur Kumantara au moment de la chute de l'empire Jrusteli. Les Waertagi déchaînèrent sur le continent le pouvoir monstrueux du dragon Mangeterre pour la réduire à l'état de miettes et annihiler tous les Apprentis des Dieux présents.

Kuman, affaibli par les expériences des redoutables mages, ne put qu'empêcher la destruction totale du continent en conservant quelques terres de grandes dimensions, avant d'être tué.

A.I.3 Le présent

Sur terre

Aujourd'hui, Kumantara n'est plus. Il ne subsiste du continent qu'un archipel nommé dorénavant Kumanku.

A la suite du démembrement de Kuman, la célèbre fertilité a elle aussi déserté la région. Chaque île n'est plus capable de faire pousser qu'une seule espèce végétale 'majeure' à grande échelle.

Par tristesse, Celle Qui Possède a retiré ses richesses minières du sous sol, appauvrissant encore le pays. Dans leur aveuglement suite au cataclysme, le groupe des déesses de la terre a déclaré comme ennemi toutes les créatures marines. Le côté stérile de la rune de la terre a pris le dessus sur le côté fertile.

Culturellement, la civilisation brillante antique s'est appauvrie, et elle a débouché sur un niveau beaucoup moins raffiné, où la créativité fait défaut et les anciennes pratiques sont répétées moins brillamment que par le passé.

Dans la mer

Parallèlement, des peuples de tritons (Malasps et Ludochs) se sont installés dans les zones peu profondes, apparues suite à ce bouleversement.

En parvenant à secrètement exploiter le pouvoir de la relique d'Argan Argar, ils ont réussi à dompter la lave et multiplier la fertilité des fonds marins peu profonds. Ainsi, alors que la terre s'appauvrissait, la mer s'enrichissait.

A.I.4 La prophétie

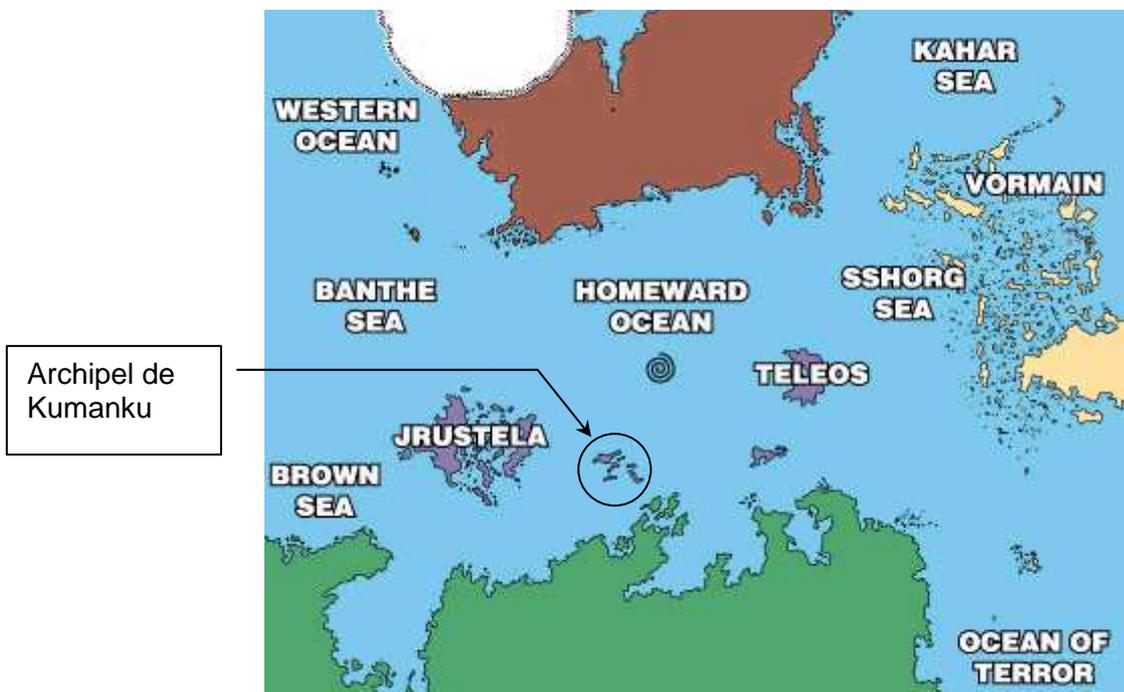
« La malédiction sera levée lorsque l'on pourra de nouveau rejoindre toutes les provinces du domaine de Kuman en marchant. Ce sera l'œuvre d'un étranger »

La malédiction concerne les limitations de culture et la disparition des richesses minières. Notez que la mention relative à un étranger incite les prêtresses à l'ouverture minimum vers l'extérieur, en dépit de la tendance naturelle de la terre sombre à l'animosité envers les étrangers.

A.II Géographie

A.II.1 Kumanku

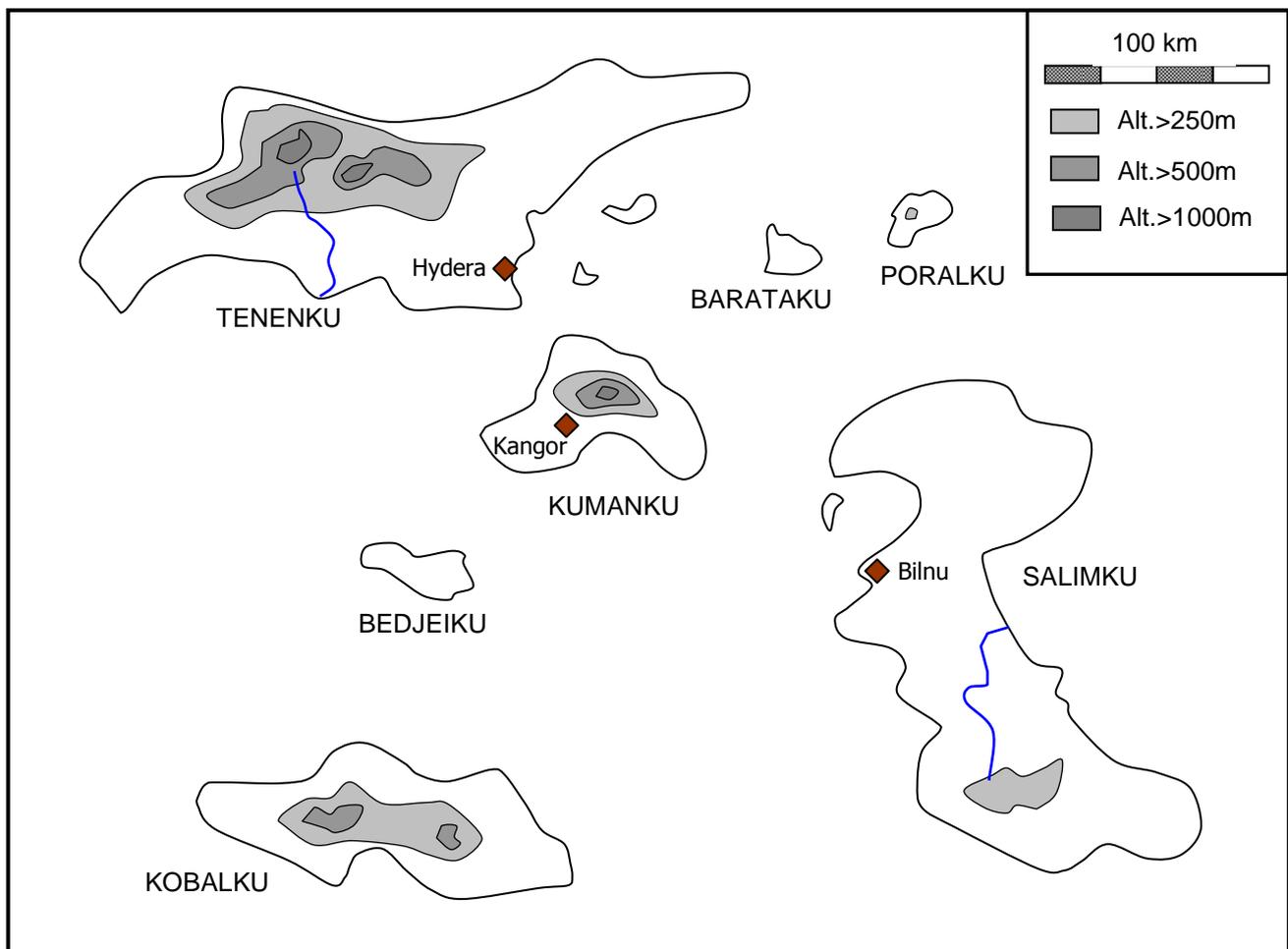
Kumanku est un archipel situé au sud de l'Océan de l'éternel retour, à environ 300 miles nautiques au Nord de Fonrit.



Carte 1 : Glorantha

Les îles principales sont, par ordre de taille :

- Tenenku,
- Salimku,
- Kobalku
- Kumanku (siège de la capitale, Kangor)
- Bedjeiku,
- Poralku,
- Barataku



Carte 2 : Archipel de Kumanku, connaissances communes

Climat :

Beaucoup de pluies et une forte température toute l'année (si il y a avait un équateur dans Glorantha, on dirait que le climat est équatorial)

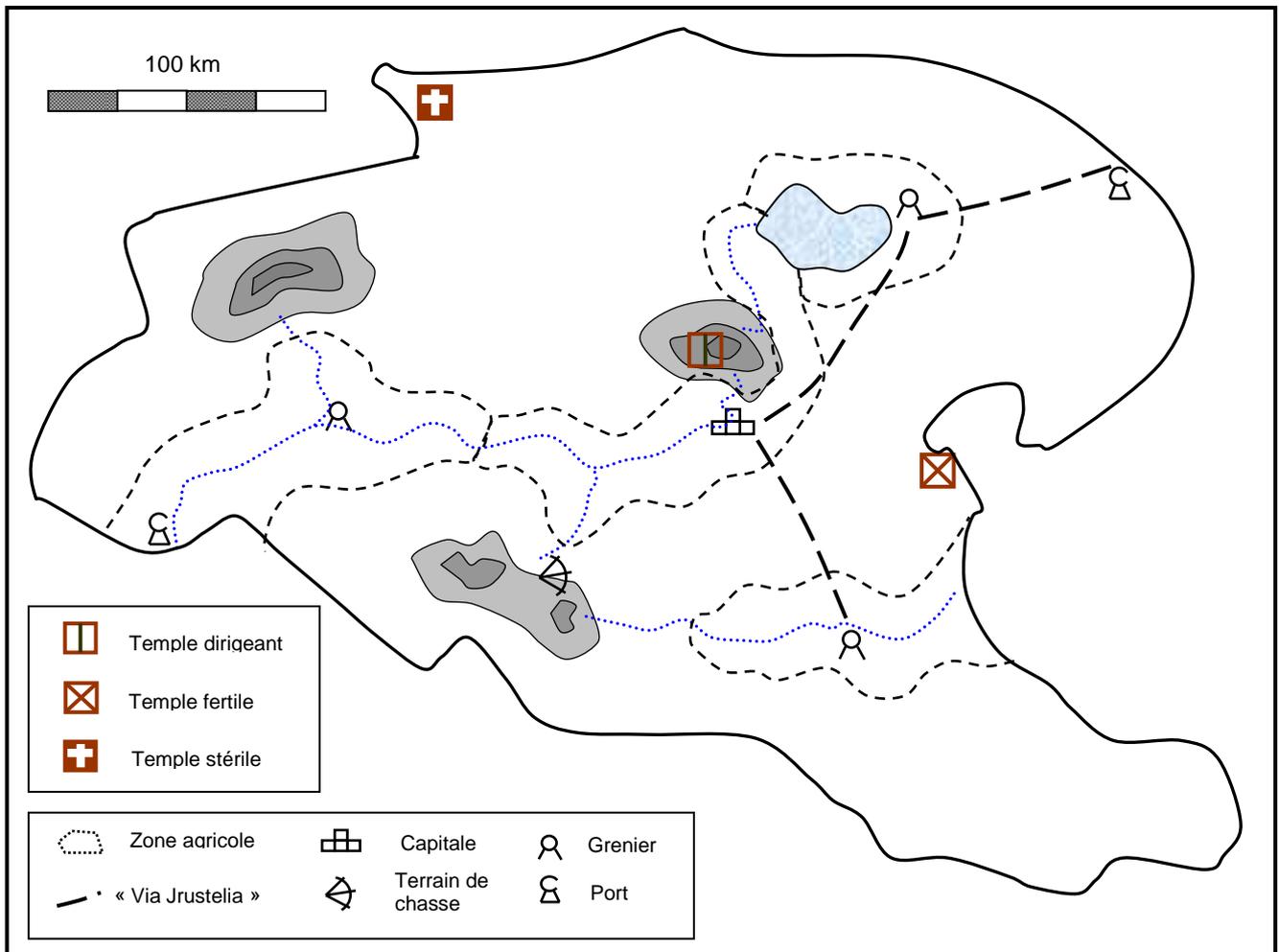
Végétation :

Luxuriante, mais peu diversifiée.

Suite à la malédiction, chaque île ne peut faire pousser qu'une plante à grande échelle.

- Tenenku : canne à sucre
- Salimku : coton
- Kobalku : fruits exotiques
- Kumanku : riz
- Poralku : fleurs
- Bedjeiku : essences précieuses (Hévéa, ...)
- Barataku : thé

A.II.2 Kumantara



Carte 3 : Continent de Kumantara, connaissances oubliées

Sous occupation Justeli, le continent était exploité comme un grenier à riz, avec différentes zones agricoles, des voies de communication de qualité (via Justelia ou fleuves navigables), et des greniers centraux. Les cargaisons de grains étaient ensuite envoyées dans tout l'empire.

Du point de vue magique, Kumantara était un centre puissant des cultes de la Terre, dont trois aspects (Maîtrise, Terre fertile, Terre stérile) disposaient de grands temples reconnus bien au-delà des frontières.

Le collège de magie volcanique avait créé un site unique dans le sud (Terrain de chasse). Lieu secret de villégiature, il accueillait parfois certains Justelis pour des parties de chasse au monstre, dans un cadre sauvage et hostile.

A.III Populations

A.III.1 Peuples de la terre

Les Kumanites forment la population indigène de l'archipel.

- Race : humains peau sombre et yeux bridés

- Culture : dans le passé, civilisé (modèle des Khmers anciens), mais aujourd'hui elle a régressé au niveau barbare.

- Langue : Kumankan, appartenant à la famille linguistique Maslo (cf. supplément Génertela)

- Religion : panthéon complet des déesses de la Terre (et Kuman, dieu mort)

Celle Qui Possède (Asrélia) : culte actuellement dirigeant du panthéon

Celle Qui Compte les Vivants (Ty Kora Tek) : responsable du contrôle des naissances

Celle Qui Donne (Ernalda) : culte peu influent aujourd'hui, au passé plus prestigieux

Celle Qui Vient de Naître (Voria) : culte mineur

La Vengeresse (Babester Gor) : associé au pouvoir militaire et judiciaire, influence forte

La Trembleuse (Maran Gor) : culte marginal, non intégré au pouvoir (rune de désordre)

- Société :

Système de castes : Prêtresses, guerrières, paysans, hors castes

Matriarcat familial : la femme choisit ses partenaires, elle est la maîtresse chez elle et détient les richesses, le mariage est accessoire, les hommes vivent en général dans des maisons communes, ils amènent la nourriture au groupe.

- Justice rendue par la reine serpent, dont une certaine cruauté ou du moins manque de considération pour la vie humaine en ces temps de guerre, l'amène rapidement à prononcer des peines de mort (le condamné est jeté dans la fosse aux serpents). C'est un des rôles des prêtresses de Celle qui Vient de Naître d'assurer la défense et de La Vengeresse de mener l'accusation.

- Politique :

La reine serpent Silaniha détient le pouvoir, ainsi que la direction du culte de Celle Qui Possède. Le siège du pouvoir est à Kangor, capitale historique de l'ancien continent. Elle est entourée d'un conseil des grandes prêtresses de chaque autre culte de la terre.

L'administration centrale est limitée.

Néanmoins, les autres îles ne reconnaissent que symboliquement le pouvoir de reine Serpent, étant donné les difficultés de communication. Les chefs locaux sont les vrais dirigeants hors de Kumanku.

- Agriculture :

L'irrigation est systématique mais bien moins maîtrisée qu'aux temps de Kumantara.

Rarement, des digues utilisées pour optimiser les rendements ont subsisté. Malgré tout, de magnifiques cultures en terrasse se déploient sur les hauteurs de Kumanku.

Cette culture est complétée par un élevage extensif de plusieurs animaux, principalement de la volaille, mais aussi du porc, et du bœuf uniquement à Kumanku.

Hors de Kumanku, la chasse est pratiquée (le riz ne pousse que sur Kumanku), ainsi que la culture, mais moins intensive (haricots rouges, pois chiches,...). Ces îles connaissent régulièrement des problèmes de disette.

Comme sur Fonrit, le cheval est quasi absent.

La pêche est absolument exclue.

- Art :

Dans le passé, les constructions étaient somptueuses (voir ce qu'il reste aujourd'hui au Cambodge de l'époque Khmer). Aujourd'hui, elles sont en bois et très simples. L'art vivant qui subsiste est la danse en groupe, et une musique instrumentale rudimentaire.

- Commerce :

Par le monopole du riz, la reine Serpent détient une immense richesse. Cependant, les déplacements entre îles sont très délicats. Pour faire un voyage, on prépare des guerrières et on attend un moment propice (confirmé par Divination). Le convoi se fait la nuit très discrètement (pagaies effilées). A noter que Poralku, du fait de son niveau de développement et des problèmes de relation avec les elfes rouges, Barataku et Bedjeiku, du fait de leur colonisation par les tritons qui préfèrent cultiver les mollusques, poissons et algues, n'exploitent que très peu leur potentiel agricole et ne le commercialisent pas.

- Armes culturelles :

Machette et Arc (pour les guerrières sacrées : haches)

A.III.2 Peuples de la mer

Deux peuples tritons se sont installés dans les eaux de Kumanku après le cataclysme : les Malasps, installés sur Bedjeiku, et les Ludochs, installés sur Barataku. Les deux peuples sont rivaux. L'affrontement reste néanmoins larvé. Les malasps, plus martiaux, ont l'avantage et disposent des meilleures zones de pêches, tandis que les Ludochs sont plus commerciaux et connus pour leur artisanat marin (perles en particulier).

Les Malasps prélèvent une taxe sur les bateaux Fonritiens et attaquent les Kumanites toutes les fois où ils les rencontrent.

Les villes de tritons sont à la fois sur et sous l'eau (tritons ne sont pas totalement amphibie). Les constructions sont douces (peu d'angles aigus), les motifs décoratifs sont marins : poissons, coquillages, hippocampes...

A.III.3 Fonritiens

Après la fin de la closure des mers, les Fonritiens sont venus s'installer en colons pour exploiter les richesses disponibles. Ils se sont présentés aux Kumanites comme ennemis des tritons et ainsi ont pu acheter des terres et apprendre les techniques de culture. Ils ont ensuite importés des esclaves pour faire fonctionner de grandes plantations. Certains Kumanites hors castes ont été vendus comme esclaves, mais la quasi-totalité a été amenée du continent. Ils sont Veldang ou parfois Agimori.

Reproduisant les clivages politiques, les Afadjanni ont investi Tenenku, alors que les Kareeshti se sont installés sur Salimku.

B Fils directeurs de la campagne

B.I La vengeance démesurée

B.I.1 Maîtresse Sharalinok (MS)

MS est la méchante principale des Chroniques de Kumanku. Il s'agit d'une aberration qui ne devrait plus exister à la surface de Glorantha au Troisième âge. En effet, MS a vu le jour au temps de l'empire Jrusteli, et est devenue elle-même membre des Erudits de l'Ambigu. Attirée par les cultes de la Terre, elle en a acquis plusieurs secrets par quête héroïque, et ses investigations lui ont fait passer beaucoup de temps sur Kumantara, terre de prédilection pour ces cultes.

Elle s'était déjà fortement assimilée à ces peuples au moment du cataclysme, et en a été l'une des victimes. Néanmoins, son âme s'est trouvée totalement submergée par un sentiment de vengeance, qui l'a transformée en fantôme, prête à tout pour annihiler les responsables de cette catastrophe, qui sont pour elle les peuples de la mer dans leur ensemble.

A partir de là, elle va se transformer en une abjecte créature emplie du seul désir de vengeance. Pour commencer, elle va posséder une prêtresse de la terre, puis, méthodiquement, va assouvir sa passion sanglante en plusieurs étapes dramatiques. Son but ultime est de massacrer les populations entières de tritons présents dans l'archipel de Kumanku (et tant pis pour les dommages collatéraux ...).

B.I.2 Sombrequin

La première étape de son plan est de se convertir à l'ennemi intime des tritons, le dieu chaotique Sombrequin, source de la rune de la faim et dévoreur des peuples de la mer. par l'intermédiaire d'une prêtresse de Maran Gor, Nichonplat, elle cherche ensuite à développer insidieusement ce culte impie parmi les autochtones, en promettant la fin des famines.

Grâce à cette implantation elle peut mettre en œuvre son plan ultime.

B.I.3 La perversion du cycle des éléments

Afin d'éradiquer les tritons, MS planifie une invocation chaotique majeure.

Pour y parvenir, elle va tenter de pervertir le cycle originel de succession des Eléments, qui avait abouti à la création de Glorantha (en suivant les conseils de la sorcière Tah-durga). A l'inverse, l'opposition symbolique des Eléments primaires doit susciter le désordre et créer les conditions favorables à la venue du chaos.

3 quêtes héroïques perverses, doivent consacrer l'opposition entre

- Obscurité et eau
- terre et feu
- terre et air

Son objectif sera donc de manipuler ces pouvoirs pour qu'ils organisent des quêtes héroïques (les tentatives de réalisation de la prophétie sont parmi celles-ci). Grâce à sa magie d'Erudit de l'Ambigu, elle planifie d'intervenir pour pervertir ces rituels, et ainsi se mettre dans les conditions favorables à son invocation finale.

A l'occasion de l'implantation Kareeshti à Fort Lombka, elle a contacté Garinole, un marchand sans scrupule, et en a fait son homme de main, utile pour interagir avec le monde extérieur à l'archipel.

B.I.4 L'apocalypse

Moment dramatique ultime de la campagne, le rituel couronnera la série.

Selon le niveau de réussite des étapes précédentes, et la qualité de l'intervention des héros, le rituel final réussira ou échouera à remplir son objectif génocidaire.

B.II La Prophétie

Les Kumanites veulent que la prophétie se réalise, afin de rétablir la grandeur passée du continent, et si possible ressusciter Kuman.

L'intervention d'étrangers étant nécessaire, plusieurs groupes extérieurs vont rivaliser pour avoir le privilège de l'accomplir. Par ailleurs, bien sûr, la plupart de ces groupes poursuivent d'autres buts.

Les personnages joueurs :

Rétablissement de la paix entre les peuples de l'archipel.

Beaucoup d'autres sont possibles : gloire, richesse (ou même des objectifs communs avec les autres visiteurs, voir ci dessous)

Feu :

Le culte de Lodril veut réaliser la prophétie à son profit, pour implanter le culte de Caladra et Aurélien sur l'archipel.

Orlanthis :

En profitant de l'amitié avec les cultes de la Terre, trouver une nouvelle base, loin de l'Empire Lunar.

Empire Lunar :

Gagner une influence politique majeure contre Fonrit.

Empire Kralori

Outre l'influence diplomatique, il souhaite réveiller le Dragon Mange terre et convertir les populations masculines au mysticisme.

Nains :

Enrichissement (attiré par la réputation de richesse de la Reine Serpent)

B.III La Relique d'Argan Argar

Acquis il y a des siècles par les Jrustelis à l'occasion d'une quête majeure à AA, cette relique incarne le pouvoir de ce Dieu Troll sur la force brute de Lodril, qu'il a vaincu à l'âge des Dieux. Après l'apocalypse Kumanite, cette relique (une chaîne d'ombre) est passée aux mains des Malasps, qui n'en ont pas dit un mot au culte d'AA, censé pourtant être un culte ami.

Jusqu'à récemment, le culte d'AA ignorait tout de cette affaire. Mais aujourd'hui (voir épisode A), il a compris qu'il y avait eu usurpation de son pouvoir et veut faire immédiatement cesser cet outrage

C Aventures

Partie A

Thèmes

Découverte du lieu, du contexte
Archéologie
Rivalité/coopération avec le culte d'ArganArgar

Synopsis

Entrée en jeu du culte d'Argan Argar
Final : les PJs coopèrent ou s'opposent à la quête héroïque à Argan Argar, avec intervention du requin maléfique

Personnages secondaires

Garinole est le méchant principal
Malinassa, prêtresse de Celle-qui-Donne

Révélation sur l'intrigue

* Incontournable :

- Rivalité Eau / Terre
- Contenu de la prophétie
- Garinole a fait venir le culte d'AA
- Les anciens Jrusteli contrôlaient le pouvoir d'AA,
- Pouvoir ensuite récupéré par les tritons Malasps
- AA, normalement ami des tritons, est en opposition avec eux,

* Bonus :

- Garinole est le suppôt d'un ptérodactyle
- La quête a renforcé le chaos

Scénarios

A.1/ Enquête sur l'attaque du convoi de riz
A.2/ Archéologie : le terrain de chasse. Course contre AA
A.3/ Humiliation de Garinole, et Archéologie : temple fertile
A.4/ Archéologie : Megacrates, plongée sous marine pour intervenir sur la quête d'AA

Partie B

Thèmes

Implication de plusieurs étrangers : culte d'Orlanth, de Lodril, Empire Lunar, Kralori, et Mostalis. Politique à la cour

Le petit village d'irréductibles : les File pas Droit, et leur potion magique

Mini Synopsis

Les propositions de réalisation de la prophétie rivalisent, dans une opposition religieuse et politique.

Pour être réhabilités, les PJ enquêtent sur le village : Les File pas Droit

Final : les PJs interviennent dans la quête héroïque à Lodril, pour empêcher la victoire de Sombrequin, éveil du culte de Caladra et Aurélien

Personnages secondaires

Nichonplat, herboriste des File-pas-Droit (le lieutenant principal de MS)

File-les-Foix, chef de guerre

Révélation sur l'intrigue

* Incontournable :

- Nichonplat a implanté un nouveau culte louche ennemi des tritons : Sombrequin
- Le culte de Lodril a été amené à Tenenku par Nichonplat

* Bonus :

- un étranger a pillé les secrets des cultes de la Terre
- le mythe de la création des éléments

Scénarios

B.1/ Enquête sur un village qui s'émancipe : Les File pas Droit

B.2/ A la cour : rivalités, procès

B.3/ Le faux rituel à Arachne Solara

B.4/ Retour chez les File pas droit pour contrer leur quête

Partie C

Thèmes

Echec à l'opposition terre-air

Un compromis diplomatique

Accroissement du désordre dans l'archipel jusqu'au final où le chaos surgit

Mini Synopsis

Les signaux du désordre progressent : réveil de dragon, mouvements de foule, cyclones...

Le chaos et la mort vie attaquent l'archipel, tous les peuples doivent s'unir pour résister
les PJs initient (ou participent à) la quête héroïque à Annilla, pour réaliser la prophétie.

Personnages secondaires

Tah-Durga, Sorcière, ancienne mentor de MS

Maîtresse Sharalinok, grande méchante

Limandû la liche et ses créations

Révélation sur l'intrigue

* Incontournable :

- Le tombeau de Kuman
- L'histoire de Limandû
- Connaissance de la quête des marées à la lune bleue
- Le remède anti palam

* Bonus :

- Uleria et les souris cosmiques

Scénarios

C.1/ Le désordre s'installe

C.2/ Découverte du tombeau de Kuman, une souris cosmique s'y manifeste

C.3/ La bataille contre le chaos et la mort-vie

C.4/ La quête de la lune bleue et l'accomplissement de la prophétie

Annexe : Lieux marquants et personnalités remarquables

Lieux :

I Kumanku : Centre de pouvoir Kumanite

Kangor : capitale (temple majeur de la Terre inspiré d'Angkor Vat)
Port de Pham-Kong (vers Tenenku)
Port de Phiméanak (vers Salimku)

II Bedjeiku : Centre de pouvoir Malasp

Philantis : Capitale Malasp. De très hautes tours de basalte et d'obsidienne finement ciselées, défient le ciel. De nombreux coraux blancs décorent la pierre sombre. Cette orgueilleuse capitale a manifestement été élevée grâce au pouvoir de Lodril/Argan Argar. Tranchée sous marine (Est-ce le repère du Dragon Mange-Terre ?)
Au large, entre Kumanku et Bedjeiku : Ruines de Megacrates, ancienne capitale Jrusteli de Kumantara. La Grande maîtresse Murena Cyan-La Tour dirige cette aristocratie. Elle a été nommée par la Grande Critique, conseil d'anciens artistes, parmi les membres de la famille Cyan résidant dans le quartier de la Tour, suite à un concours d'artistes.

III Tenenku : Souveraineté Kumanite, colonies d'Afadjan

Plantation du Masarin des PJs
Hydera, colonie Afadjanni (petit port colonial, maisons construites pour la plupart en lattes de bois)
La tribu des « File pas Droit »
Camp de pirates
Ancien Gd Temple de la terre stérile,
Repaire de la sorcière Tah-Durga
QG de MS

IV Salimku : Souveraineté Kumanite, colonies de Kareeshtu

Récente Colonie Kareeshti : Fort Lombka (fort de brique rouges juché sur une falaise, protégeant un gros village colonial de maisons de bois)
Ancien Gd Temple de la terre fertile : Banteay Srei
Bilnu, port principal de Kareeshtu

V Kobalku, l'île sauvage, indépendante

Terrain de chasse

VI Barataku : Centre de pouvoir Ludoch

Hydrante : Capitale Ludoch . La cité aux cent bassins. Les maisons de calcaire ont des toits sphériques, et leurs façades sont souvent ornées de petites mosaïques en faïence bleue.
Ruines de Kumantara (grenier)

VII Poralku, l'île aux fleurs, indépendante

Plateau des elfes rouges et temple de Maran Gor

Personnages :

Kangor :

Silaniha, F, 58ans, Reine serpent (reine avide), Prêtresse de Celle qui Possède. Avide, Autoritaire, Réactionnaire

Malinassa, F, 42ans, Prêtresse de Celle qui donne, conseillère de la Reine aux affaires agricoles. Sympathique, Ambitieuse, Persévérante

Vishnaya, F, Prêtresse de Celle qui possède, traite avec MS en secret

Karlina, F, Prêtresse de La Vengeresse, guerrière retraitée

Vilnaria, F, 18ans, Prêtresse de Celle qui vient de Naître, conseillère de la reine

Manillia, F, héroïne de Celle qui vient de Naître

Tenenku, Plantation :

Kalimos, M, Jad Bleu de la plantation de la « colline aux fleurs »

Jabilon, M, planteur Kumanite affecté à la plantation des PJs

Vilnaria, F, Cheftaine du village voisin de la plantation : Kaliwok

Loubiac, M, docker à Hydera, amoureux de la sirène

Fonritiens

Mastel, M, Capitaine de navire de Junkapan, le mazarin afadjanni qui envoie les PJs.

Galfine, M, Mazarin de Kareeshtu, possède Fort Lombka, Garinole est un de ses yads (esclaves de rang supérieur, instruits)

Kraloris

Maître Phung, M, capitaine Dormali des îles Orientales. Adepté sorcier valkariste.

Emissaire Kuong Zu, prêtre de Godunya et chef de l'expédition.

Sa charmante fille : Liao, aristocrate la journée, ninja la nuit...

Fujuhoma, champion de l'école des longs rubans pourpre, un petit vieux ricanant se battant à mains nues (voir le scénario le Dragon et le Scorpion dans le dernier volant de la campagne). C'est le garde du corps de l'émissaire.

Baô Fu, membre du cercle intérieur de la voie de la maîtrise immanente. Ce sage est moins enclin à défendre les intérêts de son parti. Il craint à juste titre que les tentatives de résolution de la malédiction ne se solde par des catastrophes. Si un PJ est membre de ce culte, il le chargera de veiller à éviter le pire.

Tenenku, Les Filent pas Droit :

Fédugras, F, 52 ans, cheftaine, prêtresse de la Trembleuse, obèse, au conseil,

Pas sur Moi, jeune femme anorexique, acolyte de la Trembleuse

Nichonplat, F, 44 ans, chaman de la Sorcière de la Terre, illuminée gbajienne et acolyte de Sombrequin,

File les foix, F, 35 ans, guerrière, prêtresse de la Vengeresse, au conseil,

Fermlà, F, 38 ans, musicienne, initiée de la Trembleuse, au conseil,

Tiremoidlà, F, 29 ans, accoucheuse, initiée de Celle qui donne, au conseil,

Hydrante, les Ludochs :

Gajinok IV, M, roi mégalomane, Prêtre de Manthi (roi des mers) et son épouse Mystilfine, acolyte de Natéa (reine des mers)
Filbanoc, M, Prêtre de Nelat (Dieu de la purification) chargé des relations extérieures
Divilnine, prêtresse de Daliath (Gardien de la sagesse)
Mazeille, F, amoureuse de Loubiac, initiée de Triolina

Umatheliens

Alzim, M, troll de la jungle, initié d'Argan Argar
Renifleur, trollinet de valeur, acolyte de Subere
Bostork, grand troll, maître chasseur de Zong
Kimanda, M, humain, prêtre d'Argan Argar, introduit à la cour de Kangor
Pavlok, M, humain de Nikosdros, initié, espion
Slorchob et ses trolls des mers

Doraddis

Amadou N'Golo, M, doraddi, prêtre de Lodril. Un gros homme plein d'humour, adorant les bijoux.
Mash'bouk, M, et Krim'bouk, M, frères, guerriers doraddis, initiés
Eventuellement, il peut se faire accompagner d'autres membres des cultes composant le collier de Pamalt (voir scénario Djinn ou Effrit)

Maniriens

Filden Fils de l'orage, M, Seigneur des vents, Heortien,
Barlevent, M, diplomate, acolyte d'Orlanth
Farmin, M, soigneur, initié de Chalana, secrètement homosexuel et amoureux de Filden

Alternativement, ce qui reste de grisons du vent secret (Thurin Farwalker, Urin Theg, Via Chantépée...)

Fakimetep, prêtre de Lodril manipulé par Nichonplat

Pélioriens

Shina Lin, F, honorable, pretresse d'Hon Eel (maître de danse) et initiée de la Lune Rouge
Cornilius Caudares, H, homme, initié de la Lune bleue
Falkinus, H, Décurion initié de Yanafal Tarnils
Caracalus, H, Seigneur runique de Danfive Xaron
Midroelus, H, Acolyte de Deezola

Alternativement, les Sicaires.

Adversaires

Maîtresse Sharalinok, F, Fantôme d'Erudit de l'Ambigu
Nichonplat, F, agent de MS chez les File pas Droit, prêtresse de Sombrequin
Garinole, M, 38 ans, kareeshti, commerçant corrompu par MS. Mielleux, Sans scrupule, Pervers
Tartuhl, M, Nikosdros, prêtre et futur héros du bouffon, mystificateur, arnaqueur...
Welbedunoï, souris cosmique
Tah-Durga, F, sorcière, inspiratrice de MS
Syalh, M, 34 ans, maître forgeron à la cours, agent de MS, son apprenti sorcier

Limandû, M, liche du 2^{ème} âge prêtre renégat de Celle qui compte les Vivants, illuminé et
prêtre de Gark le calme
Capitaine Terreur, son zombie éveillé .

Scénario A.1. Famine, quand tu nous guettes

Synopsis :

Les PJs enquêtent sur l'interruption du commerce avec Tenenku.

En représailles à la destruction d'un convoi de riz vers Tenenku, les guerrières de la Vengeresse ont fait un massacre (à tort) des colons d'Hydera.

En remontant à la source, sur Kumanku, il s'avère qu'un espion surveille le départ secret de bateaux au port de Pham Kong.

Buts :

Montrer l'opposition Humains Terre/ Triton Eau

Faire connaître la situation de l'archipel ancienne Kumantara, la prophétie, et la limitation des cultures

Sympathiser avec Malinassa et bien se positionner à la cour de Silaniha

Contexte :

Garinole, un marchand Kareeshti véreux, a passé un accord avec les Malasps pour obtenir un avantage commercial. Il exploite l'animosité des tritons envers les Kumanites : en donnant aux Malasps une information stratégique, il a pu négocier un rabais de taxes sur ses cargaisons. Peu lui importe ce que les tritons feront de cette information, il est sans scrupules.

En réalité, il s'agit d'une idée de MS, qui souhaite attirer le culte d'Argan Argar sur Kumanku, et manipule le marchand pour arriver à ses fins. Pour y arriver, elle a convaincu Garinole de monter cet accord questionnable avec les Malasps. Suite à un revers commercial dans le commerce des armes, il est en difficultés financières et s'est fait facilement convaincre.

L'exigence de MS est qu'il sollicite l'intervention d'un espion d'AA pour repérer les départs de convois de riz de Kumanku vers Tenenku, préparés en grand secret.

Une fois l'info transmise aux Malasps, ils ont pu décimer complètement l'expédition.

Des corps ont été ramenés sur Tenenku par la mer, ce qui a conduit à une réaction immédiate des autochtones. Se basant sur la relation que Loubiac, un Fonritien, entretient avec une sirène, ils ont conclu que les habitants d'Hydera avaient transmis l'information aux tritons et sont donc responsables. En représailles, les guerrières de la Vengeresse ont massacré tous les habitants qu'elles ont pu trouver à Hydera (heureusement, un grand nombre a pu se réfugier dans les plantations), et ont démembré Loubiac sur la place principale.

Bien sûr, le commerce a cessé depuis.

Déroulement :

0- Pour notre Mazarin : Junkapan, le mazarin Afadjani qui accueille les PJs leur demande d'enquêter sur l'interruption de ses arrivages de canne à sucre en provenance de Tenenku (port d'Hydera).

1- Chasse en mer de Dashomo

, dans le navire de Mastel : rencontre avec un groupe de Malasps.

« Subitement, une énorme raie (gibier) jaillit de l'eau, poursuivie par des lamantins (chiens de chasse). Plus loin, deux tritons (nobles) magnifiquement armurés d'écailles rutilantes, chevauchent des hippocampes, et tentent de cribler la raie de carreaux d'arbalète. Ils sont suivis de tritons nageant rapidement. »

Malheureusement, ils vont laisser échapper la proie, et vont se rabattre sur le contrôle du contenu du bateau de très mauvaise humeur.
Leur démarche à bord est hésitante, du fait de leur morphologie, surtout pour l'un des nobles, obèse, mais les PJs seraient bien inspirés de ne pas en rire, car ils ont affaire à des nobles énervés très susceptibles, et sur leurs propres eaux !
Si tout le monde reste calme et respectueux, la rencontre se termine tendue mais sans heurts, le bateau est à vide et il n'y a donc pas ou peu de taxe à payer (les objets magiques des PJs ne sont pas exonérés !).

2- La bourgade martyre

Infos niv1 :

on s'est fait attaquer par surprise,
celui qui s'est fait démembrer est Loubiac,
elles criaient vengeance

Infos niv 2 :

QUI ? Famille/amis de Loubiac QUOI ? Loubiac voyait régulièrement une sirène, Leur lieu de RV peut être transmis si demandé

QUI ? Marins locaux QUOI ? une épave et des corps ont été vus sur une grève non loin d'ici

QUI ? Marins QUOI ? les bateaux Kumanites sont rares, et ils viennent de l'île centrale

Infos niv 3 :

QUI ? Kumanites responsables de l'attaque (village de Kaliwok) QUOI ? le convoi de riz attendu a été décimé, Les hommes d'Hydera sont coupables d'avoir coopéré avec les infâmes tritons

OU ? En allant voir l'épave QUOI ? on peut identifier :

- bateau primitif
- corps enterrés à proximité, selon une coutume visiblement autochtone

OU ? Dans la plantation du masarin :

QUOI ? Les PJs sont bien accueillis, il est possible de sympathiser avec Jabilon, un planteur local (village Kaliwok)

Au moment de l'attaque, les locaux ont faits de légers dégâts aux bâtiments,

QUI ? Contact avec la sirène, Mazeille (Ludoch)

QUOI ? La relation entre Loubiac et Mazeille était platonique, mais intense.

Elle est désespérée, mais pas hermétique aux éventuelles consolations des PJs, qui pourraient ainsi obtenir un bon contact auprès des Ludochs à l'avenir.

3- A la cour de la Reine Serpent

Les PJs devraient naturellement aller poursuivre l'enquête à Kangor, point de départ du bateau attaqué. Si ils n'ont pas l'idée eux-mêmes, il est possible de les faire convoquer par Kaligon, l'envoyé de l'alliance marchande d'Afadjan.

A leur arrivée à Kangor, les PJs sont invités par Kaligon, qui est venu apaiser la situation en offrant des cadeaux somptueux à la reine.

Il leur explique les principes de base de la politique Kangorienne :

- pour obtenir une audition, il faut faire un cadeau onéreux à la Reine,
- autour d'elle, un conseil rassemble tous les cultes principaux (il donne la liste)

Il est prêt à les soutenir financièrement dans leur demande de faire une enquête.

Il leur proposera de « garnir » leur chambre, les filles kumanites sont si « gentilles »...

La reine les recevra contre paiement, comme attendu. Son trône de pierre représente un serpent : assise sur les boucles que forment son corps, ses 7 têtes sont perchées en hauteur et constituent comme une protection pour la reine.

Leur demande d'enquête est acceptable si ils semblent amicaux (quel est leur employeur, quel est leur but, quel est leur Dieu, sont ils amis avec les tritons, y a t il des femmes dans l'équipe...) et sont convaincants (de nouveau un cadeau).

Pour la soirée, ils sont invités à dîner avec Malinassa et d'autres visiteurs :

- Garinole, en train de finaliser une vente d'armes contre de nouvelles terres à Salimku
- Kaligon,
- Le capitaine Moustache, mostali, est ici en affaire pour un Contremaître de Slon, il souhaite acquérir des esclaves (prétexe pour commencer une relation qui aboutira à la candidature Naine à la réalisation de la prophétie)
- On peut aussi introduire les autres ambassades qui ont répondu à l'appel des Kumanites pour résoudre la prophétie. Mais pour l'instant ils n'ont que de vagues projets.

Soirée agrémentée de danse et musique

Un conteur leur présentera l'histoire générale de Kumantara, puis de Kumanku, ainsi que la prophétie.

Garinole, les cheveux gominés plaqués et épars, est très mielleux. Si il ne connaît pas les PJs, il tentera de se rendre sympathique, pour leur soutirer le maximum d'information. Il jouera sur la solidarité des Fonritiens civilisés dans ce pays de chasseuses de têtes. Curieux de l'étranger, il les questionnera sur leur pays et leurs buts.

Le capitaine Moustache en froid avec les PJs depuis l'enlèvement d'Opaline, laissera entendre à Garinole qu'il les connaît. Discrètement, ils passent un accord : Moustache fournira des renseignements sur les PJs contre paiement (fuyards de l'Empire Lunar, Opaline...).

Malinassa, est positive vis-à-vis des PJs, qui sont animés de bons sentiments et pas ici pour l'argent. Elle constituera à l'avenir le contact privilégié des PJs à Kangor (Kaligon n'étant pas là en permanence).

Sur les convois de riz (laisser les PJs lui poser les questions, bien sûr) :

En charge des affaires agricoles, Malinassa leur explique le principe général : Kumanku produit le riz et distribue les excédents à Tenenku et Salimiku, après stockage dans des entrepôts aux ports de Pham Kong (pour Tenenku) et .Phiméanak (pour Salimku).

Au-delà de l'aspect agricole, c'est un des piliers de souveraineté de Silaniha sur les tribus. En tant que tel, la décision de faire un convoi revient à la reine elle-même, qui a son réseau de transfert d'information secret et irréprochable (en l'occurrence, mais ceci est gardé secret, elle peut contrôler les serpents sur tout Kumanku, et peut ainsi transmettre des messages, ou espionner à distance, mais cela marche moins bien sur les autres îles de l'archipel). Néanmoins, entre la prise de décision et le départ effectif, il y a un court délai constitué principalement du temps de chargement, et de l'attente d'une météo favorable.

4- En planque à Pham Kong

La façon la plus simple de procéder pour les PJs, si ils ont le statut officiel, est de faire organiser un convoi factice, en espérant attraper le coupable la main dans le sac.

L'espion s'appelle Pavlok, il vient de Nikosdros, une cité cosmopolite d'Umathela..

Il a acheté une maisonnette de bois sur le port. Après l'avoir défendu comme il se doit (Sauvegarde 2 et détruire l'éther à l'entrée, sauf sur la porte de sa chambre à l'étage), Il passe le plus clair de son temps à observer discrètement ce qui se passe dans le port, l'entrepôt et le chantier naval.

Un RV hebdo est prévu avec un envoyé de Garinole (de Salimku, Fort Lombka), qui vient discrètement en bateau de nuit chercher les messages écrits (codés) que Pavlok lui transmet (caché sous une cagoule).

Il a également un canal de communication d'urgence par oiseau dressé, qui vont directement à Fort Lombka en moins d'une journée (fournis par Garinole).

PAVLOK, acolyte d'Argan Argar, humain 29 ans

Caractéristiques :

FOR 13, CON 17, TAI 16, INT 16, POU 15, DEX 16, APP 7

PV : 17 (8/6/5), 25 avec vigueur (11/9/7)

PM : 15 + 16 (bubon) + 40 matrices = 71

Compétences :

Déplacement silencieux et se cacher 115 %, baratin 110%, écouter 95%, chercher 95%, scruter 80%, premiers soins 60% , nager 80%, sauter 85%, évaluer 70%, Cérémonie et invocation 60%, Connaissance des humains 60%, des trolls 50%, des tritons 20%, Lire/écrire langage des ténèbres 80% (avec cryptage spécial), Lire/écrire Afadjani 40%, Parler Langue des ténèbres 85%, Afadjani 55%, Kumanite 30%, Langue de la mer 40%, triton 20%.

Combat :

Lance 1M RA 5 110 % / 50%, dégâts 1D8 + 1 armure 10

Bouclier rond PA 110 % PA 17

Fronde 120% lance des munitions spéciales (voir possessions)

Esquive 110 %

Magie :

Magie spirituelle : détecter magie, séduction 6*, communication mentale 3, protection 10, vigueur 8*

Magie divine : Commander ombre x 2, créer obscurité x 1, marcher dans les ténèbres x 1, sauf, détruire l'éther, blocage spirituel 2, soin des blessures x 3 (dont 1 connu par lui et 2 par son esprit allié), sauvegarde x 2 et sorts de prêtre avec invoquer ombre

Possessions :

Matrices de 10 PM x 2 sur lui, x 1 sur Bubon (peau)

Scarabée jambon revigorant x 10 (rend 1 PV et 1 PM pour 1 round de consommation)

Bouclier rond en écaille d'insecte géant 12 PA + 5 d'enchantement d'armure, briseur d'arme

Chevalière en forme d'araignée avec poison ingestif POT 16

Fioles de poison de lame POT 8 x 2

Broche lucane, artefact la broche peut s'animer 15 ' par jour et aller espionner avec sens des ténèbres transmis au possesseur en volant, dans les 50 m.

Munition de fronde en cristal noir 1D8 dégâts + givre 6 PV de la loc si passe (récupère 1 PV/round). Ceci x 10. + Munition essaim x 10 et munition acide x 10 (POT 8).

Manteau sombre avec capuche matrice de démoralisation et marcher dans les ténèbres x 1 et matrice de lien d'ombre.

Boucle d'oreille algue et millepattes = matrice de disruption et dard et 10 PM utilisable que par cultes de l'eau ou des ténèbres.

1100 sous en pierres précieuses. 150 sous.

Alliés :

Bubon, rat noir esprit allié d'Argan Argar PV 8, TAI 1, INT 13, POU 16

Morsure 80% dégâts 1D4 – 1D3 Esquive 85%, déplacement silencieux et se cacher 90%

Toute personne qui entre en contact avec bubon a 20% de chance d'être mordu par une puce et de contracter la racornite. Bien sûr, Pavlok et Bubon ignorent cela, mais sont immunisés.

Connaît vigueur 8, séduction 6 et 2 soins des blessures.

Lastwill : Ombre de 5 m3 FOR 15, POU 17, PV 24, mvt 6

Cage avec pigeon voyageur.

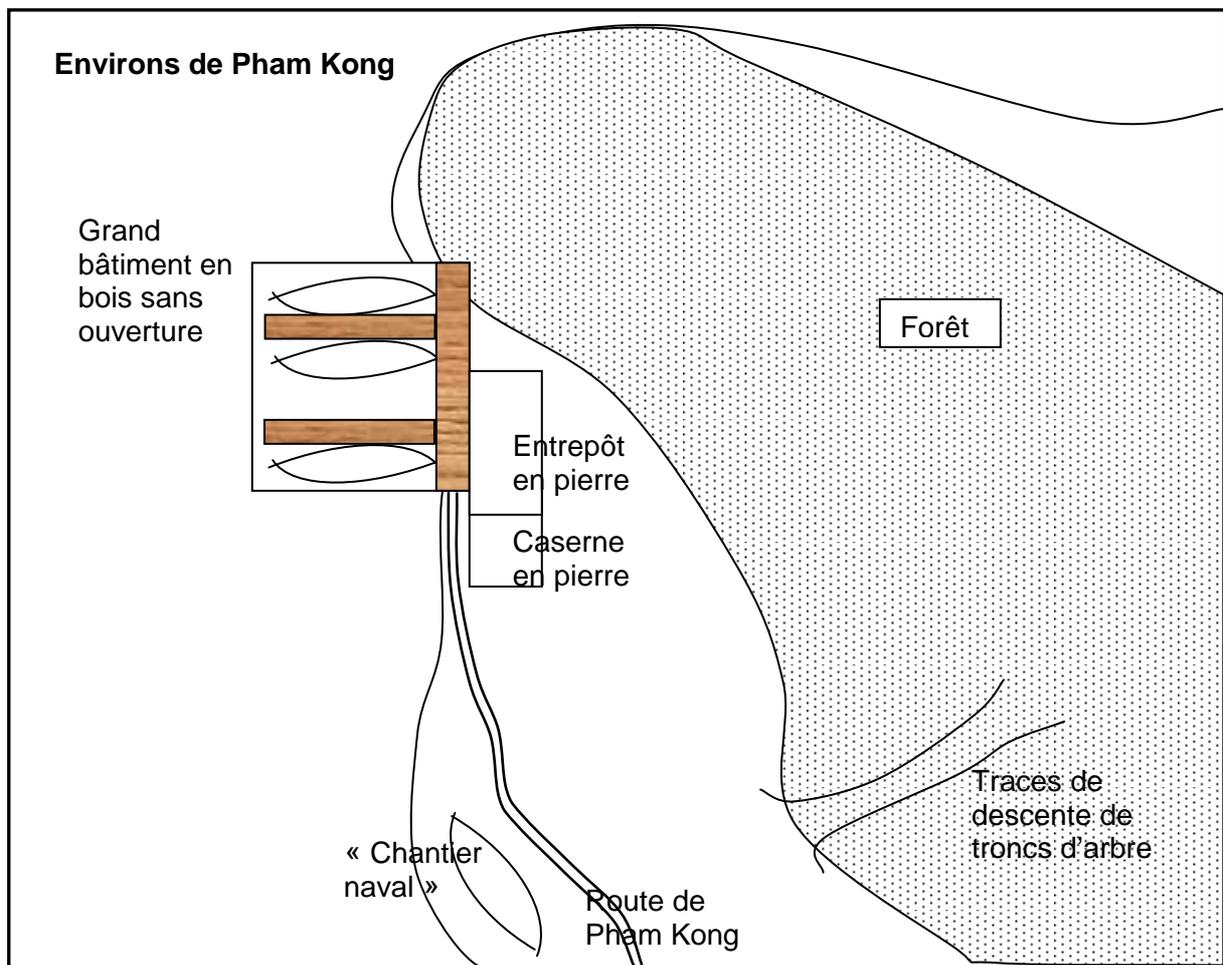
Don :

Dissipation dans les ombres : En trois rounds, si dans une ombre, peut se téléporter vers le temple d'Argan Argar le plus proche (son corps devient de plus en plus intangible).

Absorption 2 permanent uniquement contre les sorts ennemis.

4 degrés de réussite sont possibles :

- ne voient rien,
- voient l'espion sans l'attraper, mais suffisant pour qu'il arrête son activité
- attrapent l'espion => connaissent son culte
- attrapent l'espion et remontent à son commanditaire => accusent Garinole.



Scénario A.2. Archéologie de l'extrême

Synopsis :

A la recherche de ruines antiques, les PJs sont en compétition avec le culte d'AA, jusque dans l'île sauvage de Kobalku et son terrain de Chasse. Ils découvriront des témoignages et des artefacts des temps anciens. Ils devront choisir leur positionnement vis-à-vis du culte d'AA : collaboratif ou compétitif.

Buts :

Lancer la thématique Archéologie.

Comprendre que les Jrustelis contrôlaient la lave.

Donner une occasion de renforcer la coopération ou l'opposition (selon l'orientation des PJs) avec le culte d'AA.

Amitié avec les Ludochs

Contexte :

Suite à l'échec de l'espion Pavlok, le culte d'AA de Nikosdros est amené à prendre des renseignements plus précis sur Kumanku. Par divination, il a appris que ses secrets sont profanés dans l'archipel, et a lancé une forte enquête. Un prêtre, Kimanda (Wareran), s'est introduit à la cour de la reine serpent, en se faisant passer pour un négociateur désargenté. (Il a déjà fait de belles affaires pour la Reine et est en train d'acquérir une réputation).

Par ailleurs, un groupe d'action, mené par un troll de la jungle (Muri) nommé Alzim, doit aller sur le terrain pour comprendre la situation (escorte : un trollinet acolyte de Subere, et 1 grand troll, maître chasseur de Zong plus 2 humains initiés, et plusieurs trolls des mers, stupides). Profitant de l'amitié envers les tritons, Alzim enquête auprès des Ludochs à Barataku, et trouve les ruines du grenier avant les PJs.

En parallèle, Garinole, s'estimant lésé par l'échec de la mission de Pavlok, a refusé d'honorer ses engagements financiers envers le culte d'AA, ce qui les a enragés particulièrement contre lui. Ils veulent obtenir vengeance.

ALZIM, Muri (troll des jungles), initié de Moorgarki et d'Argan Argar

FOR 18, CON 15, TAI 16, INT 15, POU 16, DEX 11, APP 14

Mvt 3, PA : 5 (cuir souple, bouilli si combat et peau), bonus aux dégâts + 1D6

PV 16 (8/6/5), PM : 16 + 26

Armes : Lance courte 2 M 85% RA 5 1D10+1 parade 80%

Esquive 80%, Fronde 75%, Morsure 50%

Magie spirituelle : Détecter magie, communication mentale, fanatisme, Protection 6, Vivelame 6*, Disruption, Soins 2, mur des ténèbres 2, dardart.

Magie divine : Souffle noir, Berserk, soin des blessures x 2, Marcher dans les ténèbres

Se cacher et déplacement silencieux à 75%. Connaît outre la langue des ombres, la langue de la mer, l'Afadjanni, l'Umathelan, et a quelques notions récentes de Kumankan.

Possessions :

2300 sous en diverses pierres précieuses et monnaies dont bolgs

Fiole de poison de lame POT 8 x 2

2 matrices de lien d'esprit de pouvoir 12 et 14 sur lui

1 matrice de lien d'esprit d'intelligence 6 connaissant son sort de vivelame, sur lui

10 scarabées revigorants

1 matrice de marcher dans les ombres

Don d'Argan Argar : tant qu'il mange un bolg par jour, il est capable de recharger une matrice de magie divine par jour.

RENIFLEUR trollinet de valeur, acolyte de Subere

FOR 9, CON 12, TAI 8, INT 15, POU 13, DEX 20, APP 2

Mvt 2, PV 10 (5/4/3), PM 13

PA 1.

Fronde 60%, esquive 70%, massue légère 50%

De nombreuses connaissances, dont connaissance des tritons (50%), archéologie (80%), etc... Il connaît plusieurs langues élémentaires (terre, triton, feu) et est très doué en compétences magiques (100%). Se cacher et déplacement silencieux à 80%.

Magie spirituelle : aucune

Magie divine : Enchantements de lien, Invoquer/commander chonchon, adorer Subere, Absorption 1, Attaquer l'âme x 2, Créer l'obscurité, Sombrevue.

Possession :

1 matrice de lien de chonchon, contenant Zoreille, chonchon supérieur FOR 10, CON 15, TAI 6, INT 25, PM 31. Mvt 0/6, PV 11, PA 0, morsure 105% dégât 1D4 + draine 1D6 PM

Connaît : Vivedent 8, confusion, protection 10, mobilité 2, disruption, détecter ennemis, communication mentale 1. A noter que Zoreille est un ami personnel de Renifleur.

BOSTORK, grand troll maître chasseur de Zong

FOR 32, CON 21, TAI 30, INT 10, POU 13, DEX 16, APP 7

Mvt 3, PA 3 (peau) +1 cuir souple, bonus aux dégâts + 3D6

PV 26 (11/9/7), PM 13 + 16

Maillet troll RA 3, dégâts 2D8, 115 % / 95%

Masse lourde RA 4, dégâts 1D10 100%, esquive 110%, morsure 60%

Boomerang de chasse 130 % 1/ra, dégâts 1D4 et Bola 100% (pour capturer)

Boucherie, pister et autre sens à 90%, déplacement silencieux et se cacher à 80%

Magie spirituelle : Disruption, Mobilité 3, Daredart, Silence 2, Ralentissement 3, protection 5*, crocs de fer 5*, soins 4*

Magie divine : Attirer animal, Trait mortel x 3, Soins des blessures x 3, Sanctifier/Adorer

Possessions :

Esprit allié* = Coupe jambe, solifuge géant

FOR 37, CON 21, TAI 27, INT 14, POU 13, DEX 24, mvt 12, PA 6

PV 24 (11/8/4) PM 13

Palpe droit et gauche RA 4 85 % / 90 % dégâts 3D3, PA 9

Morsure RA 4, 110%, dégâts 2D10

Sait courir en marche arrière et grimper + pister, se cacher, se déplacer en silence...

Certaines mauvaises langues diraient que l'esprit allié est plus dangereux que son maître...

Matrice de lien d'esprit de POU 16 sur lui

Scarabées revigorants x 10

BOSTORK n'aime pas utiliser le poison (donne mauvais goût à la viande).

Humains initiés d'Argan Argar

Magie spirituelle : communication mentale, séduction 4, protection 4

Magie divine : Marcher dans les ombres x1 et soins des blessures x 1

Lance courte 1 M 60% et esquive 70%

Déroulement :

1- Diplomatie balnéaire

Soit les Pjs font preuve d'initiative, soit, la prêtresse Malinassa acceptera en prenant beaucoup de risques une ambassade chez les Ludoch pour voir s'il y a une ouverture possible pour la paix. Pour couvrir ses arrières, elle a un alibi pour la mission des PJs. Il s'agit de retrouver les ruines d'un antique grenier, qui doivent être sous-marines vers Barataku. Malinassa n'en a que faire de ce grenier, mais si les Pjs sont interrogés par les espions de la reine, il leur faudra dire qu'ils partent reconquérir les secrets volés à la terre par les tritons. Les Pjs verront que pendant l'entretien, Malinassa anxieuse, soulève les pierres (s'assure qu'il n'y a pas de serpent espion.)

A bord du bateau du capitaine Mastel, les Pjs font voile vers Barataku. Décrire l'entrée dans le lagon et la belle capitale des tritons toute en calcaire, marbre et faïence bleus, avec ses maisons hémisphériques semi immergées, dont l'entrée est un siphon, et ces centraînes de cascades, fontaines, canaux et bassins..

Les PJs sont reçus par Filbanoc, qui sera enchanté si les Pjs ont des propos « courtois ». Celui-ci est véritablement obsédé par sa mission : purifier toute personne qui va s'adresser à son grand roi. Pour cela, il va soumettre les Pjs à une multitude de bains, tous ayant diverses vertus (guérison des poux etc...). Les Pjs devraient vraiment avoir l'impression d'être traités en pestiférés. Les premiers bains sont publics, et les PJs peuvent interagir avec des tritons du peuple, comme un vieux chevalier de l'ordre de la Sainte Moule à la retraite. Gageons qu'ils fassent preuve de « courtoisie ». Certains bains comportent des effets agaçants comme enlever 1 point d'armure naturel (corrosif), drainer tous les points de magie sauf 1 et 1 point de pouvoir (bain de l'humilité...), baisser les compétences d'arme (bain de la tranquillité). Ces effets sont heureusement transitoires, et disparaissent après 20-CON jours. Mais ne les dites aux PJs qu'après avoir vu s'ils en acceptent la totalité. Participer à ce long rite de 5 jours au moins serait sage et « courtois » de la part des PJs. C'est aussi une quête héroïque mineure à Nelat lorsque cela est fait pour la première fois, et les PJs patients et « courtois », sont récompensés par un effet permanent bénéfique lors du dernier bain (restauration d'un point de caractéristique perdu, ou élimination d'une malédiction). Si le ton monte un peu, Mazeille interviendra, et suppliera Filbanoc d'assouplir le protocole, mais dans ce cas, pas de dernier bain...

Enfin, les PJs seront présentés au couple royal. Attention à bien choisir leurs mots, sa majesté Gajinok IV est très imbu de sa personne et adore être flattée.

Filbanoc leur demande de retenir son titre officiel **complet** pour s'adresser à lui : Sa Majesté Océanique, Son Aquatique Excellence, Généralissime des Forces Amphibies, Suprême Guide des Cultes Marins, Premier Exemple des plus Nobles, Gajinok IV. Les PJs sont encouragés à se mettre en valeur en donnant leurs titres respectifs les plus ronflants.

A ses côtés, ses chevaliers de Lorian (membres de l'ordre de la Sainte Moule) et sa prêtresse de Daliath, la Gardienne Divilnine. Le roi accueillera toute nouvelle connaissance avec des sourires moqueurs et des clins d'œil complices en direction de celle-ci. Cela aussi doit être exaspérant, mais il faut tenir bon. Si les Pjs insistent à parler de paix, la reine leur avouera que son peuple n'est pas un peuple de barbares guerriers, mais que leurs cousins malasps sont bien plus vindicatifs et sûrs d'eux. Même si elle penche pour la paix avec les Kumanites, elle ne voit pas comment parler sérieusement du sujet sans aucun membre des cultes de la Terre. (Cette discussion pourra se poursuivre dans le cadre du soi disant rituel de paix d'Arachne Solara lancé par Tartuhl, en réalité dédié au Bouffon. Voir Partie B)

La reine insistera pour offrir aux Pjs qui se sont le mieux comportés un petit cadeau : une broche, finement manufacturée, en forme de crevette à l'œil de perle, matrice de lien d'esprit de pouvoir. Divilnine proposera alors aux Pjs d'aller visiter les ruines du fameux grenier...

Elle sera tout de même étonnée qu'en si peu de temps les ruines intéressent autant de gens : juste avant de recevoir les PJS, un groupe de Trolls a aussi demandé où trouver des

ruines antiques. La raison avancée : retrouver un lieu de culte perdu. En fait, les trolls, trop impatients (et pour cause, irrités contre les tritons qui volent leurs secrets, selon la divination), ont refusé les bains. Ils n'ont pas été reçus par le roi, mais seulement par Filbanoc. Celui-ci ne leur a pas proposé d'aide vu leur « discourtoisie ». Mais il sait qu'ils posent des questions dans la ville. Etant membres d'une race/cultes alliés, le couple royal n'a pas cherché à envenimer la situation en les faisant arrêter.

2- Plongée en eaux sombres

Les PJs arrivent sur zone dans une nef nacrée en forme de cygne. On leur lance des sorts de respirer eau/air si besoin, et on leur propose de plonger explorer le grenier. Mais, lorsqu'ils s'y emploient, trois trolls des mers tentent de fuir (un jet de scruter à -40% permettrait de deviner une autre forme se cacher derrière un mur et disparaître, c'est Renifleur qui vient d'utiliser la matrice de marcher dans les ombres prêtée par Alzim). Ils devraient capturer un troll des mers. La créature, si mise en confiance ou menacée, expliquera qu'elle escortait des amis humains et trolls de Celui qui Nage dans les Ombres. Ils viennent de découvrir ce qu'ils voulaient dans les ruines : une carte précisant le lieu du fameux castel d'obsidienne sur Kobalku. Le navire discret de ses maîtres devrait se rendre à une certaine crique pour commencer les recherches. La créature, Slorchob dira qu'il a compris que ses amis recherchent un artefact de Celui qui Nage dans les Ombres et qu'ils espèrent en examinant les ruines du castel, trouver des indices.

Le grenier lui-même est dans un piteux état, tout couvert d'algues et de coquillages. A l'origine, il avait une forme rectangulaire à sa base, d'où l'on pouvait charger et décharger le riz vers le sommet, une grande sphère faite en briques (env 8m de diamètre). Dans l'antichambre, se trouvaient deux mosaïques murales : une carte administrative de tout Kumantara, qui subsiste encore, et une plus précise sur les plantations environnantes, qui alimentaient ce grenier (il ne reste presque rien de cette mosaïque).

On y trouve néanmoins une carte grossière de l'ancien kumantara et une partie grattée particulièrement révèle l'emplacement du castel d'obsidienne, marqué en rune de terre et obscurité avec l'inscription « terrain de chasse » en langue de la terre et en ancien Jrustelien.

Par comparaison du plan actuel et de ce plan ancien, il doit être possible de situer le terrain de chasse dans Kobalku d'aujourd'hui.

Trolls des mers supérieurs : FOR 21, CON 15, TAI 25, INT 6, POU 8, DEX 11, APP 4

Mvt 3/5, PV 20, PM 8, PA 4 , régénère 1PV/rd/loc

Griffe RA 6, 90% dégât 1D6 + 2D6, morsure RA 9, 70%, 1D10 + 2D6

Parler langue sombre 20 %.

Slorchob s'accroche à une matrice de lien d'esprit de peur que lui a remis Alzim en échange de l'aide des siens. Elle contient «Le chercheur des abysses » esprit de passion (peur) de POU 16.

3- Découverte de Kobalku

Les tritons expliqueront aux Pjs que les côtes sont extrêmement dangereuses, les récifs étant innombrables. Ils ne comprennent pas comment les humains d'antan pouvaient bien faire accoster leurs navires ici. En examinant la carte de la côte fournie par les Ludoch, un jet de navigation permet de repérer 2 criques voisines, assez abritées des vents d'ouest dominants. Les Pjs ont alors 2 choix, soit rejoindre la crique où vont mouiller les fidèles d'Argan Argar (les repérer transformés en animal marin ?), et tenter de négocier une exploration en commun, soit essayer de les prendre de vitesse en navigant (jets de navigation...), trouver l'autre crique (jet de chercher...), etc... Une confrontation est possible. La réserve est dangereuse, pleine de monstres et animaux sauvages.

Pour certains PJs en quête d'esprits alliés rares, c'est l'endroit : les animaux peuvent être plus gros ou dangereux qu'ailleurs. Il y a même d'étranges araignées (possiblement liées à Arachné Solara).

Et bien sûr, toutes sortes de dinosaures...

La seule société organisée est celle des Ygril Fane : hommes Tigres hsunchens primitifs, qui coopèrent parfois avec des Rascullus (hommes rhinocéros) pour survivre.

Les PJs peuvent gagner leur respect en montrant des trophées de chasse. Dans le cas contraire, ils peuvent devenir des proies. Se la jouer trop « civilisés » serait une lourde erreur, erreur que ne commettra pas bien sûr le maître chasseur de Zong ! Si vous avez un Pj hunschen, il pourrait faire de Kobalku une base pour sa famille, et les Ygril Fane laisseraient volontiers une place à son culte. Mais Kobalku est une île dangereuse, et les enfants élevés à la sauvage ont une chance non négligeable de mourir avant la puberté (20-30%).

Pour mémoire, les arbres fruitiers abondent à l'état sauvage (mangues, ramboutans, bananes, papayes, ...). Mais personne jusqu'ici n'est revenu de Kobalku pour en faire part.

4- Terrain de chasse

Le but du groupe d'Alzim est de trouver des traces de leur relique, et aussi d'effacer tout témoignage de ce qui a pu être fait par d'autres avec le pouvoir de leur Dieu. C'est à la fois une preuve de faiblesse de s'être fait volé, mais aussi une vulgarisation malvenue d'un pouvoir majeur d'AA. Tout ça mérite bien de disparaître !

Par conséquent, si Alzim arrive avant les PJs au Castel, les fresques représentant les miracles réalisés par les Erudits avec la chaîne seront en train d'être effacées. Dommage !

Dans le cas contraire, le groupe arrivera pendant que les PJs fouillent le site (activité a priori très longue).

Selon le résultat du scénario précédent et l'attitude des PJS, le groupe d'Alzim sera plus ou moins hostile. Du moins au pire :

- Soit ils souhaitent engager le contact pacifiquement, et sont mêmes prêts à coopérer pour traverser la jungle (aspect culte marchand). Ils ne donneront en aucun cas leurs buts réels (version officielle : recherche d'un temple perdu)

- Soit ils restent discrets et opèrent à l'insu des PJs (aspect Obscurité/dissimulation)

- Soit ils en veulent aux PJs et sont prêts à exercer un chantage pour les exploiter (aspect Obscurité/menace). Le plan est de profiter des sorts d'invisibilité & détecter magie pour « emprunter » les objets magiques des PJs pendant leur sommeil. Ils se replient ensuite vers leur bateau en laissant une trace minimum pour que les PJs les retrouvent. Depuis leur bateau, une négociation s'engagera avec les PJs : pour dédommager les conséquences du scénario précédent (par ex, la mort ou l'humiliation de Pavlok), Alzim demande aux PJs la disgrâce sociale et commerciale de Garinole (voir scénario suivant). Les Objets magiques ne servent que de garantie au contrat, ils restent la propriété des PJs, à moins qu'ils ne fassent pas la mission bien sûr...

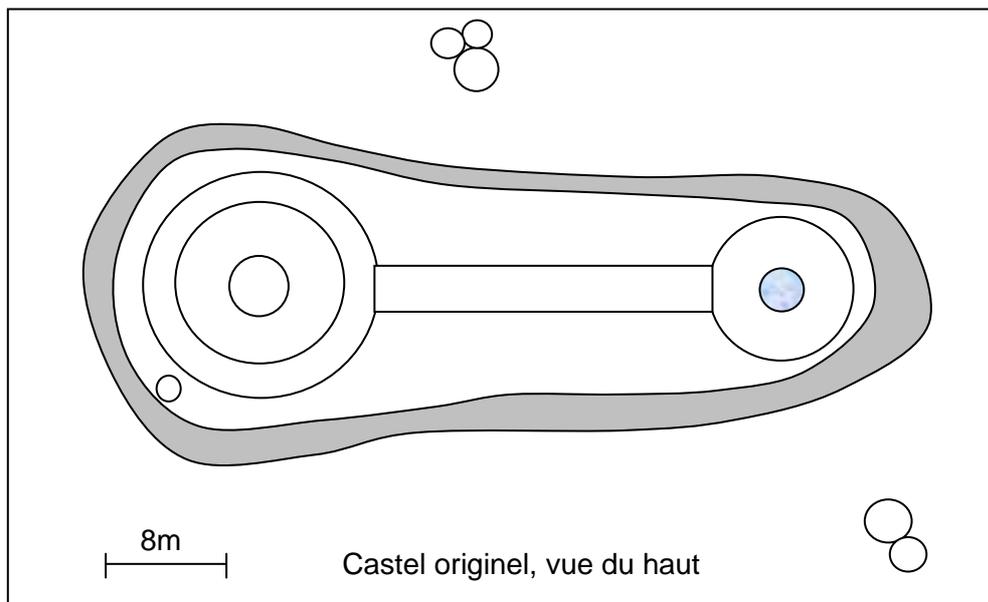
NB : en aucun cas ils ne chercheront le combat direct. Ils ont beaucoup de moyens de discrétion pour remplir leur mission malgré la présence des PJs. Leur objectif principal est de revenir chez eux avec des infos sur la chaîne d'ombre.

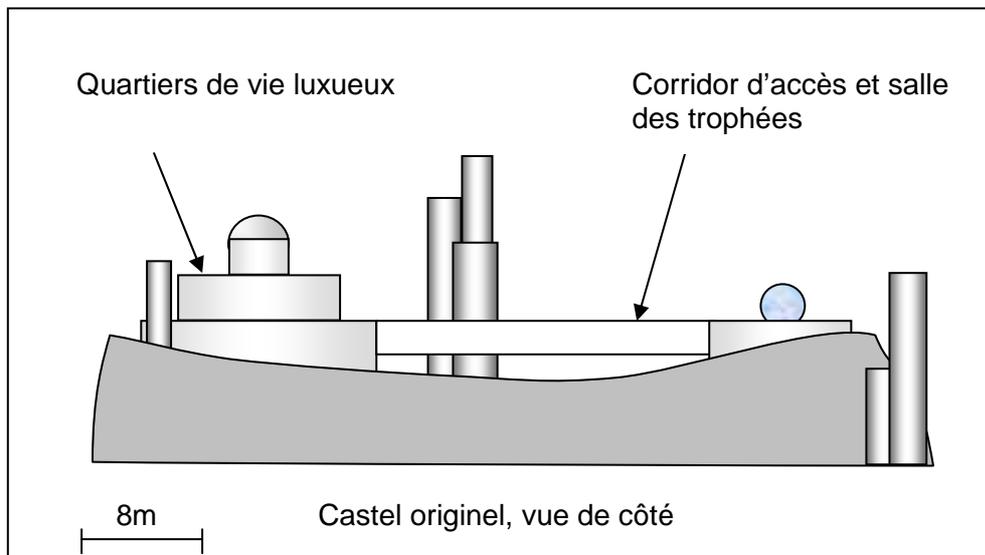
LE CASTEL

Il s'agit d'un ancien lieu de villégiature créé par les Jrustelis : un immense enclos d'environ 10km de diamètre, bordé par un rempart de hautes colonnes de basalte accolées les unes aux autres. (pour l'inspiration, relire la réserve de chasse dans 'la quête de l'oiseau du temps')

La construction de l'ensemble a largement fait appel au pouvoir des Erudits sur Lodril (« emprunté » à Argan Argar). Au centre, un castel a été érigé, pour accueillir les chasseurs, tout en obsidienne. Ce bâtiment a été particulièrement soigné, tournant parfois jusqu'au raffinement lourd (beaucoup de murs ajourés comme de la dentelle de pierre, des tourelles fines et élevées comme des flèches rehaussent le corps du bâtiment, des bas reliefs représentant des scènes de chasse d'animaux fantastiques où les chasseurs volent dans une sphère ou montent à cheval). La coupole centrale a été ornée de fresques magnifiques s'inspirant d'autres thèmes : le débarquement sur Kumantara, les batailles victorieuses, la construction du castel grâce à la chaîne de puissance du collège de magie volcanique (on voit des sorciers tenant chacun d'une main une chaîne irradiant de pouvoir, faire un cercle ; en arrière fond, le castel)

Depuis l'extérieur, des cercles de téléportation amenaient les visiteurs directement au castel (nul besoin de mouiller les navires dans les criques dangereuses ou d'entreprendre d'épuisants voyages terrestres). Une sphère volante d'obsidienne translucide permettait ensuite de transporter les chasseurs sans fatigue à travers toute la réserve de chasse.





Au cours du cataclysme, les remparts se sont effondrés, et les créatures fantastiques qui y étaient confinées ont pu se répandre sur la nouvelle île de Kobalku. C'est ce qui explique qu'aucune espèce civilisée ne vit sur cette île, beaucoup trop dangereuse.

Le castel est maintenant en ruine. Les tourelles sont effondrées, le bâtiment central s'est renversé et une partie des ruines gît en contrebas. Le corridor d'accès n'est plus qu'un amas de pierre et de restes de corps monstrueux. La coupole, malgré sa chute, peut encore être observée au pied du castel, mais elle abrite une famille de putois géants agressifs (voir sangliers géants, avec odeur pestilentielle : CON*2 à chaque round ou -25% à toutes les actions).

Plusieurs objets peuvent être récupérés dans les décombres, à condition d'y passer un long moment (attention aux rencontres, trois fantômes rôdent POU 15, 18 et 20) :

- Cimetière en argent enchanté brisée, mais réparable : matrice de sorcellerie « sombre lame 3 » : chaque point d'intensité augmente la chance de toucher de 5% et si le coup porte, le porteur oppose PM/PM ; En cas de succès, la lame vampirise 1Dintensité points de force et les transforme en PM pour le porteur. Il y a une matrice liée de 20 points de magie utilisable que pour activer cette matrice. Pour réparer, il faudrait faire un jet d'enchantement et sacrifier 1 point de POU (+ utiliser glue ou réparation...). Bien sûr, utiliser une telle lame serait suivi d'un jet d'illumination, si le vampirisme n'a pas lieu dans les tolérances de la religion du PJ.
- Boîte à onguent marquée des runes de terre et fertilité, en ivoire sculpté de scènes de naissance et de vie de famille. Matrice de Guérison Totale, utilisable uniquement par une femme ayant donné la vie
- Statuette en or d'une femme dansant, de style local ancien (jusqu'à 2000L pour un connaisseur)
- Dans les anciens quartiers de vie, il est possible de récupérer de la vaisselle en argent (valeur jusqu'à 680L si on y passe plusieurs jours), de gratter les dorures (jusqu'à 400L si on y passe plusieurs jours + jet d'artisanat orfèvrerie)
- Parmi les restes d'un corps (étudiante Jrusteli des cultes de la terre locaux, qui n'est autre que le corps de ce qui deviendra Maître Sharalinok) on peut trouver une carte des lieux de culte de la terre, des notes presque illisibles, et un étrange œil mécanique : C'était l'ancien familier de la sorcière. Cet œil en ivoire, verre et bronze comportait un système très complexe de lentilles et de gyroscopes. Pour le réparer, il faudrait d'abord un jet d'horlogerie (et au minimum 1 mois de travail), puis il faudrait le réenchanter en dépensant 6 points de POU (1 par caractéristique sauf TAI). Ceci

nécessite aussi l'ajout de tissus vivants : à savoir du sang, et l'humeur vitrée de l'œil de celui qui s'en servira. L'objet s'anime alors et devient un œil magique capable de loger dans l'orbite du sorcier. Il a les capacités suivantes : Peut se déplacer 10' en roulant, puis restera fixe (peut être accroché dans le dos de l'utilisateur ou être caché dans un bocal). Mvt 4. Se cacher 50%, déplacement silencieux 50%. Ses lentilles permettent de voir plus loin (en combat, la pénalité de longue portée est baissée de moitié, il offre un +20% à la compétence de sorcellerie portée dès lors que la cible est dans le champ de vision, et il confère + 20% en scruter), et de grossir (ajout de 20% en chercher dans certaines circonstances). Il a lui-même des scores de 75% en scruter et chercher. Il ressent aussi les vibrations à 25% (sens de la terre sans l'aspect volume, scruter et chercher en 1 seule compétence). Il a 6 PA et 8 PV. Sa taille minimale donne un malus de -40% pour le viser. Ses caractéristiques, une fois réenchante, seront FOR 1, CON 16, TAI 1, DEX 16, INT 16, POU 16, APP 4. Comme tout familier, il peut apprendre des sorts notamment de sorcellerie et est en lien télépathique avec son enchanteur. Il connaît portée, intensité à 50% paralysie à 50 % et vision mystique à 75%. Il sait lire/écrire à 50% la langue de la terre, et le Jrustelien antique. Il a aussi 25% en histoire du 1^{er} et du 2nd âge. Ces mémoires sont très floues, reviennent par bribes, et il ne fournira que peu d'indices sur maîtresse Sharalinok, dont il ignore le devenir.

Le poitrail du cadavre est défoncé par une pierre énorme, une main est tendue vers le ciel en signe de menace, et l'autre a gravé avec un poignard les runes de dragoknewt et mort-vie sur un morceau d'obsidienne brisé de la sphère.

- Restes brisés de la sphère volante, très coupants. Rassembler tous les morceaux est une activité très longue (20 semaines hommes), et il faut ensuite le réparer avec par exemple Former [obsidienne], puis réenchanter en dépensant 1point de POU. Les pouvoirs alors disponibles seront : Matrice de sorcellerie de vol 25, et matrice de 40PM conditionnée au lancement du sort de vol.

Scénario A.3. La disgrâce de Garinole

Synopsis :

Alors que Garinole se prépare aux honneurs à l'occasion d'une visite de son Mazarin, Galfine, les PJs, qui ont des raisons de lui en vouloir, vont chercher à prendre une revanche sur lui (éventuellement à la requête d'Alzim, d'Argan Argar). Les liens occultes entre Garinole et Maitresse Sharalinok pourront être entrevus. En plus, le lieu se prête à l'archéologie : un ancien temple majeur de la terre y est enfoui

Buts :

Trouver qui est le méchant derrière Garinole
Mettre un terme à la carrière de Garinole
Découverte et exploration du temple de la terre Fertile

Contexte :

Compte tenu de sa connaissance de l'archipel et de sa position sociale privilégiée (marchand aisé), mais aussi grâce à ses intrigues d'alcôves, Garinole a réussi, il y a quelques années, à se faire confier une mission à forte responsabilité par son Mazarin, Galfine. En effet, Kareesthtu cherche à renforcer sa présence sur Kumanku, pour prendre l'ascendant sur Afadjann dans la région. Pour cela, l'île de la baie de Salimku a été choisie pour abriter le futur QG de Kareeshtu, et Garinole a obtenu de diriger la construction du site : Fort Lombka. Le succès de cette entreprise stratégique devrait lui permettre de se faire affranchir.

La ville en chantier de Fort Lombka est donc devenue son port d'attache, et c'est ici que Maitresse Sharalinok prend contact avec lui, toujours sous la forme d'un ptérodactyle parlant. Leur coopération consiste en une fourniture de différents services par Garinole (missions nécessitant des compétences sociales, livraison de tritons dans « la Cage », ...), en échange de paiements en métaux précieux, que MS récupère dans le temple oublié de Banteay Srei. Illuminée, elle se moque bien des représailles !

Ce temple est un des 3 grands temples de la terre, consacré à la terre fertile, qui datent de l'époque de Kumantara, et qui a été perdu aujourd'hui. Son destin est particulier, car il a été choisi pour recevoir toutes les richesses minérales de Kumantara, quand, par tristesse, Celle qui Possède les en a retirées au moment de la brisure du continent. Le temple a alors été condamné, et des gardiennes y ont été ensevelies vivantes pour le protéger.

Tout récemment, Kimanda, l'agent d'AA à Kumanku, a eu vent du déplacement de Galfine à Salimku car celui-ci rendra également visite à Silaniha par la même occasion. Le culte d'AA souhaite se saisir de cette occasion pour se venger de Garinole, par l'intermédiaire des PJs. Si les Pjs ont « grillé » le culte d'Argan Argar au terrain de chasse, celui-ci va voler les objets magiques des PJs à Kangor et les contraindre à collaborer. En effet, la préparation de leur quête ne leur laisse pas de temps pour se venger de Garinole.

Déroulement :

0- Une mission extorquée

Plusieurs raisons peuvent amener les PJs à se rendre sur L'île Lombka :

- pour s'en prendre à Garinole, de leur propre initiative ou sur la requête d'Alzim qui a volé les objets magiques des PJs

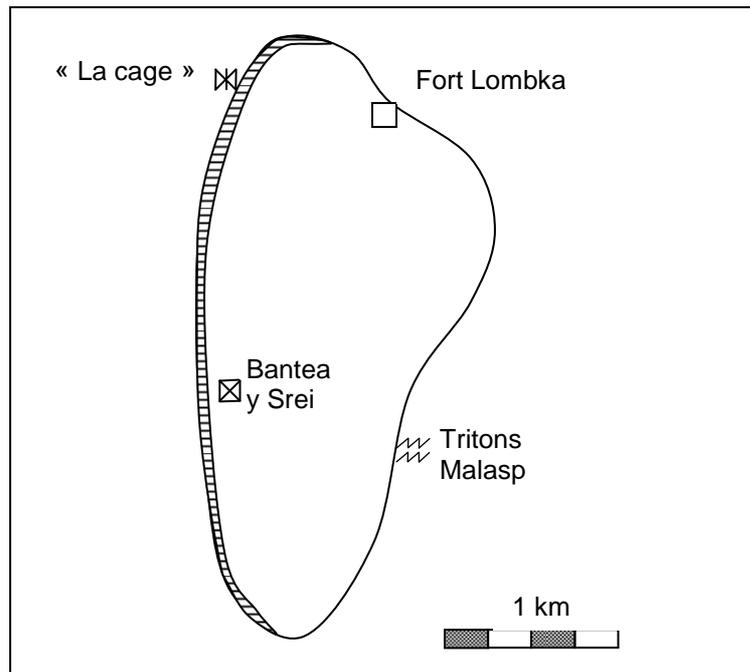
- pour saper l'influence grandissante de Kareeshtu dans l'archipel, pour le compte de l'association marchande d' Afadjann (par l'intermédiaire de Kaligon) et contre rémunération
- pour découvrir le temple perdu, à partir de l'analyse des cartes anciennes

En fonction des motivations des PJs, le déroulement du scénario variera, mais devrait s'articuler entre une enquête dans la cité en construction, et une exploration du temple. Le final pourrait être la mise en scène de la disgrâce de Garinole devant son Mazarin.

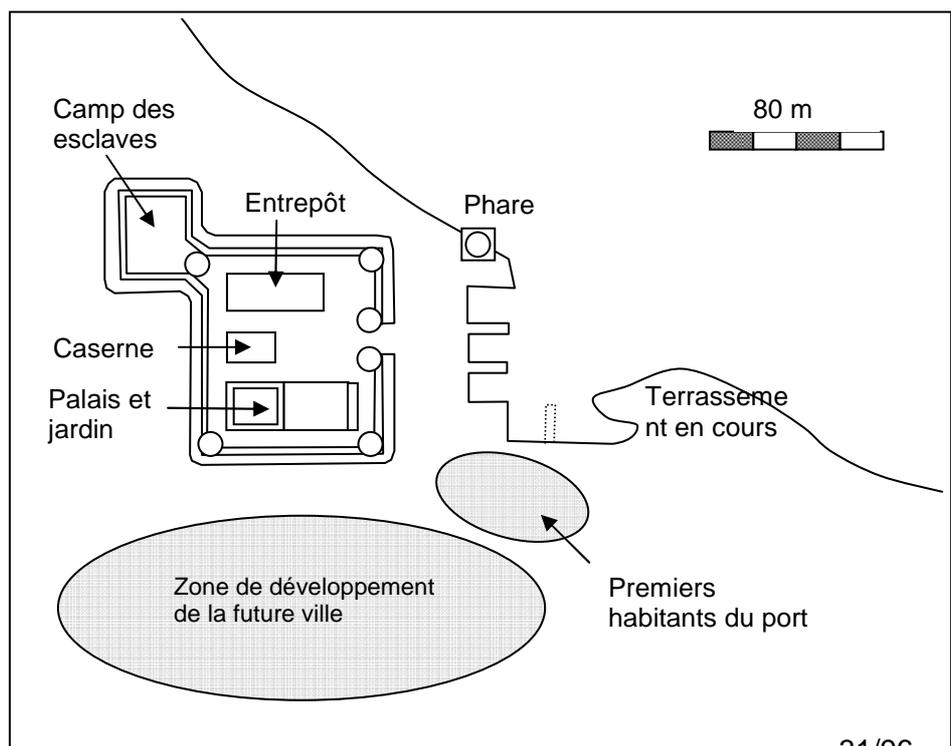
1- Enquête à Fort Lombka

La cité est en cours de construction, il est donc possible de grimper à des échafaudages ou de rentrer facilement dans des bâtiments.

Ile Lombka



Fort Lombka



Connaissances communes (niv1, accessible sans jet de compétence)

- QUOI ? Garinole est le responsable de l'avancement des constructions.

Connaissances restreintes (niv 2, accessible auprès d'un groupe déterminé ou en un lieu précis, avec réussite d'un jet de compétence approprié, ou lien social privilégié)

- QUI ? Dockers ou soldats de base. QUOI ? De nouveaux esclaves fauchés sur Poralku viennent d'arriver dans le camp d'esclaves, en transit pour les plantations de Salimku.

- QUI ? Domestiques à responsabilité du palais (majordome, gouvernante), QUOI ? Un personnage de premier plan est attendu dans les prochains jours, et tout doit être prêt pour l'accueillir dignement.

Connaissances rares (niv3, accessible auprès d'un groupe déterminé ou en un lieu précis, avec réussite d'une séquence roleplay complète)

- QUI ? Garde rapprochée de Garinole , QUOI ? « la Cage » est remplie de temps en temps de prisonniers tritons, dont on ne retrouve que les os

- QUI ? Les PJs en espionnage ou la femme de chambre de Garinole, QUOI ? Elle entendait des croassements dans la chambre de Garinole, en regardant dans le trou de la serrure, elle s'est aperçue que celui-ci semblait parler à une sorte d'oiseau préhistorique !!!

Extrait de la discussion :

MS : Dis moi ce que tu sais de plus sur ce groupe d'étrangers ?

Garinole : Mon agent m'a informé qu'ils sont ici en ce moment. Par ailleurs, un capitaine nain m'a révélé qu'ils viennent de l'Empire Lunar avec un enfant très précieux.

MS : Ne leur faites pas de mal pour le moment, et trouvez qui est cette enfant.

G : Sur un autre sujet, Maîtresse, pourquoi avoir insisté pour que je fasse appel à ce sinistre espion inefficace ? Il m'a coûté une fortune et a disparu sans prévenir.

MS : Ne t'occupe pas de ça, tu as eu bien assez d'or pour m'éviter tes pleurnicheries.

En voilà davantage (elle crache de son bec une bonne quinzaine de pépites d'or, avec un bruit de déglutissement effroyable). Et tu me garniras la cage de poisson d'ici 3 jours.

G : A vos ordres, Maîtresse. J'ai un délicieux dîner pour nous deux, si vous souhaitez rester.

MS : Pas ce soir, j'ai à faire, mais peut être la prochaine fois.

2 – Exploration de Banteay Srei

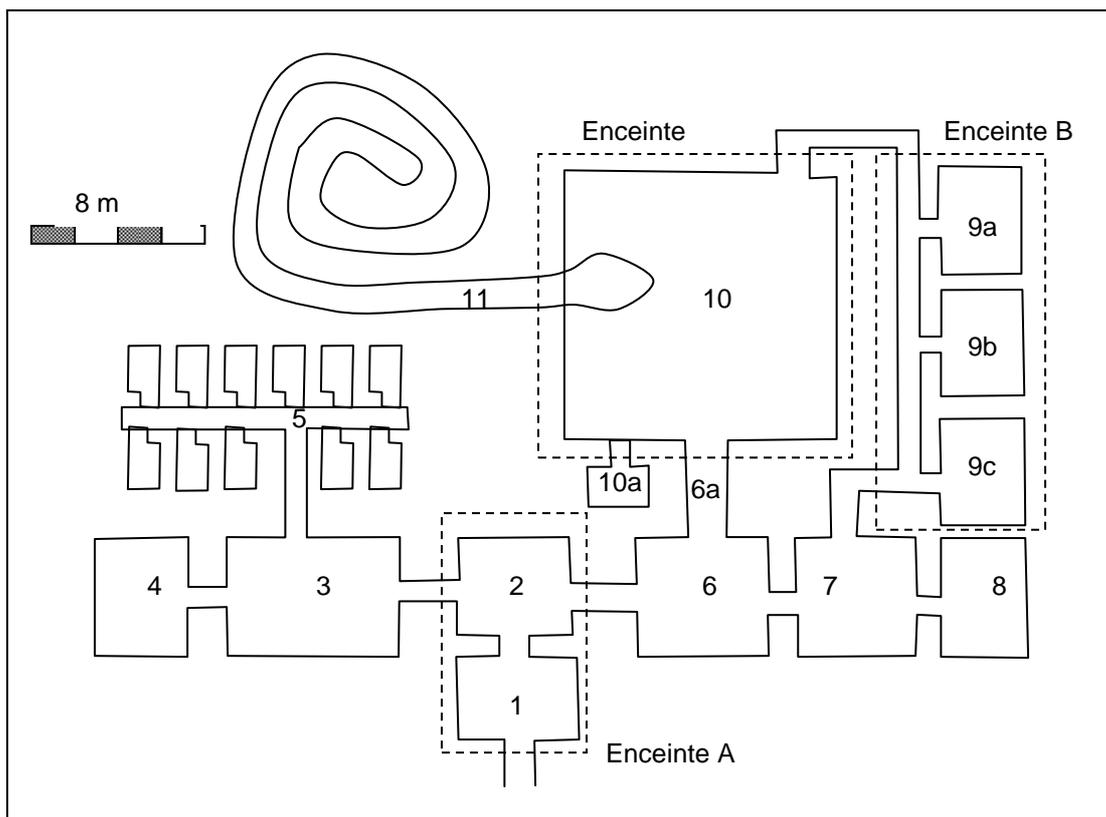
Ancien grand temple des déesses de la Terre généreuse, il a eu un destin particulier : recevoir les richesses minérales de Kumantara lorsqu'Asrélia, par tristesse, les en a retirées.

Le temple a été abandonné, condamné, et oublié. Des gardiennes y ont été ensevelies vivantes pour le protéger.

Plus récemment, MS en a trouvé une entrée et pille impunément les richesses, en se moquant des représailles.

Les PJs ont plusieurs façons de découvrir le temple :

- à partir de la carte antique de Kumantara trouvée sur le cadavre du castel
- en suivant le ptérodactyle MS après sa discussion avec Garinole
- en discutant de ruines anciennes avec des guides de jungle qui connaissent bien l'île (avant de développer les nouvelles plantations, des explorations ont été menées)



Aux alentours, des statues anciennes subsistent, cachées dans la jungle dense. C'est le seul signe qui indique la position de l'entrée du temple. Les premières marches sont ensevelies sous l'humus et les racines des grands arbres. Une lourde porte en pierre massive bloque l'entrée (pas de défenses magiques ici, juste une épreuve de force : 40 à battre pour 2 personnes, sauf si les PJ ont des équipements type baramine, pioche...)

Défenses magiques :

Enceinte A : Entrée

Sanctification + Commande fantôme 4

Enceinte B : quartier des prêtresses

Cacher richesses 3

Zone 6a : voir ci dessous

Enceinte C : Temple principal

Sauvegarde4+Cacher richesses

1- Entrée : escalier descendant au centre, 3 statues de démons de la terre menaçants de chaque côté (soit 6 gargouilles qui s'animent)

2 – Hall : Trois statues de la trinité généreuse (trois ages de la vie)

3- Pièce de vie (salle à manger , activités artisanales...)

4 – Cuisine : le conduit de cheminée débouche sur la falaise, et permet à MS de s'introduire dans le temple

5 – Cellules des moniales

6- Sarcophages disposés aux quatre coins de la pièce : ici sont ensevelies les gardiennes de la Vengeresse : 4 fantômes POU20, 18, 15,14. Elles auront sans doute attaqué auparavant, dans l'entrée, grâce aux défenses magiques

6a : couloir du fidèle : un sort de détecter ennemi déclenche un piège mécanique : de lourdes haches sont cachées dans les murs, montées sur des balanciers. Un non fidèle sera découpée par les va et vient de ces haches (1D3 attaques à 4D6, avec esquive ou sauter possible pour échapper à 1 attaque). Le réarmement est magique, et redonne de l'énergie au mécanisme.

7- Salle d'études

8 – Salle des miracles (lieu des lancements de sorts divins)

9 – 3 chambres des prêtresses

10- Temple principal : des bancs sont alignés face à un autel principal. Une gigantesque tête de serpent débouche d'un mur (utilisé comme chaire pour le prêche) Il s'agit en fait de l'extension du corps d'un serpent mythique qui était là avant le temple. Il est mort depuis bien longtemps, mais a conservé des propriétés magiques.

10 a : petite chapelle de prière

11 : Le Serpent :

Dans le fond de la chaire, on peut trouver un passage secret qui ouvre sur le corps du serpent. C'est ici que sont dissimulées toutes les anciennes richesses de Kumantara, mais elles sont invisibles (Cacher richesses ++), sauf pour une grande prêtresse d'Asrélia, et aussi MS, qui a dans sa jeunesse Jrustelienne appris à percer les secrets des cultes de la terre. Cependant, dans le haut, on peut voir que des niches ont été creusées dans les parois (coups de bec de ptérodactyle) mais qu'elles sont vides.

Les boucles du corps du serpent se poursuivent très longtemps, comme une spirale descendante. Après un temps indéterminé, on arrive dans une grotte plus large, totalement nue, où une vieille femme rabougrie, rougeaude, est assise à même le sol à compter ses pépites (elles apparaissent quand elle les saisit et disparaissent quand elle les pose). Il s'agit de l'aspect joueur d'Asrélia, qui est ravi de voir du monde.

Si les PJs lui demandent, elle pourra parler de la catastrophe où Kuman est mort en ces termes : « Ils sont terribles ceux d'en haut ! Ils sont venus avec le drakhen qui mange la terre ! Il a mangé, mangé tout son saoul sans que personne ne l'arrête, et après il y avait plus rien, plus rien ! et Kuman démembré à rejoint les cavernes de celle qui compte les vivants, ... et les richesses, ces bonnes et lourdes richesses me sont revenues. Héhé »

Elle propose aux PJs un jeu d'argent, où ils peuvent s'enrichir ou s'appauvrir. Si ils acceptent, ils doivent faire une mise. Elle disparaît ensuite temporairement, alors que des nagas (mi femme mi serpent , à 4 bras) sortent de la terre pour attaquer les PJs.

Queue	balayage	75%	arrière 2D6
Hache (x4)		75%/75%	D8+2+2D6
PV24	PA5	PM16 (+absorption)	
Effet actif : Absorption 3			

Si les PJs gagnent, ils doublent leur mise, sous forme de pépites d'or.

Si ils ont envie, ils peuvent recommencer. Dans ce cas, les adversaires seront plus costauds.

3- La monnaie de sa pièce

La visite de Galfine sera l'occasion pour Garinole de montrer l'avancement des travaux du fort et des plantations alentour. Le point d'orgue sera la cérémonie d'affranchissement, qui est en cours de préparation, avec festin public, danses, sonneries de trompettes...

Plusieurs solutions pour bouleverser cet ordre du jour :

- démasquer la vraie loyauté de Garinole envers MS, et non Galfine
- organiser une libération d'esclaves
- prévenir la reine serpent que des esclaves sont prélevés sur ses terres

Au final, selon la gravité des révélations, Garinole sera pris et exécuté, ou simplement levé de toute fonction et humilié. S'il parvient à s'en sortir, il sera retrouvé plus tard comme capitaine pirate (voir volet C)

La liaison entre MS et Garinole est complexe :

Dans un premier temps, au moment du début des travaux du fort, elle se rendit à Banteay srei et, passant à proximité, elle vit Garinole en chef des opérations et décida qu'il serait une bonne cible pour en faire son agent.

Elle entreprit alors de le séduire en l'approchant sous sa plus belle forme féminine, et en lui posant des questions énigmatiques. La liaison se poursuivit rapidement dans un lit, mais sans amour passionné. Cependant, au fur et à mesure, elle devint plus autoritaire et exigeante pour accorder ses faveurs et poser ses énigmes. Elle lui apprit aussi quelque sorcellerie.

Dans un deuxième temps, elle s'est mise à lui demander des services contre paiement en pépites. Au fur et à mesure de son illumination, il a accepté des choses de plus en plus terribles, jusqu'à remplir régulièrement la « cage » d'êtres intelligents, qui sont livrés en sacrifice aux dents de la mer ! De ce moment, Garinole comprit que leur relation se limitait à des intérêts communs, sans plus.

Aujourd'hui, la situation est un peu plus tendue compte tenu des derniers événements, mais Garinole se garde bien de paraître trop critique. Il a trop peur d'elle, et elle le paie très largement. Ils n'ont pour ainsi dire plus de relation sexuelle.

Scénario A.4. Les éléments se déchaînent

Synopsis :

Les PJs, avec ou contre les AA, vont être impliqués dans la quête héroïque lancée pour récupérer la relique d'AA aux tritons. Pour cela, ils vont plonger sous la mer et découvrir les ruines de Megacrates, l'ancienne capitale de Kumantara.

Buts :

Montrer que la relique d'AA est passée dans les mains des tritons
Faire intervenir le chaos dans le rituel, sous la forme de Sombrequin, et montrer que l'opposition des cultes amis le renforce.

Contexte :

Pour accomplir la quête de la victoire d'AA sur Lodril, Alzim doit trouver des alliés (AA est un culte marchand). Si les PJs ont choisi la coopération, ils sont les partenaires tout désignés. Si l'un d'eux vénère Lodril, il pourrait accepter d'organiser l'opposition crédible mais promise à la défaite. C'est aussi une façon de participer à une quête que de jouer les vaincus, et si les bénéficiaires sont moindres, ils existent néanmoins.

Sinon, Alzim se fera accompagner par les Kumanites, convaincus par Kimanda, ravis de pouvoir enlever du pouvoir à leurs rivaux. L'équipe est menée par Manillia, héroïne Kumanite. Dans ce cas, les PJs tenteront de s'opposer au succès d'AA.

A noter que Amadou N'Golo, prêtre de Lodril n'a eu que de vieilles légendes aux oreilles concernant un objet sur l'archipel conférant un pouvoir sur la lave. Il est persuadé que c'est une relique de Lodril et n'a pas pris le soin de le vérifier précisément par divination. Il y aura donc une prise de conscience nécessaire de son initié. Va-t-il essayer de nier l'histoire et le Grand Compromis en refusant que Argan Argar ait le pouvoir sur son Dieu, et par là même renforcer de nouveau le chaos ? MS s'est préparée à cette éventualité et elle bénéficie d'un autre agent, son apprenti, un maître forgeron de la cour, Syalh. Celui-ci viendra rencontrer le PJ en secret, et prétendra, grâce au pouvoir de la trembleuse, être capable de briser la chaîne. Si le Pj la lui remettait, il la remettrait à MS, qui le ferait effectivement, par les crocs de Sombrequin. Mais cela ne devrait être fait qu'après que tritons et trolls ne se soient affrontés (une belle trahison ?). Si le PJ harassait Syalh de questions, des incohérences apparaissent dans son discours (comment les femmes ont-elles bien voulu lui confier ce rôle ? Est-elle la prêtresse de la terre ? Sinon qui est sa prêtresse ? La reine est-elle au courant ? Quel sort ou matériel va-t-il utiliser ? Comment est-il au courant de la chaîne ?). Il répondrait de façon bien énigmatique revendiquant des « secrets de culte »...

Déroulement :

Ce scénario peut se jouer de deux façons.

En soutien au culte d'AA : les PJs vont d'abord participer à la quête héroïque de la victoire d'AA sur Lodril, puis vont remonter à l'autre extrémité de la Chaîne, dans Megacrates. Là, ils découvrent que les Malasps possèdent déjà la Chaîne, et qu'ils vont devoir les combattre pour rendre à AA sa relique. Le chaos y jouera alors le trouble-fête.

En opposition au culte d'AA : A Kangor, ils croisent le groupe d'AA épaulé par leur prêtre qui se révèle enfin, en train de chercher du soutien auprès de la reine Silaniha dans leur quête. Ils vont alors comprendre que le but de leur quête est de reprendre la Chaîne. Ils ont une dernière chance d'interagir avec le culte d'Argan Argar, soit pour les raisonner (en leur

expliquant que leur quête va semer le désordre source de chaos), soit pour proposer leur aide.

Dans le cas où les PJs autour de celui qui joue Lodril, décide de faire l'opposition, ils devront faire leurs plans, et se laisser battre mais cela doit être théâtral et plausible.

Dans les deux cas, ils devront ensuite prendre l'initiative d'intercepter les AA à Megacrates. Là, le final est identique.

0- Le jeu des alliances

Soutien : Les PJs sont contactés directement par Alzim, qui leur explique qu'il a besoin de leur aide pour réaliser un rituel important de leur Dieu. Avant d'obtenir leur accord, il préfère ne pas préciser davantage : ni quel est le principe de la quête (vaincre Lodril), ni quel est l'objectif (récupérer une relique). En échange, il leur promet un fort paiement, ou un service majeur qu'il est capable de réaliser (à la discrétion du MJ : faire voyager discrètement le groupe, dissimuler le groupe pendant une longue période, recommander les PJs à des amis du culte...).

Opposition : Les Pjs se trouvent à Kangor et prennent connaissance du projet d'AA par la demande de Kimanda, le prêtre.

1-Quête de la victoire sur Lodril

Principe de la quête menée par Alzim : par ses réseaux, AA rallie à lui tous les pouvoirs capables de s'opposer à Lodril le plus efficacement, en conjonction aux siens.

Attaques de Lodril	Défense d'AA
Déstabilisation (désordre) : Moquerie, provocation, trahison	Les liens sociaux du groupe sont plus forts, grâce aux bonnes relations et à l'argent (pouvoir AA)
Chaleur intense	Refroidi par élémentaire d'eau (amené par les alliés) ou démon du froid (culte allié Obscurité)
Eruption de lave	Puits sans fonds vers le monde inférieur (pouvoir de l'obscurité d'AA en invoquant Subere) par lequel la lave se déverse, inoffensive
Force brute	Contrée par l'esquive et la contre attaque rapide (amené par des alliés guerriers)

MS garde un œil sur le déroulement de cette quête, grâce à ses pouvoirs d'Erudit de l'Ambigu, et favorisera son succès si nécessaire, en utilisant un pouvoir chaotique de Sombrequin. Mais elle préfère rester en retrait tant que possible.

A la fin de la quête victorieuse, AA est censé enrouler une chaîne de plomb emmenée au début du rituel autour de Lodril vaincu pour l'asservir symboliquement, ce qui la transforme en relique : la « Chaîne d'Ombre ». Le problème est que ce pouvoir a été capté par les Erudits de l'Ambigu au 2nd Age et conservé depuis par les Malasps. Or il ne peut y avoir qu'une seule chaîne enchantée avec ce pouvoir majeur à un instant donné sur Glorantha, donc les deux dépositaires vont devoir s'affronter.

Au moment d'enrouler cette chaîne autour de Lodril vaincu, l'Ombre ne se concentre pas sur ses maillons pour la transformer, mais elle s'échappe le long de l'autre extrémité, qui s'allonge soudainement indéfiniment vers l'Océan. Le groupe va devoir remonter cette chaîne pour trouver les actuels propriétaires à l'autre extrémité et tenter de les vaincre.

2- Descente à Megacrates

Dans un premier temps, les PJs doivent se procurer un moyen de se respirer sous l'eau. A Kangor, une tiare magique de Celle Qui Possède permettrait (enchantée avec le sort de caverne d'Asrelia et d'extension 4) au groupe entier de s'y déplacer. Elle peut être louée si les PJs ont de bonnes relations avec Silaniha. En alternative, un sort de peau de vie prolongé (ou l'équivalent) peut faire l'affaire.

Ensuite, l'immersion proprement dite :

En version Opposition, les PJs suivront sans doute la route antique depuis la terre, qui disparaît temporairement au niveau du rivage, mais réapparaît à faible profondeur.

En version Soutien, les PJs suivent simplement le filin de la Chaîne d'Ombre, qui les guide jusqu'à la salle au trésor du palais de Megacrates.

Très vite, ils font face à une tranchée énorme, aux parois déchiquetées, d'une profondeur de plusieurs dizaines de mètres (en moyenne 30). Il s'agit d'une des cicatrices du passage du Dragon Mangeterre.

La traverser nécessite des jets d'escalade sur surface humide, rendus plus compliqués par l'obligation de rester groupés si ils utilisent la tiare. C'est plus simple si ils ont peau de vie.

Bientôt, une masse imposante sombre se dessine dans le flou du fond de l'océan : les restes de l'ancienne capitale Megacrates.

Tout autour, la vie marine est florissante : les poissons foisonnent, les végétaux sont abondants. Il devient plus facile de se dissimuler, et c'est tant mieux car des patrouilles de Malasps y font des rondes régulières.

En recherchant plus en détail, on peut découvrir des courants chauds venant des points de contact avec le sous-sol brûlant, ainsi que parfois, des projections de gaz.

Grâce au pouvoir de la Chaîne d'AA, les Malasps parviennent à maintenir le plus de contacts possibles entre la mer et le sous sol en fusion, source de fertilité, en évitant l'éruption volcanique.

En version Opposition, il est extrêmement difficile (Chercher -75%), mais pas impossible de découvrir le mince filin d'ombre qui passe de loin en loin à travers ces prairies sous marines, une extension de la Chaîne.

La ville n'est presque plus qu'un tas de ruines, le Dragon Mangeterre ayant ciblé précisément Megacrates dans sa besogne destructrice. On devine cependant à quel point la cité devait être magnifique au moment de sa splendeur (tours, tourelles ouvragées, sculptures, formes parfaites des structures,...). La basalte sombre est présent partout, rehaussé d'incrustations d'obsidienne. (Jet de connaissance des minéraux pour les identifier comme des roches volcaniques ; selon leur background, les PJs peuvent également y reconnaître le Palais de Verre Noir du Pays Saint, détruit depuis l'avènement du Pharaon)

Un très petit nombre de grands bâtiments a survécu au désastre, et conserve une certaine allure, trônant sur ce champ de ruines. Entre autres, l'ancien palais, dans lequel la salle au trésor gardée en permanence retient l'extrémité de la Chaîne d'Ombre.

Dans la version Opposition du scénario, les PJs peuvent se retrouver en position de faiblesse en combat (vs monstre marin ou patrouille Malasp), lorsque les chevaliers ludochs de la Sainte Moule interviennent (groupe de raiders sur les prairies fertiles ennemies) et les sauvent. Ils peuvent être recrutés par les Pjs pour les aider à contrecarrer la quête AA.

Dans la version Soutien du scénario, les PJs sont guidés vers le palais par la Chaîne, en faisant moult détours. Après avoir joué un moment à cache-cache avec les patrouilles, les PJs peuvent être surpris par les Malasps : dans ce cas, Alzim arrive à les convaincre qu'il est en train de chercher ce fameux temple perdu. Profiter de l'occasion pour montrer l'amitié

censée exister entre eux par leurs cultes (alors qu'un combat sanglant se prépare entre eux). C'est de cette duplicité que le Chaos se réglera un peu plus tard...

3- Combat fratricide

Pour l'emporter, Alzim et son groupe doivent combattre dans la salle au trésor contre les gardes Malasps et reprendre l'extrémité de la chaîne.

Il peut être aidé par les Ludochs mais en confrontation avec les PJs (scénario opposition), ou bien être soutenu par les PJs (scénario soutien)

Dans tous les cas, au moment critique du combat, le plafond du bâtiment est éventré, déchiré par des coups de boutoirs titanesques. Un immense requin bardé de tentacules s'invite dans la mêlée pour tenter de croquer les participants, en premier lieu Tritons Malasps et culte d'AA. Les PJs vont devoir choisir leurs actions avec attention : veulent ils tenter de limiter l'intervention du chaos ou tenter de faire gagner leur propre camp ?

En renfort malasp, un kraken est en train d'arriver, qui fera fuir Sombrequin et mettra fin à la séquence.

Plusieurs options pour la fin :

- Victoire Malasp (si chaîne gardée) => statut quo. La chaîne reste entre leurs mains
- Victoire AA (Si chaîne récupérée) => les Malasps n'ont plus de pouvoir sur la lave, et AA a retrouvé son pouvoir
- Si la chaîne est volée et remise aux cultes de la terre, la guerre larvée se transformerait en bataille rangée : les tritons comme les trolls prépareraient des attaques contre Kumanku.
- Si la chaîne est confiée à Syalh par un orgueilleux initié de Lodril, celui-ci la donnera à MS qui la ferait passer à Nichonplat. La chaîne serait destinée à être dévorée par Sombrequin. Ce serait une très grave entorse au Grand Compromis, un maillon du filet céderait, et le chaos ferait irruption dans l'archipel.
- Victoire Chaos (si l'opposition ténèbre-eau est forte (pas de solution pacifique), et que assez de malasps et de trolls sont dévorés) => points marqués pour MS sur son propre compteur d'apocalypse. Peut s'ajouter à un des cas précédents.

Même si toutes les issues sont ouvertes, pour mettre plus de piquant dans la suite des scénarios, il vaut mieux une combinaison de victoire Malasp et Chaos.

Pour le **groupe de héros Malasp**, voir le scénario « Arrivée à Afadjan » dans « Dernier quartier »

Voici les **mignons de Sombrequin** :

Arrivent en banc de 3D6

FOR 27, CON 19, TAI 27, INT 2, POU 3D6, DEX 13, mvt 10, PDV 23 (10/8/6), PA 5

Morsure 90%, 2D6 + 2D6 RA 6, les blessures sont inguérissables sauf par régénération coup de nageoire 50% 2D3 RA9, si esquivé ou échec morsure.

Sentir le sang 90%, sentir la vie 50% . Si le requin réussit un jet et repère un triton, il devient berserk et double ainsi ses chances de toucher ce triton.

Traits chaotiques : 2 aléatoires

Syalh, apprenti sorcier élémentariste terre

FOR 17, CON 16, TAI 16, INT 16, POU 17, DEX 13, CHA 12

PV 16, PM 17 + 60 + si a vampirisé ! PA 1, bonus dégâts + 1D6

Masse lourde en plomb enchanté RA 6, 130%, dégâts 1D10+2+ 1D6

Esquive 85%

Etrangler 75%

Pavois en cuivre enchanté 92%, PA 24 (42)

Hache de lancer RA 3 et 6 dégâts 1D6

Compétences notables : forge 98%, déplacement silencieux et se cacher 75%

Magie : sorts à 50% : venin, dominer/invoquer gnome, projeter ouïe, danse des pierres (fait s'élever des cailloux virevoltant qui infligent un malus de 5% à toutes compétences des gens dans le rayon d'action sauf si ils réussissent un jet d'INT x 3 pour chaque test), renforcer les dégâts, résistance aux sorts et aux esprits, vampiriser force. Intensité et durée à 50%

Possessions :

2 matrices de lien d'esprit d'intelligence 6 sur peau avec sorts de sorcellerie + soins 3

Matrice de lien de gnome 5 m3 (« rocher inébranlable »)

6 matrices de 10 PM

Masse lourde en plomb enchanté, pavois en cuivre enchanté avec enchantement d'armure de 6

Sorcellerie active : résistance aux sorts, aux esprits, renforcer les dégâts 6 + lancés par MS : télépathie (peut intervenir à distance en lui lançant vol par exemple)

Scénario B.1. Le village des irréductibles Filent pas Droit

Synopsis :

Les PJs enquêtent sur un village de rebelles de Tenenku, les Epuremeï, plutôt connus sous le nom de « Filent pas Droit », qui contestent l'autorité de la Reine Silaniha. Ils découvriront qu'un culte mystérieux s'y est développé sous l'impulsion de la Prêtresse Nichonplat.

Buts :

Découvrir qu'un culte se développe à Tenenku : Sombrequin, l'ennemi juré des Tritons
Sympathiser avec les « good guys » du village des File pas Droit
Relativiser l'influence et la légitimité du pouvoir de la Reine Serpent dans l'archipel.
Pour un PJ membre du culte de Lodril, recevoir la demande de quête conjointe avec les File pas droit.

Bonus : découvrir des indications sur le mentor de Nichonplat et la venue du culte de Lodril

Contexte :

Maîtresse Sharalinok a perverti une ambitieuse prêtresse de la Trembleuse (MG), Nichonplat, en lui donnant un moyen d'arriver à diriger son clan et même au-delà, grâce à l'installation d'un nouveau culte. Leur plan est de dénoncer les difficultés de la situation présente en accusant le système traditionnel (ie Silaniha et ses convois de riz qui n'arrivent pas) et les tritons, et de proposer une alternative : Sombrequin.

Au début, elle distribue la potion magique (contenant le sort « dévorer triton », un sort de magie divine à 2 points doublant les chances de toucher un triton, et rendant inguérissable les blessures causées, la chair étant digérée par Sombrequin. Seul un sort de régénération peut guérir de telles blessures). Puis elle élargira son influence. Elle a déjà convaincu File les foix, chef de guerre de la Vengeresse (BG), par le ton guerrier de ses propos.

Il ne restera plus qu'à mettre en scène le meurtre de Fédugras, pour prendre l'ascendant complet. Fédugras, la cheftaine est prêtresse de la trembleuse, mais son acolyte, « Pas sur moi » est toute jeune et faible, en pleine anorexie mentale, et devrait se révéler bien plus facile à manipuler pour la suite.

Nichonplat est aussi chargée de trouver un prêtre de lodril pour le convaincre de participer à une quête commune avec une prêtresse de la trembleuse. Ce serait une façon de réaliser la prophétie, mais son plan est d'organiser une trahison en pleine quête, opposant ainsi la terre et le feu. Elle va essayer de séduire un PJ en l'amenant à collaborer avec le culte de la trembleuse. En cas d'échec, elle fera appel directement à un prêtre de Lodril du continent.

Déroulement :

1- Goûter de la canne

Malinassa contacte les Pjs pour enquêter sur un village insoumis, et qui semble agressif. La Reine Serpent a eu connaissance du problème par son réseau d'informassssion, et lui a demandé de rassembler le maximum de détails. Il semblerait que ce village mériterait la canne, mais pas à sucre...

Logiquement, les PJs devraient commencer à enquêter dans la plantation de leur masarin, où ils ont déjà établi des contacts au scénario A1.

Certains planteurs sont des indigènes, non esclaves, qui y fournissent leur assistance. Ils pourront renvoyer les PJs vers Pankaydong, un village plus à l'Ouest, à l'embouchure du fleuve Oba-Nem de Tenenku, où des contacts ont été établis avec les Epuremeï, connus pour leur férocité au combat. Alternativement, ils peuvent obtenir cette même info au village de Kaliwok (voir scénario A1). Les PJs devraient se trouver une couverture pour expliquer la raison de leur venue.

A Pankaydong, les Pjs sont accueillis avec une grande réserve et une grande curiosité. Le village est relativement isolé, et ils ont très peu de contact avec les non Kumanites.

A la mention de la Reine Serpent, la chef Tavouley leur demande immédiatement si ils ont amené du riz. Dans le cas (probable) négatif, ils feront remarquer que comme d'habitude, ils sont oubliés par la Reine et qu'ils vont devoir se débrouiller seuls.

A ce moment, la délégation Epuremei, qui est au village depuis quelques jours, arrive en pirogue en ramenant du poisson. La délégation est menée par Nichonplat, accompagnée par plusieurs guerrières du Clan : « Lira » (Danstagueulira), « Lébra » (Tetdanslébra), « Tatè » (Tatèbroiera),... A leur arrivée, Tavouley les invite à se joindre à la discussion et à faire part de leur point de vue aux étrangers.

Nichonplat a eu vent de la présence du groupe de Pjs, soit par MS (par Garinole), soit suite à l'enquête qu'ils ont mené au scénario A1. Connaissant leur puissance, elle essaie de les impressionner favorablement et de discréditer Silaniha. Le discours se veut raisonné et séducteur, et contraste avec l'aspect antipathique et brutal des guerrières qui l'accompagnent, et qui jettent des regards suspicieux aux PJs masculins armés.

Points du discours de Nichonplat :

- la Reine Avide est assise sur ses trésors et oublie les populations éloignées soumises à la faim,

- la vraie richesse de la Terre ce sont ses habitants, pas les minéraux précieux,

- pour combattre la faim, il faut prendre la nourriture où elle se trouve : dans l'eau

- les esprits animaux nous aident à combattre les ennemis traditionnels, les tritons, pour réussir à leur voler le poisson (se fait passer pour une chaman de Grand-mère terre).

NB : pas de mention ici de la potion magique, ni de contrôle de requin, ni du nom même de Sombrequin

Tavouley écoute attentivement, mais elle est visiblement prise entre son désir de respecter les traditions (pas de pêche) et son souci de nourrir son clan.

Pour démontrer sa bonne volonté, Nichonplat invite les PJs dans son village, où ils pourront constater l'amélioration de niveau de subsistance, et donc valider leur nouvelle tradition.

En chemin, les PJs découvrent un peu mieux les guerrières Epuremei (amazones) : elles sont occupées à des tâches de reconnaissance et dissimulation et paraissent efficaces à un observateur avisé. Elles semblent redouter des attaques à tout moment. (le clan a lancé des raids sur plusieurs clans voisins moins compréhensifs que les Pankaydongs). Malgré ces circonstances, elles passent beaucoup de temps à se disputer pour des brouilles (ex : celle qui passe devant, celle qui a la plus belle natte, celle qui doit faire la cuisine...), et ce n'est pas rare qu'elles en finissent aux coups de poings.

Au cours du voyage, Lira va flasher sur un PJ (a priori plutôt non bourrin), et après une période où elle va ouvertement le regarder fixement de bas en haut, puis quelques claques sur les fesses, elle ira directement lui ordonner de la suivre à l'écart du campement. A ce moment, Lébra, jalouse par principe, viendra prendre le Pj par le bras pour l'arrêter, et contestera à Lira sa « prise ». S'en suit un échange de menaces qui commence à dégénérer

en bagarre. Voyant cela, Nichonplat impose un bras de fer pour les départager (personne n'a demandé quoi que ce soit au Pj) La gagnante partira avec sa prise dans le sous bois.

- ⇒ Si le PJ se laisse faire, tout va bien, il peut même passer un bon moment, et se fait une amie dans le clan (ainsi qu'une ennemie ...)
- ⇒ Si le PJ résiste, il faudra beaucoup de diplomatie au groupe pour convaincre Nichonplat d'arrêter sa guerrière. Pour elle, ce qui se passe est tout à fait conforme aux usages entre hommes et femmes. Mais c'est jouable, elle ne souhaite pas les froisser.

2- Un village en ébullition

Le village des Epuremei est lui aussi sur la côte, et au premier abord, ressemble aux autres, avec ses petites huttes carrées individuelles des femmes, et sa hutte commune pour les hommes. La cheftaine obèse Fédugras occupe la grande hutte centrale.

Les PJs seront présentés devant les membres du conseil, qui poseront des questions sur leurs identités, leurs dieux et leurs buts. Seule File les Foix laissera échapper un commentaire vraiment désagréable envers un costaud du groupe, avant de se taire (un jet de perception/conn des hommes permet de détecter un échange de regards avec Nichonplat). Si ce costaud est de Lodril ou d'un culte du feu, ce commentaire serait du genre « Avec un crétin pareil, faudra tout faire moi-même ». Nichonplat proposera que les PJs participent à une pêche pour mieux comprendre les nouveaux usages du clan.

A ce propos, la sage-femme Tiremoidlà rappelle qu'aller sur l'océan est une grande prise de risque, et qu'elle ne met pas au monde tous ces enfants de la Terre pour qu'ils meurent dans l'océan. (En réalité, elle redoute l'influence grandissante du culte du Requin et de Nichonplat, mais ne la critique pas directement)

En guise de bienvenue, Fédugras organisera des danses claniques le soir, ou les guerrières simulent des combats au son des tambours et des chants des hommes.

En attendant la pêche, les PJs vont pouvoir récolter des informations dans le village. Certains points sont publics, d'autres restent connus d'une minorité.

La face visible du village :

- une quinzaine de barques sont posées sur le sable, prêtes à être mises à l'eau. Quantité considérable pour des Kumanites
- des cours de natation sont donnés régulièrement (sous les moqueries des vieilles) ainsi que de maniement du filet. L'instructeur est manifestement un pirate (vient de leur base sur la face Nord de Tenenku). Sotan s'est vu promettre par MS de récupérer une relique de Tsankth, aux mains du capitaine Terreur, en échange de son aide.

Sotan Okabe, acolyte de Tsankthth, vormaini de 39 ans

FOR 16, CON 13, TAI 13, INT 15, POU 16, DEX 16, APP 8

PV : 22, PM 16 + 20, PA 1 (cuir souple) + casque et cuirasse d'écaille (6)+ 1D6 par loc (enchantelements)

Cimeterre 120%/90%, RA 6 (5) dégâts 1D6 +2

Main gauche 95%/110% RA 7 (6) ou +3, dégâts 1D4+2, PA 10

Esquive 120%, arc long 85%

Navigation 80%, canoter 95%, nager 93%, sauter 91%, scruter 95%

Magie spirituelle : Vivelame 7, disruption, soins 3, coordination 4

Magie divine : sorts de prêtre et divers enchantements, marcher sur l'eau x 2, lame vivante 1, stopper navire 1, bouclier 1, lame de vérité 1

Possessions :

Cimeterre, main gauche en mercure enchanté

7 enchantements d'armure,
2 matrices de 10 PM sur peau
2 enchantements de vie
1 enchantement de lien esprit de peur POU 18 (en forme de barracuda) sur peau
Matrice de lien d'ondine 5 m3 sur bouteille de rhum (« ivresse des profondeurs »)
1 bague de protéus (autorise transformation en raie manta), butin après meurtre d'une princesse Malasp (objet reconnaissable par un noble Malasp)
1 potion de dévorer triton
Matrice de Grande parade sur boucle de ceinturon (cadeau des Filent pas droit en échange de son enseignement).

- les gens sont globalement en bonne santé et mieux nourris que la moyenne des clans sur Tenenku, mais certains sont mutilés

- séances d'endoctrinement de Nichonplat, contre la Reine Avide égoïste et les Tritons malfaisants. Les esprits des animaux y compris marins sont les nouveaux alliés pour les vaincre. Ils fournissent la potion magique.

- La barde du village « Fermlà » est très isolée.

La face cachée du village

- l'autel de la trembleuse a été déplacé à proximité de l'océan Sous les offrandes classiques de nourritures et de fleurs, il est couvert de sang séché...

- Les sacrifices d'animaux sont courants, mais le protocole a changé : le sang est vidé sur l'autel pour que la terre l'absorbe (tradition de la Trembleuse), puis le corps est jeté à la mer (pour Sombrequin). Des sacrifices de créatures intelligentes ont eu lieu : certains adversaires de clans rivaux, et surtout des tritons. (jet de chercher pour trouver des restes compromettants).

-Si les Pjs traînent trop près de l'autel, une **énorme hydre chaotique** à 12 têtes sort de la jungle et attaque
FOR 24, CON 18, TAI 30, INT 2, POU 18, DEX 24
PV 24 ((8/15/2), PA 6 + 9 (15 au total)
Morsure 46% RA 5 (x 12 !), dégâts 1D6 + 2D6 + poison VIR 18 + acide VIR 9
Traits chaotiques : régénère 3 PDV/rd/loc, toutes les caractéristiques au maximum, peau très dure 15, explose après sa mort,
1 tête crache du feu (3D10 4 fois / j)
1 tête crache de l'acide (2D10 3 fois / j)
1 tête dévore la magie : absorbe 4 points de magie déjà lancée ou en cours de lancement et le rajoute aux PM de l'hydre
1 tête a un œil d'émeraude valeur 700 sous
1 tête a une haleine vraiment horrible (5 x CON ou inconscience)
1 tête a une apparence hypnotique (5 x INT ou immobilité)
Nichonplat se servira de cet élément pour la propagande, expliquant que l'hydre représente la perfidie de la reine Serpent.

- Si elle est abordée seule, Tiremoidlà partagera ses inquiétudes sur les dérives. Elle n'a pas de preuve que les nouveaux esprits soient foncièrement mauvais, mais elle sent que tout cela n'amènera rien de bon. Les traditions ne doivent pas être bafouées. Elle prie les PJs de faire leur possible pour limiter ces changements si ils en ont le pouvoir. Elle peut citer plusieurs guerrières qui sont les plus réceptrices à ces nouvelles idées.

- Nichonplat fait des prêches plus poussés en comité restreint, ou elle évoque le pouvoir de la faim, qui aiguise toutes les capacités et permet de se transcender, encourage les auto-mutilations (doigt, oreille, sein...) pour démontrer sa force de volonté. Elle a même convaincu 3 guerrières d'accomplir le « rituel de communion avec son requin intérieur », qui consiste à donner sa main gauche à manger à un requin, pour pouvoir ensuite le « contrôler depuis l'intérieur ». Sacrifice de 2 points de POU et de sa main pour contrôler et invoquer ce même requin de façon réutilisable.

- Fermlà a composé une « belle » chanson « l'aigle rouge » (ironie sur Barbara), qui peut évoquer la venue fréquente de MS.

En fouillant la hutte de Nichonplat :

- chaudron magique donné par MS (décuple la capacité de production de potions), avec des runes de fertilité (relique du deuxième âge trouvé par MS à Banteay Srei). Ainsi, avec ses 2 sorts Dévorer triton, Nichon plat peut enchanter 20 doses de potion !

- traduction sur parchemin de cuir sombre en langue de la terre du cycle des éléments primordiaux (donné par MS) => voir « Les Dieux de Glorantha » (Attention : MS n'a rien dit à Nichonplat de son projet de pervertir ce cycle)

- Optionnel : enterré (jet de chercher à - 50) : Un coffre en bois, dont les parois semblent froides (contient la chaîne d'ombre, que Nichon plat compte donner à dévorer à Sombrequin lors de la quête avec les lodriliens). La serrure est piégée avec un dard empoisonné, et il y a un serpent dans le coffre.

3- L'alliance terre-feu ?

Lors de conseils du village et des veillées, Nichonplat va amener le PJ de Lodril à bien s'entendre avec le culte de la trembleuse. Quoiqu'inspirant la méfiance (Poralku), ce culte n'a rien de méchant. Initialement, son but était de trouver des richesses enfouies en secouant la terre (pierres précieuses). On appelle la trembleuse « celle qui déterre ». Mais depuis la malédiction, les sorts lancés à l'aveugle n'ont plus jamais ramené de richesses. Mais les kumanites étant très traditionalistes, ils ont conservé leur attachement à ce culte, en faisant l'amalgame trembleuse-pierres précieuses-richesse-noblesse. Ainsi, les cheftaines des villages et quelques nobles appartiennent parfois à ce culte plutôt qu'à celui de « Celle qui possède ». Malheureusement, ses initiés n'ayant rien trouvé de nouveaux depuis des siècles, nombreux sont ceux qui dénoncent ce culte purement social, et n'hésitent pas à remettre en question ses prêtres. Cette attitude conduit ceux-ci en représailles à adopter des positions parfois impopulaires et à s'affirmer par la force. Beaucoup de ses initiés « craquent » nerveusement et développent des troubles de la personnalité.

Nichonplat va parfaitement profiter de cette situation. Elle veut se débarrasser de la cheftaine actuelle, impopulaire mais trop intelligente pour suivre le chaos, et manipuler la jeune acolyte, naïve et déconsidérée.

Elle va tout faire pour créer une confiance entre le culte et le PJ de Lodril. Ceci dans le but d'initier une quête en commun à Lodril et « Celle qui déterre », pour lever la malédiction. Les PJs auront peut-être oublié que « cela doit être le fait d'un étranger » et que donc le pilotage de la quête par des locaux n'est pas souhaitable. Le but réel de Nichonplat est d'organiser une horrible trahison réciproque suscitant la colère de Lodril et de la trembleuse, opposant les cultes du feu et de la terre. Ceci sera l'objet d'un scénario ultérieur (B4).

Pour l'instant, il faudra mettre en place des séquences où Nichon plat met tout en œuvre pour rendre le PJ lodrilien sympathique aux yeux de Fais du Gras et de son acolyte. Elle s'emploiera à faire savoir partout que cette alliance est bien réelle (enverra des messagers à tous les clans voisins pour dire que quelque chose va être tenté pour lever la malédiction grâce à l'alliance avec Lodril).

4- La pêche à la grosse

La partie de pêche à laquelle les PJs vont participer n'est pas vraiment ce qu'on appelle une pêche traditionnelle. Il s'agit en fait d'une attaque des Malasps à partir des embarcations des Filent pas droit, en buvant la potion magique. A cette occasion, Nichonplat a prémédité un accident tragique pour Fédugras.

En préparation, on demandera à tous les participants un jeûne d'une journée, pour se purifier et se fortifier, avant d'affronter les périls de la mer.

Nichonplat profite de cette préparation pour mettre en difficulté Fédugras, qui va essayer de tricher et de manger quelque chose malgré l'interdiction. Nichonplat, qui a des yeux et des oreilles très proches de Fédugras, sera prévenue et surgira à l'improviste en la prenant en flagrant délit. Elle lui fera alors un sermon qui sera entendu par suffisamment de proches pour être transmis à tout le village par rumeurs : « Tu ne peux pas déroger à la règle de purification, non seulement tu es un mauvais exemple pour les guerrières, mais en plus tu vas enrager les esprits contre toi ! »

Cette stratégie remplit 3 objectifs : mettre en cause son autorité, trouver une cause à l'accident à venir, et aussi l'affaiblir physiquement pour faciliter son décès

Avant de prendre les barques, chacun aura droit à une dose de potion, qui accroît la puissance face aux tritons, et, à cause du jeûne, met dans un état semi frénétique (réussir POUx4 quand on voit le sang de l'ennemi pour se retenir de le manger !).

Bien vite, la rencontre a lieu avec les tritons, fort surpris d'être attaqués sur leur bassin ! Des requins se régalaient des blessés (mignons de Sombrequin). Au cours de cette échauffourée, l'avatar de Sombrequin passera sous la barque de Fédugras, la renversera, et tentera ensuite de la croquer. Aux PJs de tenter de la sauver ou non ! File les fois sera malheureusement fortement occupée avec les tritons à ce moment là... Si Fais du gras meurt, ce qui est très probable, c'est la pauvre Pas sur moi qui deviendra cheftaine, aussitôt haïe et méprisée par le reste de la tribu. Le véritable pouvoir sera aux mains de Nichonplat et File les fois.

Scénario B2 : Serpents et dragons

Synopsis :

Nos PJs sont de retour à Kangor, car à ce stade, ils pensent avoir suffisamment d'arguments pour convaincre la reine qu'un complot chaotique se trame. Mais ils n'ont pour preuve que leur bonne foi. Bonne foi que la reine n'accorde qu'à ceux qui oeuvrent pour lever la malédiction. Or pour l'instant, d'autres semblent plus progresser qu'eux. Les Kraloris entendent bâtir des ponts immenses entre les îles, à l'instar de ce qui est fait sur Kraloréa. Mais pour cela, il faut réveiller le Dragon Mange Terre. Qu'est il ce dragon ? Une bête terrifiante ? Non, car depuis l'âge des Dieux, Ouroboros a compris que la division était plus forte que l'unité. Ainsi, le dragon Mange Terre n'est que l'image mystique d'une armée de serfs suant dans les carrières pour bâtir les ponts. Servage, grands travaux, voilà de quoi décimer la moitié des hommes de l'archipel dans un projet aussi titanesque qu'insensé. Le principal écueil, pour la délégation, est le temps. En effet, des concurrents proposent des solutions alternatives magiques, qui devraient donner des fruits beaucoup plus vite. Pourtant, les fils du ciel ne peuvent échouer, alors les bonnes vieilles méthodes des triades seront remises au goût du jour pour ralentir les concurrents. L'émissaire impérial s'est allié avec les pirates de Tsankth, basés à Tenenku pour saboter les autres projets. Il a également recours à l'assassinat. Il planifie une mise en scène pour faire porter le chapeau aux lunars. Il y a cependant un défaut à son plan : Sa fille adorée connaît les méthodes de son père. Elle ne peut pas le désavouer en publique, mais la nuit, elle met un costume de Ninja et elle tente de voler son propre père, pour éviter que l'argent de l'empire ne serve à la corruption. Elle donne alors cet argent aux victimes de son père. Un PJ, proche de la Voie de la Maîtrise Immanente, va être contacté par maître Baô Fu pour enquêter sur ces vols. Le vieux moine en sait certainement beaucoup, mais sa sagesse l'empêche de le dire. Secrètement, il espère que le jeune démasquera sans heurts la fille de l'émissaire, saura sauver son honneur, la conjurera de cesser ses activités illégales, en lui suggérant d'autres moyens d'action. Tel est la véritable mission pour un jeune moineillon : sagesse, discrétion, diplomatie...

1- De prison en prison

Si les PJs ont donné la chaîne d'ombre à Syalh, il est possible qu'ils aient décidé d'aller retrouver le culte d'Argan Argar à Nikosdros, pour leur expliquer qu'ils pensent avoir été manipulés et qu'ils ont besoin de leur aide pour réparer cette bêtise avant que le chaos ne triomphe. Si ils font cela, l'accueil sera glacial à Nikosdros, ils seront jetés dans la prison du grand temple, enchaînés et même un peu torturés (rune de chaleur scarifiée à la lame brûlante sur la poitrine du PJ de Lodril. Lobre de l'oreille coupée pour signifier qu'ils n'ont pas su écouter... Le prêtre d'Argan Argar refusera de croire leurs paroles, même arrachées sous la torture. Un scribe prend note de tout ce qu'ils disent. C'est un initié du bouffon infiltré : Tartuhl. Pour le culte d'Argan Argar, c'est un membre laïc, comme il y en a tant dans ce grand temple. Profitant de la journée, Tartuhl va « libérer le feu » en mystifiant les Pjs. Il va leur faire croire qu'ils vont être mis à mort le lendemain. Il va les aider à fuir ; en échange, il veut les accompagner à Kumanku, car il a la solution ! Son attitude doit être très mystérieuse, et il va chercher à laisser entendre qu'il est un serviteur d'Arachné Solara. En fait, il veut devenir héros du Bouffon, et après avoir libéré notre PJ de Lodril (ce qui pour lui a valeur de quête héroïque), il va mystifier toute l'archipel (voir scénario « La Toile à Poil »). Après leur fuite, Kimanda va réfléchir, et changer d'avis. Estimant qu'il n'a pas grand-chose à perdre, sauf sa misérable vie, il va repartir pour l'archipel pour accepter la proposition des PJs.

En arrivant à Kangor, avec Tartuhl, les PJs sont de nouveau jetés en prison. Tartuhl, en guise de cadeau pour la Reine, « offre ces fugitifs à sa justice ». Cette fois, par les soldats de la reine. Ils étaient interdits de séjour. Ils sont accusés en outre de pillage de grand

temple et de kidnapping du forgeron royal Syalh. En effet, MS a commis de nombreux vols à Banteay Srei (le chaudron...). Syalh a disparu sans donner signe de vie. La reine pense que ce sont eux les responsables. Ils vont être traduits en procès. Défendus par Mannilia, héroïne de Celle qui vient de Naître et accusés par Karlina, du culte de la vengeresse. Malinassa restera cachée pendant le procès, espérant qu'ils arriveront à se disculper sans avoir recours à elle. Ce procès sera l'occasion aussi de montrer que les hommes de l'archipel sont jugés trop insignifiants pour avoir un culte : Le perso de Lodril pourrait en faire des fidèles pour un grand temple s'il réussit à sauver l'archipel. Après moult débats, les PJs seront assignés à résidence à Kangor, le temps que l'enquête royale soit menée à son terme.

2- Escapade nocturne :

La délégation naine est la première à recevoir l'accord de la reine serpent pour son projet. Finalement, il s'agit de creuser un gigantesque tunnel entre les îles de l'archipel. Pour cela, les nains vont devoir déjà procéder à des sondages pour identifier les meilleurs trajets (en suivant les crêtes sous-marines). Après, avec l'aide de puissants gnomes et d'équipes de mineurs venus de Slon, ils s'engagent à terminer en 2 saisons. Ils demandent en contrepartie l'exclusivité de l'exploitation des ressources minières des sous-sols (une fois la malédiction levée), pendant 1000 ans. La reine trouve cet arrangement acceptable car elle n'a pas d'argent à avancer. Les nains de Slon sont en petite délégation. Dans un premier temps, ils ont négocié avec l'alliance marchande fonritienne pour l'usage d'un navire-sonde. Mais ils vont déplorer des attaques de pirates. Ils vont alors employer un mercenaire nain fissuré réputé : Moustache ! L'émissaire Zu, dont le projet ne peut rivaliser, s'est allié aux pirates. c'est lui qui commande les attaques contre les nains. Sa fille va entrer en scène la nuit en faisant capoter les paiements.

Le Pj proche de la Maîtrise Immanente est contacté par Baô Fu pour enquêter sur ces vols. Ce dernier restera très évasif : « de petites quantités d'argent, contenu dans des cassettes spéciales, ont été dérobées. L'émissaire pense que cela va se reproduire. Il ne souhaite pas pour l'instant porter plainte car cela jetterait aussi le discrédit sur la délégation »

Les PJs vont enquêter. Tous les moyens sont à envisager. Il doit y avoir une scène à la Tigre et Dragon, avec une course poursuite sur les toits de Kangor entre Mlle. Zu en Ninja et le PJ. Si elle est neutralisée, le PJ découvrira que c'est une femme, et il verra sa beauté et sa jeunesse. Selon ce que dira le PJ, elle expliquera son geste. A lui de voir comment réagir. Un jet de perception réussit permettra de distinguer dans le ciel une forme ailée devant l'image de la lune (Baô Fu volant grâce à ses ailes de dragon garde un œil sur la scène pour éviter tout débordement). Si le PJ parvient à sauver l'honneur de la fille de l'émissaire, tout en inventant d'autres moyens d'action légaux pour empêcher que son père ne parvienne à ses fins, c'est gagné. Le plus simple serait de convaincre Liao Zu de se faire inviter par les nains sur le bateau-sonde. Ainsi, le père comprendrait qu'on se doute de ses manigances, et ne voudrait pas mettre sa fille en danger. La jeune fille pourrait bien tomber amoureuse du moinillon. Un amour platonique (les moines font veux de chasteté) ? Une romance sans lendemain ? Si le moine rompt ses vœux, cela pourrait le conduire à l'illumination. Si ce jeune homme fait preuve de tact et respecte la jouvencelle, elle lui montrera quelques trucs de ninja, l'entraînant aux manœuvres des guerriers de l'ombre. Si les Pjs proposent de protéger les nains qui effectuent les sondages, ils seront probablement victimes d'une attaque de pirates

Si la mission est un succès, Baô Fu acceptera le jeune disciple comme étudiant, et si c'est un succès total, Liao Zu demandera au tatoueur de son père de lui faire le même tatouage de dragon (de couleur différente), conférant une armure de dragon.

Mlle Liao Zu, initiée de Godunya, 21 ans, préposée aux arts.
FOR 14, CON 14, TAI 10, INT 16, POU 15, DEX 17, APP 16
PA : 1, PV : 12, bonus dégâts + 1D4, PM : 15 + 50, mvt 3

Combat :

Tegaki (Griffe Ninja) : 95% main droite, 91% main gauche RA 7 et 10, dégât 1D3 + 2

Ashiko (griffe de pied) : 86%, RA 7, dégâts 1D6+2

+ art martial offensif 91% (double dégâts de l'arme)

Esquive 110%

Art martial défensif (désarme et/ou projette à terre et/ou améliore l'esquive) 94%

Parade au Jitte (dague main gauche non tranchante, brise arme tranchante) 92% PA 12

Ninjatô (Cimeterre) 90% RA 6 dégât 1D6+2

Kusarigama (faucille reliée à chaîne), RA 2, dégâts 1D6 (+1 par round où elle tourne max +3) + sur un spécial empêtre 2 localisations contiguës à FOR 20 + toute personne qui rentre dans sa zone d'action doit réussir une esquive (round complet) ou se retrouver automatiquement empêtrée.

Shuriken 92% RA 2, dégât 1D3 + 1 (+ ½ bonus au dégât)

Fukumibari (fléchettes lancées avec la bouche) 70%, RA 2, dégâts 1D3 (pas de bonus au dégât)

Compétences : lancer 95%, sauter 105%, nager 85%, baratin 94%, alchimie 60%, escalade 104% (+10 grâce aux ashiko), préparer fumigène 70%, préparer venin de lame 60%, préparer gaz de sommeil 80%, jouer de la harpe 92%, chanter 85%, éloquence 87%, diverses langues...

Magie : peut sacrifier du POU pour obtenir l'effet de n'importe quelle concentration. Du fait de son travail de fonctionnaire, bénéficie de 10 points gratuits par an (grâce à cela, peut par exemple courir sur un plafond...)

Sorts de sorcellerie actifs : toutes résistances niveau 8, renforcer les dégâts 8 sur cimeterre, Tegaki main droite, Ashiko, Kusarigama et Fukumibari. Vision mystique 5, peau de vie 2

Possessions :

Venin de lame POT 12 x 3

Œuf évidés avec fumigène POT 14 (-70% pour scruter et attaques) x 6

Fiole de gaz de sommeil POT 16 x 2

Fiole de soins 6 x 4

Fiole d'antidote de venin de lame POT 12 x 1

Makibishi (clous pour éviter la poursuite) 2 poignées

Grappin, armes, armure de cuir

Peinture de dragon sur son corps qui absorbe les points de dégâts contre les PM

Matrices de points de magie tatouées : 50 points

Scénario B3 : La toile à poil

Synopsis

Les PJs sont confrontés à Tartulh, ce mystérieux aventurier récupéré au temple d'Argan Argar. Il fait preuve d'un culot incroyable, coupant l'herbe sous les pieds des PJs : il parle de paix, de réconciliation entre les peuples, et laisse entendre à qui veut bien y croire qu'il va construire une « toile d'amitié » entre les îles. Il va convaincre la Reine de lui donner sa chance de lever la malédiction. En fait tout cela ne sera qu'une vaste bouffonnerie, dans laquelle il compromettra les Pj.

Buts

C'est un scénario optionnel, n'apportant rien à l'histoire, sinon encore plus de confusion et retirant encore de la crédibilité aux PJs quand ils vont tenter de retrouver la confiance de la reine pour leurs propres projets. Donc, si les PJs découvrent la supercherie, c'est gagné et passer au scénario suivant.

Ils auront appris que seuls eux dans ce monde de conflit peuvent parler de paix sérieusement, et que si quelqu'un d'autre le fait, il faut se méfier d'une machination chaotique ou d'une mystification. Ils ont une place à revendiquer !

Contexte

Tartulh propose à la reine de tisser des liens d'amitié entre les peuples. Ces liens feraient appel à la magie de la tisseuse, et après un rituel magique, devraient se matérialiser sous forme d'une grande toile d'araignée couvrant tout l'archipel. Il n'y aurait plus qu'à marcher sur les fils pour lever la prophétie. En échange, il demande 10000 sous, correspondant d'après lui aux frais « consommables du rituel ». Conformément à ce qui avait été convenu en libérant les Pjs du temple d'Argan Argar, il va leur demander de l'aide pour son rituel. En effet, il a besoin d'une escorte car il veut se rendre dans un lieu maudit sur Tenenku. Il s'agit d'une vallée, anciennement « vallée de la Guérison », qui a connu la colère de la Vengeresse suite à un blasphème. Lorsque la Vengeresse a massacré les habitants de la vallée, le sang coulait à flot et emplissait le fond de la vallée. Eurmal, le Bouffon, a alors transformé le sang en bière, et la déesse ivre de rage puis d'alcool a fini par s'assoupir, permettant à quelques guérisseurs de fuir et d'aller plus tard fonder le temple de Banteay Srei à l'autre bout du continent. Après l'âge des dieux, les kumanites ont dressé un temple à la terre sombre, faisant des offrandes à la déesse chtonienne, pour calmer sa fureur. Mais depuis que les peuples des mers ont envahi l'archipel, ce temple est tombé à l'abandon, comme Banteay Srei, et la colère se réveille.

Déroulement

1- Le bouc émissaire

Tartulh propose son plan à la Reine. Il lui faut des indications sur la localisation de l'antique temple de la terre sombre, le concours des PJs et d'une petite troupe de soldats royaux, menée par l'héroïne de Celle qui Vient de Naître, Mannillia. Les Pjs grâce aux cartes sont en mesure de situer grossièrement la localisation du temple de la terre sombre. Leur expérience dans l'exploration des ruines de la terre leur donne une longueur d'avance. La reine acceptera de lever leur confinement à Kangor à la condition qu'ils ne quittent pas Tartulh, ne fassent qu'un aller-retour à Tenenku, et travaillent gratuitement sans faire de pillage. Si les Pjs cherchent à se renseigner sur le site du temple ou son histoire auprès de Malinassa, elle refusera de parler, et proposera d'aller rencontrer Karlina, la prêtresse de Celle qui Venge.

C'est elle qui fut le procureur au procès des PJs, et elle n'a pas un à priori favorable sur eux. Un succès spécial d'éloquence pourrait néanmoins la conduire à parler de la légende de Babeester Gor et d'Euralmal. Tartulh se montrera si convainquant que MS elle aussi va tomber dans le panneau et, après avoir été informée par la vieille Vishnaia, va ordonner à Syalh de revenir l'assassiner (aspect bouc émissaire). Aux Pjs de déjouer la tentative. Cela va les disculper du kidnapping, mais Tartulh en rajoutera des tartines pour apitoyer les gens sur « ce saint homme ».

2- La grande hallucination

Tartulh va ouvrir la quête en organisant une grande fête de l'harmonie, prétexte à une beuverie incroyable. Officiellement, il s'agit d'une fête en l'honneur des enfants, sois disant espoirs d'un futur paisible. Chaque habitant de Kangor devra cuisiner des gâteaux et tout devra être mangé avant que les souris ne s'en chargent (aspect glouton). Il aura pris le soin de verser des vomitifs, laxatifs et hallucinogènes dans la boisson (aspect farceur). Il va profiter de la confusion générale pour assassiner la vieille Vishnaia et laisser bien apparent des preuves de ses arrangements avec MS (aspect assassin). Mais outre la vengeance contre MS, il a volé un objet dont elle avait la garde et qui lui permet d'éviter toutes les défenses des temples de la terre, et lui confère des pouvoirs de terre importants. Il s'agit d'une ceinture magique (aspect voleur). Il ne la portera qu'après le départ, prétextant que la reine la lui a confié de son plein gré si interrogé. Ebranlés par l'assassinat de la vieille Vishnaia, Silaniha ne prêtera pas attention à la disparition de la ceinture pendant quelques jours. Les Pjs qui ne doivent théoriquement pas quitter Tartulh pourront avoir des doutes sur son occupation pendant ces heures troubles...

3- L'ambassade grand grotesque

Remis de cette soirée de fous, il va tenter, avec l'aide des Pjs de convaincre la reine qu'il faut faire la paix, au moins avec les plus cool des tritons, les Ludoch. Les Pjs devraient escorter une ambassade composée de Mannilia, Karlina et Malinassa auprès des Ludoch. Le but de Tartulh est d'humilier chaque partie en les entendant s'excuser les uns les autres. Lorsque la bouffonnerie sera révélée, chaque partie réagira en regrettant amèrement ces paroles, ce qui fera faire un grand pas en arrière à la cause pacifique (aspect destructeur).

3- La vallée de la colère

Les Pjs vont retrouver la vallée anciennement de la Guérison. La colère de la vengeresse est palpable. Il y a des nappes de brouillard lugubres, des fantômes errants mais pour la plupart non agressifs, la terre est craquelée, aride. Les Pjs vont être attaqués par des manticores innombrables. La bataille peut sembler perdue, mais il va sauver le groupe en révélant que les manticores sont effrayées par leur propre sang. Aux Pjs de s'en barbouiller et de faire peur aux monstres (aspect épouvantail). Au bout de la vallée, se dresse l'entrée monumentale d'un temple essentiellement souterrain « Kampfaeng Srei ». Deux haches croisées en guise de fronton mettent en garde les pilleurs éventuels.

4- La cérémonie de mes fesses

Tartulh va demander à entrer seul avec Manillia dans le temple, expliquant que sa cérémonie mystique doit se tenir en grand secret. Si les Pjs protestent, il va demander aux gardes de faire un cordon pour tenir les Pjs à l'écart. En fait de cérémonie, il va abuser de Mannilia, la déflorant sur l'autel. Ce n'est pas un viol, mais il utilisera le charisme du bouffon (aspect séducteur), mentant effrontément à la jeune et naïve héroïne sur le caractère sacré de cette fornication (aspect menteur). La conséquence pour la jeune fille en sera la perte immédiate de ses pouvoirs, n'étant plus vierge, elle sera excommuniée du culte de Celle qui Vient de Naître, et devra se diriger vers un autre culte de la terre. Les Pjs vont entendre les râles de plaisir venant du temple. Ils vont probablement chercher à intervenir en forçant le cordon de gardes, mais au dernier moment, ils entendront un grand rire et verront un éléphant rose volant (aspect polymorphe) sortir du temple, et tous rigoleront de cette bonne blague (aspect amuseur). C'est là Tartulh devenu héros du Bouffon, qui fuit l'archipel. Ce

nouveau blasphème en plein dans son antique temple dépasse les bornes pour la Vengeresse, et elle va envoyer un avatar châtier les responsables. Le temple va partiellement s'écrouler. Si les choses tournent mal pour les Pjs, ils pourront être aidés par le nouveau héros, qui invoquera une pluie de bière. Il faudra tenir quelques rounds. De plus, des fantômes de guérisseurs peuvent attaquer en combat spirituel les PJs blessés et une fois possédés, les guérir, ce qui les libérera de leur malédiction. Enfin, Manillia, si réconfortée (spécial de Baratin) ou avant de rentrer avec Tartulh dans le temple si convaincue (spécial d'éloquence), peut utiliser une matrice de Grande parade pour aider un PJ.

Avatar de Celle qui Venge, géante de 16 m, armée de 2 haches, aux yeux d'émeraude
FOR 140, CON 110, TAI 140, INT 8, POU 18, DEX 11, APP 5
PA : 22, PM 18, PV : 125 (32/42/50 : en pratique les PJs ne peuvent toucher que les jambes, dotées de 42 PV). Mvt 16, bonus aux dégâts 16D6
Attaque hache main droite 75% RA 3, parade 50%, dégâts 4D6 + 16D6, PA 26 (52)
Attaque hache main gauche 50%, RA +3, parade 75%, dégâts 4D6 + 16D6 , PA 26 (52)
Magie : détecter ennemis, soins 2, démoralisation, disruption, vivelame 3,
Grande parade, coupure 5, Commander gnome, bouclier 5
(Régénère ses sorts en reposant dans le temple 1j par point)
Pouvoir spécial : trembleterre et fissure puissance 3, 1 round sur 2 en plus des autres attaques au RA 3 (tape des pieds par terre)
Possessions : 2 grandes haches en cuivre enchanté (un cadeau royal pour la reine !)

5- Après le suppositoire, comment faire avaler la pilule

Eurmäl s'est bien amusé en observant les actions de son futur héros. Il va remercier les Pjs en leur donnant un petit coup de pouce pour la suite. Comme le feu a été libéré (cf. la libération du PJ de Lodril dans les geôles d'Argan Argar), il est temps de le distribuer aux hommes. Utilisant son aspect pyromane, il va conférer aux Pjs un pouvoir de résistance à la chaleur (1/2 dégâts du feu), et pour ceux qui ont déjà cet avantage, une immunité totale. Il ne restera plus qu'à raccompagner l'ancienne héroïne, toute penaude à Kangor. La réaction de la reine sera mitigée : d'un côté ils ont retrouvé le temple, d'un autre côté, ils ont contribué à lui retirer son héroïne. Si ils ramènent les deux énormes haches en cuivre enchanté, la balance sera plutôt en leur faveur, mais encore une fois, les félicitations ne seront pas d'actualité.

Scénario B4 : Un plat qui se mange chaud...

Synopsis

Une quête majeure de Lodril et de la Terre (la naissance de Caladra et Aurélien) va se dérouler, dont le but avoué est la réalisation de la prophétie. Elle réunit les Filent pas droit autour de leur nouvelle cheftaine anorexique et des émissaires de Lodril (PJs ou plus probablement ramenés du continent). En réalité l'objectif de MS est de réaliser une double trahison, brisant l'amitié terre-feu. Les Pjs interviendront dans la quête en tant que perturbateurs, alliés cette fois au culte d'Argan Argar. Mais si l'avatar de Caladra peut être sauvée, celui d'Aurélien disparaît. Une traque s'engage, à la poursuite des maris des Filent pas Droit qui ne voient que dans la piraterie une issue à tout ce chaos. Elle mènera au camp des pirates. Là, il y aura un face à face historique entre les Pjs et Harrek, qui marquera la fin de carrière de pilleur du super héros. Avec le soutien des hommes et auréolé de ce premier succès, plus rien n'empêchera le Pj de Lodril de fonder son temple de Lodril.

Buts

Déjouer le plan de MS de désunir terre et feu
Convaincre Harrek le Berserk de cesser les pillages
Fonder le temple de Lodril, et proposer son culte aux hommes de Kumanku.

Contexte

Nichon Plat, après le refus des PJs de s'allier à elle, a fait venir du Pays Saint un groupe de quêteurs héroïques de Lodril, **menés par Fakimetep**. Officiellement, elle leur a demandé de faire exploser un volcan pour accomplir la prophétie en répandant la lave dans l'eau. Elle leur a promis la naissance de deux avatars d'Aurélien et Caladra. Pourtant, elle prévoit une double trahison : utilisant la chaîne d'ombre, elle guidera la lave pour qu'elle ne saccage que la terre et pas l'eau. Ainsi, Pas Sur Moi, la nouvelle cheftaine de Celle qui Tremble et celles des Filent pas droit restées fidèles à la Terre se sentiront trahies par les Lodriliens. Dans le même temps, les avatars naissants seront livrés à Sombrequin, et cette fois, ce seront les Lodriliens qui s'en mordront les doigts. Au comble de la cérémonie, Nichonplat veut livrer la chaîne d'ombre aux dents de Sombrequin, ce qui décuplerait sa puissance.

Les Pjs vont pouvoir intervenir aidés par le culte d'Argan Argar. En effet, Kimanda a changé d'avis et considère qu'un partage vaut mieux qu'une destruction pure et simple de la chaîne, surtout si cela ouvre le portail au chaos. Il va revenir avec ses quêteurs à Kumanku et proposer son aide aux PJs (divination, passage vers le monde inférieur...).

Après l'explosion volcanique, Tenenku est dévastée, les hommes vont fuir avec Sotan Okabe vers le camp des pirates. Or ceux-ci attendent d'un instant à l'autre la visite d'un personnage plus qu'important : Harrek le Berserk.

Déroulement

1-Dégel

Kimanda et ses quêteurs reviennent à Kumanku et proposent aux Pjs une alliance. Le plan est de retourner chez les Filent pas Droit faire échec à leur alliance feu-terre. Après des explications houleuses (« désolé de vous avoir torturés...et nous d'avoir fait échouer votre quête »), Pjs et Argan Argari devraient conclure un accord. Ils repartent en bateau cette fois directement au village des Filent pas Droit (les Pjs connaissent désormais sa localisation sur

la côte). Là, ils vont rencontrer Fermla, la barde, qui n'a pas été emmenée dans la quête. Elle racontera ce qui s'est passé : arrivée du culte de Lodril de Maniria, le marché proposé, cérémonie autour de la dépouille du monstre chaotique et crémation de celui-ci, ouverture d'une énorme fissure dans la terre, et descente de toutes les guerrières derrière la nouvelle cheftaine et Nichon Plat dans le monde sous terrain. Elle doit garder les vieux, les enfants et les hommes. Un rôle humiliant en raison de ses chansons qui exaspèrent NichonPlat.

1-Le puits sans fond

Alors que les PJs écoutent cela, les volcans de l'île entrent en éruption. Aux Pjs d'aider les gens, ambiance film de catastrophe, pendant que le culte d'Argan Argar prépare le rituel de Puit sans Fond, pour dévier la lave et descendre dans le monde inférieur à sa suite. Etrangement la lave semble arrêtée sur la rive comme par un mur invisible. Seule la terre souffre. Les hommes effrayés courent dans tous les sens. Seul Sotan Okabe, serein prépare ses bagages. Les cases une par une s'embrasent, les enfants et vieillards se massent sur la plage, hurlant de peur à l'approche de la coulée de lave et bombardés de scories et cendres brûlantes. Il faut les évacuer vers le navire des PJs. Mazeille et quelques tritons malasp moins obtus que les autres peuvent intervenir pour protéger quelques rescapés en les accueillant dans les eaux. Puis c'est la descente en enfers... La lave déviée par les trolls forme un escalier brûlant descendant dans la faille. Les Pjs sont avantagés par le don du bouffon et peuvent donc partir devant les trolls. Ils devraient se confectionner des chausses en tissu imbibé pour aider à lutter contre la chaleur. Les Pjs vont néanmoins souffrir de la chaleur (- 1 PF par minute). Un combat peut s'engager avec des varans rutilants, mais le Pj de Lodril devrait domestiquer une de ces bêtes pour en faire son futur esprit allié.

Varans rutilants

FOR 3D6+12 (23), CON 3D6+12 (23), TAI 3D6+12 (23), INT3, POU 3D6+3, DEX 2D6+3 (10)
PA : 8 (des résidus minéraux se mêlent aux écailles) PV : (23)

Mvt : 6

Morsure RA 6 50% 1D8 + 2D6, griffe 30% RA9 1D6 + 2D6

Coup de queue RA 6 30% 2D6 + renversement

Compétences : Se cacher 50% (mimétisme pierre : + 25%), déplacement silencieux 50%, grimper 75%

Capacités spéciales :

Immunité aux dégâts du feu

Avale des pierres et les régurgite sous forme de lave : 1 fois par jour peut faire un tapis de lave autour de lui de POU/3 m de rayon, faisant 13D6 – 1D6 par round à l'air à toute personne marchant dedans (l'armure protège).

Crache du feu 1 fois par 5 rounds, portée POU/3m, dégâts 3D6 PV généraux, l'armure la plus fine protège.

Peut émettre une lumière flamboyante équivalente à celle d'une torche pendant 4 tours, mais dans ce cas, ne peut pas cracher. Il doit alors se recharger avec 4 rounds de repos

2- La naissance des jumeaux

Les Pjs arrivent bien avant les trolls, dans une énorme caverne souterraine, où ils assistent à une scène singulière. Les guerrières de la terre menées par Pas sur Moi défendent Nichonplat de la colère des Lodriliens. En effet, Nichonplat s'est emparée d'une fillette aveugle qu'ils semblent convoiter. Elle manipule Pas sur Moi en lui disant que cet avatar de Caladra revient à la terre et que les Lodriliens n'ont qu'à se contenter du garçon. Ce n'est pas ce qui avait été convenu, et séparer les jumeaux est source de désordre ! Elle tient dans son autre main la chaîne d'ombre. Voyant les Pjs faire irruption, elle hurle à ses guerrières de leur faire obstacle, et elle invoque Sombrequin en secret. Celui-ci, nageant dans la lave, se jette sur le prêtre de Lodril qui tient l'avatar du jeune Aurélien. Il le défend en sacrifiant sa vie. Sa dernière intervention divine ne sera pas pour lui, mais pour que Lodril sauve le garçonnet. Une galerie s'ouvre derrière l'enfant, et il prend la fuite en courant sur la lave. Sombrequin change alors de cible, se dirigeant vers File les Foies et la fillette apeurée. La

grande guerrière à son tour va faire ce qu'elle peut, mais succombera si les Pjs n'arrivent pas vite à son secours. Probablement va-t-elle mourir alors que les Pjs réussiront à sauver l'avatar de Caladra et repousser Sombrequin. Nichonplat va tenter de jeter la chaîne à Sombrequin et de fuir protégée par ses adeptes de Sombrequin. Espérons que les PJs aient une ruse pour rattraper l'artefact. Notez que la caverne est constituée de multiples petits îlots de roc, séparés de flots de lave (13D6 de dégâts !). Mieux vaudrait voler ou savoir bien sauter... Les Pjs devraient expliquer aux guerrières de la terre qu'elles ont aussi été trahies par Nichonplat qui grâce à la chaîne, a dirigé la lave contre leur village.

Si le PJ de Lodril fait acte d'autorité et de foi (jet de cérémonie ou de POU et d'éloquence) pour rallier les Lodriliens, ceux-ci demanderont un signe, et en réponse, le volcan rentrera en éruption, menaçant la caverne de s'écrouler. Tous se ruent vers les escaliers, guerrières corrompues et loyales, PJs, lodriliens et trolls qui à peine arrivés doivent rebrousser chemin. A la surface, les guerrières mutilées vont être prises à partie par les survivants, qui exigent leur exécution. C'est une séquence rôle play où des joueurs peuvent s'illuminer : Croiront-ils que la Lune Blanche peut apporter la guérison et le pardon à ceux qui sont convertis au chaos ? Le verdict appartient aux PJs.

Avatar de Sombrequin

FOR 54, CON 38, TAI 54, INT 4, POU 30, DEX 22, mvt 14 (nage), PDV 46 (20/16/12), PA 10
Morsure 180 %, 2D6 + 6D6 RA 4, les blessures sont inguérissables sauf par régénération
coup de nageoire 90% 6D3 RA7 et 10, si esquivé ou échec morsure.

Sentir le sang 180%, sentir la vie 100%. Si le requin réussit un jet de sentir le sang ou de sentir la vie et qu'il y a un triton, il devient berserk.

Traits chaotiques :

Totalement immunisé aux attaques élémentaires

Vomit des poissons morts et morceaux de cadavre (jet de POU x 5 ou démoralisé)

Absorbe les sorts de 10 PM ou moins

Juste avant d'être vaincu, ouvre un portail et rejoint le chaos primaire

2 nageoires : 3 attaques par round

Sang acide : dissout l'arme qui le blesse pour 10 PA

3- A la recherche d'Aurélien

De retour au village des Epuremeï avec les rescapés les Pjs découvrent un triste spectacle. Le village en ruine a été abandonné par les hommes valides et les cadavres jonchent le sol ; Fermlà explique que les chasseurs ont suivi Sotan Okabe pour se lancer dans la piraterie. Elle n'a rien pu faire pour empêcher ces « traîtres » de désertir.

Les Pjs devraient procéder à un rite funéraire digne. Dans les décombres, ils trouveront le chaudron volé par MS à Bantey srei, voilà de quoi les disculper définitivement !

Pendant ce temps, la petite Caladra aura repéré l'atelier du potier, et elle commencera à façonner une figurine ressemblant à son frère. Si on vient l'interroger, elle se montrera étonnamment agressive, jetant de la glaise sur son interlocuteur. Il apparaît clair qu'il faut retrouver son frère au plus vite, sinon, son comportement va encore empirer.

Soit les Pjs réussissent un jet de pister, soit Fermlà leur dira avoir vu un petit garçon se mêler aux hommes en fuite. La traque va mener au camp des pirates, sur la côte ouest de Tenenku. Il faudra suivre un chemin entre les scories et les coulées de lave en train de se solidifier.

Le camp est une caverne semi immergée, dont l'entrée terrestre est barrée par une palissade de bois. Les pirates sont une bonne centaine, disposant de 3 navires. Une attaque frontale n'aurait aucune chance de réussite. Il faut que les Pjs fassent un plan (se déguiser et se mêler aux hommes des filets pas Droit récemment arrivés....)

Aurélien est dans le sanctuaire de Tsankth, dans une petite grotte reliée à la grotte principale, et sous la garde d'une néréide à moitié folle qui se prend pour sa mère. Sauf en cas de négociation particulièrement bien menée, la néréide (Manédone) engage le combat avec ses barracudas de 3 m (se servir des requins normaux), et son calmar géant (se servir d'une pieuvre géante). Les pirates vénèrent Manédone comme une fille de Tsankth, ils

seront au courant dès que le combat s'engagera, et accourront, autour de Sotan Okabe. Ce combat peut être joué, mais à terme, il est voué à l'échec. Le seul enjeu est de savoir si les Pjs ont impressionné les pirates.

Pirates de Tsankht :

FOR 14, CON 14, TAI 14, INT 13, POU 3D6, DEX 14, APP 3D6

PV 14 (6/5/4), mvt 3, PM 3D6

Cimeterre RA 7, 75%, dégât 1D6+ 2 + 1D4

Main gauche RA 10, 60% dégât 1D4+ 2 + 1D4 , PA 12

Arc long 60% dégât 1D8+2

Esquive 75%

Nager 75%, grimper 75%, sauter 75%

Magie : soins 2, vivelame 3, flotter ou lame vivante + marcher sur l'eau

Les pirates arriveront en 3 groupes, un qui se disperse dans les balustrades et escaliers suspendus aux parois de la grotte (utiliseront leur arc), un qui arrive avec un canot prêt à lancer des sorts de flotter et à capturer les Pjs vivants, un troisième, guidé par Sotan Okabe, courra sur l'eau, cimenterre avec lame vivante au poing.

4- Entretien avec un pirate

Les Pjs sont capturés. **Peut être ont-ils invoqués les « pourparlers »**. Si ils ont impressionné les pirates, ils seront bien traités, voir saoulés au rhum. On leur proposera de devenir instructeurs pour les nouvelles recrues. Aurelion viendra les voir. Au bout de 3 jours, une flottille est en vue. Sur la voile noire, une tête de loup blanche : c'est Harrek le Berserk. Dans un premier temps, les pirates vont essayer de convaincre les Pjs de les rejoindre jouant sur leur peur du super héros. S'ils n'y parviennent pas, ils seront présentés à Harrek pour qu'il décide de leur sort. Ceci doit être un dialogue historique. Laisser les Pjs préparer leurs arguments. Harrek va les questionner. S'ils jouent franc jeu et parlent de la nouvelle lune, Harrek y verra un atout contre l'Empire et voudrait s'en emparer. Aux Pjs de lui expliquer que cela dénaturerait son essence pacifique et ruinerait sa cause. Petit à petit dans l'entretien (1 jet d'éloquence par phase), Harrek va se détendre, expliquant aux Pjs ses doutes sur ses actions, ses craintes de représailles divines, et son angoisse de sombrer dans l'oubli. Les Pjs pourront alors reprendre le dessus en l'incitant à bâtir plutôt qu'à détruire. Il demandera à voir la petite lune. Et si les Pjs la font venir, le miracle se produira, **elle lui révélera une partie de son avenir : il sera un grand roi. Harreck cherchera à savoir de quel royaume il faut s'emparer et demandera aux Pjs où il doit porter ses coups. Bien sûr ceux-ci doivent à nouveau le raisonner et le convaincre de partir à la conquête de nouvelles terres gagnées sur le chaos.** Le Berserk décidera de mettre un terme à sa carrière de pirate et de partir fonder un royaume dans le sud (sur le territoire de la Mère des Monstres !). Les Pjs seront relâchés, et Aurelion, amadoué par Opaline acceptera de suivre les Pjs jusqu'au village des Epuremeï pour retrouver sa sœur.

5- La fondation du temple de Lodril

Les Pjs peuvent retourner voir la reine serpent, forts du succès de leur intervention. Kaligon est entrain de lui proposer de faire venir d' Afadjan des Calaris pour traquer les hommes et les esclaves en fuite (**profitant de l'éruption, de nombreux esclaves ont fuit les plantations**).

Les lunars sortent de leur réserve en proposant la venue d'une légion de Danfive Xaroni.

Tous deux mettront en avant la dangerosité des esclaves en fuites, véritables bêtes sauvages affamées, athées et sans éducation.

La reine serpent n'apprécie pas ces offres d'assistance policière et militaire étrangère. Aussi, si les Pjs proposent une alternative, elle est la bienvenue. Le Pj de Lodril devrait suggérer d'élever un temple de Lodril, grâce à la chaîne, gardant le volcan qui est entré en éruption. Il doit mettre en avant que si les hommes, au lieu d'être chassés sont invités à venir s'initier à Lodril, non seulement l'ordre sera rétabli, mais après le cataclysme, la fertilité reviendra. La reine va accepter ce projet, à la condition que les prêtres de Lodril fassent serment de cultiver la terre et d'en défendre les

prêtresses. Elle acceptera de racheter sur ses deniers, les esclaves fugitifs qui réussiront à rejoindre le temple de Lodril.

Amadou N'Golo et les prêtres du temple de Pamalt de Hombori tondo feront le voyage pour l'ordination du nouveau prêtre. D'autres invités de marque seront là : Malinassa, certaines des délégations étrangères... Utilisant la chaîne, le Pj de Lodril modèlera la lave encore chaude du cratère pour former le nouveau bâtiment. Caladra aidera pour l'architecture, Aurelion pour maintenir la lave à bonne température. Lodril ravi éveillera le Varan rutilant pour son nouveau prêtre, des hommes arriveront de partout pour s'initier, et de nombreux cadeaux seront offerts pour ce nouveau temple par les cultes alliés de Lodril :

De Pas sur Moi et Silaniha, représentant Dendara : Le chaudron que les Pjs avaient été accusés d'avoir volé, récupéré dans les ruines du village des Epuremeï.

De Amadou N'Golo de la part du Temple de Pamalt : Un fétiche de Pamalt en Ebène qui guérit parfois la stérilité masculine.

De Eronas (ancien PJ devenu prêtre de Dayzatar en kanem Dar, et/ou d'autres prêtres des Dieux du Ciel : des pierres enchantées, permettant de maintenir une zone d'un hectare sous maturation solaire.

Quand à la chaîne, le culte d'argan Argar demande de la rapporter à Nikosdros deux saisons, le temps que Kimanda triomphe devant ses pairs et que Alzim soit ordonné prêtre.

Puis l'un des deux reviendra comme émissaire spécial du culte et confiera la chaîne à Opaline, qui petit à petit s'impose comme le lien entre tous les panthéons, en attendant qu'un lieu neutre puisse l'abriter.

Scénario C1 : Les quêtes cataclysmiques

Synopsis

Trahison lors de l'assèchement des mers

L'inexpérience mystique

La collaboration avec les lunars et la négociation avec une sorcière immortelle

Buts

Eviter les plus graves conséquences des quêtes proposées par les étrangers.

Apaiser la colère de la mentor de Sharalinok

Contexte

Toutes les délégations vont dans la hâte tenter de lever la malédiction. Une succession « d'accidents » orchestrés par MS va ruiner les efforts, conduisant la reine serpent à humilier les Orlanthis en les rejetant.

Les nains vont creuser leur premier tunnel... et tomber sur le tombeau de Kuman.

Les kraloris, pris par le temps, vont croire au dragon Mange terre et tenter de le réveiller

Les lunars, pas encore vraiment motivés par la levée de la malédiction sont entrés en contact avec Tah-Durga, mentor de MS, dans l'espoir de s'en faire une alliée.

Tout cela va considérablement augmenter le désordre, conduisant à la matérialisation d'une souris cosmique dans le tombeau de Kuman.

1- L'assèchement des mers

En fin de compte, les Orlanthis ont mis au point un projet. Marcher sur les vents leur semble impossible, car ne se rattachant pas à un épisode de la vie d'Orlanth, mais à un pouvoir qu'il confère. De plus, n'oublions pas que ce sont des grisons, donc défenseurs de moyens assez violents. Ils vont donc refaire l'antique quête de l'assèchement des mers qui a permis à Orlanthis de chasser les enfants de Manthi des mers intérieures, lacs et rivières.

Malheureusement, MS a eu vent de ce projet, et elle va en aviser son mentor, la sorcière Tah-Durga. Celle-ci va lui révéler un secret d'amplification « à l'infini » de la magie élémentaire. Tah-Durga est une ancienne sorcière Erudit de l'ambiguë, qui s'est spécialisée

dans l'approche de la rune de l'infinie, peut être a-t-elle été une servante d'Arachné Solara. C'est grâce à elle qu'elle peut se maintenir en conscience : elle a fossilisé son corps pour le rendre immortel, mais son esprit est toujours bien vivant, quoique n'ayant plus vraiment de notion du temps. Tah-Durga ignore le chemin exact pris par son élève, mais si elle l'apprenait, elle se contenterait d'en rire trouvant cette magie de requin pathétique. Elle est illuminée et est désormais bien au-delà des conflits ordre-chaos. MS va lui demander de magnifier la quête des Orlanthis pour se débarrasser des tritons. Au lieu d'un effet modeste permettant à un homme de marcher au fond des mers, les eaux s'écartant autour de lui, c'est un vrai cyclone qui va se manifester dévastant tout. Au centre, les quêteurs verront l'œil haineux de la sorcière. Les Pjs vont assister impuissants au début de la quête et à la création du cyclone. Le seul espoir pour les habitants est que les Pjs aillent trouver Tah-Durga et la convainque de cesser. Les eaux se refermeront brutalement sur les Orlanthis, ne laissant qu'un ou deux rescapés prisonniers des Malasps, rendus fous par la vision de l'œil. Ce sont les lunars qui sauveront l'archipel. En effet, ils ont progressé à leur manière, grâce aux rapports avec Vishnaya, et ont localisé le repère de la sorcière. Ils envisageaient de lui envoyer un émissaire. Mais au début de la formation du cyclone, Taïban a disparu. Il leur semble plus judicieux de s'allier avec les Pjs : eux retrouvent et contrôlent Taïban avant qu'il ne soit trop tard, et les PJs vont retrouver Tah-Durga, tenter de la raisonner ou de la tuer.

- L'autorisation royale pour la quête des orlanthis...Les nains, en pleins travaux boudent, les lunars tentent de dissuader la reine, sauf Taïban qui aborde un léger sourire.
- Le début de la quête orlanthis, genre Moïse traversant les eaux, le vent repousse les mers sur un rayon de 20 m
- Petit à petit le ciel se couvre, le rayon s'amplifie, poissons et tritons sont jetés à terre
- Il apparaît clair, vu de l'extérieur, qu'un cyclone se forme, on entend un rire dément
- Kumanku souffre du cyclone, la Reine parle de trahison des Orlanthis
- Si un Pj réussit à rentrer dans l'œil du cyclone (méditation d'un mystique, aide de Baô Fu...), il voit le visage haineux de la vieille sorcière qui dit « à l'infini, à l'infini... »
- Les lunars rencontrent les PJs et discutent d'un plan commun
- Sur la nature de la magie, les Pjs peuvent comprendre que les super héros ou magus ont un lien avec certaines runes, runes qu'ils peuvent utiliser un nombre de fois limité dans leur vie et qui leur permettent d'accomplir des faits incroyables
- En enquêtant dans la bibliothèque, ils trouvent un livre fraîchement ouvert (par les sicaires !) parlant de la localisation des Pierres qui pleurent et de la légende de Tah-Durga
- Voyage vers Tenenku grâce au bateau lune, les sorciers activant un pouvoir de Molani pour stabiliser le navire. Le site, situé entre les deux montagnes de Tenenku est un carré de pierres levées. Au-delà on distingue un champ entier d'œufs de dinosaures.
- Largage des PJs en vouivre et attaque par un comité de réception de ptéranodons.
- Exploration des Pierres qui pleurent (champ de rochers style Fontainebleau, dont les parois sont ravinées par des pluies acides, et certains sont couverts de pictogrammes). Différentes pierres sont frappées de runes, qui représentent des pièges mortels (exemple terre sombre = éboulement, homme = 2 rochers se transforment en Jolanti et attaquent...). Aux PJs de déjouer les pièges, le mieux serait d'envoyer celui qui convient le mieux à chaque situation gratter la rune d'enchantement.
- Franchir le rocher frappé de la rune de pouvoir alerte MS (liée à Tah Durga). Elle est trop loin pour intervenir, mais va projeter, et ses sens pour lancer des sorts de venin en multisorts, et une illusion d'elle sous forme de jeune étudiante justelliennne pour mettre en garde les Pjs. Elle va aussi réveiller une partie de son armée préhistorique en élevage ici. Il faudra combattre Alosaures et ptéranodons (se servir des vouivres mais sans l'attaque de queue).

- Découverte du rocher sorcière (un grand rocher de 4 m de haut, frappé de la rune de l'infini, à la forme vague d'une vieille femme cajolant un enfant. Lorsqu'on passe devant, une mèche de cheveux devient blanche à tout jamais, sauf pour un PJ lié à Arachné Solara). Il faut entrer en communication soit en traçant des mots en langue de la terre soit en lançant des sorts de télépathie ou autre.
- Négociation avec Tah-Durga : si elle comprend que sa vengeance ouvre le portail au chaos (cf Taïban), mais surtout qu'elle châtie autant ses descendants que les tritons, elle cessera. Soudain, le rocher se fissurera en 8, les fissures dessinant comme une étrange araignée. Alternativement, si un Pj est initié d'Arachné Solara, il peut proposer à Tah-Durga de passer sur le plan des héros grâce à un rituel du filet. Le visuel final sera le même. Si le Pj est un sorcier et s'est emparé de l'œil de Sharalinock, Tah-Durga le reconnaîtra. Tout est possible, y compris devenir son nouvel élève quelques temps avant qu'elle ne rejoigne le plan des héros.
- Retour à Kangor. Les Lunars n'ont pas réussi à récupérer Taïban, et pensent qu'il a rejoint MS.
- La reine serpent en veut aux Orlanthis, et veut faire jeter des rescapés aux serpents. Aux Pjs d'assouplir sa justice...

2- Quand le cauchemar rejoint la réalité

Les Kraloris désespérés de voir que le projet nain avance, et n'osant proposer leur plan de grands travaux après les dégâts du cyclone, vont tenter le tout pour le tout en croyant au mythe du dragon Mange Terre. Ils vont convaincre la reine d'ordonner à tous ses sujets de lire en même temps un poème de Nô. Les PJs peuvent tenter de dissuader la reine d'accepter cela, mais elle est devenue à moitié hystérique, estimant qu'elle n'a plus grand-chose à perdre après l'éruption volcanique et le cyclone. Sauf en cas de succès critique d'éloquence des Pjs, elle donnera l'ordre. Tout ce que peuvent faire les Pjs, c'est tenter de limiter les dégâts en allant demander de l'aide aux tritons, car le tremblement de terre sera suivi d'un tsunami (jet de connaissance du monde). Ce sera l'occasion d'une ambassade chez les Ludoch, mais aussi chez les Malasps, à qui il faudra promettre de pouvoir réutiliser la chaîne d'ombre. Lorsque la terre tremblera, le dragon s'élèvera depuis la faille, et un tsunami se formera. Mais alors que l'archipel devrait être balayé, un tourbillon formé par les prêtres de Magasta des deux cultures triton brise la vague et les dégâts sont modérés. Quand au dragon, mécontent d'avoir été réveillé, au lieu de construire des ponts entre les îles, il va cracher de la terre sur Kangor, ensevelissant une bonne partie du palais : il y en aura pour des semaines à tout nettoyer. Un PJ mystique peut tenter de le raisonner. Il faut monter au sommet du mont Kangor, et attirer l'attention du dragon (démonstration de pouvoir, feu, sagesse charismatique). Le dragon mettra à l'épreuve le PJ en matérialisant un dragon des rêves à côté de lui. Il y a deux façons de faire. Le yang consiste à relever le défi et défaire la créature. Le ying consiste à en ignorer la représentation physique, et à le défier par son calme. Des jets de sagesse charismatique et/ou pouvoir x 3 seront requis, puis au bout d'un moment, le dragon des rêves disparaîtra, et le vrai dragon pointera sa tête pour dialoguer avec le PJ. Le PJ mystique devrait utiliser divers arguments dans sa méditation, parmi lesquels « Le dragon est le symbole de l'unité des kumanites, pourquoi en avoir peur car je suis pour cette unité » « Si le dragon me dévore, il se blesse lui-même car il est nous »... Son maître l'aura mis sur la piste en lui parlant du ying et du yang et du calme nécessaire pour combattre les plus grands ennemis. Le dragon pourrait récompenser d'un don un PJ particulièrement rôle-play et courageux. Il lui proposera aussi de l'appeler au secours si le chaos menace, lui confiant une de ses cornes majestueuses (pouvant servir de cor). Puis il disparaîtra dans le tourbillon des tritons. La reine sera fâchée contre les Kraloris, mais n'osera pas les renvoyer de suite.

Dans cette partie, les Pjs vont donc mener une ambassade auprès des Malasps, alertés si besoin par Baô Fu. En chemin, ils peuvent être attaqués par des ptéranodons montés par quelques créatures chaotiques (des éclaireurs).

Au contraire de l'ambassade Ludoch, les Malasps vont se montrer très discourtois, prétentieux, négligeant le protocole car considérant les PJs comme des invités de moindre

importance. Pour idées de frustrations que peuvent subir les PJs, se référer aux modalités d'accueil aux USA : Signer un papier comme quoi on ne vient pas assassiner la Grande Maîtresse, un autre explicitant qu'on acceptera de repartir « nager dans ses propres eaux », une fois le visa expiré, dessiner sa carte de visite, subir une fouille pour vérifier qu'on amène pas de nourriture terrestre, qui donne si mauvais teint aux poissons, rencontrer un officier de police littorale qui explique qu'il ne faut pas arracher le corail (dans un bureau richement orné de corail...). Après ces formalités, la Grande Maîtresse Murena Cyan-la Tour acceptera de les recevoir à la fin d'un vernissage. Seuls les PJs ayant démontré un minimum de sens artistique seront crédibles à ses yeux. Le ballet aquatique sera soudain interrompu par une odeur affreuse remontant des canalisations, et un corps affreusement décomposé flottera entre les nageuses : une rumeur se reprendra vite « capitaine terreur est de retour ». Comme pour donner plus de crédibilité, des mignons de sombrequins font irruption et attaquent les tritons, alors que par les galeries, font irruption des zombies. Il faut tenir quelques rounds, désarmés jusqu'à l'arrivée de la garde. Capitaine terreur prendra alors congé en promettant de revenir...

Scénario C2 : Le tombeau de Kuman

Synopsis :

Sauvetage des nains qui échouent dans leur quête

Exploration du tombeau de Kuman

Destruction d'une liche

Interaction avec une souris cosmique

Buts :

Comprendre que MS a passé une alliance avec une liche mort vivante et son sbire

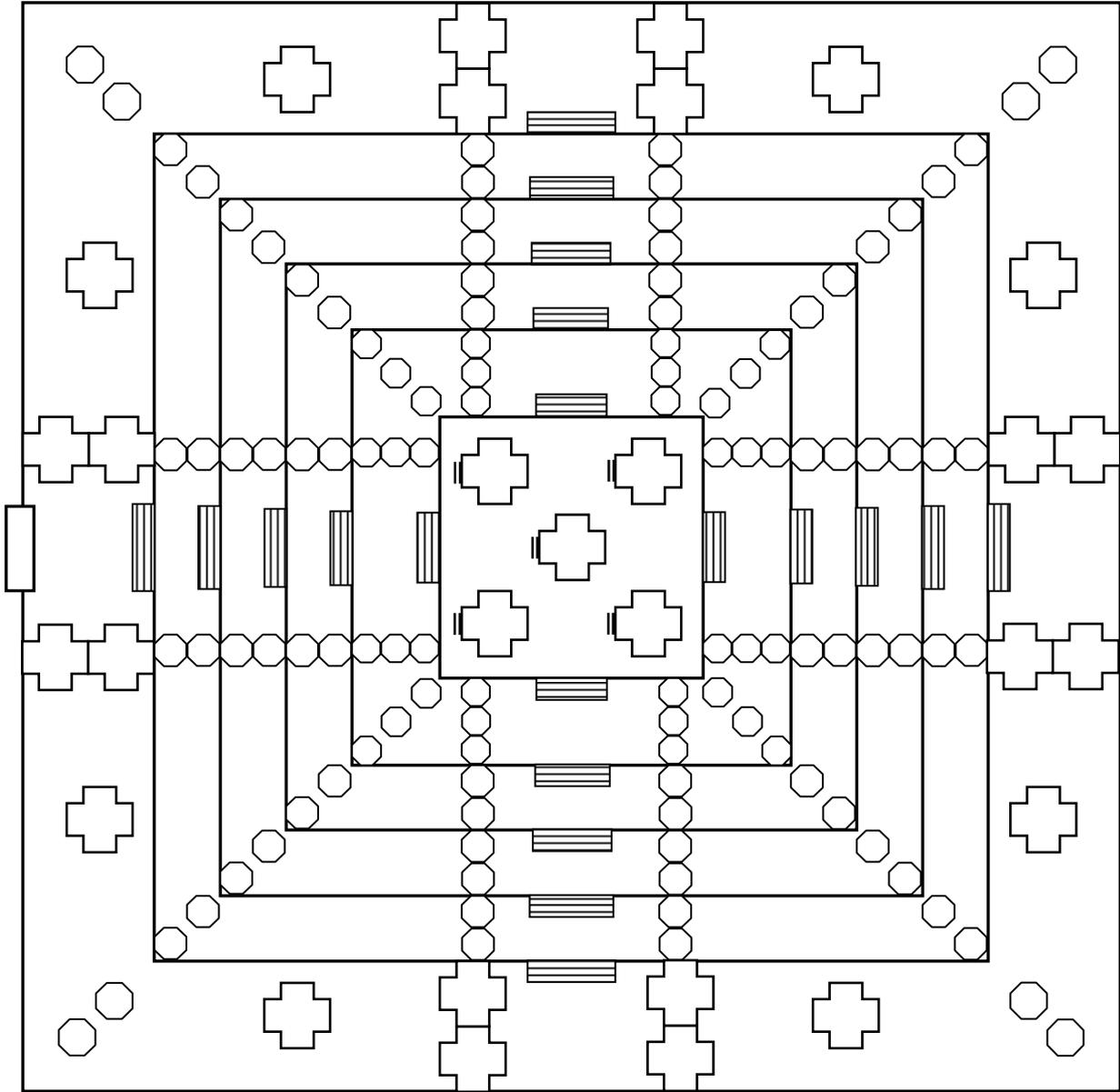
Amadouer une souris cosmique (optionnel)

Contexte :

Après le tremblement de terre, on est sans nouvelles des nains. Les PJ's devraient proposer de s'aventurer dans leurs tunnels. Les galeries sont partiellement inondées, et débouchent à mi-chemin entre Tenenku et Kumanku, dans l'ancien tombeau de Kuman, situé dans une caverne, sous un îlot. Une cheminée naturelle débouche à la surface et a servi d'entrée à MS. Les kumanites ont oublié jusqu'à l'existence de ce tombeau, et ne vont jamais sur cet îlot qu'ils considèrent comme maudit. Certains nains ont en fait été dévorés par un être étrange qui se trouvait dans le tombeau. D'autres, ouvriers non agressifs sont en vie mais meurent de faim, d'autres flottent dans des galeries submergées. L'être est une souris cosmique (cf description dans le livre des dieux). Les PJ's peuvent l'attaquer, mais le plus sage serait de ne pas se fier à son apparence, de tenter de dialoguer avec lui, de comprendre ce qui l'a fait venir (excès de désordre), et qu'il peut être un atout dans le combat contre le chaos.

Limandû était Gardien des morts de la reine serpent, grand prêtre de Celle qui Compte les Vivants (Ty Kora Tek), avant l'attaque du peuple des mers. Il survécut au séisme. Lorsque la statue du dieu fut brisée, représentant son démembrement et le fractionnement des terres et des richesses, il lui fut demandé de construire une sépulture digne du Dieu mort. Il en tira un orgueil démesuré, s'illumina et s'initia à Gark le Calme, seigneur des Zombies. Il construisit d'horribles gardiennes de tombeau : des dryades zombies. Cela fut accepté par les prêtresses de la terre car, en ces temps de défaite et de tristesse, la reine serpent appartenait au culte de Celle qui Venge, et les moyens importaient moins que les buts. Ivre de son succès, Limandû poursuivit sa création et s'empara du cadavre d'un capitaine Waertagi qui avait participé à l'assaut. Il pensait en faire un capitaine zombie, capable de lever une armée de ses congénères morts dans la bataille navale, au service des peuples de la terre, pour aller châtier ceux des mers. Pour ce faire, il utilisa comme ingrédient la jambe de la statue de Kuman, qu'il substitua à celle du capitaine waertagi. Mais sa création lui échappa et le zombie disparu dans les océans. Les kumanites l'appelèrent capitaine Terreur (sorte de Baron Samedi) et effrayent les enfants pas sages en disant qu'il viendra les chercher pour les noyer. De fait, certains villages isolés proches des côtes ont eu à déplorer des attaques du capitaine Terreur et de ses zombies. La reine Serpent ordonna une enquête. La conversion de Limandû au culte de Gark fut dévoilée. Son supplice fut affreux : toujours vivant, découpé en petits morceaux donnés à manger aux serpents de la reine. Son squelette rongé fut placé à côté de ses trois dryades zombies pour garder le tombeau du Dieu qu'il avait trahi. Les hommes kumanites, vaincus par les peuples des mers, privés de leur dieu, et horrifiés par ce qu'était devenu son tombeau, furent exclus de la vie religieuse et politique, menant à la société que l'on connaît.

Plans du tombeau (inspirés du temple khmer Phnom Bakeng):



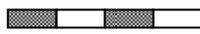
Grand Prasat



Petits Prasat

Dénivelé montant de 1,5 m par palier

20 m

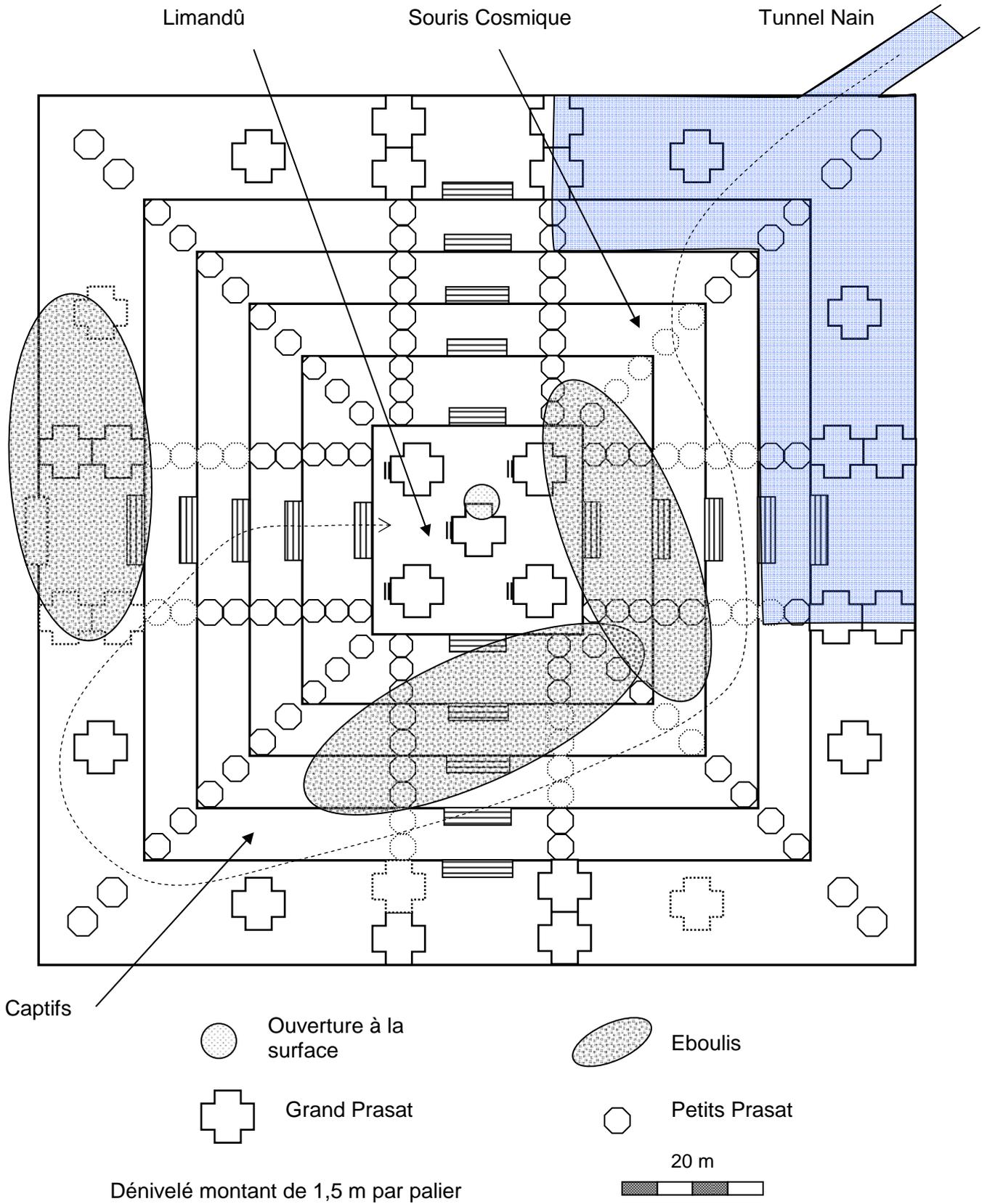


Cet édifice fut construit dans une vaste caverne, ainsi, le dieu mort ne serait pas souillé par les influences marines. Etrangement, quoique plongé dans une quasi obscurité, de nombreuses plantes rares, médicinales ou magiques y prospèrent. On peut attribuer cela à l'influence des runes de plante et de maîtrise que possédaient Kuman. Certaines plantes, dont le pouvoir s'estompe en une semaine après cueillette (à moins qu'elles ne soient transformées en potion) permettent de conférer un effet magique semblable aux concentrations mystiques (perte d'un PM propre de celui qui la croque, effet durant un round par exemple transforme une réussite normale en une réussite spéciale). Au milieu de ces plantes bénéfiques, poussent des champignons d'Eurmal (Eurmal garde un œil sur les PJs et veut encore s'amuser avec eux). Laisser les PJs faire des jets de connaissance des plantes et/ou chercher pour voir s'ils trouvent des spécimens intéressants.

L'architecture est constituée de grands socles de pierre et de mortier, de plus en plus petits au fur et à mesure qu'on se rapproche du toit de la caverne. Des prasats (petites colonnes de 2 m de haut ne soutenant aucune structure) encadrent les escaliers et forment les diagonales. Lorsqu'ils sont très serrés, ils sont infranchissables, c'est le cas des premiers. La multitude de prasats représente symboliquement le Dieu Kuman démembré en de nombreuses parties. Seuls les Grands prasats de la plateforme centrale la plus haute renferment vraiment des membres du Dieu. Les autres n'ont qu'un but décoratif. Iconographie : Motifs d'inspiration florale et végétale, Danseuses à double courbure, Gardiennes au visage terrifiant. Les offices se déroulaient au sommet des grands escaliers, et le gardien des morts pouvait rentrer dans les grands prasats honorer les restes de Kuman. Une seule pièce à l'intérieur de la structure a été aménagée, pour y conserver les vêtements de cérémonie et les objets sacrés. Ironiquement, c'est ici que fut exposé le squelette du Grand Prêtre déchu, comme un avertissement à tous ceux qui oseraient bafouer le sacré.

La caverne s'est partiellement éboulée, et de grosses racines surgissent de sous terre, maltraitant les pierres de l'édifice. De multiples lianes ralentissent la progression des terrassiers. Comme vous pouvez le voir dans le schéma n°2, du fait des prasats et des éboulis, les PJs sont comme canalisés dans leur exploration.

Phnom Bakeng après les excavations naines et le tremblement de Terre



Déroulement :

1- Mlle Liao Zu manque à l'appel

Depuis le tremblement de terre qui a vu le réveil du dragon, Mlle Liao Zu a disparu. Son père supplie les aventuriers de la retrouver, promettant une bonne récompense. Une rapide enquête va démontrer que la jeune intrépide étant devenue amie des nains, les a accompagné dans leurs travaux de tunneliers. Or, tiens donc, cela fait une semaine que plus personne n'a vu les nains à la cours. Ils ont commencé à creuser leur grand tunnel vers Tenenku, et cela n'a inquiété personne. Les PJs vont devoir préparer une expédition de recherche et de sauvetage des nains et de la fille de l'émissaire. La galerie descend très progressivement, son sol devient boueux puis elle est inondée d'une eau saumâtre. Au final, c'est un siphon qu'il faut franchir avant qu'elle ne remonte. Dans les eaux troubles, flottent les cadavres de quelques ouvriers nains et superviseurs, dont un nain de fer à moitié dévoré.

2- La belle et la bête.

Les PJs débouchent dans une zone à moitié immergée, au milieu de laquelle une répugnante créature éructe, flatule et fait des cabrioles. C'est Welbedunoï, souris cosmique. Quelques nains ouvriers sont assis là depuis une semaine (réflexe nain, il y a eu une bataille, donc ils se sont assis en attendant que le nain de fer fasse son boulot, mais comme il est mort ils n'ont pas eu le courage de se relever). Ils meurent de faim. Pourtant, autour d'eux il y a de multiples plantes aux propriétés étranges, mais leur culture leur empêche d'y toucher car non en conserve. Les Pjs vont probablement être tentés de détruire la souris cosmique. Ce serait une erreur, elle est très puissante et attaquerait tout agresseur. Le mieux serait de l'amadouer, elle a besoin d'amour et de tendresse. Le nain de fer ne l'avait pas compris... Si interrogés, les nains diront que le capitaine moustache et Mlle Liao Zu ont poursuivi l'exploration, le monstre semblant ne plus être agressif, une fois le nain de fer neutralisé. Moustache et Mlle Liao Zu sont prisonniers de lianes plus loin de l'autre côté d'un tas de décombres. Si les Pjs s'aventurent dans la zone, ils seront eux-mêmes attaqués. Chaque round, un PJ doit réussir un jet de POU ou être attaqué par des lianes (0 si POU naturel, 1 si POU x 2, 2 si POU x 3...). Chaque liane a une FOR de 4. On peut les arracher une ou plusieurs à la fois en réussissant un FOR/FOR. Moustache a progressé 5 rounds avant d'être neutralisé, et Mlle Liao Zu, 3 rounds. Les PJs devraient trouver une tactique. Le vol ne fonctionnerait pas car les lianes peuvent monter au plafond. Le feu serait efficace, mais les lianes enflammées pourraient blesser Moustache et Liao Zu. De plus, en brûlant, elles libèrent un poison gazeux de VIR 10. Pour compliquer le tout, réveillées de leur long sommeil par cette chaleur, les trois dryades zombies vont passer à table ! Une fois les gardiennes détruites, les lianes se flétrissent et on peut libérer les deux captifs plus facilement. Si les PJs n'ont pas tué la souris cosmique, ils pourront lui présenter Mlle Liao Zu. Initialement répugnée, les bouffonneries de la créature feront sourire la belle, qui, si elle est instruite par les Pjs (jet de connaissance du monde), pourrait accepter de l'embrasser sur la joue et de s'en faire un ami (histoire de faire enrager son père !).

Welbedunoï, souris cosmique :

Cf description page 19 du livre « Les Dieux de Glorantha ». Humanoïde très grand 5m (mais pas souvent dressé), yeux en forme de soucoupe, mâchoire protubérante, 5 jambes (dont une se divise en 2 au genou), 3 bras, multitude d'ailes de toutes tailles dans le dos.

Jouer un éventuel combat en rôle play :

- * Multiplier les chances d'échec critique quand on l'attaque par 10 (min 20%)
- * Les dégâts sont toujours réduits au minimum possible
- * Sa peau est dure (3 PA), et il y a 50% de chance qu'un membre totalement inutile à la souris s'interpose, cela ne lui fait pas perdre de PV généraux.
- * Elle mord en faisant 1D8 + 2D6 dégâts, ignore toute protection magique, déchiquette les armures comme la chaire (dégâts inguérissables). Elle griffe toute personne intervenant autour en touchant automatiquement pour 1D6 + 2D6 avec un de ses longs membres

- * Elle vole en faisant un bruit épouvantable, par sauts maladroits à la manière des poules
- * Elle annule tout trait chaotique dans les 50 m autour d'elle
- * Elle se contente de répliquer à chaque coup, mais s'arrête si l'agression cesse, préférant ricaner et flatuler.
- * Les attaques basées sur les éléments la soignent au lieu de la blesser.
- * Peut déféquer sous elle (dressée elle mesure environ 5m de haut) tout les 5 rds, donnant -50% à toutes les actions de la cible
- * Si elle est très énervée, elle peut donner des coups qui cassent instantanément tout objet (cf sort du Bouffon Casser)
- * FOR 68/CON 50/TAI 60/INT 8/POU 35/DEX 15

3- Un prasat a été pillé

Poursuivant leur exploration, les PJs arrivent au sommet de l'édifice. 5 prasats creux abritent les parties de la statue du dieu. Chacun est défendu par un vieil enchantement toujours actif de Sauvegarde 2. Les autres défenses sont ruinées plus par le manque de ferveur des kumanites que par le temps. Si les Pjs rentrent dans les prasats, ils verront qu'ils sont encore sanctifiés, non pas à Kuman, le Dieu mort, mais à Celle qui Compte les Vivants (Ty Kora Tek). Limandû sera averti immédiatement de l'intrusion et se réveillera de son long sommeil. Les prasats abritent les morceaux de la statue du dieu : 2 bras, tronc, tête, et jambe. Un des prasat est vide, quoique toujours défendu par le sortilège de sauvegarde et le sortilège de sanctification. Les parois internes sont couvertes de fresques plus ou moins bien conservées, décrivant la gloire de Kuman, l'invasion des sorciers et la civilisation glorieuse qui s'en suivit, l'attaque des peuples des mers alliés aux dragons et la défaite de Kuman et des sorciers, le démembrement du Dieu, et le rite funéraire.

Un escalier monumental mène à la seule pièce plongeant dans la structure. Elle est plongée dans le noir et il y règne un parfum de terreur et de moisi. Si on éclaire avec des torches, on y voit des fresques représentant le châtement de Limandû. Garrotté au fond de la pièce, devant un bassin désormais vide, un squelette est en train de se couvrir d'une chair constituée de milliers de serpents entrelacées : La liche se réveille et se manifeste en ces termes « pourquoi venir me déranger de nouveau, j'ai déjà accepté ton offre, tu auras sa flotte ». Réalisant qu'il ne s'agit pas de MS, la liche se rue sur les PJs... De retour à Kangor, ils pourront en apprendre plus sur Limandû et le capitaine Terreur. Ils devront comprendre que rapporter la jambe de statue volée est nécessaire à l'accomplissement de la prophétie.

Pour les remercier d'avoir sauvé sa fille, l'émissaire donnera à chaque PJ une baguette gravée de runes draconiques (objet de Godunya conférant une concentration gratuite en usage unique). De son côté, Malinassa va faire des potions avec certaines plantes rapportées du tombeau et les offrir aux PJs (valables une saison). Quand aux nains, sans la protection de leur nain de fer, ils estimeront avoir assez goûté de Kumanku, et ils suspendront leur projet, mais ils se proposeront de mettre le navire de moustache au service de l'armada.

Limandû, liche prêtre de Ty Kora Tek, et de Gark le Calme, sorcier illuminé
 FOR 18, TAI 15, INT 16, DEX 10, APP 1, mvt 2,
 PV : 1 dans chaque loc, PM 14 (+47), bonus aux dégâts + 1D6, PA 1 (naturel)

Combat :

Bâton 130% / 110 % RA 6, 1D8 PA 16 (24)

Esquive 99 %, coup de poing 75%

Magie : divine : sorts de prêtre de ses 2 cultes, soin des blessures x 2, commander fantôme, invoquer un mort, Grande parade, sauvegarde x 10 (actifs dans les prasats), créer zombie, blocage spirituel x 3, dispersion magie x 5, lien mental, trouver ennemis, vision de l'âme, absorption x 4, Briser l'esprit x 2, Peur

Sorcellerie (rituels et sorts à 90%) : vampiriser DEX, renforcer les dégâts, résistance aux dégâts, suffocation, télépathie. Renforcer les dégâts et résistance aux dégâts sont lancés au niveau 6 en permanence.

Possessions :

1 crâne humain avec une matrice de lien d'esprit d'intelligence 6 et 2 matrices de lien d'esprit de POU 22 et 25 + 1 matrice de lien de fantôme (Ranilaniah, ancienne reine serpent qui a fait condamner Limandû POU 25, INT 18, connaît démoralisation, disruption, force 4, soins 4, détecter ennemis, vivelame 4, transe de la hache, berserk, commander gnome, bouclier 6, grande parade, coupure x 3, soin des blessures x 2, blocage spirituel x 2, vision de l'âme, guérison totale). Cet objet a été manufacturé par MS qui a pillé la tombe de l'ancienne reine serpent, a enchanté son crâne, et l'a offert à Limandû qui a invoqué et commandé la malheureuse âme de la reine serpent. Si les PJs le récupèrent, il conviendrait de négocier 2-3 services puis de libérer ce fantôme bienveillant.

Bâton de grand prêtre de Celle qui compte les Vivants : en cuivre enchanté avec 2 enchantements d'armure, peut attaquer les esprits et fantômes en leur infligeant des dégâts de 1D8 PM. Tout esprit de moins de 10 de POU fuit à la vue de cet objet, ceux de 10 à 20 de POU font un POU x 5 % ou fuient. Quand un être de chair est frappé avec cette arme, on peut annuler les dégâts pour faire perdre 1D8 PM à la place. Ceci ignore l'armure, mais est évité par un sort de blocage spirituel 2 ou de 6 points de résistance aux esprits ou d'écran spirituel (blocage spirituel 1 ou écran/protection 3 réduisent de moitié la perte de PM). Dans la mesure où il n'y a plus de culte de Celle qui compte les Vivants depuis le tragique destin de Limandû, la reine serpent pourrait consentir à laisser ce bâton en cadeau aux PJs. Alternativement, s'ils le rendent pour restaurer le culte après la chute de Limandû, ils peuvent compter sur une récompense future importante.

La liche commande de nombreux fantômes et zombies, en pratique, il en sort un de chaque par round du prasat pillé.

Dons :

Les armes d'estoc ne font aucun dégât sauf spécial (squelette), les serpents composant la chaire s'écartent lorsque vient le coup

Au contraire, ils s'amassent si la liche est frappée par une arme contondante, lui conférant 30 PA. Idem si l'arme est tranchante, mais dans ce cas, les PA baissent de 1 (les serpents sont tranchés), et il faut 1 journée de repos pour régénérer 1 PA.

Les serpents la protègent des attaques élémentaires de la même manière

Dans les 20 m de la liche, le rayon des sorts de lumière et des torches est réduit à 1 m. Dans les 10m, un froid intense engourdit les vivants, drainant 1D6 PF par round.

La liche peut se téléporter à volonté entre les prasats non pillés.

Les 3 dryades zombies :

FOR 11, CON 18, TAI 11, INT 15 (fixe), DEX 16, APP 13, mvt 2,

PV 15 (6/5/4), PA 0, compétences 80 %, PM 17

Fouet de liane, RA 4, dégâts 1D4. Du fait de la nature magique de ces lianes, tout jet réussi immobilise la victime 1 round

La dryade profite de l'immobilisation pour soit arracher une pièce d'armure à la victime, soit, si elle n'en a pas un jet d'opposition PM/PM lui permet de flétrir une localisation comme dans le sort de Pocharngo.

La dryade est défendue par ses lianes, et l'approcher n'est pas si simple

Comme les zombies, elle bénéficie d'une résistance aux armes empalant

Si la dryade est handicapée, elle se réintègre à sa racine et régénère 1 PV / round et par loc. Ce processus lui demande néanmoins 1 round.

4- Par delà la mort

Cette séquence doit être jouée après la bataille (C3), mais avant la quête de la lune bleue (C4) ; Si les Pjs rapportent la jambe de kuman après avoir vaincu le Capitaine Terreur, un

miracle se produit. Des voix se font entendre, sortant de chaque prasat sanctifié et les supplie de les aider. Il leur est dit qu'ils sont le seul espoir du dieu démembré, car il sait que les autres délégations qui sont là pour la quête ne chercheront pas à lever la malédiction, mais à obtenir des avantages pour eux-mêmes. Il leur promet de l'aide pour la suite : reconnaissance de la Lune Blanche comme faisant parti du panthéon de la terre, partage avec le culte de Lodril de la ferveur des hommes et plante médicinale capable de neutraliser les effets du Palam fonritien, la drogue de l'esclavagisme. De quoi motiver nos Pjs !

Scénario C3 : Mortes eaux

Synopsis

Grande bataille entre le chaos et tous les peuples de l'archipel

Buts

Tenir la chaîne à l'écart des mâchoires de Sombrequin

Coordonner les peuplades de l'archipel dans leur lutte contre le chaos

Contexte

Nous sommes en mortes eaux, les coefficients de marée sont au plus bas. Les rives, peu nettoyées sentent la vase...

MS et son nouveau général, Taïban, ont ouvert un portail au chaos sur Kornaku. Une grande armée chaotique composée de forces navales, aériennes et terrestres en sort et se met en ordre. Elle prévoit un assaut pour s'emparer de la chaîne d'ombre et la livrer aux dents de Sombrequin.

Tous les peuples se préparent à la guerre, les guerrières de la terre ont été mobilisées, les nations tritons ont rappelées leurs prêtres de Magasta pour invoquer des monstres, et même les fonritiens veulent démontrer que leur marine est toujours puissante...

1- Le sanctuaire de l'harmonie

Le culte d'Argan Argar revient comme prévu pour confier la chaîne aux différents peuples de l'archipel. Alzim a été ordonné prêtre, et il arrive avec une petite communauté de trolls et humains dont son épouse. Il convient de construire un digne sanctuaire pour la chaîne. Balanku, sous lequel réside le tombeau de Kuman, paraît être l'endroit le plus approprié : inhabité, facilement accessible aux deux peuples des mers pas loin de Kangor et sacré pour les peuples de la terre et volcanique (il existe des galeries souterraines). Les PJs vont devoir coordonner le projet architectural (grâce à la chaîne, aux jumeaux et à l'explosion volcanique récente, le sanctuaire s'élèvera en quelques jours). Les laisser faire le plan. Et ils vont devoir aussi convaincre tous les rois et délégations de venir faire la paix autour de la chaîne, objet qui deviendra un symbole d'union et non plus de domination. Cette philosophie ne plait pas trop aux fonritiens qui y voient un danger pour leur politique d'esclavagisme à grande échelle, ce d'autant qu'avec les cataclysmes, beaucoup d'esclaves ont fui. Une petite flottille de corsaires d'Um Oradim sillonne les eaux, soi disant à la recherche des derniers pirates, pour faire pression. Kaligon va tenter de négocier avec les Pjs des limites (le temple de Lodril n'acceptera pas les esclaves en fuite...). En fait, il n'a plus vraiment les cartes en main, et les lunars se feront un plaisir de ruiner ses approches en le faisant remarquer aux PJs. Une crise se prépare, que l'intervention du chaos va désamorcer brutalement... Soudain Pavlok arrive avec de mauvaises nouvelles : sur l'îlot voisin, un grand portail s'est ouvert, et les armées du chaos s'insinuent dans le monde. Au dessus de l'îlot, le ciel est couvert de nuages noirs au milieu desquels on devine des yeux d'un bleu glacial. Des éclairs zèbrent le ciel avec fureur, et la foudre s'abat sur tout intrus. Lui-même a vu son embarcation se fracasser, et n'a eu que le temps de plonger. Si Mazeille n'était pas passée par là, il serait probablement mort à l'heure qu'il est. Une grande bataille se prépare, et il a réussi à savoir que le premier objectif de MS sera la destruction de la chaîne. « La paix, ça se gagne sous les coups de nos masses » hurlera Azlim. Aux armes peuples de l'archipel !

2- Les dents de la mer

Il n'y a pas eu de bataille rangée ici depuis des siècles, et aucune force ne semble à même de coordonner tous ces belligérants. C'est donc aux Pjs que revient cet honneur. Gageons que parmi eux, il y a un général digne de ce nom. Etant auréolés de gloire et reconnus par toutes les factions comme compétents, sages et puissants, chacun voudra avoir un Pj comme commandant ou soutien.

Une flotte composée des corsaires d'Um Oradim, escortée par les deux nations tritons et ayant comme navire amiral la canonnière de Moustache (amélioration blindée de la « Tortue renversée », dotée d'un petit canon à l'avant), verra son commandement confié à un PJ du culte de Dormal.

Honorant l'antique alliance qui lie Aldrya à la terre et Yelm à Dendara, une unité d'elfes monteurs de griffon arrive pour proposer son aide. Leur chef, Lowin Enchasol est un seigneur du soleil, et un prince de son peuple en Jrustella. Il va joindre ses forces avec le bateau lune des sicares et ses vouivres, et les rescapés orlanthis, libérés pour l'occasion, leurs sylphes, et des taureaux célestes venus de Kobalku .

La défense des galeries volcaniques reviendra au PJ nouveau prêtre de Lodril, il se fera aider du culte d'Argan Argar pour mener des embuscades mortelles.

Enfin, une infanterie composée de guerrière de la terre et de gardes royaux tiendra l'îlot pour empêcher tout débarquement. Il sera sous le commandement d'un Pj proche de la terre ou directement du PJ général en chef.

Une force « joker » peut se manifester : Un Pj Hsunchen ou mystique pourra appeler le Dragon Mange terre grâce à sa corne. Il répondra à l'appel et se rendra sur Kobalku et Poralku pour y recruter Rascallus, Igril-Fanes, et autres Gobelins désireux eux aussi de participer à cette guerre pour montrer leur volonté d'exister et de combattre le chaos.

Face à eux, dans les mers, des milliers de requins chaotiques, encadrant une flottille fantôme de Gark le Calme, commandée par Sombrequin et un redoutable capitaine zombie type Baron Samedi : le capitaine terreur.

Sous terre, Nichon plat et ses guerrières rebelles tentent une percée

Dans les airs, des ptéranodons (ptérodactyles de 10 m d'envergure) attaquent, montés par des broos et des ogres, commandés par Taïban.

MS quand à elle, reste en arrière sur son îlot commandant la bataille de loin.

Il faut bien insister sur les rapports de la progression des hordes chaotiques, qui semble inexorable. L'arrivée de la force joker ne doit être qu'une brève lueur d'espoir, le dragon étant bientôt aux prises avec un cyclone (Ragnaglar n'est pas dans le compromis et commence à se manifester). Donner une ambiance comme le final du « Secret de l'espadaon » de Black et Mortimer. Les rapports stressants convergent vers le général en chef. Une par une les unités retraitent, simplement ralenties par la résistance héroïques des peuples de l'archipel et les duels mémorables éventuels (PJ contre commandant adverse). Au final, une centaine de défenseurs se retrouvent dans le temple lui-même, la foudre abat les grandes portes, et Taïban fait irruption avec broos et zombies, exigeant la reddition inconditionnelle des PJs. Welbedunoï entre en action. Il est là tout ricanant, imbécile, dans une alcôve. Son attitude irrite Taïban qui le fait amener à lui pour l'impressionner, mais, plus on le maltraite, plus il ricane et flatule. Excédé, Taïban pointe sa lance et s'apprête à frapper. C'est alors que la magie de la souris cosmique se révèle, et comme protégé par un bouclier invisible, une de ses longues jambes fauche Taïban, qui surprend lâche sa lance. Sortant d'on ne sait où, Tartulh s'écrie « La chance est avec vous, peuple de fous, saisissez là ! » Éventuellement, il lance quelques sorts du Bouffon pour aider les Pjs, et un dernier combat s'engage contre Taïban à terre et ses lieutenants. Tous leurs traits chaotiques semblent inactivés en présence de la souris cosmique. Si capitaine terreur est terrassé, ses zombies s'écroulent tous. Si Taïban est vaincu, il fait son intervention divine à Ragnaglar et disparaît dans un nuage sombre. Les broos démoralisés s'enfuient bêlant. Si Nichonplat rend l'âme, ses guerrières de la terre maudite douteront et se rendront ou deviendront berserk (1/2), négligeant leur défense. Quand aux requins, si l'avatar de Sombrequin a été détruit, ils se contentent de chasser les petits groupes de tritons, mais ne forment plus une unité militaire.

Nichonplat 54 ans, Chaman de la sorcière terre, prêtresse de Sombrequin

FOR 8, CON 16, TAI 13, INT 16, POU 16, DEX 8, APP 6

PV : 55 (23/19/15), PM : 16 + 125 (esprit intérieur dont 19 de libre) + 19 (esprit allié)

PA 1 (cuir souple), mvt 2 (vieil âge !)

Esquive 60%, hachette 60%, RA 8, dégâts 1D6+1, morsure 40% RA9 dégâts 1D2
Magie spirituelle : main de fer 6, protection 6, soins 6, dissiper magie 6, disruption, contrôler invoquer spectre, contrôler invoquer gnome, communication mentale 2, fanatisme, vivelame 6, lumière, détecter ennemis, détecter magie, enchanter potion de soins et de magie
Magie divine : sorts de prêtre, dévorer triton x 2, blocage spirituel 3, guérison blessure 2, trouver ennemis, peur x 2, respirer eau,

Tactique 16 %

Possessions :

6 potions de soins 6

Cristal serpent (renforce pénétration 5)

12 potions de sorts spirituels

(si par hasard, elle avait conservé le chaudron, distribuez la potion de dévorer triton, une potion de vivelame 6 et une de soins 6 à toutes ses guerrières)

Enchantements de vie x 10

Alliés :

Esprit allié requin chaotique (INT 13, POU 19), esprit intérieur gargouille (INT 14, POU 125)

Spectre de Fait du Gras (attaque CON) INT 15, PM 23, CON 54

Gnome 10 m3 : FOR 95, POU 24, PV 140, bonus dégâts 11D6

Esprit de peur POU 21

Esprit de guérison POU 20

Esprit de magie POU 18 connaissant soins 6

Taïban 24 ans, semi-ogre, chaman et héros de Ragnaglar

FOR 17, CON 16, TAI 16, INT 15, DEX 16, POU 16, CHA 14

PM : 16 + 18 (esprit allié) + 133 (esprit intérieur dont 24 non liés)

PV : 29

Armes : lance courte 115%, dague 85%, esquive 115%, arc composite 150%

Armure : cuir souple et bouilli (4) + enchantements (7 tête, 8 poitrine, 6 abdomen, 8 jambes, 5 bras)

Magie : spirituelle : enchantement de vie et d'armure, flèche de feu, soins 6, écran spirituel 6, protection 6, démoralisation 2, invoquer/commander démon, vivelame 6, dissiper magie 6, mobilité 5

Divine : sorts de prêtre, foudre, éclair 4, blizzard, bouclier 5, lance de vérité, vol, soin des blessures

Tactique : 45%

Possessions :

Esprit allié dans son arc INT 11, POU 18

Esprit intérieur INT 17, POU 133 (forme de husky).

A capturé pour l'instant :

un démon de 10 m3 FOR 70, POU 31, mvt 7, PV 100 (attaque par folie RA 1 + projette)

une sylphe de 5 m3 FOR 40, POU 15, mvt 10, PV 21

un esprit de guérison POU 19,

un esprit de maladie POU 27

un gel de 5 m3 FOR 18, POU 17, mvt 3, PV 42

Arc composite portée x 1,5 (non magique)

Lance courte et dague en argent enchanté

Cristal chaotique de renforce puissance 6 (un morceau de Ragnaglar est au centre du cristal)

Dons divins :

Héros : intervention divine sur 1D10, en cas de succès, seul 1 point est perdu, taille de temple baissée de 2 (relique = cristal + héros)

Appel des nuages (1 fois par mois) Il devient alors terrifiant (yeux révulsés..)

Capitaine Terreur zombie éveillé héros de Gark le calme

FOR 26, CON 22, TAI 16, INT 13, DEX 10, APP 2,

Mvt 2, PM 27 (en régénère 1/jour passé dans une tombe)

PV 19

Armure : Ecaille rouillée (5) + 1 enchantement armure par loc + jambe droite invulnérable.

Rappel : armes empale font ½ dégâts, flèches max 1 point (2 si empale), inactiver les loc

Sabre d'abordage RA 6 et 9 120%, dégâts 1D6 + 2 + 2D6

Hache de lancer main gauche RA 3 96% dégâts 1D6 + 2D3

Attraper main gauche RA 3 105% (un personnage attrapé ne peut plus esquiver et pare à ½ pourcentage et Capitaine bénéficie d'un bonus de + 40% à ses attaques de sabre. Pour se libérer, prendre le round et opposer sa FOR à 13 ou 1 seule action mais en ce cas n'opposer que la moitié de sa FOR)

Capitaine n'esquive et ne pare pas

Tactique 23%

Magie spirituelle : réparation 2 (soigne 20 PV mais les PV max baissent de 1 jusqu'à repos dans une tombe),

Magie divine : contrairement aux autres zombies, le capitaine peut parler et manger de la viande et du sel. S'il dévore le cerveau d'une victime, il gagne l'usage unique de ses sorts de magie divine. Capitaine a donc une centaine de sorts divers et variés à lancer, au feeling...

Possessions : Sabre d'abordage en mercure enchanté, relique de Tsankth, avec un enchantement d'armure 8 (total 18 PA), permettant une attaque supplémentaire par round.

Toute créature marine qui voit le sabre doit faire un jet de POU x 5 % ou fuir en panique.

La jambe droite de Kuman : virtuellement invulnérable, tout coup donné dedans est annulé.

Des algues et coquillages en putréfaction recouvrent le corps du capitaine. Cela dégage un poison POT 10 gazeux autour de lui dans les 10 m.

Don divin : Peut lever une armée de zombies une fois par an, mais s'il est lui-même vaincu, les zombies retournent à la poussière.

Attention, deux règles spéciales à rajouter aux règles de bataille : toute unité hors la milice volcanique exposée à une chaleur excessive perd 1 en capacité de combat et l'unité qui s'encombre de la souris cosmique inflige un moins 1 à la capacité de combat d'une unité chaotique adverse. En fait, les Pjs ne doivent savoir cela qu'à la fin !

Et voici les fiches des différentes unités (les chiffres entre parenthèse sont les scores de tactique, si un Pj commande, son score se substitue à celui du commandant)

NOM DE L'UNITE : Guerrières Serpent

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Manillia (25%)

Autres commandants : Prêtresses de la vengeance (15%)

Capacité de combat : + 4

Equipement : armures de cuir (-1), hache de bataille (0) et écu (+1)

Fronde en second couteau (+1)

Entraînement : + 2 (soldats)

Soutien : + 1 (prêtresses)

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages (en plus du fanatisme)

Capacités spéciales :

Poison : 1 usage (+ 1, inefficace dans l'eau ou contre les zombies...)

NOM DE L'UNITE : Corsaires Fonritiens

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Kaligon (46%)

Autres commandants : Prêtres d'Um-Oradim (35%)

Capacité de combat : + 6 (+ 9 sur l'eau)

Equipement : armures de cuir (-1), cimenterre (0)

Entraînement : + 3 (marins chevronnés)

Soutien : + 1 (prêtres), armée triton + 3 (sur l'eau) et canonnière + 3 (si à portée)

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Retraite rapide : En cas de mise en difficulté, cette unité peut se disperser très rapidement, évitant la poursuite et limitant ainsi ses pertes

NOM DE L'UNITE : Milice volcanique

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Amadou N'Golo (10%)

Autres commandants : Azlim (20%)

Capacité de combat : + 1

Equipement : sans armure (-1), lance courte (0)

Entraînement : + 1 (milice)

Soutien : + 1 (prêtre)

Magie disponible :

Aucune, sauf magie des trolls pour les embuscades

Capacités spéciales :

Cette unité sait tendre des embuscades : si jet réussit de tactique par Azlim ou PJ, gain d'un + 1 de capacité de combat et empêche l'adversaire d'utiliser ses armes de jet.

Les jeunes recrues sont vigoureuses et sélectionnées spécialement pour leur endurance à la chaleur (pas de malus de chaleur)

Un jet de connaissance des animaux de la part de son commandant peut lui adjoindre l'aide de varans rutilants (+2)

NOM DE L'UNITE : la force aérienne mixte

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Kerell ou Lowin Enchaso (75%)

Autres commandants : Thurin Farwalker (50%)

Capacité de combat : + 13

Equipement : armures d'anneaux, ou lamelles (0) piques à deux mains et boucliers hoplites (+2) ou épées lourdes enchantées ou lances montées et écu

Entraînement : + 3 (vétérans)

Enchantement : + 1

Soutien : + 2 runelords et prêtres à foison + 3 le bateau lune, ses enchantements et armes balistiques + 2 taureaux célestes et griffons

Magie disponible :

Divine : 3 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Unité volante capable d'intervenir à tout endroit du champ de bataille

Unité commando capable de mouvements cachés

Tir en couverture coordonnée

NOM DE L'UNITE : Le renfort féérique

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : aucun si pas de PJ

Capacité de combat : + 7

Equipement : armure légère (-1), armes rudimentaires (-1),

Frondes : + 1

Enchantement : + 1

Entraînement : + 1 (milice)

Capacité raciale : +1 (force et peau épaisse des rascallus...)

Soutien : + 4 (terreur : dragon mange terre) + 1 chamans

Magie disponible :

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Unité volante capable d'intervenir à tout endroit du champ de bataille

NOM DE L'UNITE : Flotte des affamés

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Capitaine Terreur (23%)

Capacité de combat : + 4 (+ 8 sur l'eau)

Équipement : sans armure (-1), cimenterres (0)

Entraînement : + 1 (milice)

Soutien : + 4 Sombrequin (terreur) et ses mignons (+2)

Résistance et force des zombies + 2

Capacités spéciales :

Régénération : cette troupe guérit automatiquement tous ses blessés à la fin de chaque tour.

Armée de morts : cette troupe ne peut dérouter, mais si son chef est détruit, elle se désagrège.

NOM DE L'UNITE : Guerrières mutilées

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Nichonplat (16%)

Capacité de combat : + 5

Équipement : armures de cuir (-1), grande hache (+1)

Entraînement : + 2 (soldats)

Fanatisme permanent : +1

Fronde en second couteau : +1

Soutien : + 1 (Nichonplat)

Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Folles furieuses : la faim et leurs mutilations les font passer en fanatisme permanent

NOM DE L'UNITE : Horde hurle vent

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Taïban (45%)

Autres commandants : Acolyte ogre ou chaman broo (10%)

Capacité de combat : + 6

Equipement : Pas d'armure (-1), arme rudimentaire (-1)

Entraînement : + 1 (Milice)

Trait chaotique : + 1

Capacités raciales : + 1 (caractéristiques supérieures des ogres, coup de tête et armure légère des broos...)

Soutien : + 3 (héros) + 2 ptéranodons (non applicable en intérieur !)

Magie disponible :

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Unité volante capable d'intervenir à tout endroit du champ de bataille

3. Médaille et ultimatum :

Le sanctuaire de l'harmonie est encore maculé du sang des vainqueurs comme de celui des vaincus, la poussière de zombie se mélange au sable, et les pleurs des veufs aux cris de victoire des guerrières. Pourtant, les Pjs vont se voir remettre des médailles, car un soldat se nourrit d'honneur. Evaluer les points d'honneur pour chaque Pj selon les règles de bataille, en considérant que Kaligon suit globalement la pensée solaire (civilisés), que Silaniha suit celle des orlanthis (barbares), et que les tritons adoptent celle des trolls (culte allié). Les PJs qui ont eu suffisamment de points de gloire sont appelés. Les tritons remettent des dauphins, les kumanites des serpents, les fonritiens des léopards, de bronze, d'argent ou d'or. Chaque médaille est assortie d'une récompense financière de 100 sous pour le bronze, 300 pour l'argent et 1000 pour l'or. N'oublions pas que des NPC seront aussi appelés, Pavlok pour avoir donné l'alarme et la petite Mazeille qui l'a courageusement aidé à nager entre les requins (le début d'une nouvelle idylle ?), Azlim pour son action dans les galeries, Manillia qui s'est illustrée dans son nouveau culte de celle qui venge, Vishéayn Sothon, un jeune homme qui a sauvé Malinassa en se battant à main nu contre des zombies (précurseur de la boxe thaïlandaise)... Et Tartulh qui recevra une distinction spéciale de la part des tritons (pied de nez à la reine !).

Cette joyeuse cérémonie est troublée par une invité surprise : MS ! Elle a le culot de se faire annoncer. Bien sûr, elle n'est qu'une illusion. Elle s'adresse à tous : « Désolée de venir troubler ce petit répit, mais je viens vous confirmer que tout s'est déroulé exactement comme je l'avais souhaité. Soyez surs que les troupes du général Taïban seront bientôt reformées car notre portail est parfaitement fonctionnel. De plus, je ne peux que me réjouir d'avoir pris quelques précautions dans mes tractations avec Limandu. Voyez vous, une liche a la fâcheuse habitude de ne pas vouloir mourir. Toute sa haine se cristallise autour d'un objet symbolique, en l'occurrence ce couteau de boucherie d'un genre assez spécial (elle montre l'antiquité), qu'il a eu la bonne grâce de me confier. Bientôt, j'ai bien peur que mon allié revienne, et qu'ayant enfin compris qui sont ses amis et qui sont ses ennemis, il ne me fabrique quelques jolis capitaines pour vous terroriser de nouveau. Quand aux tribus dissidentes, mon nouvel homme de main, Syalh, est entrain d'entraîner les hommes à la pêche au thon (montrant mademoiselle Cyan-La Tour d'un air dédaigneux). J'ai rompu les vieilles alliances, j'en ai créé de nouvelles, j'ai bouleversé le cycle des éléments. Mais j'avais besoin de tout ce sang pour la phase finale de ma quête. Ce sang pour attirer le requin. Maintenant ses mâchoires vont claquer et réduire à néant les deux immondes caries, Philantis et Hydrante. Peuples de la terre, vous serez enfin vengés. Votre souffrance prend fin, bientôt vos larmes de rage se changeront en larmes de joie, car vous verrez vos ennemis rejetés à la mer, leur prétendue civilisation réduite en poussière comme ils ont anéantie la votre. Les maîtres d'hier hurleront de terreur quand leur chair nourrira le sombrequin. L'élite artistique et la noblesse crustacée réduite en filet de poisson ! J'ai entendu dire que sous l'impulsion de quelques voleurs d'enfant idéalistes, certains n'auraient pas compris la justesse de ma cause. Folie ! Je n'ai rien contre vous, mes descendants. Restez en dehors de tout cela, le requin n'est pas votre ennemi. Remettez moi cette chaîne sur Kornaku, et aucun mal ne vous sera fait. Peut être même quelques richesses viendront s'échouer sur vos rivages, la ruine des uns faisant le bonheur des autres. Mais opposez vous à moi une fois de plus, et ce sera finit de toute cette archipel et de ses habitants. Vous avez une semaine, je veux cette chaîne, ou je vous renverrait tous à l'âge des ténèbres »

L'image de Sharalinok se change en celle d'un ptérodactyle, on le voit déchiquetant un triton et Mlle Cyan La-Tour éclate en sanglot, c'est son compagnon M. Carmin Du-Port. Puis il s'envole se mêlant à d'autres ptérodactyles montés, survolant des centaines d'œufs d'allosaures prêts à éclore.

Aux Pjs de maintenir l'unité et de tenter de dissuader les plus lâches de céder à ces menaces. Silaniha elle-même, craquant complètement, va chuter, complotant pour voler la chaîne avec certaines de ses plus fidèles guerrières. Pourvu que les Pjs aient prévu un système de garde. Sinon, c'est Malinassa qui viendra les lever en pleine nuit pour les supplier d'intervenir. Si les Pjs empêchent cet acte odieux, Silaniha sera destituée. MS jouera son dernier atout, et demandera à Syalh de capturer Opaline.

Scénario C4 : Bleu est le reflet de la Lune dans l'Océan

Synopsis

Pour fermer le portail et réaliser la prophétie, les Lunars proposent de mener une quête héroïque à la Lune Bleue, ennemie du Chaos et maîtresse des marées. Plusieurs groupes se rallieront à la quête, chacun avec sa propre version et ses propres objectifs : les PJs, les Trolls et les Malasps. La quête sera à la fois coopérative et compétitive.

Buts

Fermer le portail chaotique !
Se débarrasser de MS !!
Réaliser la prophétie !!!
Bref, conclure la saga

Contexte

Pour les PJs, il s'agit de faire reconnaître Opaline comme une déesse bénéfique à intégrer dans tous les panthéons, source de paix et de collaboration entre les éléments. Ils veulent aussi résoudre la malédiction en reliant les îles (mais en veillant à ce qu'il n'y ait pas trop de lésés, que ce soit source d'une plus grande richesse pour toute la région grâce au commerce et au développement commun, et non pas une arnaque pour les tritons)

Politiquement, l'Empire Lunar considère l'archipel comme un relais précieux dans son projet d'invasion de Fonrit, et il s'est donné les meilleures chances de s'imposer sur place. Un groupe d'ambassadeurs a été envoyé pour tisser des liens d'amitié avec la Reine. Ils ont pour objectif d'apprendre le maximum sur l'archipel et ses habitants, et de faire la meilleure impression auprès de la Reine. Proposer et réussir la quête à Annilla au moment le plus opportun remplit parfaitement cet objectif. En attendant, ils ont contribué secrètement à discréditer les autres partis à chaque fois que l'occasion s'est présentée.

Le but des lunars est d'obtenir la concession de Kobalku (et du port secret laissé par les pirates) aussi bien des tritons (eaux) que de la reine (terre), pour y bâtir une base navale. Cela, ils l'ont peut être déjà négocié en l'échange de leur aide pour la bataille. De plus, réussir cette quête en tant que leader permettrait de démontrer la supériorité de la Lune : les autres éléments (hors air), n'étant que des parties du corps métaphysique de la déesse. Enfin, pour s'assurer de la loyauté de leurs hôtes, les lunars prévoient de laisser le portail entrouvert et de prétexter qu'il y a eu une trahison des trolls dans la quête. Ils affirmeraient pouvoir contenir la poussée chaotique grâce à un rituel à la lune rouge.

Le culte d'Argan Argar, de nouveau dans le jeu, cherche une compensation au partage de leur relique. Ils sont donc sur les rangs pour réussir la quête à Annilla à leur profit. Pour participer à la bataille, ils ont déjà du obtenir le droit de créer un temple d'Argan Argar et de convertir les hommes. Le culte restant le gardien de la chaîne et de son sanctuaire, même si il accepte de la prêter aux autres peuples si la requête semble acceptable. Il envisage de

s'approprier le portail et, grâce à la magie de Subere, de s'en servir comme d'un ascenseur vers le « pays des merveilles », le monde inférieur. Ils feraient alors venir nombre de trolls sur Kornaku.

Les Tritons Malasps, pour leur part, veulent empêcher que cette quête ne permette la réalisation de la prophétie à leur détriment, et maintenir autant que possible leur position de pouvoir majeur dans le jeu d'influence local : primauté sur les mers et taxes. Au contraire des PJs qui veulent une marée basse pour résoudre la malédiction, ils veulent une marée haute permanente permettant aux prêtres de Magasta d'invoquer de plus gros monstres dans ces eaux jusqu'alors peu profonde, pour se défendre eux-même contre sombrequin.

Déroulement

0- La révélation bleue

Pour porter l'estocade diplomatique alors que leur cote est déjà au plus haut, les Lunars proposent enfin la solution miracle aux deux problèmes principaux de la Reine : fermer le portail chaotique et réaliser la prophétie. Il faut pour cela invoquer les pouvoirs divins de la lune bleue par une quête héroïque.

Grâce aux multiples visages de cette déesse (certains mauvais esprits parleront de schizophrénie), il est possible de libérer 2 effets par la même quête, à condition que sa forme soit spéciale : plusieurs groupes de quêteurs doivent y participer, en suivant chacun leur voie. Aucune partie ne peut être exclue, si elle rejoint la quête en acceptant l'objectif commun déclaré au départ (ici, la fermeture du portail). En revanche, seul le meilleur groupe imposera sa vision mystique à l'issue du rituel, et donc, le deuxième effet libéré. Bien sûr, les Lunars affichent déjà qu'ils libèreront le pouvoir des marées, qui permettra de rallier les îles à marée basse, et donc de réaliser la prophétie.

1 - Chacun cherche sa voie

Les parties en jeu seront les lunars et les PJs, les trolls et les tritons, chacun lié à une des runes de la lune bleue : lune, obscurité, eau.

Les lunars connaissent déjà, par Annilla, une version du rituel, et proposent aux PJs de s'y rallier. Leur arrière pensée est que, bien sur, en cas de victoire, eux seuls en tireront profit, les PJs n'étant que des suiveurs. Ils doivent au contraire s'émanciper et aller chercher dans le panthéon Veldang des hommes bleus une version alternative, celle de Serartamal.

Les trolls défendront la version de Mahaquata, tandis que les tritons suivront celle de Vendara.

En chemin vers l'université bleue ou au retour, les PJs seront interceptés par des combattants engagés par l'alliance marchande d'Afadjan, qui n'a aucune envie que les Veldangs asservis sur Kumanku ne trouvent une raison d'être fiers de l'accomplissement d'une quête héroïque à la mère d'Artmal. C'est un risque majeur pour la stabilité dans les plantations.

A l'université bleue, les prêtres sont d'abord réticents à l'idée de faire une quête à une déesse aussi versatile, imprévisible. Ils ne pensent pas les PJs capables de remporter la mise, et craignent de voir leur version secrète de la lune bleue, Serartamal, révélée aux autres parties lors du rituel.

Les PJs pourront argumenter qu'ils sont très capables, avec le soutien d'Opaline, d'incarner la lune et de remporter l'opposition. Pour le reste, il leur faut convaincre que l'heure du réveil des Veldangs approche, que leurs traditions d'antan doivent s'afficher publiquement maintenant, pour redonner espoir et dignité aux esclaves d'aujourd'hui, qui n'y croient plus.

2 – Qui s’alliera le destin ?

En préparation au rituel, les équipes Lunar, Troll et PJs vont chercher à s’attirer les faveurs des Kumanites. En effet, c’est par le soutien initial fourni par les orants, que va se déterminer qui a le plus de chance de réussir sa version de la quête.

En parallèle, les tritons seront soutenus par leur propre population. Ils rejoindront les autres équipes sur le plan des héros.

Chaque équipe disposera d’un capital de Points de Soutien (PS) qui va lui permettre d’essayer d’imposer sa version au fur et à mesure des étapes de la quête.

Les tritons disposent de 25 PS pour Vendara

Les autres équipes ont une mise de base qui dépend des relations qu’ils ont pu établir avec les Kumanites au fil de la campagne. Amplitude de -5 à +5. Normalement, les lunars sont proche du maximum. Au MJ de juger du score des Trolls et des PJs.

En complément, et pour rendre hommage à Celle qui Possède, Déesse de la Fortune, chaque équipe lancera 4 dés runiques qui donneront l’avis divin de Celle qui Possède sur les chances de réussite de chaque groupe. Suivant les runes tirées, les PS seront de niveau variable :

D6 élément :

Terre Fertile	= 10	Eau	= 4
Terre Sombre	= 9	Feu	= 5
Obscurité	= 7	Air	= 6

D4 forme :

Femme (Homme)	= 9	Esprit	= 4
Plante	= 7	Bête	= 6

D6 Pouvoir

Maîtrise	= 7	Pouvoir	= 4
Magie	= 6	Loi	= 5
Destin	= 9	Chance	= 10

D8 Principe

Vérité	= 6	Illusion	= 5
Harmonie	= 8	Désordre	= 7
Fertilité	= 8	Mort	= 7
Stase	= 6	Mouvement	= 5

Grâce à ces PS, chaque équipe pourra investir secrètement au départ sur les différentes étapes de la quête, afin de réaliser sa propre version de cette étape, au détriment des autres. Il y a également pour chaque partie une étape unique sans compétiteur, pour lequel un investissement de 5 PS mini est nécessaire, sans quoi, elle ne se produit pas au cours de la quête.

Pour chaque étape compétitive, la partie ayant le plus de point investi joue sa version, si elle échoue, la 2^e équipe prend le relais, etc. A chaque fois, la réussite de l’étape se complique. La première équipe disposera d’un bonus unique à un jet de compétences égal à 5x la différence de PS qui la sépare de la 2^e pour réussir l’épreuve. En cas d’échec, la 2^e équipe

jouera sans modificateur, et si les autres interviennent, elles auront un malus unique sur un jet de 5x la différence de PS investi par rapport au 2^e.

En cas d'égalité d'investissement, soit on tire au sort, soit on permet aux équipes ex aequo de réinvestir secrètement en diminuant les PS investis sur les prochaines épreuves.

Pour réussir une étape, constituée de 3 sous-épreuves, un des personnages du groupe actif devra réussir à chaque fois l'opposition ou le jet de compétence demandé. (Conseil : ne pas hésiter à accorder des bonus de Rôle Play aux PJs pour qu'ils aient plus de chance de l'emporter). En cas d'opposition, choisir un membre de l'équipe qui suit en PS l'équipe active sur l'épreuve : il jouera la compétence opposée. Dès qu'une équipe réussit une étape, l'histoire est écrite et on passe à l'étape suivante.

Pour les étapes uniques (non compétitives), les points investis au-delà de 5 sont multipliés par 5 pour donner un bonus unique.

Au final, on compte les Points de Victoire en fonction des étapes réussies par chaque partie :

		Naissance	Pouvoir sur l'eau	Mort	Résurrection	Spécial / unique
Annilla	Lunars	3	3	5	3	4
Mahaquata	Trolls	5	3	3	3	4
Serartamal	Artmalis	3	5	3	3	4
Vendara	Tritons	3	3	3	5	4

L'équipe gagnante décidera du deuxième effet libéré par la quête.

En cas d'égalité, à vous de choisir...

NB : En cas d'un échec de toutes les équipes sur une étape compétitive, seul 1 effet sera libéré. Si 2 étapes compétitives sont ratées, c'est la fin...

3 – La marée va et vient

La Quête héroïque va retracer la vie de la lune bleue, et en particulier mettre en scène comment elle acquiert sa puissance sur les Océans, et se sacrifie pour lutter contre le chaos. Sa vie est rythmée, à l'image de la marée, par un mouvement vertical grandiose de va et vient entre la voûte céleste et les abysses obscures.

Alors que les PJs, les Lunars et les Trolls partent avec la bénédiction et le support des Kumanites pour fermer le portail et réunifier l'archipel, les Tritons font leur départ de leur côté, soutenus par leurs pairs, avec un seul objectif commun : fermer le portail. Les groupes se rejoindront sur le plan des héros autour du berceau de la première lune.

Etape 1 : la Naissance

Annilla

Au moment de la descente aux enfers de Yelm, un affrontement se passe avec le Styx. La Lune naît de leur sang mêlé.

Pour débiter, une prière (Cérémonie) d'ouverture est récitée à la tombée de la nuit, au bord de l'eau. Le reflet mourrant du soleil sur l'eau se met alors à se battre contre les ombres. Un quêteur pélorien incarnant Yelm doit affronter un Troll représentant le Styx, en lutte. Le pélorien doit parvenir à faire saigner le troll (au moins 3 PV dans une loc), et doit lui aussi subir le même genre de blessure. Une fois les sangs versés et récupérés il faut stabiliser le mélange (Alchimie) avant de le laisser filer sur l'eau, où il grandira. Annilla est née !

Mahaquata

La Lune est Fille des éléments primordiaux : Obscurité et Eau

Pour débiter, une prière (Cérémonie) d'ouverture est récitée à la tombée de la nuit, au bord de l'eau. Auparavant, un quêteur d'une équipe adverse aura dissimulé au fond de l'eau une pierre bleue (de jour). Pour la retrouver, le troll devra réussir une combinaison de Sens des ténèbres/Chercher avec Nager en opposition avec le jet de dissimulation. Une fois la Pierre retrouvée, zébrée de noir et de bleu nuit, et ressortie des ténèbres des profondeurs, elle s'élève lentement vers le ciel, s'éloignant de ses deux parents. Mahaquata est née !

Serartamal

Après la Chute de Cronisper, 3 Sorcières du Ciel montent depuis l'Est et traversent le ciel. Pour débiter, une prière (Cérémonie) d'ouverture est récitée à la tombée de la nuit, au bord de l'eau. Une étoile filante apparaît alors, dont la lumière est faiblissante, et disparaît vers le bas de l'horizon. Il faut alors nommer les 2 premiers astres (Astronomie ou Navigation) qui viennent de l'Est, faisant un ballet secret dans la voûte céleste. Une fois leurs lueurs éteintes, il est temps de faire surgir la Lune dans sa splendeur céleste : grâce à une invocation réussie à 25 PM, un globe bleu surgit comme un point au lointain Est et grandit en s'approchant. Serartamal est née !

Vendara

La Lune est née perle de nacre, la plus belle que tous les Océans n'aient jamais porté. Pour débiter, une prière (Cérémonie) d'ouverture est récitée à la tombée de la nuit, au bord de la rive. Un triton part à la recherche d'une perle magnifique pour sa promesse. Il parcourt les fonds fertiles pour trouver le coquillage qui contient ce trésor (Chercher). Quand il ouvre la conque, il est ébloui par la beauté de la perle bleue, sublime et rayonnante. Inspiré par la sagesse de Daliath (Mythologie Marine), il reconnaît une créature divine et la laisse flotter d'elle-même pour accomplir son destin, renonçant à en faire un simple bijou.

Spéciale Annilla

Juste après sa naissance, dans son ascension lunaire, Annilla prend conscience de sa nature, du chemin de l'équilibre intermédiaire.

Au cours de son ascension depuis le monde inférieur (grimper), elle explore son être intérieur, cherchant à développer son équilibre psychique (mythologie lunaire) tandis qu'elle sollicite son équilibre physique.

Deux autres parties (eau et obscurité) cherchent à l'attirer vers eux pour protéger la jeune enfant et l'absorber dans leur panthéon (Eloquence ou Baratin des tentateurs en opposition vs INTx4 de la Lune). Elle doit savoir les surmonter tous les deux pour garder son identité.

Spéciale Vendara

Convoitée pour sa beauté par une divinité marine brutale (Wachaza) qu'elle déteste. Blessée et défigurée, elle s'échappe des eaux et révèle à cette occasion l'aspect céleste de sa nature.

Alors qu'elle repousse encore les avances du Dieu, il devient violent et l'attaque de son trident. Ce n'est que grâce à son esquive qu'elle échappe à la mort. La moitié de son visage est marqué à jamais par la cicatrice de l'arme. Ce n'est que par sa volonté (POUx4) qu'elle échappe au découragement et au suicide. Pour fuir définitivement son agresseur, elle monte sur un oiseau marin (Equitation) qui l'emmène vers le ciel. C'est la révélation de l'aspect céleste de sa nature.

Etape 2 : Le contrôle de l'eau

Annilla

invoque le premier et le plus ancien Dragon Bleu

Pour découvrir où il vit : Connaissance du monde

Puis réussir une invocation à 100 PM

Enfin, lui témoigner un respect adéquat (Eloquence ou Connaissance Draconique)

Mahaquata

Lien de parenté avec les Dieux de la Mer

Savoir nommer de nombreux Dieux Marins et des épisodes de leur vie (Connaissance des tritons) pour démontrer son appartenance à la famille. Connaître leurs outils (Artisanat Filet) ainsi que leur façon de vivre (Canoter ou chanter)

Serartamal

Histoire d'Amour avec Lorian, Dieu marin de la Guerre

Première séduction par une compétence de communication au choix

Validation par une compétence artistique en opposition

Puis prendre soin de son amant au retour des combats (Premier Soins)

Vendara

Envers son domaine d'origine l'Océan, elle sait jouer de la nostalgie de sa beauté pour séduire ou de terreur pour repousser.

Lorsqu'elle approche son corps rond et parfait de nacre bleutée (APPx4), tous les tritons s'assemblent pour voir de plus près son reflet à la surface. Mais lorsqu'elle est en colère, elle rappelle son histoire dramatique (Eloquence), et montre le côté mutilé de son visage pour terrifier et refouler (opposition de PM purs) tout ce qui vient des Océans, créature bonne ou mauvaise.

Spéciale Mahaquata

Au départ, méprisée par les Uz, elle devient l'amie de Xentha et de tous.

Repoussée par une partie de ses parents, elle surmonte cette épreuve en persévérant (POU x4). Elle démontre ensuite son appartenance au monde de la nuit (se cacher) et son affinité avec Xentha, qu'elle accompagne souvent. Elle sera ensuite appréciée de tous les Uz par le coup de poignard mortel qu'elle enseigne (Attaque Dague).

Spéciale Serartamal

Mère d'Artmal, elle se charge de maintenir loin de son peuple les menaces.

Par sa nature céleste et sa connaissance des lois du monde Physique (Conn du Monde), elle peut anticiper les événements climatiques. Depuis son point d'observation privilégié, elle surveille sans relâche le clan, de loin ou de près selon le besoin (Scruter vs Se cacher en opposition). Elle est aussi capable de supprimer une menace directe, spécialement les utilisateurs de magie (combat individuel en opposition n'utilisant que la magie).

Etape 3 : la mort

Cette séquence est dans toutes les versions un combat, où un groupe va tenter d'empêcher la mort de la lune, menacée par un adversaire redoutable.

Le groupe qui a l'avantage en PS est passif, et le groupe qui a les PS juste inférieurs va intervenir pour défaire l'ennemi de la Lune qui la menace en moins de 5rds, après quoi, il aura atteint la lune bleue et l'aura vaincue. En cas de réussite, le groupe pourra faire jouer sa version de la mort, en étant à son tour passif.

Annilla

Tuée par Orlanth le Bandit, car située dans le ciel et donc rivale

Mahaquata

Tuée par le vengeur de Yelm, Shargash, car occupante du ciel sans lui avoir fait allégeance

Serartamal

Tuée par le Chaos, alors qu'elle protégeait son peuple.

Vendara

Mise au rebut par Mostal, car ses passages imprévisibles perturbaient le rythme absolu de la Machine.

Etape 4 : la Résurrection

Cet épisode est particulier. Toutes les versions sont les mêmes et les équipes collaborent pour réussir. C'est l'étape clef qui fait l'unité de cette déesse aux multiples facettes. A la fin de cette étape, les dés sont jetés et le vainqueur de la quête est désigné.

Morte avant d'avoir accompli son destin, elle est secourue et revient du monde inférieur en utilisant ses talents et connaissances secrètes.

Vendara

Triolina, apprenant l'importance de son destin à venir et apitoyée par son sort, va la retrouver dans les profondes eaux du monde inférieur et lui fait boire l'eau de la vie (CONx4). Secouée par la révélation de son destin, la lune prend la résolution de le réaliser.

Mahaquata

Emergeant de la surface du Styx, la lune se greffe des ailes de chauve souris et poursuit sa montée vers les limites de l'enfer. (Enchantement à 15 PM)

Serartamal

Approchant du gardien à trois têtes des portes d'airain, elle sait se faufiler, indétectable, en déjouant sa surveillance. (Se cacher + Déplacement silencieux)

Annilla

Par la force de sa méditation (POU x 3 ou x 5 si illuminé), elle sait surmonter les épreuves dramatiques et parvient à élever son âme et son corps vers la voûte céleste, retrouvant sa place.

Etape 5 : la chute glorieuse

La Lune Bleue n'est revenue que pour accomplir son destin.

Alors qu'elle reprend sa place dans le ciel, elle assiste à l'explosion de l'Aiguille, aussitôt remplacée par une porte béante, et à l'invasion chaotique. Démontrant son courage, la Lune plonge la première comme une traînée bleue dans le cœur même du chaos, entraînant dans sa suite les Dieux et Titans vengeurs de la Mer, tels une légion suivant son étendard sacré. Bientôt, le trou béant s'est transformé en un tourbillon gigantesque, le Trou de Magasta, qui coupe définitivement la voie aux horreurs chaotiques. A ce stade de la quête, tous les quêteurs sont comme happés dans un grand tourbillon d'eau de mer, illuminé d'une lumière bleue. Ils voient au centre le portail de Kornaku, et MS procédant à sa cérémonie d'invocation de Sombrequin, avec la chaîne apportée par Silaniha ou alternativement, avec Opaline...Hors du Tourbillon, Taïban, Syalh et Limandû assistent impuissants à ce qui va se passer.

Si la quête est réussie, le portail ouvert par MS sera traité (variantes possibles selon le gagnant, par exemple, les trolls en feraient un temple de Subere, les lunars le laisseraient entrouvert). Juste avant de se refermer, Sombrequin, le vrai, pas l'avatar, pointe son nez à travers et attrape le misérable ptérodactyle fantôme qui lui avait promis la victoire. Maîtresse Sharalinok, en mourant tente à l'adresse des lunars un dernier "Au secours, j'ai changé d'avis, j'accepte votre proposition!". Mais rien n'y fait, et les mâchoires impitoyables du dieu

du chaos se referment sur la prêtresse-sorcière. Les trois acolytes de MS se dispersent alors, leur temps viendra.

4 – La curée

Au retour à Kangor, (et si la quête est réussie par un autre groupe que les Malasps), les quêteurs sont accueillis avec tous les honneurs : haies de guerrières, hourras de la foule rassemblée, colliers de fleurs...

Une surprise de taille les attend : la Reine qui les félicite est maintenant Malinassa ! Elle se promène aux bras du jeune kumanite héros de guerre, Vishéayn Sothon qui se destine à être prêtre de Kuman. Le temple de Kuman est d'ailleurs décoré de mille fleurs et de l'encens y brûle. C'est le signe que la prophétie est réalisée, que le Dieu démembré va être guéri, et que les Richesses minières et végétales vont être de retour !

A la première marée basse, une grande chasse est lancée, où les peuples de la terre massacrent les derniers requins chaotiques échoués, repérés par les lunars et autres volants, pendant que les tritons les empêchent de fuir en haute mer. Une belle explosion de joie après tout ce stress !

Récompenses monétaires et avantages sociaux seront accordés par la nouvelle reine. Un PJs sorcier pourrait même demander à Malinassa de refonder le collège de sorcellerie de la terre aux pierres qui pleurent, autour de Tah-Durga fossilisée. Kuman octroiera à chaque Pj un usage unique du sort « régénération » pour le remercier de lui avoir rendu sa jambe. De plus, Vishéayn, qui a eu une vision de Kuman, leur fournira une plante qui soigne l'addiction au Palam, qu'il faudra planter au temple de Lodril en attendant d'en avoir l'usage.

Les igril-fanes apportent le premier cru de Kobalku (une bouteille de champagne à déboucher pour de vrai), et une fête endiablée sur la plage de Balanku bat son plein. Les tritons organisent un concours de sculpture en sable perturbé par les miliciens de Lodril fins soûls. Des mariages sont célébrés : Pavlok et Mazeille, Malinassa et Vishéayn... Tartulh fait le pitre avec la souris cosmique, les délégations étrangères présentent leur culture et sont toutes remerciées, même celles qui ont échoué.

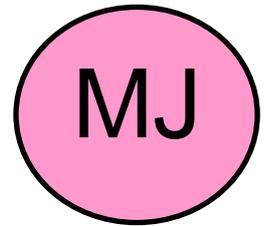
Beau discours final, de sa majesté Gajinok 4 vu sa position un peu entre les Malasp et les peuples de la terre. Un discours pâteux et moralisant, se terminant par un truc du genre "dites donc amis hommes tigre, ce nectar sied parfaitement à nos royales papilles, pourrais-je en avoir une autre coupe ?"

5- Epilogue :

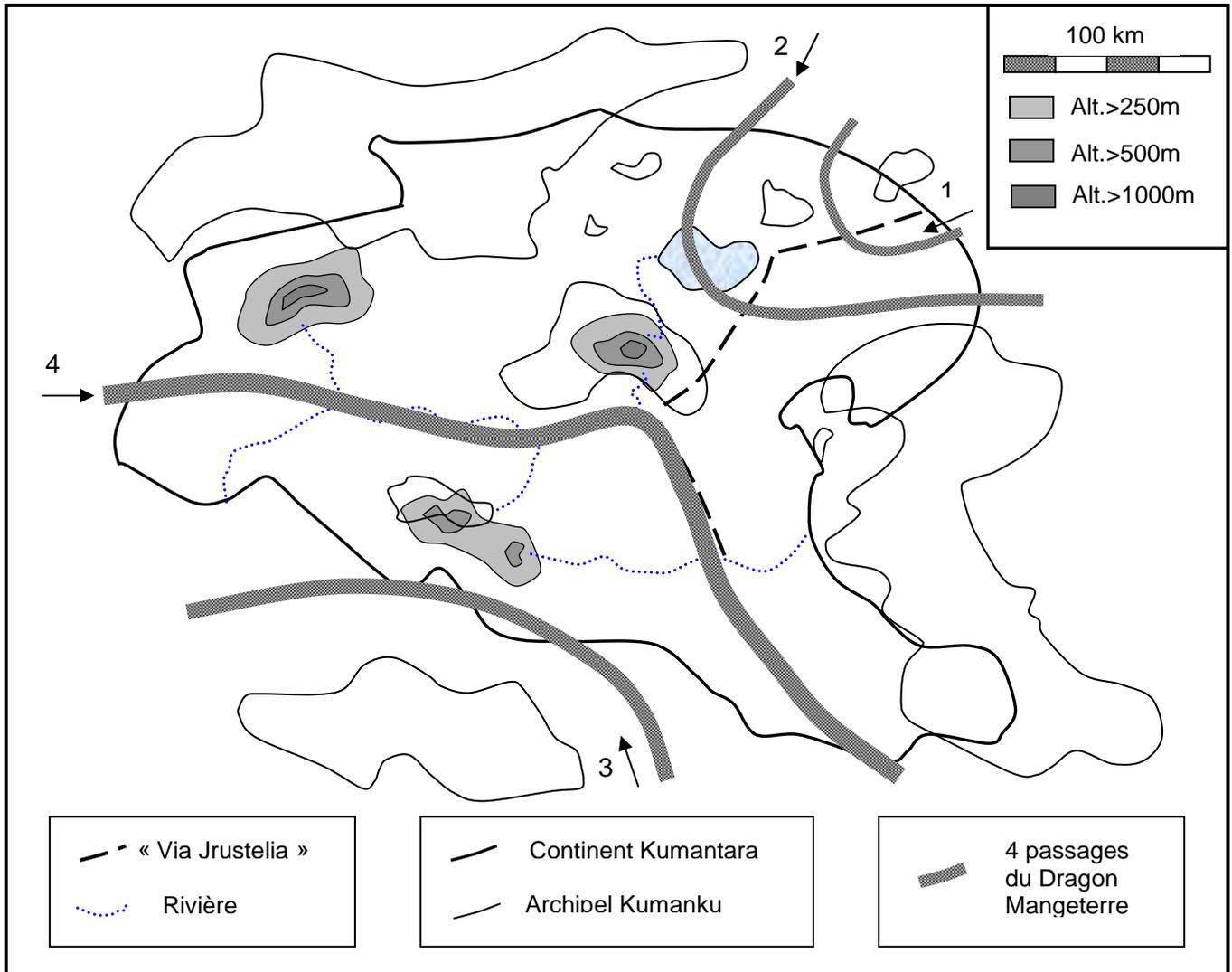
Dans les mois qui suivent, en fonction des vainqueurs et des perdants, la phase de redistribution des cartes politiques va se concrétiser. Les ambassades prendront congé, sauf celles qui ont obtenu une base (lunars ou orlanthis ?). Une réunion au sommet va s'engager entre les dirigeants de toutes les factions de l'archipel, autour de la chaîne, au sanctuaire de l'harmonie. Le sanctuaire sera le premier monument d'un nouveau port appelé à devenir la capitale de l'archipel unifiée. C'est une nouvelle époque qui commence pour les Kumanites ! Une époque d'équilibre entre les panthéons de la terre et de l'eau, entre les hommes et les femmes, entre les humains et les races ainées, une époque de paix, de prospérité et de commerce.

FIN

ANNEXE PLAN 1 MJ



Superposition de Kumantara et des îles actuelles. Le Dragon Mangeterre.



A noter :

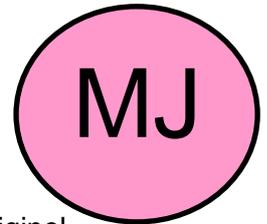
Le tracé des passages du Dragon Mangeterre est positionné dans le plan de l'archipel, et non de l'ancien continent. C'est-à-dire qu'il s'agit de l'endroit exact où sont visibles ces tranchées aujourd'hui.

On peut remarquer que l'intensité du ravage (largeur de la trace) augmente au fur et à mesure des passages, et que la capitale, Megacrates, a été ravagée au quatrième et dernier passage.

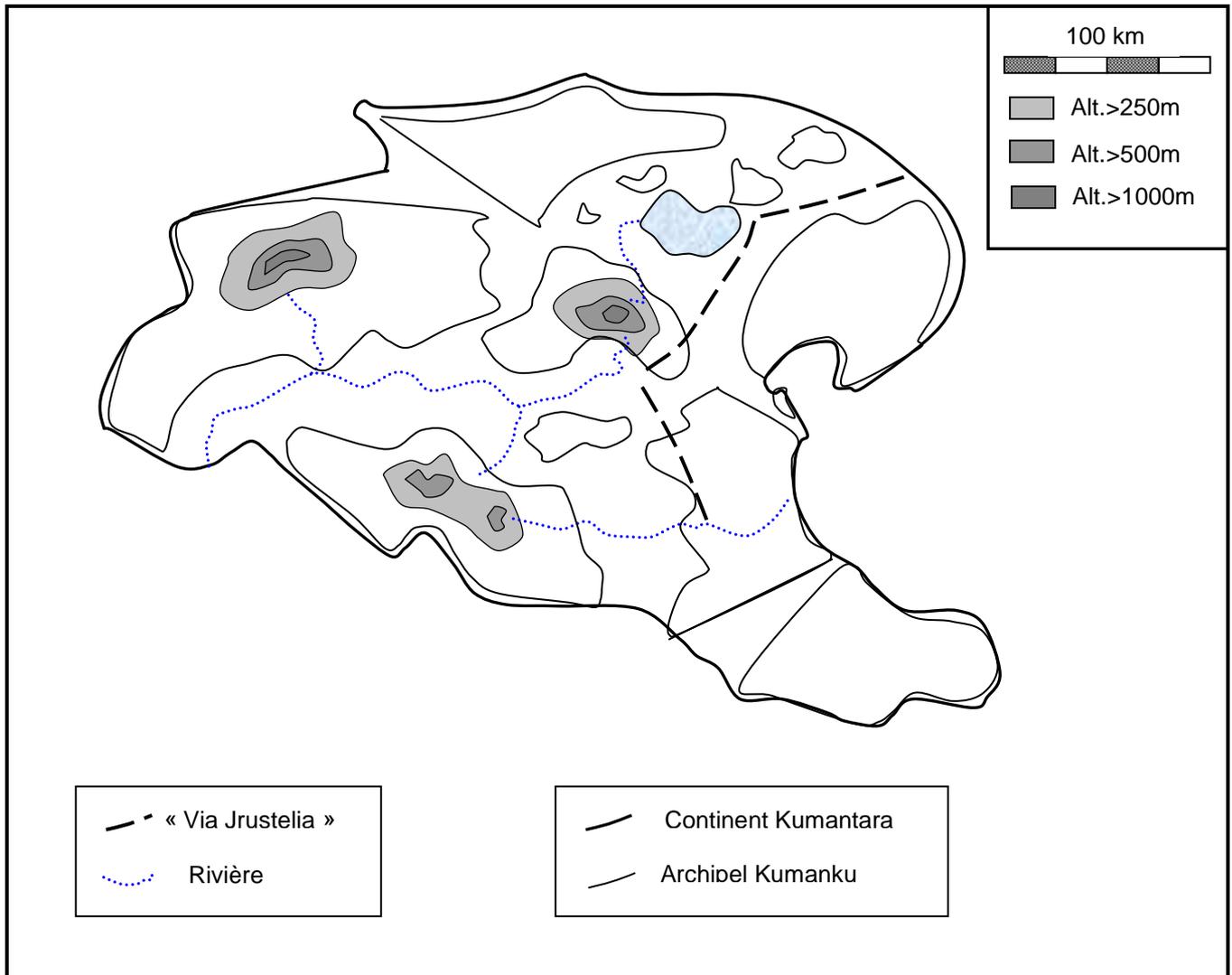
En plus de dévorer la terre qui se trouvait sur son chemin, le Dragon Mangeterre avait le pouvoir de les écarter, en faisant littéralement glisser les morceaux de continent qu'il avait séparé, comme des plaques tectoniques sur de la lave en fusion. Ainsi, les terres ont-elles été éparpillées pour laisser place à un archipel, et des zones de lave sont apparues sous la mer.

La carte ne le montre pas, mais les nouveaux fonds marins créés par ces déplacements entre les anciennes pièces du continent sont très peu profonds, comparés à l'Océan qui les entoure.

ANNEXE PLAN 2 MJ



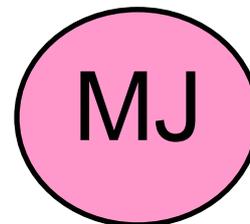
Superposition de Kumantara et des îles actuelles replacées dans le continent originel



A noter :

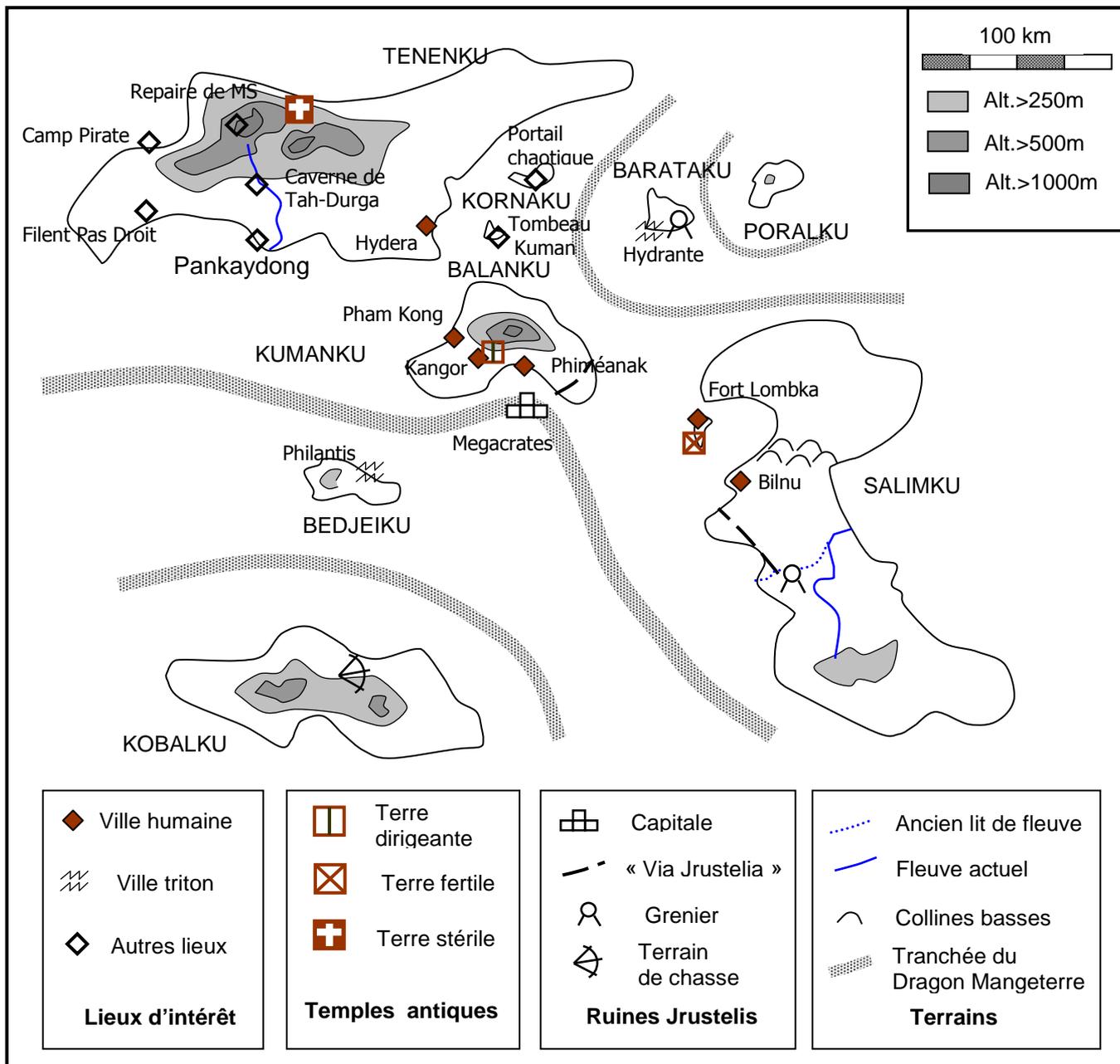
Sur cette carte, on se rend compte que les deux plus grandes îles, Tenenku et Salimku, ont été constituées par l'accrétion de plusieurs gros fragments du continent.

A la jointure de ces morceaux, des montagnes sont apparues.

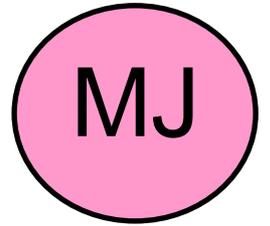


ANNEXE PLAN 3 MJ

Archipel Kumanku actuel, avec tous les détails



COMMENTAIRES SUR ANNEXE PLANS PJs



Plan 1 : Scénario A.1

Connaissances communes, à donner aux PJs pendant le premier voyage vers l'archipel

Plan 2 : Scénario A.2

Carte administrative Jrustelienne de Kumantara

Mosaïque murale de pierres non précieuses, aux couleurs délavées

Trouvée dans un ancien bâtiment Jrusteli du temps de la colonisation (un grenier par exemple)

L'échelle indiquée est en unités Jrusteliennes (différentes des systèmes actuels), mais pour simplifier, elle est à la même échelle réelle que celle de l'archipel donnée aux PJs en plan 1.

Pour corser la reconstitution, il est possible de ne pas les faire coïncider...

Plan 3 : Scénario A.2

Anciens Temples du culte de la Terre à Kumantara

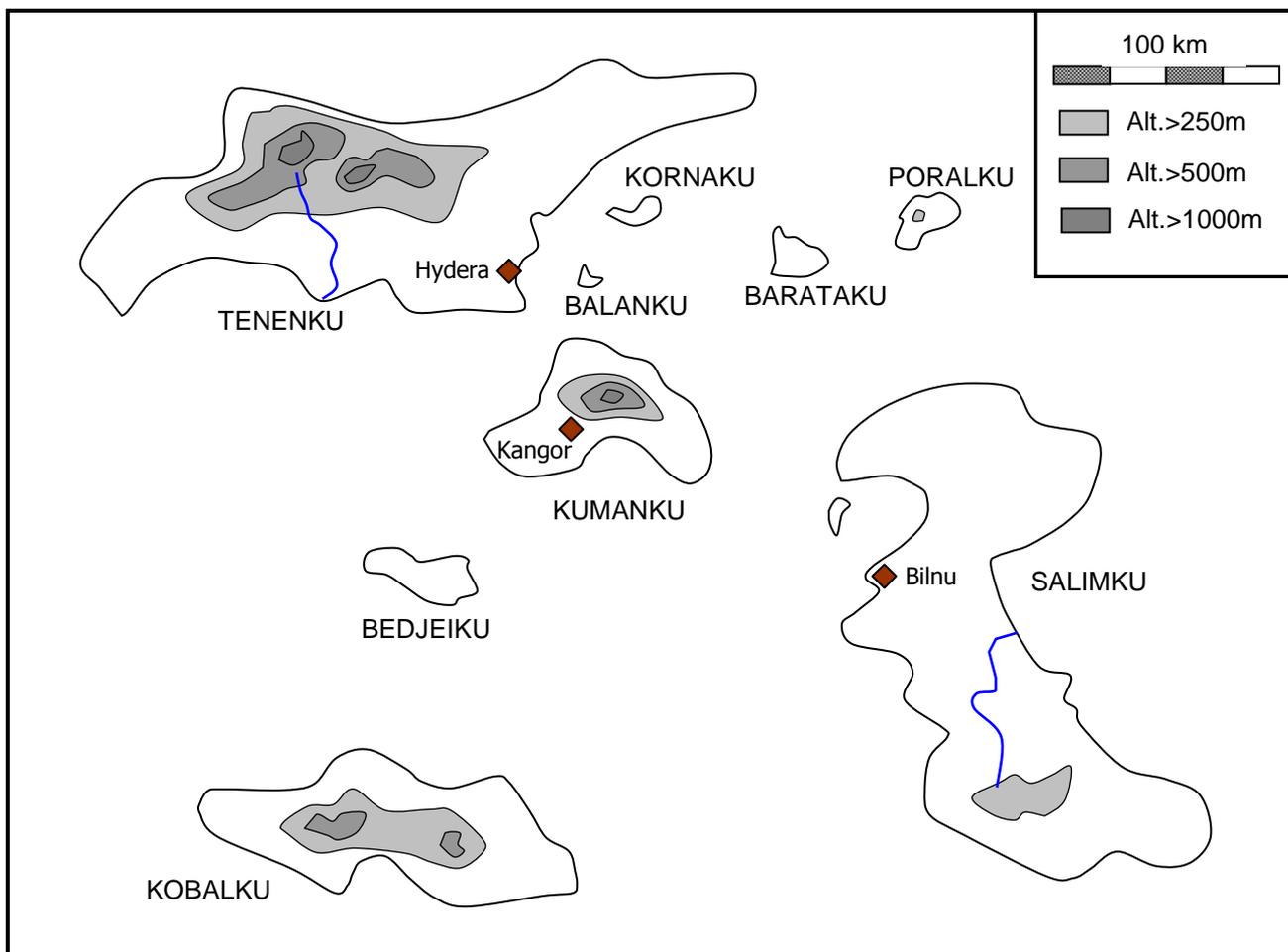
Gravure en deux couleurs noire et marron sur cuir. Forme carrée. Roulé en parchemin craquelé.

Carte Kumanite très ancienne.

Trouvée dans l'ancien terrain de chasse avec les restes du corps de l'étudiante Jrusteli (qui deviendra MS)

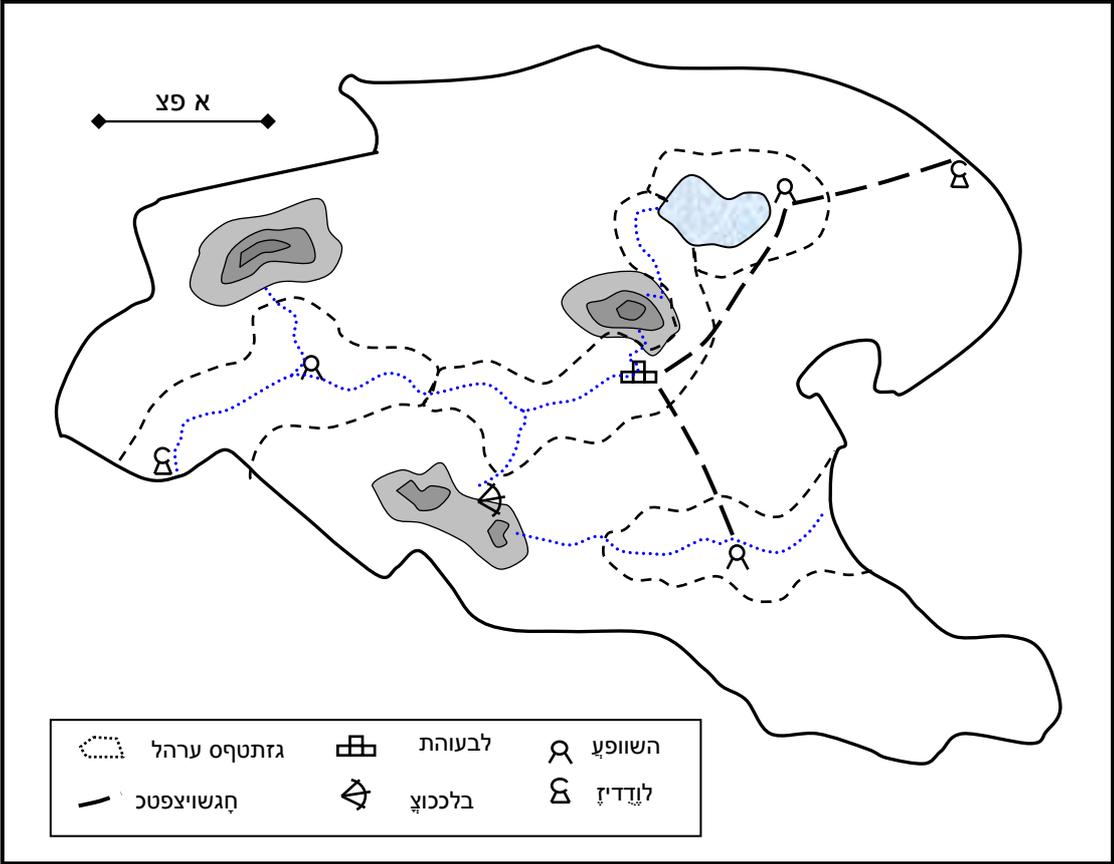
ANNEXE PLAN 1 PJs

Archipel Kumanku, connaissances communes à Fonrit



ANNEXE PLAN 2 PJs

Ancienne mosaïque



ANNEXE PLAN 3 PJs

Ancien rouleau en cuir

