

PREMIER QUARTIER: Alerte sorcellerie !

Principe : A présent, les PJ ont probablement fini leur 3 ans dans la légion, et ont acquis leur citoyenneté lunar (ils ont eu le privilège de payer leurs 100 sous au culte de l'Empereur Rouge). Mais ils vont rester encore un peu sur les frontières. Un jeune niveau runique ira faire ses classes. Pour une raison ou pour une autre, les PJ sont envoyés « lunariser » les oasis praxiens. Sor Eel pense qu'il n'est pas impossible de séduire les habitants, rackettés traditionnellement par les nomades praxiens, en leur inculquant le droit et la religion lunare. Au cours d'aventures épiques, les PJ vont gagner la confiance des locaux et même le respect des nomades du Taureau Tempête.

Chapitre I : Les lions du désert

Concept : Les PJ arrivent au Puit de Cam, un oasis situé dans le sud de Prax selon les cartes du commerce. Cet oasis est décrit dans le numéro 15 de *Tales of the Reaching Moon*. Nous y avons apporté quelques modifications. Ils doivent « lunariser » la population locale, qui les prendra initialement pour un nouveau clan de nomades venus s'installer pour quelques saisons à l'oasis et profiter de leur « hospitalité » forcée. Arrive une autruche « éveillée » par la grande magie de Waha le Boucher. Même éveillée, le volatile n'en garde pas moins ses 2 d'intelligence ... Autour de son cou, il y a une cordelette à nœuds demandant de l'aide. L'animal appartient à un Khan tempête d'un clan d'autruche qui résidait au Puit de Cam avant l'arrivée des PJ. Si les PJ suivent l'autruche, elle les dirigera vers une étrange borne kilométrique qui est un lieu sacré basmoli. Les PJ seront capturés par les basmolis mais découvriront, avant de s'échapper, que ces derniers sont victimes d'une étrange malédiction.

Introduction : Quelles sont les raisons qui peuvent motiver le départ des PJ?

& Les rhumatismes de Sor Eel : Le conte de Prax souffre affreusement de rhumatismes. Il peut se montrer de fort mauvaise humeur envers les PJ, si ceux ci ont le malheur d'être reçus en audience en pleine crise (faites tirer des « jets de rhumatisme » avant chaque entrevue avec Sor Eel !). Le Gouverneur de Pavis a entendu des bruits (quelque newtling aurait parlé ?) comme quoi au Puit de Cam, il y aurait une eau merveilleuse aux grandes vertus thérapeutiques. Il envoie les PJ organiser des convois de cette eau vers les bains publics. Effectivement, une telle eau existe, seulement les PJ découvriront que la magie n'en revient pas à l'eau mais à la présence de Ragnarock, un seigneur élémentaire de terre qui émerge au centre de la source (secret bien gardé) et à celle du Fils de la Déesse (Cam est la déesse de la source souterraine fille de la Zola Fel), un serpent gigantesque aux pouvoirs de soins impressionnants qui sert de messenger vers la surface à son maître Ragnarock. A noter que les chamans appellent Ragnarock le Vieux Cristal Victorieux. Un tel convoi pourrait néanmoins se justifier car l'eau conserve quelque temps ses vertus sinon curatives du moins apaisantes.

& Le prosélytisme lunar : Le culte des Sept Mères est missionnaire. Si un PJ a atteint le statut d'acolyte des Sept Mères (ou d'un des sous cultes), plutôt que de le laisser se reposer à Pavis sous la tutelle de Porusa la patiente, envoyez le convertir les gens des oasis. Plus il aura de fidèles, plus la taille du nouveau temple et donc la magie récupérable en sera importante. La mission n'est pas impossible: Les lunars savent s'adapter aux croyances locales et les importer dans leur propre religion. La démonstration de certains pouvoirs (résurrection ...)

peut fasciner les locaux et leur donner envie d'adhérer à la nouvelle religion. Les chamans n'ont pas besoin d'un nombre donné d'adorateurs. Et même si ils n'aiment pas trop qu'on change la tradition, ils pourraient accepter de partager leur pouvoir spirituel avec le nouveau culte si une synthèse acceptable des deux croyances est proposée (culte de Deezola de la Source ,). Le mysticisme des chamans et tous leurs petits secrets ne les rendent pas très populaires vis à vis du peuple. Un prêtre lunar pourrait se retrouver en fin de compte plus proche des préoccupations quotidiennes des gens.

& La politique : Le tribun rouge du groupe peut être tombé en disgrâce et son quartier avoir été confié à un autre tribun pistonné par Sor Eel.

& L'avancée de la civilisation : Sor Eel veut enraciner la présence lunaire dans Prax. Le tribun assisté de son équipe aura une tâche ardue : apprendre à ces primitifs les vertus de la civilisation : l'argent (les lunars comme les nomades devront payer ce qu'ils consomment), le droit (création d'un tribunal), l'école pour tous (aux PJ d'entraîner les locaux) ...

& La stratégie : Pour pacifier durablement la région, Sor Eel compte beaucoup sur le soutien des gens des oasis. Ceux ci sont victimes d'un véritable racket de la part des nomades qui les traitent comme des sous-hommes. En établissant une base lunaire dans chaque oasis (les locaux étant à terme enrôlés dans l'armée impériale et à même de se défendre contre les raids nomades), les praxiens seront véritablement pris au collet et contraints d'accepter le dictat impérial. Le Puit de Cam a déjà un statut un peu particulier car les nomades s'y comportent mieux . Ceci est lié aux innombrables serpents qui se font dorer le ventre en dehors des zones balisées. Entre également en compte le nombre élevé de chamans et de vieilles légendes avertissant du devenir de ceux qui oseraient s'en prendre aux gens de cet oasis. Si les PJ arrivent à fortifier cet oasis et à former les gens à leur autodéfense, cela pourrait faire boule de neige en incitant les autres oasis à imiter le modèle et à demander une aide tactique aux lunars. Par ailleurs, cet oasis est coincé entre des territoires contrôlés par le chaos et d'autres par des basmolis. Ces deux forces pourraient constituer des alliés lunars.

& Le commerce : Le Puit des Chameaux est un oasis étape dans une route alternative qui traverse Prax de Raus Fort à Ville des barbares. Ce serait un bon emplacement pour un marché annuel. Attention aux rivalités entre Valérina la trafiquante et Pharnastes Rugbagian, deux marchands d'Etyries très influents à Pavis.

Ruines ambiguës : Au second âge , les érudits de l'ambiguë avaient construit deux avant-postes dans prax. C'était les villes de Touzeur à l'ouest et Gamata à l'est. Touzeur était un centre métallurgique réputé même chez les nains pour sa magie. On y décantait l'argent terni, on y transformait mercure en aluminium...En fait, la matière première était les os des dieux morts pendant la guerre des dieux du 1^{er} âge. Il y avait donc une prédominance de cuivre (divinités de la terre, telle Génert), et d'argent terni (dieux du chaos). Le caractère non rationnel de cette exploitation a repoussé les nains. Minées par leur propre corruption, ces deux petites villes durent rendre des compte quand les dieux, dont Waha, décidèrent de punir l'empire pervers. Deux seigneurs élémentaires furent envoyés pour châtier les cités . Eiritha envoya Ragnarock et le Taureau Tempête Sylvan. Ragnarock, un gigantesque gnome qui se présente comme deux énormes cristaux vivants, ensevelit Touzeur sous des mètres cubes de sable. Mais Sylvan, une magnifique sylphe de cent mètres cubes échoua. Au cours de son attaque sur Gamata, la cité disparut sous une dune de sable levée par les vents . Mais Sylvan fut capturé par une redoutable reine scorpion . Le peuple scorpion avait en effet été domestiqué par les sorciers Erudits de l'Ambiguë et s'occupait des basses tâches dans la ville. La tombe de Sylvan est un cristal, prison du seigneur élémentaire et orne la couronne de sa majesté Samissra , reine du peuple scorpion de la ville enfouie. Les sorciers furent affaiblis par le combat et eurent la sagesse de se faire oublier, laissant penser aux nomades que la victoire était à eux. Ils mirent à profit ce répit pour achever leur quête d'immortalité. Seuls un

petit nombre de sorciers immortels (et invulnérables !) subsista dans la ville sous la dune. Ils eurent besoin de plus en plus de main d'œuvre pour entretenir la ville. C'est pourquoi ils lancèrent une terrible malédiction sur les basmolis. La légende dit que Basmola fut piquée par Bagog lors d'un combat. Et que ceci explique pourquoi les fils de Basmol et Basmola furent mutés et durent se tenir sur deux pattes au lieu de quatre. Les Erudits trouvèrent donc dans cette race farouche un sujet d'expérience idéal : ils inversèrent les pouvoirs de Bagog et Basmola . Les jeunes basmolis qui traditionnellement quittent le clan à la recherche de métal et de gloire, furent attirés irrésistiblement vers la ville de Gamata et se transformèrent en basmoli-scorpions progressivement. Si un des PJ est basmoli, il sera victime de la malédiction, mais mettra probablement de nombreux mois à s'en rendre compte. Ce sera une motivation pour s'investir dans la cause ! Un PJ hunchen non basmoli serait touché mais moins sévèrement (très lente transformation...). Bien sûr, toutes ces connaissances sont secrètes et ne doivent être découvertes par les PJ qu'une par une . Aucune des factions n'ayant la totalité des informations et toutes ayant largement mélangé légendes, réalité et fausses informations....

Séquence :

& Le voyage vers le Puits des Chameaux : libre à vous d'organiser une bonne vieille charge de bisons, histoire de rappeler aux PJ qu'ils ne sont plus vraiment sous protection impériale et qu'en ces lieux, les adeptes du Taureau Tempête et de son fils Waha sont les vrais maîtres. Si Sor Eel daigne confier une escorte aux PJ, ce peut être des monteurs d'antilope, mais aussi des xaronis (genre légion étrangère), ou les deux, le contraste pouvant être saisissant...Si les PJs font un prisonnier, tant mieux. Il pourrait être offert comme cadeau aux gens de l'oasis (esclave pour tourner la roue). Il servirait aussi à traduire la corde de Waha autour du cou de l'autruche (cf ci-dessous)

& L'arrivée au Puit de Cam. Les joueurs doivent être étonnés de la façon dont ils sont reçus. Les locaux sont trop gentils. On leur indique un endroit où planter les tentes, on leur sert des dates et on leur propose de tuer des moutons. Cette gentillesse contraste avec les claquements du fouet qui contraint quelques pauvres esclaves à actionner une grande roue qui permet de faire remonter l'eau de la source souterraine (comme dans « la Folie des Grandeurs, le film avec Louis de Funès »). Les PJ comprendront qu'ils sont considérés comme un autre clan nomade. Ils devraient insister pour « payer » ces bienfaits. Mais comment payer des gens qui ignorent ce qu'est l'argent ? Une méfiance réciproque devrait initialement s'installer entre les deux communautés. Toutes ces histoires de serpent, ça cache certainement quelque chose ...Incitez les PJ à émettre des hypothèses fantaisistes (base arrière du culte de Kracht ...).

& L'autruche. Un matin, une autruche arrive au Puit de Cam. Elle est seule, et semble très amaigrie et fatiguée. Des tatouages recouvrent certaines zones de sa peau (matrices de Bouclier 5 dédiée au Taureau Tempête et soin 4 plus enchantements d'armure dans les localisations vitales). Elle porte autour du cou une corde à nœuds que l'on pourrait prendre pour une longe mais qui en fait est un message. Les praxiens utilisent les nœuds pour « écrire ». Si un PJ est un sage, ou si il demande aux chamans de traduire, voilà ce qu'on peut comprendre : « Kaline (nom de l'autruche) ... dans (appartient à) ... Krakes Khan (nom du propriétaire)... guerre chaos...aide ». Les habitants de l'oasis refusent de toucher l'autruche. Cet animal tabou mange les serpents qui sont leurs alliés. Ils diront cependant aux PJ qu'il y a une saison, le clan de l'œuf nouveau, de la tribu du bec de vérité de la nation autruche résidait au Puit. Leur chef était un certain Krakes, khan du Taureau Tempête. Un matin il est parti avec de nombreux guerriers pygmées. Une femme de l'oasis qui lui apportait des dates l'a entendu parler de la tombe d'un certain Silvan. Nul n'est revenu. Le reste du clan a attendu son retour, puis au bout d'une semaine, ils ont plié bagage et sont partis vers Agape. Fort de ses 2 points d'intelligence « éveillée », couac, Kaline essaiera de faire comprendre aux PJ

qu'ils doivent la suivre, couac . Elle peut tracer des symboles sur le sable avec son bec mais se trompe souvent. son maître et ses guerriers sont tombés dans une embuscade d'hommes scorpion. Son maître a été capturé vivant, mais elle a pu fuir. Malheureusement, elle n'a pas su retrouver son chemin (c'est con une autruche) avant plusieurs semaines d'errance d'oasis en oasis.

& L'expédition . En chemin, alors que les PJ sont dans une région mi pierreuse mi sableuse entre les deux anciens avant-postes , ils découvriront une vieille borne kilométrique remontant à l'époque des Erudits de l'Ambiguë (jet de connaissance des hommes). On peut y voir une écriture étrange (noms des villes) et des runes s'y rapportant. Pour Touzeur c'est Mort-Vie et Maîtrise , pour Gamata, c'est Infini et Chaos. La borne est utilisée comme socle d'un totem basmoli . Ce totem explique que c'est ici un cimetière sacré et que nul n'a le droit d'en fouler le sol. Quel dommage que les PJ ne connaissent pas la symbolique basmolie !

& Une attaque d'hommes scorpions de base, sortant de sous le sable serait du meilleur effet. Ils viennent souvent ici pour récupérer les basmolis mutés. Cette fois, il y en a un que la tribu a pisté, et si le combat tourne mal, les hommes scorpions fuiront avec le jeune basmoli muté, laissant les PJ s'expliquer avec les basmolis.

& La Griffes. Les PJ sont alors capturés par des basmolis qui sont venus défendre leur cimetière avec une quarantaine de lions. Ligotés sur des perches de bois et transportés comme de vulgaires ballots, les PJ sont amenés à la Griffes, un étrange Canyon, creusé de cinq tranchées borgnes donnant l'impression que Basmol lui même a imprimé sa trace dans ce sol aride. Les parois du canyons sont criblées de demeures troglodytes où vivent les basmolis. Les basmolis feront de nombreux « conseils du rugissement » au cours desquels les PJ seront interrogés. N'oubliez pas que les basmolis sont des hunchens primitifs. Les humains sont appelés les « debout sans crinière », les trolls « noirs morokanths », les nains « trésors sur pattes » et d'une manière générale chaque PJ se voit attribuer un sobriquet. Au cours de leur capture, les PJ peuvent apprendre que de jeunes chasseurs partent du clan mais ne reviennent plus féconder les femelles comme avant. Ce qui explique pourquoi la majorité du clan est constituée de vieillards , et de femmes. Le shaman a fait une cérémonie et reçu un rêve de Basmol. Il sait que tout le mal vient des debout sans crinière (en l'occurrence les sorciers de Gamata), ce qui explique leur attitude agressive vis à vis des PJ. Après moult négociations, les PJ seront finalement destinés à être grillés vivants puis dévorés par le clan . La tribu basmoli des griffes vengeresses a à sa tête le chef Ra'hurl poitrine runique et son Grand shaman est Roua'or trois griffes. Un clan vassal , celui des crocs de sang est hébergé aussi à la Griffes. Ce sont des basmolis du Nord de Prax qui ont du fuir après un raid de monteurs de hauts lamas. Ils savent que les lunars n'aiment pas ces nomades. Un jeune guerrier du nom de Arror Cueille Proie a guidé les survivants vers la Griffes, aidé en cette tâche par un acolyte de basmol, seul élève restant de leur shaman : Gruûr Chasse Plantes...Lorsque ces jeunes basmolis praxiens entendront que le sujet du conseil des rugissements n'est plus de juger de la culpabilité des PJ mais de savoir comment on va les cuire avant de les dévorer, ils décideront d'aider les PJ à s'échapper, pressentant que leurs hôtes et aînés sont dans l'erreur (les jeunes basmolis praxiens sont souvent engagés comme mercenaires par les lunars et les yelmalites). Ils expliqueront que les basmolis des griffes vengeresses ne connaissent pas les lunars et les prennent pour des nomades sables. Hors les nomades sont les ennemis traditionnels des basmolis. Les jeunes basmolis parleront brièvement avec les PJ des mystères de la région. Ils ont entendu leurs hôtes parler d'un grand chasseur à l'est près des pics jumeaux qu'on appelle les Crocs. Il posséderait un antique artéfact du nom des Six dents de l'Esprit Vaincu à même de contrer le chaos qui menace la région (ce nom fait référence au scénario « la quête de l'ancêtre » dans le *Tatou* numéro 11, dont je me suis inspiré pour le dernier chapitre de cette sous campagne). Serait-ce l'espoir ? (en fait, il s'agit d'un vampire basmoli, mais ça, les jeunes l'ignorent !). Aux PJ de concevoir un plan de fuite où ils pourront récupérer leur

équipement et montures. Malheureusement, ces dernières sont gardées par quelques guerriers et lions hostiles. Sur le plateau du canyon, il y a en permanence 1D6 lions et deux gardes. Heureusement les guerriers sont de très jeunes basmolis (15 à 18 ans) étant donné que les plus âgés ont disparu. Incitez les PJ à ne pas achever les blessés, ils auront besoin des basmolis plus tard.

& Poursuivis par les basmolis et leurs lions, la situation semble désespérée. Subitement, les basmolis abandonnent la poursuite (ils ont flairé l'embuscade !). Quelques rounds plus tard, un groupe d'hommes scorpions surgit de sous le sable. Il s'agit de Krakes, de Griss, de leur « nourrisse » et d'un petit nombre de guerriers standards (dépendant de la force de vos PJ). La nourrisse est une initiée de Bagog qui a 40% en cérémonie et possède une matrice de sorcellerie de dominer homme scorpion. Elle sait aussi cracher du feu, ce qui facilite les petits rappels à l'ordre. Krakes a subi récemment le rituel de renaissance (dévoré par Samissra et pondu sous forme d'homme scorpion), alors que Griss est en train d'achever sa transformation de basmoli à basmoli-scorpion. Tous deux sont de redoutables combattants, mais luttent encore contre leur effroyable condition. C'est pour cela que la nourrisse les surveille, les domine grâce à son sort de sorcellerie et leur apprend les coutumes de son peuple. L'autruche reconnaîtra son maître et se ruera vers lui sans remarquer qu'il a à présent 6 pattes et une queue de scorpion. Quelle idiote, pourvu qu'aucun PJ n'ait eu l'idée de la monter ... Si le combat tourne au désavantage des hommes scorpions, Krakes et Griss au moins devraient s'échapper (téléportation si besoin). Les indices suivants peuvent être découverts : la nourrisse possède une pièce trouée antique (second age) gavée d'une matrice de dominer homme scorpion durée 6. Tous les gardes sont tatoués des runes de Chaos et Infini (viennent de Gamata) . Un des gardes a des sorts de sorcellerie actifs, ce qui n'est pas banal chez les hommes scorpions ! Un jet de connaissance des hommes limité par chercher révélera que Griss a quelques traits étranges (racine des cheveux sur la nuque étendue sur la colonne vertébrale, pupilles fendues, doigts griffus ... comme les basmolis).

& Epilogue : Les PJ devraient rentrer à l'oasis , épuisés, affamés et assoiffés. Les gens de l'oasis leur apprendront que d'autres voyageurs disent avoir été attaqué par d'étranges hommes scorpions. Ils ne savent rien des Crocs. Ils n'ont pas de rapport avec les basmolis , qui sont pourtant leurs voisins. Les PJ doivent commencer à s'intéresser à ces histoires de vieilles ruines, ce d'autant que dans l'oasis, on devine quelques ruines qui rappellent la vieille borne kilométrique. Une expédition secrète dans le Puits serait peut être à envisager

Interlude : A ce stade, on peut adapter le scénario « The Hell Hound », dans *Tales of the Reaching Moon* numéro 15. Ce scénario amène les PJ à découvrir un vieux temple des Erudits de l'Ambiguë. Il permettra aux PJ de mieux comprendre les méthodes de ces sorciers. Dans le temple on trouvera une antique table de marbre gravée d'une carte de la région telle qu'elle était au second age. Aux PJ de supputer où se trouve le Puit de Cam. De loin, les PJ assisteront à une scène étrange: Le Fils de la Déesse sort du jardin secret des shamans et dévore un homme. Il s'agit en fait d'un mort et les shamans accomplissent un rite mortuaire. Mais cela devrait faire croire aux PJ que leurs hôtes sont chaotiques ... Si les PJ osent tenter une descente dans le Puit, ils découvriront qu'au fond , il y a une source avec Ragnarock. Celui ci n'entrera pas en contact avec les PJ. Il les combattra si ceux-ci commencent à vouloir dérober des morceaux de cristal vivant. Lové autour de Ragnarock, ils verront le Fils de la Déesse. Le reptile furieux se dirigera vers eux. Mais à ce moment, une brèche s'ouvrira dans la caverne et une horde de basmolis scorpions fera irruption pour casser Ragnarock. Ces créatures seront protégées par des sorts de sorcellerie. L'eau dans laquelle baigne Ragnarock dissout leur chitine. Mais qu'importe, escaladant les cadavres de leurs congénères, les basmolis scorpions tenteront de fracasser à la masse lourde (arme civilisée) les deux cristaux vivants qui forment le corps du seigneur élémentaire. L'intervention des PJ devrait permettre

de sauver la situation. Le Fils de la Déesse communiquera mentalement avec un des PJ, et demandera à toute l'équipe de monter sur sa tête. Il les remontera à la surface où ils devront s'expliquer avec les shamans de Cam et la sorcière aux serpents.

Chapitre II : Les Crocs

Concept : Les PJ vont réclamer l'aide d'un « grand chasseur ». Malheureusement pour eux, son gibier préféré est l'homme.... Ce scénario s'inspire partiellement du « Rige », bande dessinée de la série « la Quête de l'Oiseau du Temps » et d'un vieux film fantastique, « l'île du Docteur Moro ». Relisez cette excellente BD avant de faire jouer ce scénario pour bien vous imprégner de l'ambiance (« Ardate, ta lance » ...) Le chasseur est un basmoli vampire qui en son temps s'est convertit à Vivamort pour sauver son peuple persécuté et menacé de continuer son repli vers l'Est. Il possède un artefact singulier qui peut aider à lutter contre le chaos qui menace la désolation. C'est un collier appelé « Les Six Dents de l'Esprit Vaincu » (ref *Tatou* numéro 11). Il l'a acquis après avoir tué un chaman babouin, qui était venu le défier avec ses chasseurs. Les corps de ces derniers servent maintenant de réceptacles aux 3 goules qui le servent depuis si longtemps. Le collier n'a aucune valeur, sinon esthétique, pour le vampire et il le cédera sans contrepartie . En revanche, il leur expliquera avec courtoisie que son sport préféré est la chasse à l'homme et qu'il leur laisse 1 heure d'avance. L'enjeu est alors de sortir de la « réserve » du vampire vivant. Le vampire désire ardemment la mort, mais ne peut se résoudre au suicide. Il attend qu'un héros soit enfin à même de le vaincre. Aussi une des façons de mettre fin à la chasse, serait pour un PJ non nomade praxien, qui l'aurait impressionné (Basmoli, ou Hunchen de préférence, ou sinon se battant à la grande hache), c'est-à-dire qui l'aurait au moins blessé et qui aurait fait preuve de courage, d'accepter de devenir l'élève du vampire. Lorsque celui-ci estimera que le PJ aura suffisamment progressé, il y aura un duel à mort au cours duquel le vampire espère bien connaître une mort glorieuse, son élève conservant sa mémoire et sa science du combat, pour mener de hauts faits pour le bien du monde, que lui ne peut plus accomplir. Il remettrait à un tel élève sa faucheuse, pour servir de lien si l'élève part en mission entre les saisons d'entraînement.

Néo et ses rabatteurs : Néo est un ancien chef basmoli (hunchen lion) , qui s'est initié à Vivamort il y a des centaines d'années. Au cours du second âge, les basmolis ont été chassés de l'ouest. Une croisade les a expulsés de Sheshnella puis les nomades les ont refoulés vers la désolation. Sans le sacrifice de Néo, probablement que les basmolis auraient disparu, coincés entre les nomades et les contreforts du Pays des Vautours. Mais grâce à la formidable puissance qu'il obtint de Vivamort et surtout grâce à la crainte qu'il inspirait, les nomades cessèrent pour un temps leurs persécutions et laissèrent survivre Néo et les basmolis . Cependant lorsque le calme fut revenu, Néo réalisa qu'il devenait un danger pour son peuple, tant sa soif était grande. Il choisit alors de s'exiler au lieu dit les Crocs : Deux pics rocheux . Il s'appliqua alors à se construire une réserve. Comme le veut la tradition basmoli, son territoire de chasse s'étend sur un rayon de 40 kilomètres à partir de son antre. A la frontière de son domaine, il laissa s'établir une petite colonie d'humains qui le servent dans la crainte et dans l'espoir d'obtenir aussi la vie éternelle. Ces humains lui servent à éteindre sa soif, mais il n'a jamais voulu faire un autre vampire, ne souhaitant ni répandre ce culte infâme, ni faire subir à quelqu'un d'autre le fardeau qu'il porte depuis si longtemps. Néo est ainsi un personnage ambiguë, au sens de l'honneur et du sacrifice affirmé, mais aux moyens contestables... Grâce à un travail d'irrigation acharné à partir de divers oasis et sources souterraines, ces humains contribuèrent à arracher à la savane une zone très fertile qui se peupla d'espèces animales et végétales variées. fauves et grands herbivores sont particulièrement appréciés. Un jet de connaissance des plantes permettra aux PJ de comprendre que cette jungle au milieu de la savane ne peut être naturelle, et qu'il y a eu un énorme travail d'irrigation. Cela pourrait leur mettre la puce à l'oreille quand au rôle complice des humains de l'oasis de « Fin de réserve ». Si on creuse un peu la terre, on peut mettre à jour de petits canaux d'irrigation enfouis sous

l'humus. Ces canaux puisent leur eau dans des puits qui sont des résurgences de la Zola Feel, comme au Puit de Cam ! Ces trous d'eau sont donc un danger mortel pour le vampire, car si il est plongé dans une eau vive (ce qui est le cas ici), il est immédiatement détruit (jet de connaissance du monde pour savoir cela...) . Néo le sait, et connaît chaque trou d'eau de sa réserve, donc il serait dur de le leurrer en l'attirant dans un piège. Avec le temps, les nomades oublièrent Néo ne conservant que le souvenir d'un lieu maudit où il ne fait pas bon aller faire paître les troupeaux. Certains oasiens, sédentaires, conservèrent la tradition orale.

Néo est un vampire. Mais pas un de ces vampires civilisés comme on les voit dans les films. Il demeure de culture primitive, fidèle autant que faire ce peut à la tradition basmoli. Certes, il a depuis longtemps drainé son lion allié, mais la tête de l'animal empaillée figure toujours en ornement sur les parois de sa caverne (ce qui devrait choquer un PJ hunchen). Le culte de Basmol ne connaît pas le rituel d'Excommunication. Et Néo est bien trop puissant pour les esprits envoyés par quelques chamans ou pour qu'une expédition punitive ne le débusque. Alors le vampire conserve ses sortilèges hunchen de changeur de forme. Néo a un nouvel esprit allié, cadeau de Vivamort cette fois. Il est dans une horrible hache, dérobée au culte de Babeester Gor. Néo a trois rabatteurs goule : Galu, Göl et Ardate (changez les noms si vous ne voulez pas que le clin d'œil au « Rige » soit trop évident). Ce sont d'anciens babouins géants transformés en goule. Ils encerclent les proies, hurlent et les font fuir vers le maître qui les attend avec sa faucheuse. S'ils sont vaincus, Néo peut réinvoquer ces rabatteurs dans un autre corp, mais cela lui pend une nuit par goule. Néo méprise ses goules, sauf à la limite Ardate, qui est moins crétine que les autres, et qui a bénéficié de quelques privilèges. Il ne leur a jamais appris à se battre. Néo a vaincu son maître il y a fort longtemps, et il n'oubliera jamais le sourire d'apaisement lors de sa mort. Il rêve aujourd'hui aussi de rejoindre les terrains de chasse de Basmol et Basmola, si tant est qu'il puisse être pardonné pour ses méfaits. Mais cela ne peut être que s'il meurt les armes à la main, au cours d'un combat épique. Il serait même prêt à prendre un aventurier qui l'aurait impressionné en l'obligeant à retraiter sous forme de brouillard par exemple, comme élève pour lui transmettre son art de la guerre. Cet aventurier pourrait alterner périodes de formation et missions, Néo pourrait à l'occasion lui prêter sa hache, pour rester en contact avec lui via son esprit allié. Néo refuserait de faire de son élève un vampire, mais quand il l'estimera prêt, il provoquera un duel à mort, espérant perdre. Néo en connaît beaucoup sur la région, et il est prêt à révéler une partie de ce qu'il sait si on lui explique le mauvais traitement réservé aux jeunes basmolis. Il ne veut pas en revanche sortir de sa réserve pour combattre le chaos directement, car alors son souvenir se raviverait parmi les nomades et bientôt il passerait de chasseur à proie.

Néo, vampire basmoli, initié de Vivamort et acolyte de Basmol

Caractéristiques :

FOR : 30 (90 si Force de Basmol lancé !) CON : 30 TAI : 11 INT : 16 DEX : 20 APP non applicable.

Mouvement 4 (habitué aux courses de fond !)

Points de vie : 21

Points d'armure (enchantelements) : tête 16 , bras droit 11 , bras gauche : 9 , poitrine : 23 , abdomen : 14 , jambe droite : 8 , jambe gauche : 10.

Points de magie :

Personnels : 16 (dépend de son alimentation)

Esprit allié : 16 (INT 15) connaît les sorts marqués d'une astérisque.

Esprits de pouvoir : 30

Compétences de combat :

Esquive : 150%

Toucher vampirique : 150 % RA 6 dégâts 1D4+2D6 et draine 1D4 points de magie si remporte une opposition points de magie contre points de magie (armure ignorée)

Morsure vampirique 160% RA 6 dégât 2D6 et draine 1D6 points de fatigue par round
Griffe de Basmol (quand sort lancé) RA 6 et 9 120% dans chaque main, dégât 1D8+6D6 + draine 1D4 points de magie (idem toucher vampirique)

Tête de Lion (quand sort lancé) RA 3 130 % dégât 1D10+6D6+draine 1D6 fatigue

Grande hache : 180% RA 4 dégâts 2D6+2+2D6. Parade 100% PA 17

Atlas + Javelot : 200% RA 1 , vitesse 1/rm, dégât 1D8+1D6+2D3 portée 30m/70m

Calcul du bonus au dégât : 2D6 de base, 5D6 en Force de Basmol (sort lancé) et 6D6 si lance en plus Force 2.

Autres compétences : Se cacher : 230%, Déplacement silencieux : 250 %, Sauter : 170%, Grimper : 130 %, Scruter : 180%, Ecouter : 150 %, Sentir 250%, Pister 220 %.

Magie de l'esprit (esprits de magie prisonniers de matrices tatouées) : Force 2, soins 3, soins 4 *, dard, longue vue 3, griffe de fer 3, fanatisme, miroir 3 *, communication mentale, détecter ennemis, détecter magie, dissiper magie 4 *, extinction 3 *, mobilité 3 (NB : il peut comme tout vampire se transformer en loup de vitesse 7/ra), seconde vue 3, visibilité *, disruption *.

Magie divine de Vivamort : Lever goule et Lever fantôme

Magie divine de Basmol : Tête de lion X3, Griffes tranchantes X3, Force de Basmol X3, Sanctifier et adorer Basmol.

Magie divine drainée (usage unique, n'aime pas y avoir recours sauf pour faire monter le stress car ce n'est ni traditionnel ni sportif !) : Faire face au chaos, Entrave au chaos, Comprendre les troupes, Bouclier 5, Appeler les nuages 10, Peur, Berserk, Commander sylphe, Blocage spirituel 3, Fixer l'intelligence X2, Lumière solaire, Épée de Vérité x 3, Lance de vérité x 2, Oeil de chat x 2, Libérer l'intelligence, Commander gnome, Guérison totale, Soin des blessures X5, Blocage spirituel x 4, Vision de l'âme, Détecter la vérité, Amputer l'esprit, Repousser mort vivant, Clairvoyance, Surveiller route, Verrou, Lire les pensées, Savoir, Analyser magie, Téléportation X2, Téléportation guidée X1, Traduction, Discours de vérité, Changer la direction du vent, Message du vent, Commander salamandre, Affaiblir Oakfed, Attirer animal X3, Trait mortel X2, Libérer fantôme, Carapace X2, Commander esprit de maladie, Commander fantôme.

Possessions : Cinq esprits de magie et deux de pouvoir , matrices tatouées (non récupérables !)

Les Six Dents de l'Esprit Vaincu

Grande Hache Sanglante de la Vengeance : objet sacré du culte de Babeester Gor (les PJ vont avoir des problèmes avec ce culte si la dérobent à Néo puis l'utilisent ouvertement !), en cuivre enchanté avec deux enchantements d'armure (17 points d'armure au total). Touche chaque fois que possible les localisations vitales (tête, abdomen ou poitrine, retirer pour les autres localisations). Pour chaque point de dégât subi par le porteur (encaissé effectivement passé armure et protections), la hache fera un point de dégât supplémentaire au prochain coup qui porte. Malheureusement, la hache est habitée à présent par l'esprit allié du vampire qui connaît disruption ... Il faudrait l'exorciser (esprit de guérison, ou aide d'un chaman).

Les goules :

Crées à partir de corps de babouins géants. Leur rôle est de rabattre le gibier et non pas de manger les PJ. Il leur est interdit de se servir de leurs griffes et morsure sauf en cas de danger de mort.

Galu

FOR : 17, CON : 14, TAI : 7, INT : 13, DEX : 14

Points de magie : 14

Points de vie : 11

Points d'armure : 5 sur les membres 11 sur la tête et 10 ailleurs (Cuir bouilli et souple + peau de babouin+enchantelements)

Griffes(X12) RA 9 60 % 1D6+1D4

Morsure RA 9 80% 1D8+1D4+poison paralysant (cf règles)

Esquive 90%

Javelot : 70% 1D8+1D2 lancé, 50% 1D6+1+1D2 au contact

Pister : 80 % Déplacement silencieux et se cacher : 80%

Gôl

FOR : 18, CON : 12, TAI : 10, INT : 12, DEX : 16

Points de magie : 16

Points de vie : 11

Points d'armure : 8 sur la tête et 5 ailleurs (Cuir bouilli et souple + peau de babouin+enchantelements)

Griffes(X12) RA 7 50 % 1D6+1D4

Morsure RA 7 60% 1D8+1D4+poison paralysant (cf règles)

Esquive 80%

Javelot : 60% 1D8+1D2

Hachette 60%

Pister : 60 % Déplacement silencieux et se cacher : 60%

Ardate

FOR : 14, CON : 13, TAI : 6, INT : 16, DEX : 13

Points de magie : 12

Points de vie : 10

Points d'armure : 10 sur la tête, la poitrine et l'abdomen et 5 ailleurs (Cuir bouilli et souple + peau de babouin+enchantelements)

Griffes(X12) RA 9 50 % 1D6+1D4

Morsure RA 9 60% 1D8+1D4+poison paralysant (cf règles)

Esquive 100%

Javelot+ atlat : 80% 1D8+1D6+1D2

Javelot au contact : 50% 1D6+2+1D4

Pister : 80 % Déplacement silencieux et se cacher : 80%

Esprit de magie liés : Mobilité 6 , pouvoir de 12

Soin 3 , pouvoir 14

Protection 3, pouvoir 13

Séquence :

& Arrivée à « Fin de réserve » (marqué d'une rune de fertilité sur la carte du second age). Les PJ sont accueillis par le « mâle dominant » de l'oasis, Uklesh Sang Dominant. Il parle un dialecte de la Langue de la Terre, proche de la langue des gens du Puit de Cam. Il se montrera courtois mais communiquera guère. L'arrivée des PJ est pour les gens de l'oasis une aubaine : ils espèrent ainsi ne pas avoir à nourrir le vampire pendant quelque temps. Rappelez vous que nombre des habitants sont initiés de Vivamort et attendent depuis des années dans l'espoir que Néo fasse d'eux un vampire (ce qui n'est jamais arrivé). Les PJ sont néanmoins contactés par une jeune femme du nom de Nathielle, qui leur remettra une statuette de Basmol en ivoire frappée d'une rune de mort, ou une fiole d'eau bénite venue de la source de Cam (elle a donc perdu tout pouvoir puisqu'elle n'est plus en contact avec Ragnarok). La statuette peut permettre de faire des dégâts au vampire comme une croix. Elle ne leur dira que « car les morts rugissent encore » avant de s'éclipser rapidement. Surtout ne gâchez pas le suspens à ce stade de l'aventure. On incite les PJ à laisser leurs montures ici (végétation peu praticable, bêtes venimeuses ...).

& Une autre possibilité est que les PJ arrivent directement dans la réserve pour une autre raison (recherche d'un animal compagnon pour un PJ hunchen...). La sortie pourrait se faire près de Fin de Réserve, et les habitants pourraient vouloir rendre les proies au vampire...

& La traversée de la réserve. Après une nuit au village (Mise à profit par Uklesh pour aller prévenir le maître), les PJ doivent faire route à pied vers les Crocs, deux pics rocheux jumeaux que l'on devine à une quarantaine de kilomètres. La réserve grouille d'espèces animales et végétales dangereuses. Il n'est pas rare non plus de tomber sur des pièges primitifs. Au crépuscule, les PJ voient arriver en chargeant un béhémoth. L'animal est furieux, blessé par un javelot et poursuivi par les rabatteurs goules au loin. Les PJ vont subir l'attaque du monstre. Mais avant que les choses ne tournent mal (un béhémoth c'est vraiment très dangereux), une forme noirâtre encapuchonnée passe devant le monstre, l'excite en agitant un javelot et s'adresse à lui (« Gros balourd toi suivre Ardate, courir plus vite que toi ... »). Le monstre poursuit alors la créature simiesque et tombe nez à nez avec Néo, qui l'attend les deux mains reposées sur sa faucheuse. D'un seul coup Néo terrasse le monstre sous le regard médusé des PJ. Göl et Galu se disputent la cervelle du monstre mais Ardate les chasse voyant que ces excès ne plaisent pas au maître. Les PJ sont invités à suivre les rabatteurs vers la tanière du maître ...

& La tanière se présente comme une simple grotte au sol de terre battue. Ses parois sont ornées de peintures rupestres représentant des scènes de chasse. Diverses peaux de bêtes pendent au milieu d'innombrables trophées (têtes empaillées, sabots et cornes gigantesques ...). Une ouverture mène vers la chambre du maître. Mais les PJ n'y sont pas conviés. Du reste, une vingtaine de fantômes et d'esprits en gardent l'accès, liés à divers totems animaux. Le maître va se montrer extrêmement courtois. Il voudra en savoir plus sur les PJ et le monde extérieur. Si on lui parle de la Lune Rouge, il pourrait y voir un espoir, mais demanderait des preuves de la soi-disant tolérance lunaire. Il est préoccupé par le chaos qui menace ses frères basmolis (le vampire est lié à la rune de la mort-vie et non pas à celle du chaos !). Il acceptera de bon cœur de donner son collier de dents (style Rahan). Ce collier appartenait au chaman babouin qui accompagnait ses 3 protégés. Malheureusement, il n'a pas survécu. Il pense que c'est une clef permettant de fermer un passage. Progressivement, des indices vont apparaître sur la nature vampirique de leur hôte et sur la condition de goule des trois babouins. Le maître va faire glisser la conversation vers le sport. Il annoncera que son sport préféré est la chasse et que aucun gibier n'est plus intéressant que l'homme. Il fera quelques petits cadeaux à ses proies pour leur donner confiance (pacotilles magiques). Le but du jeu est d'arriver vivant à Fin de Réserve. Les PJ ont quelques heures d'avance (jusqu'à la tombée de la nuit) avant que

le maître ne les piste. Galü et Göl n'attendent pas et désobéissent, espérant manger les PJ avant que le maître ne les tue (sinon, c'est toujours Ardate qui a les meilleurs morceaux !). Il les mettra en garde contre certains monstres nocturnes. Faites monter la sauce, pour plonger les PJ dans un état de désespoir intense, les goules se délecteront de leur détresse et commenceront à se disputer pour savoir qui pourra manger la cervelle de tel ou tel PJ ...

& La chasse. A vous d'imaginer selon le temps que vous attribuez à ce scénarios, pièges et monstres (griffons, lions, taureaux célestes, allosaures, manticores ...). Combinez attaque de monstres et pièges : ex un filet s'abat sur le groupe alors qu'il traverse le territoire de trois manticores ; Au milieu d'une zone de sables mouvants se dresse une silhouette ressemblant au maître (appât). Le courageux PJ qui charge se retrouve embourbé et attaqué par des vers géants. Lorsqu'il lève la tête , c'est pour constater que quatre griffons lunaires fondent sur le groupe. Au fond des fausses à pieux , on trouve des cadavres d'animaux avec des esprits liés, ou des essaims d'insectes.

La tactique de Néo est la suivante. N'ayant pas leur monture, il n'aura aucun mal à rattraper le groupe. Il va dans un premier temps les épier, se délecter de leur peur. Il souhaite tuer ses victimes une par une pour faire durer. Par conséquent, il utilise ses goules pour rabattre les PJ vers des pièges, essaie de pousser les PJ à se séparer ... Si il capture un PJ ou un animal de compagnie d'un PJ, il pourrait l'utiliser comme appât pour un piège (au pire, il fera posséder le corps par un de ses fantômes) . Finalement, il va faire miroiter la possibilité de récupérer leurs prisonniers pour contraindre le plus valeureux des PJ à accepter un duel à mort. .Il n'utilisera la magie divine que si son adversaire le fait.

Si il est vaincu (un miracle finit toujours par arriver !), sa mort doit être dramatique. Il remerciera les PJ en leur disant qu'ils lui ont offert sa proie la plus convoitée : la mort. Il leur conseillera de conserver par tous les moyens leur vie, car c'est un bien qui dépasse de très loin tous les nobles et éphémères combats. Si les PJ le soignent, il sera déconcerté . Tirailé entre le sentiment d'avoir raté une belle mort et la curiosité de cette nouvelle religion qui prêche la tolérance, il acceptera de recevoir un initié de la Lune Rouge pour en parler. Si un des PJ est un basmoli, ou éventuellement hunchen carnivore, et qu'il explique la malédiction qui pèse sur son peuple, il pourrait proposer de le prendre comme élève et d'en faire le meilleur chasseur de son temps. Si cette option est retenue, il demandera en guise de preuve de leur bonne foi que les PJ lui laissent sa hache . Puis il prendra congé et partira vers sa tanière avant que Yelmaliö n'éclaire le ciel.

Chapitre III : Un plat qui se mange froid...

Concept : Les PJ sont à présent mieux implanté à l'oasis du Puits des Chameaux. Malheureusement, la nouvelle de leur présence a fait le tour des tribus nomades et est allée siffler aux oreilles des Grisons. Cette secte d'extrémistes orlanthis a connu de sérieux revers suite aux actions des PJ. A eux de pourrir les projets des PJ ! Le but des deux grisons est d'assassiner le chef du groupe (tribun ?). Pour cela il faut déjà s'assurer que le prêtre des Sept Mères (ou de Deezola) n'est pas en mesure de le ressusciter

Le plan des grisons :

& Thurin Farwalker et Urin Theg (cf. Nouvelle Lune), se sont infiltré dans un clan de monteurs de bisons en se présentant comme deux frères orphelins dont le père , marchand d'Issaries , a été dévoré par des hommes scorpions. Le clan du couteau d'argent de la tribu de la corne tempête , dirigé par le Khan Virroch Corne de Brute, a cru à cette histoire et a adopté les deux jeunes gens (ils sont à présent habillés à la mode praxienne). Ils ont accompli les rites tribaux d'adoption il y a deux semaines et sont considérés comme en apprentissage de la voie

du Taureau Tempête. Les deux grisons ont progressé depuis leur dernière rencontre avec les PJ. Thurin a appris à commander les sylphes et Urin connaît à présent les sorts de Mentir et de Coup. Il sait aussi envoyer sa main verser du poison sur les lèvres de sa victime.

& Les deux grisons ont convaincu le clan de venir au Puits des Chameaux pour y séjourner une saison. Ils ont mis en avant comme argument la présence inquiétante des hommes scorpions et avancé l'hypothèse que les lunars, comme toujours, doivent être leurs alliés... Voici donc un clan entier (200 adultes, troupeau ...) qui débarque à l'oasis, partageant le même campement que nos quelques 30 lunars.

& Il faut contraindre le prêtre des Sept Mères à utiliser son sort éventuel de résurrection. Pour cela, Thurin va organiser un accident ayant pour cible un enfant de l'oasis qui bénéficiait de l'attention d'un PJ. Dans ma campagne, Thurin a envoyé une sylphe jeter à terre une petite fille qui faisait un tour de vovivre avec un PJ. Une autres variante peut être le toit de l'école qui s'effondre blessant de nombreux enfants et en tuant un. Les PJ qui ont à présent introduit la notion de droit, se verront dans l'embarras, car le tribun devra juger le PJ sous la surveillance duquel s'est produit l'accident. Un homicide même involontaire est puni par la loi lunaire ! C'est un test, si le tribun est trop indulgent avec son homme, les habitants de l'oasis seront écœurés de l'hypocrisie lunaire.

Pour éviter que la situation n'empire, le prêtre des Sept Mères devrait utiliser son sort de résurrection (ce qui n'empêche pas qu'une sanction soit prise contre le PJ qui surveillait l'enfant).

& Pour s'assurer une voie de retraite, il faut neutraliser tous les animaux plus rapides que les bisons ou encore voler deux sables et les laisser à l'écart, en blessant aux jambes les autres sables.

& Les soupçons doivent retomber sur les lunars ou les nomades, mais en aucun cas Orlanth ne doit être mis en cause. L'opération doit être discrète et sans perte. Les gardes seront neutralisés, l'action se passera en profitant d'une beuverie chez les nomades ...

& Eventuellement, il faut empêcher le chef lunar de faire son intervention divine. Pour cela, Urin pourrait commencer par voler le collier d'esclave (Danfive Xaron) possédé par un des joueurs, ou encore assassiner le chef dans une zone sanctifiée à une divinité hostile (tente du chef nomade ?)

Une crise peut en cacher une autre :

Pour que le plan réussisse, il ne faut pas mettre la puce à l'oreille des joueurs. Le plan doit paraître insignifiant et noyé dans une crise bien plus visible : l'arrivée d'un clan nomade à l'oasis. Les PJ ont peut être déjà eu à faire à ce clan. N'hésitez pas à rajouter d'autres intrigues secondaires fausses pistes.

&Le premier jugement. Peu avant l'arrivée des nomades, les locaux vont requérir le jugement des PJ (tribun rouge, Danfive Xaroni, ou sage d'Irippi Ontor). Le but est d'amener les PJ à démontrer l'équité de la justice impériale.... Pour plus tard se l'appliquer suite à l'accident qui causera la mort d'un enfant. Voici le cas. Un homme vient demander justice car sa fillette de six ans se meurt. Elle est malade à cause d'un esprit de maladie qui la possède. Le chaman qui a été consulté n'a pas pensé que la fillette était possédée et a simplement donné une potion aux plantes pensant que tout cela allait vite rentrer dans l'ordre. Les PJ n'auront pas de mal à mettre en évidence la possession (vision mystique, vision de l'âme ou seconde vue). Mais le problème est la responsabilité du chaman qui n'a pas usé de tous les moyens possibles pour soigner la petite (obligation de moyen et non de résultat des médecins devant la loi impériale). Les PJ oseront ils condamner le chaman (ce qui bien sûr vexera l'ensemble des chamans, ou la « raison d'état » va t'elle remporter la partie. Si le jugement est rendu dans les formes et que ses fautes lui sont clairement expliquées, le chaman coupable ne

devrait pas réagir trop mal. Il proposera de faire un enchantement de vie sur la fillette pour compenser la perte de caractéristique et exorcisera l'esprit sans rien demander en retour.

L'attitude des nomades va connaître trois phases :

& Provocations : Les nomades plantent leur tentes et font paître les bisons au beau milieu du campement lunar. Ils déposent des crottes de bisons devant la tente du chef lunar, chantent fort la nuit.... Créer de multiples petits incidents susceptibles de dégénérer. Par exemple, l'affaire des dates de lumière : Une jeune femme locale a reçu de son chaman une huile magique dont elle a enduit une grappe de dates. Celles ci ont alors un goût extraordinaire mais surtout brillent doucement. Elle compte les servir lors de son mariage prochain. Mais voilà qu'une pimbêche nomade découvre les dates et veut se servir (les nomades se servent traditionnellement sans demander l'avis des locaux). Un des PJ soldat assistera à la scène et prendra probablement la défense de la femme locale. Le mari de la nomade arrive, c'est une armoire à glace ...

& Séductions : Ayant compris que leur attitude ne les rend pas populaire et qu'à terme, l'oasis risque de virer lunar, les nomades vont essayer de séduire les locaux. Ils organiseront des tours de bisons (ce qui peut donner l'idée à un des PJ de proposer des tours de vouivre dans les airs), offriront des cadeaux aux chamans, donneront de la brumia aux hommes. Les femmes iront faire leur lessive ensemble. Des veillées communes sont organisées au cours desquelles les nomades persifleront sur les lunars (alliés du chaos !) ...

& Intimidation : Si la séduction échoue, ce qui risque d'être le cas , car ce revirement d'attitude ne semblera pas trop naturel, les nomades tiendront un nouveau conseil. Ils décident de durcir le ton. Les menacent commencent à poindre voir un ultimatum. Seule la découverte des grisons infiltrés peut permettre de désamorcer la crise. Sinon, les nomades risquent de tout casser. A ce moment là, la terre se mettra à trembler, et les nomades craignant pour leurs bêtes fuiront mais promettent de revenir en masse.

& Démission : Si les PJ démasquent les grisons, qui ont manipulé les nomades pour assouvir leur odieuse vengeance (ont tué un enfant !), les nomades seront dégoûtés. Ils quitteront sans heurts l'oasis , déclarant que les fils de Waha n'apprécient ni les adorateurs du vent assassin de l'ouest, ni les suppôts de celle qui regarde le chaos comme une catin.

Chapitre IV : Les Six Dents de l'Esprit Vaincu

Concept : Les sorciers immortels de Gamata ont repéré le chemin qui mène à Ragnarock. Ils sont prêts à lâcher leurs hordes d'hommes scorpions et de basmolis scorpions. Fuyant devant les armées du chaos, des réfugiés arrivent à l'oasis. L'oasis sera temporairement sauvé par Ragnarock. Aux PJ de mettre à profit ce répis pour contre attaquer : un petit groupe devrait pouvoir se rendre à l'entrée de la ville de Gamata et accomplir un rituel d'Arachnée Solara , grâce au collier offert par Néo. Coupés de la source de la malédiction, les basmolis reprendront leur forme initiale et les armées du chaos seront désorganisées .

Séquence :

& Les sorciers immortels sentent les intrigues d'Arachné Solara qui commence à tisser sa toile pour les piéger comme de « vulgaires dieux païens ». Aussi, décident t'ils de passer à l'action, libérant leurs hordes d'hommes et basmoli scorpions . Bientôt la désolation se remplit des galops des fuyards. Les premières à arriver au Puits des Chameaux sont un groupe de monteuses de licornes. La cheftaine Kaïa Coupe Dard dirige le clan de la Vierge d'Argent de la tribu des Perce-Neige. Elle annonce la venue de l'armée chaotique. Profitant de la vitesse de

leurs montures, les licornes ne comptent pas faire de vieux os, sauf si les PJ les convainquent que tout n'est pas perdu . Si un des PJ est de sexe féminin et décide de rester se battre, elles seront impressionnées et lui offriront une corne de licorne. Puis arriveront d'autres réfugiés trop lents pour fuir jusqu'à Pavis, ou trop sédentaires pour accepter d'abandonner leur territoire : agimoris (clan du fils de l'âtre dirigé par le chef Abombou Forge Sans Feu), morokanths, caravane marchande (trolls ou kralorie) ... Tous arrivent en petites bandes en apportant de terribles nouvelles en provenance des autres oasis de l'est. Comme il n'existe aucune unité entre ces gens, c'est au chef lunar de faire preuve de son autorité, montrant à tous que l'armée impériale sait s'adapter aux particularités ethniques ...

& L'arrivée des hommes scorpions doit être un moment dramatique. Ils surgissent de toutes les dunes , encerclant l'oasis . Devant eux fuient encore les derniers combattants. Une « sortie » courageuse ordonnée par le chef des PJ permettrait d'en sauver la plupart. Il s'agit de babouins géants, une race primitive mais intelligente, vouée au culte des ancêtres. Le chef Fièrre Poitrine et le chaman Moque la Mort sont indemnes. Avec eux les survivants du clan des Trois Longues Foulées.

& Les hommes et basmolis scorpions se regroupent avant de lancer l'assaut final. Les PJ sont à un contre cent. La bataille s'engage et on déplore déjà de nombreux morts. C'est alors qu'un rugissement efface les bruits du champ de bataille. Les basmolis de la griffe et tous leurs lions se jettent sur les assaillants, déchiquetant de leurs griffes et crocs les créatures du chaos. L'espoir renaît, mais bientôt les rangs des mignons de Bagog se reforment et les basmolis sont contraint de fuir vers l'oasis. Tout semble perdu, chacun retient son souffle dans l'attente de l'horrible crissement qui annoncera l'anéantissement de toute vie autour du Puits sacré de la déesse Cam. Cependant, si les gens des oasis ne savent pas se battre, leurs chamans ne sont pas dépourvus de moyens. Ils sont descendus dans la source supplier Ragnarock de les aider. Subitement le sol tremble. D'immenses murailles se dressent fortifiant l'oasis. Les hommes scorpions refluent en masse. Mais bientôt, ils reprennent courage et commencent à creuser des tunnels dans les murs. Les percer devrait cependant leur prendre une à deux semaines.

& Une des fois que j'ai fait jouer ce scénario, le PJ qui dirigeait le fortin lunar en construction dans l'oasis a trouvé bon de taxer les clans nomades et agimoris se présentant à l'oasis au lieu de les prier de rester combattre à ses côtés. Ils ont quitté l'oasis. Seuls les Babouins sont restés. Ils sont finalement revenus avec les basmolis (à « J'ai combattu, nous avons vaincu », tout le monde y était). Mais, Ragnarock a été fissuré, et l'oasis ravagé, laissant apparaître les ruines de Touzeur... de plus cela a grandement nuit à la confiance des oasiens envers les lunars, et ils ont perdu leur crédibilité dans la région. Les nomades, après la victoire, ont largement pillé l'oasis pour dédommager leurs morts.

& Le répit offert par Ragnarock doit permettre de construire un plan. Au chef lunar de convoquer tous les représentants des différentes races. Lors de ce conseil de guerre, les basmolis expliqueront que leur chaman a perçu la grande menace. Ils savent que seul un objet peut les sauver : un artefact détenu par Néo, le grand chasseur de debout sans crinières . Ils seront enchantés d'apprendre que les PJ l'ont. Malheureusement ils ne savent pas comment utiliser l'objet. Chacun racontera ses visions et avancées. C'est alors qu'intervient le chaman des babouins. Il explique que si la connaissance de cet artefact s'est perdue dans le temps, alors seuls les ancêtres sauront l'utiliser. Il propose de former l'axe du monde (le rituel d'Axis Mundi) et d'implorer l'aide des ancêtres. Malheureusement, peu de gens croient en la magie des babouins. Et bientôt, chaque culture va organiser sa cérémonie magique. Les PJ peuvent choisir à laquelle ils veulent assister. Ce choix leur permet d'obtenir des avantages magiques selon la cérémonie à laquelle ils participent : par exemple, avec les basmolis, ils obtiendront un lion, avec les chamans de Cam, ils recevront des potions de soin, avec les agimoris, ils se verront offrir une pierre de vérité contenant un sort de Lodril, ... Si le temple des Sept Mères

organise aussi une cérémonie, laissez son prêtre répartir ses bienfaits. En fait, c'est effectivement lors de la cérémonie à Daka Fal que le miracle va se produire. Pour la description de la cérémonie, référez vous au scénario la Quête de l'Ancêtre du *Tatou* N°11. Le bouffon des babouins (Vieux Long Doigts) va être possédé par un ancêtre amical, Vrang tueur de chaos. Il expliquera qu'avec le collier des Six Dents de l'Esprit Vaincu, il pourra accomplir le rite secret du Temps Sacré. Ce rite commémore la bataille de J'ai combattu, nous avons gagné. La puissance renouvelée d'Araché Solara permettra de piéger le chaos et notamment son ennemie de toujours Vieille Sorcière Sanglants, qui ne va pas manquer d'intervenir. Un groupe de quêteurs doit se former (PJ+/- NPC d'autres races). Ces quêteurs devront passer par de sombres tunnels que Ragnarock va creuser pour rejoindre la surface à distance de l'oasis. Puis ils devront trouver l'entrée de la ville de Gamata. Là ce petit groupe devra livrer un combat héroïque. Imposant à la reine scorpion Samissra, et à ses plus puissants guerriers restés garder l'entrée, la séquence sacrée de Glorantha : Stase, Harmonie, Changement, Ténèbres, Désordre, Chaos, la miracle de J'ai combattu nous avons gagné devrait se reproduire. En fait , nos PJ seront en quête pour Arachna Solara. Le chaman babouin procèdera à la tâche du Bon Choix pour désigner les héros qui participeront à la quête. Avant le départ des héros, toutes les cultures voudront les aider. Les PJ se verront offrir des cadeaux , qu'ils pourront conserver après cette aventure sous certaines conditions :

La corne de licorne sera récupérée si Sylvan n'est pas libéré

Une lance agimori (« Atral »), en bois incassable et capable de s'enflammer augmentant les dégâts de 2D6 si un rituel d'une heure a été conduit auparavant, sera conservée par un des PJ si Flanch est tué par le feu de cette lance (punissant ainsi sa trahison de Lodril).

Un nom d'élémentaire de terre terrifiant (5m³ mais pouvoir 10) sera confié à qui peut le lier et le contrôler par les chamans de Cam. Ils laisseront l'usage de ce gnome au PJ si celui ci est assez sage pour laisser à la garde des chamans un puissant cristal défectueux qui orne la couronne de la reine scorpion.

Un cristal « sang de gata » de POUVOIR 4 sera récupéré par la sorcière aux serpents si une ou plus des sept potions de soins 8 confiés avec a été consommée.

Un crâne de babouin lié à l'esprit « danse parmi les flammes » , un colifichet basmoli , un médaillon porte chance béni par Araignée Roc, une cape xaroni pourront aussi être confiées toutes selon des conditions particulières dépendant du rôle du PJ et de ses interactions sociales (cf . le bureau des objets confisqués)

& Enfin , c'est le départ. Accompagnés au moins du bouffon des babouins, possédé par l'ancêtre Vrang tueur de chaos. Etoffe si vous le souhaitez le périple de nos aventuriers. Après quelques heures de marche en sous sol (merci Ragnarock et ses gnomes), les PJ arrivent dans une salle à la voûte spiralée. Au centre on devine un squelette allongé, suspendu en l'air par l'action de vents invisibles. La salle résonne de sifflements et hurlements produits par les sylphes, dont certaines sont devenues folles (petit combat !). Soudain, un fantôme se matérialise. Il se présente comme « Hurle avec Sylvan », dernier des chamans et prêtres du Taureau Tempête qui ont tenté de châtier Gamata au second age. Il racontera l'histoire de la région, parlera de la Tombe de Sylvan, puis il partira dans un grand souffle d'espoir alors que le squelette tombe en poussière.

& Le gros des NPC des autres races va faire une diversion, pendant que les PJ vont se diriger vers l'entrée de la ville sous la dune. L'attaque de l'entrée souterraine de Gamata sera spectaculaire. En effet, chacune des six pièces successive sera transformée selon une phase de la séquence du temps sacré (cf le scénario du *Tatou* N°11). A chaque porte, Vieux Long Doigt possédé déclamera une courte formule mystique et une des dents du collier s'éclairera. Le combat sera riche en rebondissements. Les PJ ont tout intérêt à affaiblir les gardes de la reine avant la pièce finale. Car la reine , aidée par Vieille Sorcière Sanglante représente déjà en sois un adversaire digne de tout le groupe de PJ. Pensez que les gardes seront protégés par de la

sorcellerie ! Sa majesté Samissra a la tête ceinte d'une couronne à trois pierres. L'une d'elle est la « Tombe de Sylvan », et contient cette sylphe de 100 m³. La libérer en brisant la pierre peut permettre de remporter la victoire. Pour refléter la bataille de J'ai combattu, nous avons gagné, je vous propose l'artifice suivant. Ne décrivez pas une mais autant de reine que de PJ (chacune différente selon la culture du PJ et ses fantômes). Mais inscrivez tous les dommages ou sorts dépensés sur la même feuille. Lorsqu'un PJ porte le coup fatal, faites tirer des jets derrière le paravent, puis décrivez un scène épique faisant penser à chaque PJ que c'est lui qui l'a vaincu. Ainsi chacun aura l'impression d'avoir combattu seul face au chaos et que la victoire en revient à tous. Une fois Vieille Sorcière Sanglante et la Reine terrassés, le PJ qui est le plus proche d'Arachné Solara (Deezola ?) entrera en transe. Soudain il tendra la main vers le porche de la ville, prononcera une phrase inintelligible dans une langue gutturale, et tous verront un filet immatériel en obstruer l'entrée. Peu après, quelques basmolis hagard sortiront de la ville souterraine sans aucun souvenir.

& Un triomphe dans cette quête héroïque mérite les faveurs d'Arachné Solara. Voici dix suggestions de dons pour les PJ victorieux (tirage au sort ?)

- 1 : Ambidextre : compétences main gauche = main droite, pied gauche = pied droit.
- 2 : Vision circulaire : le PJ sait ce qu'il se passe derrière son dos !
- 3 : Ouverture d'une compétence de divination runique à 10%+le modificateur de magie.
- 4 : Toutes les connaissances même exotiques à 20% (sauf connaissance du chaos et des dragons)
- 5 : Sort Lien Mental réutilisable sous réserve d'une cérémonie d'une heure à Arachné Solara
- 6 : Sort Avatar de Groupe de Deezola devient réutilisable au lieu d'usage unique pour les prêtres.
- 7 : La prochaine intervention divine sera « gratuite » (faite à Arachné via n'importe quel dieu païen)
- 8 : La magie rituelle requiert deux fois moins de temps.
- 9 : Un sort divin connu par un initié devient récupérable comme pour les prêtres. Pour les prêtres, ce sort peut être récupéré dans un temple de taille inférieur d'un cran à celle nécessaire.
- 10 : Toutes les langues du monde parlées à 5% (augmentable !)

Les visions : PJ et PNJ reçoivent des visions prémonitoires des événements à venir

Kaïa Coupe Dard : Un éclair zèbre le ciel et frappe un homme scorpion. Mais au lieu de le tuer, celui-ci est renvoyé dans le ciel. (Les hommes scorpions seront protégés par de la sorcellerie)

Abombou Forge Sans Feu : Un agimori à l'arme enflammée frappe une pierre. Soudain un grand vent se lève. (casser la Tombe de Sylvan peut permettre de remporter la victoire)

Le tribun du groupe : Une couronne à trois pierres tombe, un joyau se brise puis une couronne à trois pointes tombe aussi (Sylvan représente un danger pour l'Empereur Rouge)

D'autres visions sont décrites dans le scénario de Tatou. A vous d'en inventer d'autres selon vos PJ et votre campagne.

Sa majesté, ses gardes et sa mauvaise conscience :

Pour Vieille Sorcière Sanglante, référez vous au scénario de Tatou. Voici les caractéristiques des héros scorpions. Ils sont redoutables, mais n'oubliez pas que le terrain va leur être très défavorable (rituel des Dents, surpris avant de lancer leurs sorts, sans gardes pipeaux à cause de la diversion, dispersés dans les 6 cavernes ...)

Jab'iss l'engeance : Cette monstrueuse créature dévouée au chaos et initiée de Thed est mi homme scorpion, mi broo.

Caractéristiques :

FOR : 22 CON : 35 TAI : 22 INT : 10 POU : 6 DEX : 16

Traits chaotiques : crache de l'acide de virulence 2D10 sur une portée de 6m, 6X/j
+ 4D6 en CONSTITUTION

absorbe les sorts de 10 points de magie ou moins et les rajoute aux siens
Sa queue est un fouet qui crée des décharges électriques (dégât de la queue de 1D4, pas de poison, mais si touche une armure métallique ou la peau nue, occasionne 1D6 de dégât électrique et enflamme ce qui peut flamber. Un spécial au toucher paralyse la localisation comme le sort de sorcellerie.

Hideux (jet de 5X POUVOIR ou démoralisé)

Armure : Cotte de maille et plaque sur la tête , la poitrine et les bras, Cuir rigide et souple sur le torse, 2 enchantements d'armure sur la queue (10 points)

Points de vie : 29

Points de magie : 6 + 10

Compétences de combat :

Coup de corne : RA 10, attaque 50%, dégâts 1D6+2D6

Masse lourde : RA 4, attaque 70%, parade 50% , dégâts 1D10+2D6+11, PA 10

Fouet de queue : RA 7, attaque 90%, portée 5 m, dégâts 1D4+2D3+électricité

Bâton fronde : RA 2, attaque 80%, dégâts 1D10 ,vitesse 1/rm

Ecu : parade 70%, PA 12

Magie spirituelle : soins 2 disruption, protection 4

Magie divine : Inverser le chos X 3, Blocage spirituel X 2, Purulence de l'âme 2

Sorcellerie active : Augmenter les dégâts 11 sur sa masse lourde (arme occidentale !)

Résistance aux dommages 11

Peau de vie

Possessions : 1 matrice avec un esprit de POUVOIR 10

1 potion de téléportation (cercle d'accueil aux côtés de la reine)

1 potion de guérison totale et trois de soins 5

Compétences particulières : Se cacher, déplacement silencieux à 80%

Flanch Sable Brûlant : Cet illuminé agimori , initié de Lodril a supplié la reine de le prendre dans son peuple. Il est à présent un gigantesque agimori-scorpion illuminé, initié de Lodril et Bagog

Caractéristiques :

FOR : 24 CON : 14 TAI : 30 INT : 12 POU : 10 DEX : 12

Traits chaotiques : Queue et thorax sont incrustés de sable incandescent , ce qui lui confère trois points d'armure supplémentaire et enflamme toute arme non métallique à leur contact. Les armes métalliques chauffent et celui qui a porté le coup avec une telle arme doit réussir un jet de POUVOIR X 5 ou la lâcher.

Armure : Casque de plaques, 2 enchantements d'armure sur la poitrine (9 points)

Points de vie : 22

Points de magie : 10 + 15

Compétences de combat :

Grande Lance à une main: RA 4, attaque 70%, parade 40% , dégâts 1D10+1+2D6, PA 10

Dard: RA 7, attaque 20%, dégâts 1D6+2D6+poison

Pique (queue) RA 4, attaque 70% 1D10+2D6 (sort lancé)

Atlat + Javelot: RA 3, attaque 50%, dégâts 1D8+1D6+2D3 ,vitesse 1/rm

Bouclier normand : parade 60%, PA 16

Magie spirituelle : soins 2 disruption, ignition, protection 2, dardart

Magie divine : Lance de feu 3, Guérison des blessures, Carapace X 2, Pique X 3, Croissance de jambe X 1, Invoquer/commander salamandre X 1

Sorcellerie active : Résistance aux esprits et aux sorts 11
Boomerang 6
Peau de vie

Possessions : 1 matrice avec un esprit de POUVOIR 15
1 potion de téléportation (cercle d'accueil aux côtés de la reine)
1 potion de soins 5
1 potion d'extinction 1
1 matrice de lien de salamandre 3m³ FOR 11 POU 11 PDV 21

Compétences particulières : Armurerie à 60%

Griss la bête : Cet ancien basmoli transformé en basmoli scorpion est toujours initié de Basmol (pas d'excommunication dans le culte de Basmol !)

Caractéristiques :

FOR : 18 CON : 16 TAI : 15 INT : 14 POU : 14 DEX : 20

Traits chaotiques : +9 points d'armure de peau

Armure : Cuir bouilli et souple sur poitrine tête et bras, cuir souple sur le torse et la queue, 1 enchantement d'armure sur la queue et sur le torse.

Points de vie : 15

Points de magie : 14 + 12 + 12 + 10

Compétences de combat :

Javelot : RA 5, attaque 60%, parade 30% , dégâts 1D6+1+1D6, PA 8

Dard: RA 10, attaque 20%, dégâts 1D6+1D6+poison

Griffe mains droites et gauches : RA 4 et 7 , attaque 60%, dégâts 1D8+1D6 (sort lancé)

Morsure : RA 1 , attaque 60%, dégâts 1D10+1D6 (sort lancé)

Atlat + Javelot: RA 1, attaque 60%, dégâts 1D8+1D6+1D3 ,vitesse 1/rm

Magie spirituelle : Fanatisme, griffe de fer 4, multimissiles 3, soins 4, force 3, détecter ennemis

Magie divine : Force de Basmol X 2, Griffes tranchantes X 1, Tête de lion X 3

NB : bonus aux dégâts sous Force de Basmol et Force 3 = +4D6

Sorcellerie active : Résistance aux dommages et aux sorts 11

Transformation basmoli en basmoli scorpion intensité 14 durée 1 an. (si le sort est dissipé, Griss redevient un gentil homme Lion !)

Peau de vie

Possessions : 3 matrice avec esprits de POUVOIR 12 , 12 , et 10
1 potion de téléportation (cercle d'accueil aux côtés de la reine)
2 potion de soins 5
1 potion de miroir 6
1 potion de mobilité 4
1 matrice de lien d'esprit de peur POUVOIR 15
2 fioles de poison de lame de virulence 12

Compétences particulières : Se cacher, déplacement silencieux et pister à 70%

Iss de Sliss : Cet homme scorpion est un acolyte de Bagog

Caractéristiques :

FOR : 21 CON : 16 TAI : 20 INT : 10 POU : 10 DEX : 16

Traits chaotiques : Régénère 5 points de vie par round et par localisation

Armure : Cuir rigide sur la partie humaine + cuir souple partout sauf pattes et queue., 2 enchantements d'armure , 1 sur la queue, un sur le thorax (8PA au total dans ces localisations)

Points de vie : 29

Points de magie : 10 + 10 +10

Compétences de combat :

Masse lourde : RA 4, attaque 80%, parade 60% , dégâts 1D10+2D6, PA 10

Masse légère main gauche : RA 7, attaque 60%, parade 70% , dégâts 1D8+2+2D6, PA 6 (Pb enchanté)

Dard: RA 10, attaque 90%, dégâts 1D6+2D6+poison

Fronde : RA 2/7, attaque 60%, dégâts 1D8, vitesse 1/ra

Magie spirituelle : Laminer 3, Dard de fer 3, Protection 3, Daredart

Magie divine : Carapace X 3, Pincés X 2 (65% attaque), Croissance de jambe X 3, Adorer Bagog, Renforcement de venin 6

Sorcellerie active : Résistance aux sorts 11

Vision mystique 10

Peau de vie

Possessions : 1 matrice avec un esprit de POUVOIR 10

2 enchantements de vie

Masse légère en plomb enchanté

1 potion de téléportation (cercle d'accueil aux côtés de la reine)

1 potion de neutralisation de la magie 5

1 esprit allié dans petit scorpion 10 de POUVOIR, connaît les sorts de Croissance de jambe

1 matrice de Pince sur un brassard brodé des runes de Bagog

Compétences particulières : Se cacher, déplacement silencieux à 30%, Enchantement et Cérémonie à 40%

Krakes le Nouveau Né : Ce pygmée , Khan des Tempêtes, a récemment été transformé en homme scorpion par un rituel de renaissance. Il est toujours en phase de refus de sa nouvelle condition et est de ce fait dominé par un sort de sorcellerie. Thed s'est acharné sur lui ... Décrivez une partie humaine toute petite (pygmée) contrastant avec une imposante partie scorpion.

Caractéristiques :

FOR : 19 CON : 15 TAI : 20 INT : 12 POU : 7 DEX : 16

Malédiction de Thed : Est toujours fanatique (les sorts de défense et soins ne sont pas utilisables, ...)

Armure : Casque et Aubert de plaques, Cuir souple sur l'abdomen et la queue, 4 enchantements d'armure, (poitrine, thorax , abdomen et queue)

Points de vie : 18

Points de magie : 7

Compétences de combat :

Hachette : RA 4, attaque 100% , dégâts 1D6+1+1D6, PA 6 (150% en fanatisme)

Dard: RA 7, attaque 20%, dégâts 1D6+1D6+poison (30% en fanatisme)

Boomerang de guerre : RA 2, attaque 90%, dégâts 1D8+1D3 , vitesse 1/rm, portée 30/50m (135% en fanatisme)

Ecu: parade 100%, PA 18 (acier), en fanatisme, ne parre pas, le tient plaqué (9PA) sur bras gauche et poitrine. Peut attaquer avec 50% (75% en fanatisme) RA 5, dégâts 1D6+1D6

Magie spirituelle : (inutilisable) soins 2, dissiper magie 3, protection 3, fanatisme, détecter ennemis

Magie divine : (la plupart inutilisable) Pouvoir de la terre, Bouclier 3, Peur, Berserk, Faire face au chaos X 3, Entraver le chaos X 2, Guérison des blessures X 2, Blocage spirituel X2, Commander / Invoquer sylphe, Guérison des blessures du chaos, + sorts de prêtre du Taureau Tempête.

Sorcellerie active : Résistance aux dommages et aux sorts 11
Dominer homme scorpion intensité 1 (si ce sort est dissipé, Krakes rejoint le camps des PJ si ils réussissent à le convaincre par l'éloquence, sinon se suicide)
Peau de vie

Possessions : 1 écu d'acier
1 matrice de lien de Sylphe de 3m³ FOR 25, POU 12, PDV 7

Compétences particulières : Sentir le chaos à 90%

Ssafor le disciple : Cet homme scorpion est l'apprenti sorcier des immortels. Il est en cours de construction de son familier.

Caractéristiques :

FOR : 16 CON : 13 TAI : 14 INT : 12 POU : 12 DEX : 21

Traits chaotiques : Très flou, donc -40% pour le toucher

Armure : 4 enchantements 1 sur tête, thorax, abdomen et queue

Points de vie : 14

Points de magie : 12 + 40

Compétences de combat :

Boules et chaînes : RA 4, attaque 60%, parade 50%, dégâts 1D10+1+1D4, PA 12 (acier)

Dard: RA 7, attaque 70%, dégâts 1D6+1D4+poison

Arbalète lourde : RA 1, attaque 30%, dégâts 2D6+2, vitesse 1/3ra

Sorcellerie connue : (75% sorts et compétences), tout sur matrice, soit INT libre = 12
dominer homme scorpion, venin, neutraliser magie

Sorcellerie active : Résistance aux sorts, aux esprits et aux dommages 11
Peau de vie

Possessions : 3 matrices de sorcellerie

40 points de magie en matrice

Boule et chaîne en acier enchanté

1 potion de téléportation (cercle d'accueil aux côtés de la reine)

3 potion de soins 6

1 familier en construction (fantôme)

1 fiole de poison gazeux de virulence 10 (NB, tous les hommes scorpions sont protégés par le sort de peau de vie)

Compétences particulières : Se cacher, déplacement silencieux à 40%, Rituels et sorcellerie à 75%

Samissra la gardienne de la porte : Cette reine scorpion est chaman de Bagog

Caractéristiques :

FOR : 37 CON : 14 TAI : 36 INT : 11 POU : 22 DEX : 13

Mouvement 5

Traits chaotiques : +3D6 de POUVOIR

Crache du feu 1 fois/jour, RA 3, dégâts 3D10, une seule cible

Armure : 1 enchantement d'armure sur chaque localisation, 1 de plus dans celles qui sont vitales.

Points de vie : 25

Points de magie : 22 + 30 + 10 + 20

Compétences de combat :

Empoignade : attaque 70%, RA 6

Dard: RA 9 attaque 90%, dégâts 1D6+4D6+poison

Magie spirituelle : Communication mentale, Protection 6, Soins 5, Disruption, confusion, Ecran spirituel 4, Dissiper magie 4, détecter ennemis + nombreux rituels d'invocation et d'enchantement et sorts de contrôles.

Magie divine : Carapace X 2 Pincés X 4 (90% attaque, RA 6, 2D6+4D6 de dégâts), Croissance de jambes X 4, rituel dévorateur, rituel de renaissance, Renforcement de venin 2, Adorer Bagog.

Sorcellerie active : Résistance aux sorts , dégâts et esprits 11
Peau de vie

Possessions : 1 cercle d'accueil dans sa loge

1 esprit allié dans petit scorpion 10 de POUVOIR, connaît les sorts de Croissance de jambe, INT de 11

1 esprit intérieur POUVOIR 30, INT 12, domine un esprit de douleur de POUVOIR 15 et un esprit de magie de POUVOIR 15 qui connaît le sort de Protection 6.

1 couronne type occidentale en argent terni (donne 3 PA à la tête). Trois bijoux sertis :

Cristal vivant chaotique renforce sort 3 mais le possesseur brille et est détectée par le sens du chaos comme chaotique

Une Gemme de valeur 6000 lunars, appartenant à un ex-phare nain

La tombe de Sylvan : Saphir contenant une sylphe de 100 m³ intelligente.

Si Sylvan est libéré (le saphir a 8 points d'armure), il aidera tout PJ non chaotique et détruira ceux qui le sont (quelqu'un a t'il harmonisé le cristal chaotique ?). Il pourra ramener les PJ à l'oasis. C'est un seigneur élémentaire de vent très proche du Taureau Tempête. Il représentera donc un danger pour le panthéon lunaire lors de la guerre des héros.

Notes : La reine ne quitte pas sa loge, où elle entrepose ses œufs (dernière pièce). Elle bénéficie d'une intervention divine sur 1D10. N'oubliez pas de décrire les X reines différentes !

La reine est conseillée par Vieille Sorcière Sanglante , qui se manifestera pour le combat final. Heureusement pour les PJ, les sorciers immortels n'interviendront pas, à croire que certains héros ne chôment pas sur le plan des héros

Chapitre V : Le réveil du golem

Après la bataille des Six Dents de l'Esprit Vaincu, l'oasis du puits de Cam est dévasté, et la terre labourée par les pincés des hommes scorpions laisse apparaître les ruines de l'antique cité de Touzeur. La nouvelle ne tarde pas à se répandre, et de cupidés nains arrivent pour piller la ville. Et pour cause, ils savent que de grands secrets leur furent dérobés au second âge, et qu'en ce lieu repose le plus énorme des trésors : la septième dent , un artefact en adamante. Mais cela, aucun nain ne serait prêt à le révéler, cela trahirait Mostal et serait pire que le végétarisme...

La chute de Colossus :

Les Erudits de l'ambiguë ont toujours cherché à usurper les pouvoirs des runes, et à les marier, alliant des pouvoirs interdits à ceux déjà considérables que leur sorcellerie leur offrait.

Un des terribles exemple est le culte de Colossus de Touzeur. Les sorciers se mirent en tête de maîtriser les ignobles secrets de mort-vie pour s'approcher de l'immortalité. Ils construisirent un énorme squelette métallique à partir des os des dieux morts et lui conférèrent le pouvoir sur les runes de la mort-vie et celle de la maîtrise. Ils pensaient que le pouvoir dominant de la deuxième éviterait les excès de la première. Et de fait, la sinistre statue apporta un bref âge d'or à Touzeur. Les simples citoyens y vivaient plus longtemps, et dans l'opulence, sans crainte des invasions nomades. Les sorciers immortels en vinrent à vénérer Colossus comme un Dieu Payen, défiant le Dieu Invisible. Ils se faisaient appeler les « fondateurs de l'éternité » Pour maintenir leur immortalité, Colossus exigeait de nombreux sacrifices humains. Les victimes, d'abord prises de guerre, furent ensuite ponctionnées dans les classes les plus basses de la société. Ces pratiques repoussantes fournirent aux nomades le prétexte pour lever la horde praxienne contre Touzeur. Le Grand Prêtre de Colossus demanda le sacrifice de tous les enfants de la cité. Le colosse engouffrait les chérubins par centaines dans un enfers de flammes de bronze en fusion, et il mettait cette jeune énergie au service des sorciers, leur fournissant le pouvoir dont ils avaient besoin pour repousser les nomades. Pourtant, ce n'était pas assez. Et le Grand Prêtre demanda au roi le sacrifice de son fils cadet, le Prince Xian, que tous aimaient. Pris à son propre piège, le roi céda. Et les nomades furent vaincus. Mais la fille aînée du roi ne l'entendait pas ainsi. Chiriane la rebelle, écoeurée, organisa diverses mouvements de résistance, et devint la bête noire des prêtres de Colossus. Traquée dans la ville, elle s'enfuit grâce à des amis trolls sombres d'Argan Argar et de Zorak Zoran, et contacta par leur entremise, un puissant clan nomade près du bloc. Ils requièrent l'aide du peuple nain, à qui avait été dérobés les secrets de la fonte des statues géantes, et ceux-ci acceptèrent de forger une dent en adamante, depuis les fragments de pierre de vérité du bloc. Chiriane revint alors vers Touzeur, après avoir maîtrisé la magie d'Eurmial le Bouffon comme personne. Elle s'arrangea pour se faire capturer et livrer en sacrifice à Colossus. Mais au moment de son exécution publique, elle mordit les entrailles du géant, et l'adamante rompit le charme contre nature, plongeant le colosse dans une torpeur éternelle. Le pouvoir de Vivamort se déchaîna et des milliers de fantômes d'enfants émergèrent des charniers. Profitant de la confusion, les nomades frappèrent à nouveau, il invoquèrent Ragnarock et Sylvan, et Touzeur fut rasée...

Sastanor le Disciple :

Comment les prêtres de Colossus accédaient-ils à l'immortalité ? La méthode la plus courante était de se bâtir un corps d'argile, et d'y graver les runes de maîtrise et de mort-vie en accomplissant un rituel adéquat. L'âme du prêtre était alors transportée dans le corps artificiel. Les sorciers prenaient soin avant d'accomplir le rite, de fondre dans l'argile malléable de nombreuses matrices, et esprits liés, notamment des enchantement de former argile, leur assurant un moyen simple de réparer leur corps, et de se mouvoir à travers des interstices. Sastanor était un de ces Prêtres, à deux doigts de devenir grand Prêtre de Colossus. Cela faisait des années qu'il travaillait sur son golem, lorsque la ville s'est écroulée. Il y avait mis bien plus d'énergie que ses confrères, allant jusqu'à entreprendre de périlleuses quêtes héroïques, au décours desquels il volait des pouvoirs à différents ennemis, les attribuant à son golem. Il ne manquait plus que la gravure finale et son esprit aurait été transféré, lui ouvrant les portes de la vie éternelle. Une telle rage s'empara de lui à sa mort, que son fantôme refusa de rejoindre le monde des morts, et voici des siècles qu'il rumine sa vengeance contre les nomades.

Séquence :

Des nains sur la piste !

Les PJs sont en train de rebâtir comme ils le peuvent leur campement, aidant les oasiens à relever leurs maisons. Soudain, l'autruche Kaline vient alerter les PJs. Cette idiote croit avoir vu ses anciens maîtres les pygmées, en danger. En fait, ils s'agit d'une expédition naine venue de Pavis, qui subit un raid de monteurs de bisons. S'ils s'arment et courent à la rescousse, ils assistent à la scène désopilante, où cinq nains assis attendent patiemment que le nain de fer, seul repousse les agresseurs. Les nomades s'emparent de nains laissant au tapis certains des leurs. Mais les PJs peuvent faire pencher la balance en faveur des nains...Ceux-ci montreront un document signé de la main de Sor-Eel : un acte de propriété d'une bonne moitié de Cam's Well, payé à prix d'or. Sor-Eel ne pouvait pas penser vendre autre chose qu'un lopin d'oasis à des nains hérétiques végétariens, mais en réalité, Gimkizzi a missionné une émanation du conseil de la décamonie pour entreprendre des fouilles et récupérer la dent en adamante. Les nains vont jouer les benêts, se faisant passer pour des hérétiques végétariens en fuite, et ils n'hésiteront pas à céder quelques biens ou à proposer leur services aux lunars. Mais sous leurs tentes de fortune, ça creuse avec gnomes matrices ! Jouer cette séquence de façon hautement civilisée, les nains établissant un cadastre, puis venant faire remarquer aux PJs que le fortin lunar empiète de 5 m sur leur terrain...Puis acceptant avec bonté que cela perdure. Il y a Igor Pèse-monnaie (or), Faragrim meule 28 (fer), Tugron Rêve-gallerie (pierre, domine des gnomes), Rabris l'archimètre (pierre, a d'antiques plans de Touzeur) et Basir le sismophobe (pierre, maîtrise les sorts de détection de différents métaux)

L'équipe de répond plus :

Le nain d'or chargé de donner le change aux PJs, Jarkar « le bêcheur », vient humblement demander de l'aide aux PJs. Il n'a plus de nouvelles de son équipe, descendu explorer sous la tente des nains. Si les Pjs lui proposent de partir à la recherche des nains, il ne tarira plus de remerciements, promettant des récompenses substantielles. Une longue descente dans les profondeurs de la cité s'engage alors. Le tunnel débouche dans une grande cave à moitié éboulée, où des nains débiles jouent avec des boules de bowling et tonneaux d'explosifs, sur un tas d'ossements humains. En fait, les nains sont possédés par des fantômes d'enfants, sacrifiés par Sastanor pour la création de son Golem. Ces fantômes, affaiblis ne connaissent rien à l'histoire et ne sauraient rien raconter de toutes les horreurs de Touzeur. Quand les PJs rentrent, ils risquent d'être pris dans la déflagration d'une boule de bowling naine (s'ils ratent des jets de lancer), les enfants croient jouer au ballon. D'autres fantômes vont se matérialiser et tenter de s'emparer de leurs corps. De la pièce voisine, surgira alors un fantôme plus adulte qui essayera de raisonner les enfants, tout en mettant en garde les PJs et en essayant de les protéger. C'est Sastanor...

Une petite entorse aux grands principes ?

Une fois à l'abri, dans l'autre pièce, Sastanor va répondre aux questions des Pjs d'un ton très détaché... En fait, il va vertement les manipuler pour les amener à achever son rituel. Dans sa pièce, on voit un squelette, un antique burin et un marteau, et une forme argileuse avec une rune de maîtrise et les trois quarts d'une rune de mort-vie tracée sur le front. Sastanor va vouloir en savoir plus sur le monde extérieur, les nomades, et les PJs. Puis il va trouver un beau mensonge pour convaincre un PJ de bien vouloir terminer de tracer la rune sur le front du golem. Si vraiment aucun PJ ne cède (honte au MJ), c'est le nain d'or qui acceptera par cupidité, pensant apprendre la localisation de son trésor. Tracer une rune de mort vie ? Une si petite entorse aux règles de bonne conduite... Et pourtant, ce blasphème sera payé bien cher. Sitôt accompli, le fantôme de Sastanor s'intègre au golem. Celui-ci prend vie, et s'empare de Jarkar, lui vampirisant sa taille, puis le golem le téléporte près de ses orgues. Il a besoin du nain pour en savoir plus sur le monde du 3^{ème} âge, les langues, et les PJ. Si les PJs sont agressifs, il va leur donner une leçon. Lorsqu'ils l'auront reçue, ils ont tout intérêt à décamper

avec quelques nains rescapés sous le bras. Sastanor aura pensé à projeter sa vue sur un PJ, et il épiera tous les mouvements des PJs. Le golem va alors rejoindre en brouillard son repère secret, où ses orgues magiques sont prêtes à distiller la mort. Sur chaque touche une matrice lui donnant accès à quasi tous les sorts de sorcellerie et un nombre illimité de points de magie (mettre du JS Bach style Toccata et fugues), les nomades vont souffrir, monteurs de sables comme les autres !

Sastanor le fantôme : INT 18, POU 23

magie connue (sorcellerie et tous rituels à 90%) : créer golem

Sastanor le golem :

FOR : 50, Absence de CON, TAI : 5 m3, INT :18, POU : 23, DEX :4. Mvt 1

Points de vie : 50 (immunité maladies et poison)

Points de magie : 7 esprits de pouvoir 15 et 2 matrices de 10 PM soit 148

Armure : enchantements pour 15 points. Les coups contondants et perçants font ½ dégâts, passés l'armure, sauf les pioches, bêches...

Armes : coup de poing, RA 7 et 10 : 33% (pour l'instant !) dégât 1D3+2+5D6. Le golem a pris soin d'incorporer des pointes en acier rétractable au bout de ses bras.

Pouvoir draconique : rayon de lumière 1/rd, SR 4. Du front du golem, jaillit un rayon de lumière style laser qui occasionne 4D6 dans une localisation. S'utilise en plus des autres actions. Si ce pouvoir est retiré, Sastanor aurait beaucoup de mal à maîtriser son corps et resterait très pataud.

Pouvoir vampirique : le Golem peut se transformer en brouillard, il voit la vie (pouvoir) comme les morts vivants. Si ce pouvoir est retiré, Vivamort pourrait libérer les milliers de fantômes de Touzeur, qu'ils reviennent le servir enfin.

Pouvoir mostali : le golem bénéficie du sens de la terre. Les critiques et spéciaux ne font pas plus de dommages sur lui (stabilisation de la matière). Si ce pouvoir est levé, chaque spécial fracasse un « organe » (une matrice), et en quelques années, la structure du golem s'éroderait. Sorcellerie (tous rituels et sorts à 90%, INT libre 17) : créer golem, boomerang, dominer humain, former argile (peut être utilisé pour se guérir : 1 point de magie pour 1 point de vie), animer argile, fusion, neutraliser magie, projection de vue, résistance aux sorts et spirituelle, entrave, télépathie, vampiriser taille, vision mystique.

Chapitre VI : La tombe-livre

A Pavis, il faut mener des recherches sur l'histoire des golems. Les sages bruns sollicités trouveront un étrange poème : « Le temps dévore la pierre sombre, et l'écho des mots chuchotés sombre dans l'oubli, Ce qui est enterré mais pas mort se frayera un chemin vers la vie, Horrata, sans toi, nous ne pourrions contenir le colosse ». Cela leur permettra de faire le lien avec une antique tombe troll datant du second âge dans la Grande ruine. Il semblerait que sur le sarcophage d'une puissante prêtresse d'Argan Argar du second âge, Horrata la chuchotteuse, soit gravé un étrange récit relatant l'histoire de sorciers qui blasphémaient contre la mort en fondant leur esprit dans des masses de boue. La tombe est située en territoire troll dans la grande ruine. Une action commando discrète et rapide vaudrait mieux que des embrouilles avec les trolls qui n'ont que faire du Puit de Cam. Là les PJs pourront apprendre la façon d'affaiblir le golem, en lui retirant ses trois sources de pouvoir. Mais Sastanor, réalisant le danger va tenter d'empêcher les PJs d'accéder à cette connaissance, et la tombe est gardée par de redoutables squelettes de Zorak Zoran, en plus de quelques pièges ténébreux. Si les PJs ont prévenu Gim Gim le sardonique, ce dernier va abattre une carte. Il va envoyer prévenir le golem des mouvements des PJs, en échange de quoi, il compte bénéficier de l'aide de ce dernier. A la fin du scénario, les PJs devront comprendre qu'ils ont été vendus.

Incursion périlleuse :

Rares sont les hommes qui peuvent se vanter d'être revenus vivants des places fortes troll de la Grande Ruine. Il en est un, qui pourrait servir de guide. C'est malheureusement, un initié de Krasht. Il se nomme Cariostie (anagramme d'Iscariote, nom de Juda). Il traîne dans les tavernes lamentablement, racontant à qui veut l'entendre que les trolls ont voulu faire de lui l'un des leurs et l'ont longuement torturé. La vérité est qu'il a voulu infiltrer les trolls en acceptant ce rituel, mais qu'il n'a pas pu supporter la douleur et qu'il a fui sous les rires des trolls. Il en garde de graves séquelles esthétique (nez coupé, mâchoire déboîtée, borgne...). Il est également cul de jatte, mais cela, il le tient de s'être amusé un peu trop avec des krashkid. Il prétendra avoir eu les jambes broyées par les trolls. Il a quelques connaissances des coutumes trolls et de la Grande Ruine, acquises avant que les trolls n'acceptent de l'adopter. Quel guide : il faudra soit tirer son petit chariot, soit le porter autour de ses épaules (-40% à toute action de combat, et si il le souhaite, il peut utiliser ses sorts de mâchoire, morsure venimeuse et sueur acide d'une façon particulièrement efficace. S'il veut aider les PJs, il peut lancer des confusions. Gim Gim s'arrangera pour que les PJs croisent Cariosti, racontant ses déboires avec les trolls, ceci en fixant un rendez-vous dans la taverne où il est habituellement, mais sous un faux prétexte (donner des infos sur la résistance orlanthie...). Cariosti doit aider les PJs à trouver le tombeau, puis dès qu'il l'a localisé, il doit déposer par terre une petite statuette qui appartient à Sastanor. C'est le signal que celui-ci attend pour intervenir. Sastanor veut détruire le tombeau, pour que plus personne ne puisse remonter la piste de ses faiblesses...

Il est toujours dangereux de se risquer dans la Grande Ruine. Nos PJs vont être assaillis par un gang chaotique. Ils ne devront probablement leur survie qu'à l'intervention inopinée de Mystigra (moment choisit dans ma campagne pour introduire un PJ troll).

Grâce à Cariostie, les PJs devraient arriver à se faufiler dans les places fortes trolls, passant sur des arches de pierre ou dans d'horribles sous terrains évitant les postes de guet. Faire monter l'ambiance et tirer quelques jets de discrétion. Les PJs pourraient tomber sur une patouille, mais plus probablement sur des trolls sombres ou trollinets surpris dans la vie de tous les jours. Vont-ils oser tuer un troll envoyé au lavoir faire la lessive de sa maîtresse ? Ou massacrer deux trollinets entrain de jouer aux osselets ?

Le tombeau des murmures :

C'est un antique tombeau du second âge. L'entrée monumentale abrite actuellement un sanctuaire à Subère. En effet, on entend des chuchotements agréables ou terrifiants, filtrant à travers la porte. Mais un tog est là pour rappeler qu'il s'agit d'une sépulture sacrée et que la malédiction s'abattra sur quiconque aura l'audace d'en briser le secret. La trollesse, acolyte de Subère, en charge du site, aime à collectionner les petites créatures des ombres (rôdeurs des ruines...). Obèse au dernier degré, elle ne quitte quasiment plus le site. Il en faudrait beaucoup pour la déloger. Aux PJs de faire un plan...La jouer tantôt débonnaire, tantôt terrible (elle revêt alors souvent un masque de mort), ceci quand elle interprète son rôle de prêtresse, comme si elle se forçait...Elle est corruptible, mais il doit y avoir moyen de la faire bouger pour moins cher (faire fuir ses bébêtes, en faire passer une très intéressante, laisser l'odeur d'un délicieux fumet filtrer depuis une maison voisine, la porte ouverte...)

Le tombeau est constitué d'un couloir en chicane descendant en pente douce sous terre, débouchant dans une vaste salle. Cette salle est une fausse chambre, et un piège attend les imprudents. Il y a une porte secrète menant du couloir soit à des profondeurs avec un nouveau piège, soit à la vraie chambre, plus en surface, comme il se doit pour une prêtresse d'Argan Argar (un soupirail laisse filtrer la lumière du jour).

1^{er} piège : Les murmures. Très angoissants mais sans danger, ils déstabilisent les faibles d'esprit. Si le jet d'INT x 3 est raté, la personne est distraite (en combat, ne peut lancer de sorts !)

2^{er} piège : le tog avec la tête de ptérodactyle. Toute personne qui rentre dans son rayon d'action doit faire un jet de résistance contre les 23 points de magie restants ou subir un aveuglement total, touchant aussi le sens des ténèbres et le sens de la terre, couplé à la mise à zéro des points de fatigue (les ptérodactyles sont des oiseaux reptiliens du second âge !). L'effet dure jusqu'au prochain temps sacré ou jusqu'à dissipation, mais pour cela, il faut l'équivalent d'un dissiper magie de niveau égal au nombre de points de magie qu'il restait au tog avant la malédiction.

3^{ème} piège : le couloir descendant est plongé dans une zone de « Créer l'obscurité niveau 4 » permanente. Ainsi, il faut progresser à tâtons. Et de par l'alliance avec Gorakiki, de multiples insectes venimeux recouvrent les parois et le sol (jouer les règles d'essaim). A mi chemin, une fosse béante avec des pieux au fond attend les PJs. C'est primitif mais efficace (jets de DEX x 5 pour ne pas y tomber...).

4^{ème} piège : Les archers squelette dans les chicanes. Ce sont des squelettes de base, mais ils voient la vie dans la zone obscure et leurs flèches rouillées peuvent donc être dangereuses (dégâts 1D8, et si empalent 1D8+1D4). Il y en a 3 paires pour dissuader les petits aventuriers.

5^{ème} piège : Dans la fausse chambre mortuaire, un sortilège de sauvegarde 2 protège un tombeau, dans lequel un zombie troll sombre de taille 24 et pourvu de 20 points de magie attend les PJs. Il a comme ordre d'attaquer toute personne qui rentre dans la pièce. Il se bat à la masse lourde, et possède un collier avec de petits crânes de reptiles qui lui donnent jusqu'à 4 usages du sort de peur (usage unique, le crâne se fracasse). Il lance ces sorts avec ses 20 points de magie. Il n'a qu'un point d'armure de peau (rappel, encaisse 1/2 dégâts armes d'estoc et maxi 1 ou 2 si spécial ou critique des projectiles). Son bonus aux dégâts est de 2D6, et ses points de vie sont à 18. Enfin, il a une dextérité de 12 (frappant et parant à 60%). Son maillet est en plomb enchanté. Il est habillé avec des restes de vêtements de cérémonie pour faire croire qu'il s'agit de la prêtresse. Dans la tombe, on trouve de petites babioles (ex-voto, tapis de bolgs...). Le zombie est aussi activé si quelqu'un ouvre la porte secrète. Il vient alors doucement pour couper la retraite aux imprudents, les attendant dans la zone obscure.

6^{ème} piège : la porte secrète. Elle est difficile à trouver (chercher à -20%) et il faut fouiller 1 heure par 10 mètres de couloir pour avoir le droit au jet. Il y a 50 mètres de couloir, et elle se situe dans les 10 premiers mètres...La porte secrète n'est pas magique mais donne dans une petite pièce intermédiaire. Là se matérialise un esprit de la guerre, allié de Argan Argar, qui se manifeste comme un trollinet aux yeux de rubis, armé d'une lance courte. Utiliser un spectre s'attaquant à la FOR de 21 points de magie, et de CON 48. Cependant, il est intelligent, et si les PJs le prennent au sérieux, et lui expliquent le motif de leur venue, il acceptera de les laisser passer, et leur donnera même des indications sur les pièges. Il connaît le rituel à effectuer pour lire les mots du tombeau. Cependant, Il ne peut quitter la pièce intermédiaire.

7^{ème} piège : Le puit de mort. depuis la pièce intermédiaire, on peut descendre ou monter. Si on descend, le tunnel s'enfonce dans l'obscurité, et une ombre de 5 m³ attend ses victimes.

8^{ème} piège : Le tombeau d'Horrata. Il est au centre d'une zone de 2 m de diamètre de « Détruire l'Ether » niveau 2 (4D6 de dégâts à toute personne liée aux runes de chaleur, ciel ou feu), sanctifiée à Argan Argar (10 m de diamètre). Il est scellé par un sort de sauf à 23 points de magie. Aux 4 coins du tombeau, il y a un squelette de Gd troll qui s'active 2 rounds après que quelqu'un soit rentré dans la pièce.

FOR 30, TAI 30, DEX 20 Mvt 3 bonus dégâts + 3D6, armure maille bronze rouillée (6) + bonus de création soit 9 au total. Points de vie 1/loc. armés de maillet troll en plomb enchanté (frappent et parent à 100%, dégâts 2D8+2+3D6).

Si les PJ veulent vraiment piller le tombeau, c'est possible, mais en ce cas, l'esprit guerrier au retour va tenter de les achever. En ce cas, leur donner des milliers de bolgs, des statuettes, pierres précieuses, vases canopes, et un ou deux artefacts trolls intéressants. En principe, ils ne devraient pas ! Argan Argar serait très fâché...

Lecture en aveugle :

Sur les bords du sarcophage de Horrata est gravée l'histoire de Colossus, de la révolte de Chiriane et l'exemple de Sastanor dans la conception de son golem. Retranscrire ces textes est un vrai défi, surtout que le sarcophage est plongé dans le noir... Faire un frottis semblerait la meilleure façon, mais toute personne qui touche le tombeau perd un point de magie par minute (froid intense), un autre petit piège liée à la rune des ténèbres. Le but est de s'assurer que seul un troll puisse lire le texte. Mieux vaudrait pour les PJs qu'ils aient un troll avec eux, où sinon, il faut supporter la perte de points de magie, ou encore casser le sarcophage... Quoiqu'il en soit, cela va prendre un certain temps (faire tirer des jets de lire/écrire langue sombre toutes les 10 minutes, et exiger 3 réussites, une pour chaque texte). Voici les textes en question :

« Les nombreux blasphèmes proférés par les Errudits de l'Ambiguë trouvèrent à Touzeur, une de leur plus sinistre concrétisation. Les sorciers corrompus marièrent les runes de mort-vie à celle de la maîtrise, et élevèrent un gigantesque squelette de bronze au rang de divinité. En quelques générations, les sorciers se détournèrent de leur Dieu Invisible et offrirent maintes offrandes à leur nouvelle idole païenne. Colossus enseignait une voie vers l'immortalité, mais en retour de nombreux sacrifices humains étaient exigés, ce que les prêtres cachaient à la population, sauf en temps de guerre. Les Grands Prêtres se faisaient appeler les fondeurs de l'éternité. Ils se construisaient un golem d'argile, intégrant de nombreuses matrices, puis ils y transféraient leur âme. Cela requérait le sacrifice de nombreux innocents, nul ne maîtrise la rune de la mort-vie sans en payer le prix »

« Lors de la levée de la horde des pieds pattes et sabots, les fondeurs exigèrent le sacrifice de tous les enfants de la cité. Gavé du pouvoir des chérubins, le Colosse cracha un feu dévastateur sur les praxiens, mettant la horde en déroute. Pourtant, les khans des dix tribus étaient parvenus à s'emparer de la colline nord, et ravitaillés par les condors géants, ils comptaient bien lancer un deuxième assault. Les prêtres exigèrent alors le sacrifice du jeune prince Xian que tous aimaient, et le roi céda. Le Colosse revigoré gravit la colline et en chassa les occupants, écrasant moult chefs sous des tonnes de métal brûlant. La horde des pieds pattes et sabot fut repoussée dans les steppes, mais la population de Touzeur pleurait des larmes d'amertume, et ceux qui respectaient encore le Dieu Invisible commencèrent à se rebeller. La plus célèbre des rebelles fut Chiriane, fille du roi et grande sœur de Xian. Lorsqu'elle apprit le sinistre sort réservé à son frère, elle jura de jeter le Colosse à bas de son piédestal. Elle organisa la résistance en ville, sabotant des cérémonies et assassinant des initiés. Traquée, elle aurait certainement été perdue si je ne l'avais pas guidé à travers les ombres vers Pavis. Là, elle réussit à fédérer nains, trolls et nomades autour d'un plan insensé. Les nomades fournirent la pierre de vérité du bloc en bonne quantité, les nains la forgeraient en une nouvelle dent pour Chiriane. Le rôle des trolls fut de l'aider à entrer en contact avec les survivants des khans nomades, le taureau tempête étant culte allié de Zorak Zoran, et de lui permettre d'entrer et de sortir de la ville grâce à la magie d'Argan Argar. Ainsi ceux qui restaient fidèles au Dieu Invisible purent sortir un à un de la ville assiégée. Shiron Mani comptait parmi les plus célèbres rescapés. Chiriane la menteuse, s'arrangeât alors pour se faire capturer par ces maudits sorciers, et ils la condamnèrent à être dévorée par les flammes de Colossus. Mais Chiriane agonisant dévora les entrailles du Colosse avec sa dent en

adamante, le plongeant dans un sommeil éternel. C'est à ce moment là que les khans purent sévèrement frapper la ville sacrilège, invoquant le plus puissant allié d'Eiritha. Tant de courage et d'abnégation pour une humaine, moi Horrata avec l'aide de mes amis Zorak Zoranis, j'emporterai dans ma tombe le souvenir de cette fille exceptionnelle qui a su se venger par la mort»

« Juste avant le grand tremblement de terre, Sastanor s'apprêtait à activer son golem. Ce satané fondateur de l'éternité avait usurpé la magie de trois puissants. Il séduisit la Dame des Nuages, lui déroba l'anneau sang d'Aroka et l'offrit à ceux de l'Empire des amis des Wyrms en échange de l'œil de feu. Il participa à la croisade contre l'Empire Sombre, et poignarda la liche Gréok, le livrant à la torpeur et vampirisant une partie de son pouvoir ! Enfin, sous Dwarf knoll, il dérégla la Machine-Dieu. Les nains réalisèrent trop tard les méfaits de leur hôte et subirent d'horribles mutations, car la stabilité ne les protégeait plus de l'influence entropique. L'assassin que nous avons envoyé a fort heureusement mis un terme à ses projets diaboliques. Loué soit le Marcheur des Ombres et Celui qui Rigole sous Cape. »

Trahison !

Sitôt que les PJs arrivent dans la salle du tombeau, Cariosti dépose son effigie à terre (discrètement), et Sastanor entame un rituel de création de cercle d'accueil. Cela lui demande une heure. Décrire un cercle de feu s'inscrivant dans la roche, très doucement. Il est impossible de casser le cercle. C'est un pouvoir de Magus ! Après une heure, le golem va téléporter de menus objets (qu'il aura pris le soin d'enchanter avec pour certains des renforcements de dommages), et s'en servir comme des armes contre les PJs. Pour des raisons de taille, il ne peut pas se téléporter lui-même à cette distance. Si Cariosti est démasqué, il aidera Sastanor, dans le cas contraire, ayant rempli sa mission, il ne fera qu'observer la scène. Sastanor téléporte les objets 1 par 1 chaque round. Attention, comme ils sont très petits ils ont un malus pour être touchés. Sastanor dispose de INT x 10 pour les maîtriser, chaque round. Il peut répartir à sa guise les pourcentages entre différents objets, ceux qui ne reçoivent pas de fraction de cette chance de réussite, restent à voler en rond, ou demeurent immobiles ce round.

Le soufflet : 6 points de vie/armure, vole et souffle un gaz empoisonné vir 10

La lampe à huile : 4 points de vie/armure, vole, verse et imprègne 1D3 loc

L'arrosoir : 8 points de vie, vole et verse un acide de virulence 6 sur 1D3 loc

Le porte plume : 2 points de vie, vole et plante ses plumes enduites d'un poison de VIR 10 pour 1D2+8 (damage boosting)

Le bénitier-crapeau : Cet horrible bénitier en bronze marche vers les Pjs puis verse une potion glaciale qui rend l'armure cassante : au prochain choc, elle protège puis éclate. Juste après avoir arrosé les jambes, le bénitier commence à donner des coups de pied pour 1D8 points de dégât. TAI 4, 10 points de vie/armure

La viole : Vole et vient sonner des accords stridents dans les oreilles des PJ (jet d'int x 3 pour maintenir un sort). PA/PV = 3

La pince monseigneur : PA/PAV = 8, vole et tente de couper un membre, dégâts 1D6+8 (préfère couper ce qui a été débarrassé de son armure par acide !)

Le chandelier à 7 branches : vole et enflamme ce qui est imprégné d'huile pour 1D6 points de dégât ignorant les armures. PA/PV = 5

Le tonneau de poudre : Il roule vers un groupe et explose si le chandelier met feu à la mèche. PA/PV = 5.

Interlude : Sastanor bouge enfin !

Sastanor ignore ce qu'est devenu le Colosse, mais le nain d'or qu'il a capturé le lui révèle. Il décide alors d'appliquer une décharge d'énergie ténébreuse en sacrifiant le serpent sacré « Fils de la Déesse » à son ancien maître. Cela marcherait si les PJs laissaient faire. Pour cela, il doit les éloigner de ses petites affaires. Il va donc acquérir les connaissances nécessaires à son action tout en laissant de faux indices qui devraient conduire les PJs vers un piège, sur le Plateau des Statues. Ces horribles statues sont-elles des golems désactivés ? La réponse ne sera pas donnée, mais on peut le penser et y voir une menace pour la future guerre des héros (imaginez une armée de golems avec à sa tête Colossus, marchant sur Glamour !). Là, Vieille Sorcière Sanglante, désireuse de se venger des PJs après son échec devant Vrank tueur de chaos les attend. Elle est la nouvelle alliée de Sastanor et va déclencher son piège, capturant les âmes des PJs dans des cristaux selon la magie de Jakaleel. Sastanor va enquêter à Pavis, prenant l'apparence d'un humain (illusion), du nom de Tar-Nasso. Voici en détail les actions de Tar-Nasso, les indices qu'il laisse derrière lui, mais aussi les fausses pistes visant à semer la confusion et à conduire les PJs dans le piège.. Ces actions prennent du temps, et les PJs devraient enquêter dessus entre chaque scénario.

Intention	Action	Indices	Fausse piste
Sastanor doit connaître un rituel pour déclencher le choc ténébreux qui réveillera le Golem.	Il se rend sur l'île des Ogres dans la Grande Ruine, prétendant être un émissaire lunaire, et s'empare de leur savoir après avoir tué un prêtre de Cacodémon.	Un groupe de 10 ogres cagoulés se rendent au palais de Sor Eel et font leur intervention divine. Un cacodémon apparaît. Les PJs doivent le combattre. Un ogre survivant avouera avoir agi par vengeance.	Sastanor sous l'identité de Tar-Nassor prêtre des Sept Mères a trompé les ogres.
Sastanor doit franchir le barrage magique d'Astrelia pour se faufiler dans les entrailles de la terre et retrouver Colossus	Se faisant passer pour Tar-Nasso, un marchand de Lokarnos, il a dominé Urbisse, un humain d'Argan Argar, pour qu'il vole au temple un gong sacré «Chant du retour», qui permet de traverser les terres d'ombre.	Urbisse est enfermé dans le temple et gardé par des Zorak-Zoranis. Il doit être dévoré. Si on lui sauve la mise, il expliquera aux PJs le principe des terres d'ombre.	Sastanor a dissimulé dans les vêtements d'Urbisse une bourse de 200 roues d'or. Cela pour faire croire à un nouvel incident entre les Yelmalites et les fidèles d'Argan Argar. Les PJs seront mis sur la piste, car Urbisse fera appel à la justice lunaire, via sa famille.
Sastanor a besoin d'esprits de folie puissants.	Lors de la halte d'un clan nomade sable à l'oasis, il capture leur chaman (attaque par un tapis de prière volant) et le force à faire des enchantements pour lui. Le chaman est	Le chef des sables du clan de Corne Rouge, Toufir sang de 10 braves, envoie son messenger, qui n'est autre que Narvix (cf. esclavage) porter plainte auprès des lunars. Leur chaman	Les Sables ont reçu une demande de rançon de la part du clan de Bisons qui avait participé à la défense de l'oasis contre les hommes scorpions.

	séquestré dans une ruine du Puits de Cam	Izbar cornelune a été enlevé il y a une semaine. Il faudra autant de temps pour le retrouver.	
Sastanor doit s'allier à Vieille Sorcière Sanglante	Après avoir entendu parler d'elle par le nain d'or, il la contacte.	Cette nuit là des gémissements se font entendre dans l'oasis, et il fait très froid. Enfin, on perçoit un ricanement horrible. Les babouins envoient leur bouffon prévenir qu'elle est de retour.	
Sastanor a besoin des cristaux et des parchemins de « capturer l'âme ».	Il convoque Mystigra dans la Grande Ruine, en imitant la signature de Bor Eel, l'assomme et lui dérobe son collier et son livre des sombres horreurs.	Mystigra folle furieuse convoque un sabbat et invite le PJ prêtre des Sept Mères. Si celui-ci intercède pour son compagnon, elle offrira un court répit.	Pour agresser Mystigra, Sastanor a pris l'apparence d'un PJ ennemi de Mystigra (solaire).
Sastanor veut envoyer les PJs vers le plateau des statues (piège)	Il rentre dans la bibliothèque de Dayzatar au Comté du Soleil et dérobe à Hector des cartes et légendes sur le lieux.	Hector a lu les légendes et peut en fournir les éléments clef de tête.	Les PJs vont être incités par ce vol à monter une expédition pour le plateau des Statues.
Il veut des matrices de lier lune	Il offre au temple des Sept Mères une tenture avec cousu un cercle d'accueil. La nuit, il s'introduit, dévalise le temple, et se téléporte chez lui.	Suite au sac du temple, les PJs sont appelés pour le garder. Les divinations et les enquêtes permettront de suspecter Tar-Nasso qui était venu visiter le temple la veille en vue d'une initiation. On peut retrouver la tenture...	A gravé des runes de vent partout dans le temple, et à lâché des chats : sacrilège ! Cela devrait faire suspecter la résistance orlanthie et Sor-Eel décidera de crucifier dix prisonniers.
Sastanor doit connaître ses adversaires :	Il corromps un légionnaire, ordonnance du centurion pour consulter les dossiers des membres de la centurie.	Le légionnaire en question, vient de s'acheter un nouveau char tout doré...La frime !	
Sastanor doit capturer Fils de la	Lors d'une cérémonie funéraire, où le serpent	Les PJs assistaient à la cérémonie	

Déesse pour le sacrifier.	mange le corps du défunt, la terre se change en sable mouvant, et le serpent est aspiré ans les profondeurs. On entend raisonner un gong, puis les orgues du Golem...	(rapprochement de cultures ?).	
---------------------------	---	--------------------------------	--

Chapitre VII : L'anneau du Nebelinberg

Ce scénario est largement inspiré d'un livre de Terry Pratchet.

Parallèlement aux actions de Sastanor, le culte d'Irripi Ontor (espionné par celui de Lankor Mye), cherche des solutions. Les PJs qui ont déchiffré les inscriptions du tombeau d'Horrata vont devoir accomplir trois quêtes pour retirer ses pouvoirs au Golem. La première de celle-ci se situe dans un lieu que la fin de la Closure des mers vient juste de dévoiler. Il s'agit d'une île montagneuse, au large du Pays saint, un pic perdu dans d'improbables nuages multicolores. C'était un ancien lieu de pouvoir de l'Empire des Amis des Wyrms, que certains appelaient « Queue de Dragon ». Isolée, la petite communauté qui y réside encore, s'est tout entière vouée aux luttes de pouvoir intestines, assassinant ou se défiant à grand renforts de Dragons des Rêves. Au premier âge, Orlanth a tué le Dragon Aroka puis forgé dans son feu agonisant un anneau qu'il a trempé dans son sang bleu. Il le remit à Ernalda, en présent de fiançailles. Mais la déesse, toujours hésitante quand à son amour, préféra le laisser à Vinga, leur fille aventurière. La jeune Déesse décida que l'anneau serait porté par un mortel, le plus méritant de son culte. Mais au second âge, Danaëlle, seigneur runique du culte, fut terrassée par Sastanor, qui lui déroba l'anneau. Ne pouvant l'utiliser lui-même, il offrit cet objet fascinant à un groupe de prêtres de l'Empire des Amis des Wyrms en échange de pouvoirs draconiques. Si cet anneau leur était dérobé, ils auraient la possibilité d'annuler le marché et de reprendre le pouvoir qu'ils ont conféré à Sastanor. Ceci car le marché fut formulé devant des prêtres de Humakt et d'Issaries. C'est grâce à des indiscretions des descendants des prêtres du dieu Marchand, que les Orlanthis sont au courant du marché. Ils forment dès lors à Boldhome, une équipe héroïque, qui a les même desseins que les PJs mais compte les prendre de vitesse. Les PJs quand à eux ont peu de pistes. Un parchemin peut être trouvé dans la bibliothèque de Boldhome « le laie de Danaëlle ». C'est le nouveau prêtre d'Irripi Ontor qui va faire parvenir la nouvelle à Hetaera Tessen à Pavis. Il dira aussi qu'un vieux prêtre d'Orlanth est venu le consulter il y a une semaine. Pour obtenir la localisation du Nebelinberg, les PJs devront soit s'allier, soit vaincre les rivaux orlanthis.

Le Laie de Danaëlle

La Dame des Nuages, Danaëlle, était l'enfant chérie de Vinga. Elle coupa sa chevelure rousse et partit à l'aventure. Bientôt, tous les oiseaux du ciel, les êtres des montagnes et les enfants du vent chantaient de mille voix, son courage et sa beauté divine, car l'azur de son anneau se reflétait dans ses yeux, comme les flammes de son allié sur les monts des orages. Elle décida de suivre le vent.

Le Vent furieux du Sud, la poussa vers la Forêt puante. Là elle tomba dans l'embuscade de l'elfe Finkril. La menaçant de ses flèches, il lui dit : « Par Aldrya, ignores tu que les humaines ne sont pas les bienvenues sur les terres de ma dryade ? Ton corps servira bientôt d'engrais pour des buissons d'épines ». Mais elle rétorqua « Range ton arc et tes poisons, végétal, car mon allié incendiera ton bosquet comme une botte de foin ». Il banda son arc. C'est alors que le rêve combattit le cauchemar, et bientôt, Finkril ne fut plus qu'un buisson enflammé. Danaëlle Cheveux de feu, on l'appelait à juste titre.

Le vent piquant de l'Est l'aiguilla vers les terres sombres des Uz. Surgissant des ténèbres, le troll Xig-Xag la menaça de sa masse en se léchant les babines. « Par Kiger Littor, ignores tu que les humaines ne sont pas les bienvenues dans ces ténèbres ? Ton corps composera un dessert digne d'une matriarche. » ; Mais elle rétorqua « ravale ta salive et range ta masse, charognard, car mon allié fera fondre tes défenses comme un lingot de plomb ». Il leva sa masse. C'est alors que le rêve combattit le cauchemar, et bientôt, Xig-Xag ne fut plus qu'un tas de cendres fumantes. Danaëlle Cheveux de feu, on l'appelait à juste titre.

Le vent roi de l'ouest la guida vers Pavis ; Où elle croisa le nain Forgthul. « Stase ! Par Mostal, ignores tu que les humaines ne sont pas les bienvenues dans nos cités souterraines ? Ton corps sera dispersé et tes armes livrées aux gremlins. » Mais elle rétorqua « Baisse ton mousquet et oublie tes pièges, boîte de conserve, car mon allié roussira ta barbe à travers ta peau d'acier ». Il arma son mousquet. C'est alors que le rêve combattit le cauchemar, et bientôt, Forgthul ne fut plus qu'une masse de métal en fusion. Danaëlle Cheveux de feu, on l'appelait à juste titre.

Enfin, le vent froid du Nord la chassa vers Touzeur, cité du Colosse. Sastanor l'accueillit au nom des Fondateurs de l'Eternité. « Par le Dieu Invisible, tu seras toujours la bienvenue en cette cité, car j'ai trouvé celle que mon cœur attendait ». Danaëlle, fatiguée de sa quête, se laissa séduire. Mais, profitant de son sommeil, il lui déroba son anneau, puis il la livra au Colosse. « Sois maudit, fondeur, toi qui usurpes le bien et la vie des autres. Jamais mon allié ne te servira car le chaos a corrompu tes rêves. ». Mais il rétorqua « N'aie crainte, Dame des Nuages, car si je ne peux utiliser ce trésor, d'autres le feront. ».

La Dame tomba des nuages, le feu du Colosse brûla sa chevelure, Alors, tous les oiseaux du ciel, les êtres des montagnes et les enfants du vent jurèrent de poursuivre le meurtrier jusque dans les entrailles du Nebelinberg.

Les rivaux « Orlanthis celtiques »

Ils sont au nombre de 7. Le « chef » de la mission est Gwen, un jeune homme d'à peine 18 ans, descendant de chef de clan, initié d'Orlanth, qui doit faire ses preuves. Il est épaulé depuis longtemps par sa nonou Isengre, prêtresse de Chalana Arroy et son garde du corps, Bräz, un géant à peau bleue, initié d'Orlanth. Ils ont demandé l'aide de Faradin, un enfant du vent initié d'Orlanth, et de Galwin, un centaure initié d'Issaries. Enfin, Imruel un elf d'Aldrya et Lof, un jelmre d'Eurmäl se sont joint à la mission. Tous ont demandé l'aide d'Arrawn, un druide d'Orlanth (voix des tempêtes).

Ils ont leur propre enquête à mener, et la discrétion va leur manquer... Arrawn ira à la bibliothèque consulter des ouvrages sur les peuplades de l'Empire des Amis des Wyrms, il essaiera d'apprendre les rudiments de manirien et la localisation précise du Nebelinberg. Si

ils se savent suivis, Gwen, Bräz et Lof iront dans les bas quartiers engager des voleurs. Galwin et Faradin contacteront le temple d'Issaries pour rejoindre une caravane en direction de Seapolis. Isengre et Imrueel resteront plus volontiers à l'auberge de la truite arc en ciel qui leur sert de repère. Même si ce sont des orlanthis, le racisme et le sectarisme anti « bouseux de la forêt » de certains de leurs compatriotes va considérablement gêner leur mission et mettre les Pjs lunars sur leur piste. Si un PJ est telmori, il peut compter sur l'aide de son peuple...Ce sont des adversaires faibles qui s'en remettent à la ruse, à la négociation ou à l'intimidation plus qu'à la force...

Gwen humain initié d'Orlanth

FOR 14, CON 14, TAI 14, DEX 14, INT 14, POU 14, APP 14 bonus dégât 1D4, mvt 3

Armure anneaux 5 + cuir rigide si nécessaire (total 8)

PV 14 (3/4/5) PM 14

Epée large RA 7, 1D8+1+1D4, 50% Esquive 50%, lancer 60%

Magie spirituelle : Soins 2, démoralisation

Possessions : Isengre lui lance en permanence un résistance aux dégâts 5 et lui prête des potions. Arrawn s'in a enchanté une teinture et fait des pierres tonner, les lui donneraient.

Arrawn Humain voix des tempêtes d'un certain âge...

FOR 5, CON 5, TAI 14, DEX 6, INT 15, POU 15, APP 6 bonus dégâts 0, mvt 2

PV 10 (3/3/4) PM 15 + 20

Bâton de marche 1D6, RA 8, 30%/20%, Equive 20%

Magie de l'esprit : soins 4, vivelame 4, démoralisation, protection 4 détecter ennemis

Magie divine : foudre, éclair x 3, bouclier x 4 préparer teinture fabriquer pierre de tonner, vol x 1, téléportation guidée x 1, sorts de prêtre.

Possessions : 1 gros cristal de 20 PM qu'il ne quitte que rarement des yeux...

Parchemin de vol collectif

Bräz géant de 4m, initié d'Orlanth

Les localisations se tirent sur 1D20, mais poitrine et tête ne peuvent être touchées que si le PJ est équipé d'une arme longue. Tout sortilège cherchant à influencer son esprit n'a que 5% de chance d'aboutir. Immunisé à l'électricité.

FOR 38, CON 27, TAI 36, INT 11, POU 12, DEX 15, APP 6 bonus dégât +4D6 mvt 4

Ne porte pas d'armure, mais sa peau bleue est épaisse et magique conférant 10 PA

PDV 32 (8/11/13) PM 12

Epée lourde géante RA 4, 50/50, PA 15 dégâts 2D10 + 4D6

balayage : +20% toucher inévitable, mais 75% dégâts, atteint toute personne dans les 3 mètres. Pas d'écrasement possible.

Lancer 50%

Magie : Soins 3, Disruption 1, Foudre (usage unique)

Possession : Médaille qui attire la foudre naturelle sur lui (si orage 10% de chance /rd de recevoir un éclair), puis peut lancer 1D6 points de sort d'éclair le round suivant

Lof Jelmre acolyte d'Eurmäl

FOR 8, CON 9, TAI 8, INT 9, POU 10, DEX 28, APP 11 mvt 2/3 (grimper) bonus dégât 0

PV 9 (3/3/4) PM 10

Armure cuir souple

Magie (cristaux usage unique) :

colère ... FOR portée à 12 mais se fatigue (-2% / rd)

peur...démoralise adversaire mais celui-ci gagne mvt x 2
haine ...1D6 PDV dans loc choisie si réussite test POU, mais Lof endure alors 1D3 dans la même localisation

pitié...sacrifie 1D3 PDV et guérit cible 1D6 PDV généraux

auto apitoiement : se guérit 1D3 PDV mais perd x 10 PF

stoïcisme : perd 10% à ses compétences mais ne peut être incapacité

Magie (Eurmal) : sorts de prêtre et 10 points de sorts divins d'illusions + Fracasser et pied chaud

Combat : Sarbacane 1/rm 70% 1D3 + venin de sommeil POT 12

Kukri RA 7 50% 1D4+3 PA 8

Esquive 80%

Se cache et se déplace en silence à 70%

Possessions : Matériels pour faire de petits tours, style prestidigitation et farces.

Flûtiau en os avec matrice de 10 PM utilisable que quand on en joue (Lof a 60% en flûte)

Galwin Centaure, intitié d'Issaries

FOR 20, CON 13, TAI 26, INT 14, POU 11, DEX 14, APP 11 mvt 10, bonus dégâts +2D6

PV 20 (6/7/9)

PM 11

Haubert d'anneaux (PA 5), enchantements d'armure 5 poitrine et arrière train, 3 poitrail

Arc composite 60%, 1D8+1, 1/RA

Lance 1M RA 5, 1D8+1+2D6 70%

Bouclier rond briseur d'épée PA 10, 70%

Ruade RA 8 1D6+2D6 50% en plus du coup de lance

Esquive 30%

Magie : Mobilité 3, Communication mentale, Glue 3, Surveiller route 2

Possessions : Rançon (si capturé, le culte d'Issaries a provisionné 500 sous pour le faire libérer)

250 sous

Fond de commerce de 1500 sous

1 potion de soins 6, une potion de dissiper magie 2

Isengre Humaine, prêtresse sorcière de Chalana Arroy

FOR 8, CON 10, TAI 13, DEX 10, INT 17, POU 17, APP 14 bonus dégâts 0, mvt 3

PV 12 (3/4/5)

PM 17 + 46

Esquive 50%, pas d'attaques ni d'armure

90% premier soins, alchimie, 50% Médecine

Magie divine : Chant du réconfort, résurrection, bouclier 4, guérir blessures du chaos, soin total, commander/invoquer esprit de guérison, sorts de prêtre.

Magie de l'esprit (esprit allié) : soins 6, sommeil 3

Sorcellerie (matrices tatouées ou esprit allié) 50% : résistance aux dégâts, brillance, téléportation, neutraliser magie, peau de vie, régénération, vision mystique, vol.

Créer potions de soins 60%, de sorts 80% et de régénération des points de magie 80%

Possessions : outre ses matrices de sorts, tatouages de lien d'esprit de POU 15 et 15

Potions soins 6 x 3, sommeil 3 x 1, résistance dégâts 6 x 1, restauration 8 PM x 2, téléportation 8 x 2, Neutralisation magie 1 x 5, Vol 8 x 1

Rançon de 800 sous provisionnée chez Issaries

Esprit allié : papillon TAI 1 (-30% à toucher !)1PV POU 16, INT 14

Faradin Enfant du vent, initié d'Orlanth

FOR 10, CON 9, TAI 6, INT 17, POU 14, DEX 24, APP 10, mvt 3/10 (en vol), bonus dégât 0
PV 8 (3/3/4) PM 14
Epée-bâton : RA5 dégâts 2D6+2 50%/50%
Esquive 70%
Fronde 1D8 60% RA 1
Magie de l'esprit : soins 3, disruption 1
Magie divine : commander sylphe
Possessions : un sifflet avec matrice de lien de sylphe de 6 m3 POU = 19, FOR = 43, PV = 21
(peut porter 43 de TAI et lâcher de 18 mètres pour 6D6 dégâts. Pour résister FOR/FOR
agrippe SR 1 et lâche SR 10)
Gant avec esprit de magie de POU 10 qui connaît Daredart.

Imruel Elf vert, initié d'Aldrya

FOR 11, CON 7, TAI 10, INT 16, POU 12, DEX 16, APP 10 mouvement 4, bonus dégât 0
Armure cuir souple
PV 9 (3/3/4) PM 11 + 12 arc elfique
Arc elfique (100/300m) 80%, 1D8+1
Epée large RA6 50%, 1D8+1 Ecu PA 12, 50% Esquive 60%
Magie spirituelle : communication mentale, seconde vue, chant d'abondance, confusion,
contremagie 1, daredart, extinction 3, lumière 1, soins 3.
Magie divine : caméléon , sphère de silence, transe de la flèche, soin des blessures,
Possessions : 1 graine de lierre magique, 1 cornemuse, 1 arc elfique.

Séquence :

L'enquête à Pavis puis à Boldhome : Hétaera donne aux PJ le Laie de Danaël, et leur conseille de faire vite, des Orlanthis étranges ont consulté ce parchemin il y a trois jours (courrier est venu en vouivre). A eux de glaner les éléments manquant et de se confronter aux orlanthis celtiques.

L'arrivée au Nebelinberg. En gravir les pentes est impossible, il faut soit avoir un bateau lune, soit voler, soit disposer de montures volantes. Si ils ont les recommandations nécessaires, les PJs devraient pouvoir obtenir à Nochet ou Karse un bateau lune pour la mission. S'ils viennent avec une armée, trois dragons des rêves sortiront , sinon, les PJs pourront rentrer dans une vaste caverne. Le peuple dragon y vit en se déplaçant au plafond grâce à des chaussures munies de crochets sous les semelles, et de gros anneaux de métal enchâssés dans les plafonds. On ne voit pas le sol de cette caverne. Les PJs sont invités par le prince Ssaffir qui s'enquiert du motif de leur visite. Il sait que l'anneau qu'il porte à son doigt est source de la magie draconique qui maintient ce lieu improbable dans la réalité, et il ne le donnerait en aucun cas. Il a un frère aîné, Fassor, et une sœur cadette Ciriss . Il règne car il vient de réussir à assassiner son père, le roi Urgass et devrait être couronné dans une semaine. Si les PJs jouent sur son orgueil prétendant être envoyé par les puissants du monde à son couronnement, il se laisserait convaincre. Si les PJs lui parlent de leur besoin de l'anneau, il les fera jeter en prison.

La prison ou les quartiers des ambassadeurs. Les PJs reçoivent la visite du fantôme de Urgass, qui explique comment il est fier de son fils qui l'a si bien assassiné, trompant sa vigilance. Mais il regrette un peu que ce n'ait pas été le fait de sa fille qu'il juge bien plus cruelle.

Puis c'est Ciriss qui vient leur rendre visite. Elle a un plan pour se débarrasser de son frère. Elle propose aux PJs de le défier, puis quand il sera en plein feu de l'action, elle profitera de la distraction pour l'assassiner. Bien sûr, elle veut l'anneau pour elle, mais elle est prête à mentir aux PJs. Elle va leur apprendre à rêver un dragon : il suffit d'y croire, et de se l'imaginer puis en 5 round, un dragon des rêves se forme (jet sous modificateur de magie pour les PJs). Elle prend congé. Peu après le fantôme revient, tout excité et attendri sur la cruauté de sa fille. Puis c'est à Fassor de venir rendre visite aux Pjs pour leur proposer un autre plan : il défie son frère et pendant ce temps, des Pjs embusqués l'achèvent en pleine concentration...Le fantôme revient et verse une larme sur son grand dadet de fils ainé qui a toujours préféré l'attaque frontale...Les Pjs vont-ils suivre un des plans ou jouer cavalier seul ? Pour cela, il leur faudrait sortir de la prison en invoquant un dragon, en se concentrant, malgré les moqueries du fantôme. Puis il faudrait progresser dans les couloirs en neutralisant quelques gardes. Les PJs déboucheraient dans la salle du trône, en pleine cérémonie de couronnement.

Le défi Il va certainement y avoir un défi, où un PJ ou Fassor va se retrouver dans une arène face à Ssafir. Il faut réussir son jet de modificateur de magie (1/rd) en décrivant bien le dragon que l'on imagine (peut être de toutes couleurs et formes). Au bout de 5 round, s'il y a échec, le dragon de Ssafir (qui lui a 90% dans la compétence) vient brûler le PJ. Puis il s'en suit un combat aérien de dragon des rêves. Parallèlement, des flèches volent, tentant d'assassiner les deux protagonistes (et oui, Ssafir aussi est un tricheur), et une bagarre s'engage dans la grande arène (rappelez vous que tout le monde marche au plafond !). Ssafir a pris le soin d'empoisonner sa sœur lors du banquet, éventuellement elle s'en est rendu compte et a reversé le vin dans la coupe d'un des deux frères... Bref, utilisez tous les artifices pour faire des revirement de situation.

La fuite Si un Pj terrasse Ssafir, il faudrait vite s'emparer de l'anneau pendant que le peuple indécis hésite entre reconnaître ce PJ nouveau roi ou le tuer. Urgass s'amuse beaucoup des difficultés de sa famille, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un, puis il changera brusquement d'attitude et le protégera à tous prix, pour sauvegarder son sang ! Sitôt partis (à dos de dragon ?), les PJs verront le Nebelinberg s'effondrer. S'en est finit de ce peuple corrompu et du pouvoir draconique de Sastanor. Une alternative pacifique serait de promettre qu'avec l'appui des lunars, le peuple du Nebelinberg pourrait être déporté vers un lieu propice. Par exemple Bouche de Dragon, près de Tink, dans la Passe...de toutes façons, ce peuple décadent se sent perdu, depuis que la clôture n'est plus là, et ce serait une alternative profitable, pour eux, comme pour les lunars qui pourraient compter sur une nouvelle troupe de mercenaires.

Trésors :

L'anneau permet en 5 rounds d'invoquer un dragon des rêves (compétence cochable commence à 0% sous modificateur de magie). Il faut pour l'utiliser être lié à une rune ; dragon, dragoknewt, air, feu, chaleur. Celui qui a invoqué le dragon des rêves doit se concentrer en permanence pour le maintenir réel (ne peut esquiver, combattre, lancer de sorts...). Il peut demander au dragon de combattre pour lui ou de transporter des passagers... Toutes sortes de dragons peuvent être imaginés, des terrifiants, des patauds, des aquatiques, des dragons nocturnes et discrets...)

Quelques autres trésors sont récupérables. Tous ces objets ne fonctionnent que dans les 50 m du porteur de l'anneau.

Les poignards des princes en dent de dragon ignorent la moitié de l'armure physique et confèrent une résistance

Le brassard de Fassor : transforme perte de PV en perte de PM

Le bouclier rond d'écaille de Ssafir PA 15, permet de parer les attaques élémentaires (type souffle de dragon, lance du soleil, foudre...)

La tiare du roi : 1 fois / jour, test PM/PM si succès, une boule verte se forme et percute la victime lui faisant perdre 2D6 PM par choc mental (devait être remise à Ssafir)

Le médaillon de Ciriss représentant deux dragons de couleur noir et blanche se dévorant mutuellement : le porteur peut recevoir deux sorts défensifs habituellement incompatibles.

Les dragonniers :

Gardes de base type FOR 14, CON 12, TAI 13, INT 13, DEX 16, POU 3D6, APP 10

PV 13 (3/4/5)

Armure cuir clouté pour 4 points

Pique agrippouse (une spécialité est d'attraper le crochet des chaussures et de le décrocher, ce qui s'obtient sur un spécial aux jambes au lieu d'un empale) 70% 3D6 + 1D4

Poignards en dent de dragon ignorent la moitié de l'armure physique. 60%, esquive 50% limité par DEX x 3

Fassor :

FOR 17, CON 15, TAI 16, INT 14, POU 22, DEX 18 dégâts + 1D6 mvt 1 (suspendu)

PV 16 (4/5/6)

Armure aucune (a son brassard)

Pique 95%, poignard 60%, esquive 50%, bouclier plaqué pour 9PA

Poignard dent de dragon confère résistance acide

Magie : invocation dragon 70%

Ciriss

FOR 12, CON 14, TAI 13, INT 18, POU 25, DEX 20 dégâts + 1D4 mvt 2 (suspendu)

PV 14 (3/4/5)

Armure aucune (a son médaillon qui pour elle, ne sert à rien !)

Pique 50%, poignard 70%, esquive 60%

Poignard dent de dragon confère résistance feu

Magie : invocation dragon 90%

Ssafir

FOR 14, CON 18, TAI 12, INT 16, POU 21, DEX 19 dégâts + 1D4 mvt 1 (suspendu)

PV 15 (4/5/6)

Armure aucune (a son bouclier rond)

Pique 80%,

Ou poignard 80%, parade bouclier rond 90%

esquive 40%,

Poignard dent de dragon confère résistance électricité

Magie : invocation dragon 80%

Urgass : fantôme POU 25, INT 17

Magie : invocation de dragons 100%.

Jusqu'au sacre, c'est lui qui utilise la tiare. Il avait aussi un poignard qui conférait une résistance au froid, mais il l'a lâché lors de son assassinat.

Chapitre VIII : Droit de mort-vie

La deuxième quête commence, lorsque les chercheurs lunars tombent sur un vieux récit de croisade. Nul sage ignore que les justéliens ont réveillé l'esprit de la croisade pour mettre fin aux horreurs de l'Empire Sombre d'Arkat. La croisade du Droit fut un succès, mais certains lieux gardent leurs énigmes. Ainsi en est-il de la grande pyramide de Greok. Ce grand prêtre troll d'Arkat, devenu liche, régnait en despote sur une région de Maniria. Son pouvoir était tel qu'il repoussait la croisade et ses troupes mort-vivantes se moquaient des privations induites par un siège. Pourtant, la défense s'effondra d'un coup après l'intervention d'un mystérieux Sastanor, qui s'était joint aux forces de la croisade en tant que diplomate. Soudainement privé de tout contrôle, les squelettes, momies et autres zombies erraient sans but, tombant sous les épées des croisés. Pourtant, harassés par des années de guerre, aucun chevalier ne trouva la force de poursuivre Greok jusque dans sa tombe, cette grande pyramide qu'il s'était fait construire. Sastanor jura sur le Dieu invisible que le pouvoir des ténèbres était vaincu, et il disparu aussi mystérieusement qu'il n'était apparu au sein de l'armée. En fait, lors de sa mission diplomatique, Sastanor a plongé un poignard sacrificiel, gonflé du pouvoir de Colossus dans le corps de la liche. Cela a eu pour effet de la plonger en catatonie, et de lui voler ses pouvoirs. La difficulté de ce scénario ne réside pas tant dans l'exploration de la pyramide : attention à quelques pièges néanmoins, mais dans la conduite à tenir face à la liche. Si les PJ's ôtent le poignard, la liche se réveille et en quelques rounds devient un adversaire extrêmement dangereux, difficilement raisonnable, appelant à elle l'armée des ténèbres autrefois vaincue par les croisés. Faut-il ou ne faut-il pas retirer le poignard, c'est une question qu'il faudra sérieusement se poser. Leur vengeance personnelle contre le golem risquerait d'avoir des conséquences très fâcheuses... Autre spécificité du scénario, une question devrait se poser aux PJ's : et si le fameux Arkat n'était autre que Gbaji le menteur, usurpant les pouvoirs des autres peuples pour détruire ce si bel empire doré de Nyssalor ? Cela n'expliquerait-il pas pourquoi tout n'est devenu que chaos et désordre après son passage et sa soi-disante victoire en Dorastor, et pourquoi ce nouvel Empire fondé par Arkat était aussi maléfique ? L'initié de la Lune rouge qui suit la progression spirituelle du groupe, va intervenir pour les éclairer (les embrouiller, tout dépend de quel point de vue...). Si les PJ's illuminés accueillent favorablement ses paroles et comprennent enfin la voie lunaire, il autorisera la quête des Sept Mères, que les PJ's pourront faire soit pour renforcer la Lune rouge, soit pour enfanter la Lune Blanche...

Les protagonistes :

Greok, liche du second âge, en catatonie.

POU : 50, commence à 0 PM, et sitôt libérée, en gagne 10 par round.

FOR : 16, CON : 0 TAI : 19, INT : 25, DEX : 17, APP : 2

PDV : 7/6/9 armure : cotte de maille en acier (lookée vraiment ténébreuse !) (11 PA)

Enchantements d'armure dans la tête pour 11 autres points (total 22)

PM en réserve 150

Magie : sorcellerie tous rituels et sorts à 120%

3 Résistances, télépathie, vampiriser pouvoir, poison, former et animer os, suffocation, paralysie, invoquer/dominer ombre, créer zombies, momies, squelettes et vampires, invoquer/dominer spectre, dominer vampire, trolls, humains et momies, voir la magie runique, enchantement de matrice de point de magie et de lien...

Ces sorts sont sur des matrices qui ont été gravées sur ses os avant sa transformation en liche.

Pouvoirs de magus sombre :

peut lever l'armée des ténèbres (en quelques heures, tous les morts sortent de terre et viennent à son service...).

Seules les blessures à la tête sont mortelles. Les dégâts dans les autres parties du corps ne sont pas incapacitants, la liche se soigne avec « former os »...

Si il tue un ennemis, il peut appeler son âme en combat spirituel contre lui, et chaque point perdu par le fantôme est ajouté à ses points de magie (peut dépasser le maximum !). Ces points sont perdus au lever du soleil. Greok sacrifiait toujours des indésirables avant de maudire ses ennemis...

Pour 1 point de magie personnel par round, il affaiblit les ennemis dans la même pièce que lui : un froid intense les paralyse petit à petit et leurs esprits sont envahis d'images morbides, cela leur enlève 10% par round à toutes leurs actions, cumulable.

La secte des Sombres-maçons :

Ce sont les descendants d'anciens occidentaux qui ont opté pour la diplomatie avec la liche, mais ont rejoint le culte d'Arkat. Ils ont été au premier plan pour l'édification de la pyramide, et sont entrés dans la clandestinité depuis que la croisade a mis fin à son règne. Ils gardent la pyramide et entretiennent les tombes des lieutenants momies et vampires de Greok. Ils sont infiltrés un peu partout, et ont des signes de ralliement pour reconstituer une petite troupe si le besoin s'en fait sentir ; Ils ne pensent pas être du côté du mal, mais de celui d'un pouvoir immortel source d'ordre et de justice... Il y a quelque trolls dans leurs rangs, mais la majorité sont aujourd'hui humains. Le peuple connaît vaguement l'existence de cette secte, mais personne ne sait vraiment qui en fait partie. C'est eux qui recrutent leurs membres parmi les gens d'exception. Les PJs auront besoin de l'aide des Sombres-maçons pour rentrer dans la pyramide, ceux-ci se laisseraient facilement convaincre si les PJs jouent franc jeu et leur expliquent vouloir libérer Greok de l'emprise de Sastanor. Jamais ils ne reconnaîtrons vouloir s'allier à la liche jusqu'au moment final, où ils trahiront les PJs si ils ne se rangent pas de son côté comme leurs ancêtres l'ont fait. Plus finement, ils se feront passer pour une fraternité d'érudits qui veulent percer les secrets du passé.

Quelques personnalités :

- Père Théophiles d'Arbrevoie : C'est le nécromant, guide de la communauté. Il se rend à l'occasion chez Délecti, dont il est l'un des hommes de confiance. Le père Théophiles est un médecin hors paire, homme de lettres et grand penseur. Il prétend à un humanisme charitable mais pense que seul l'inhumain peut réveiller l'humain et canaliser ce qu'il y a de bon dans l'homme pour l'aider à bâtir une société juste. L'homme face à l'horreur de son devenir après la mort doit se responsabiliser. C'est un adepte sorcier arkati puissant. Son familier est un crâne, auquel il aime parler des heures durant...
- Frère Sigismond Clairet : Ce sommelier travaille à l'hôtellerie du sphinx. C'est probablement lui qui entrera en contact avec les PJs. C'est un bon vivant, qui ne tarit pas d'éloges sur le bon vin. Plus qu'un sommelier, il est connu dans toute la région pour aider les vignerons à améliorer leurs crus. Il est très populaire.
- Frère Gustave Epitaphe. Forgeron hors pair, il allie à merveille artisanat et art, avec un travail du bronze à la manière celtique. Costaud, du haut de ses 1m90, il est redoutable avec son marteau de forge.
- Frère Martin Damier. Ce tailleur de pierres travaille beaucoup le marbre pour les pierres tombales. Il est connu dans toute la région pour la qualité de ses œuvres. Il détient des fragments d'antiques plans de la pyramide, et s'y aventure parfois pour les compléter, ce qui est toujours très dangereux ...
- Frère Marburg : un troll sombre, historien et spécialiste du second âge. Il fréquente aussi bien les humains que les trolls et dessine sur des papyrus le fruit de ses recherches.

La secte des Frères Taverniers de saint Talor

Les monarques occidentaux n'étaient qu'à moitié satisfaits de leur « victoire » suite à la croisade. Ils se méfiaient d'une supercherie, et placèrent des hommes de confiance au sein d'un ordre qui se devait de contrôler tous les ragots et bruits et d'en vérifier l'exactitude. Voués au guerrier rieur, Saint Talor, les Frères Taverniers pourraient réunir aussi un petit groupe de soldats bien entraînés et soutenus magiquement en quelques heures. Ils espionnent tout étranger qui arrive dans une de leurs tavernes et devraient intercepter la discussion entre les PJs et les sombres-maçons. Ils vont initialement s'opposer aux PJs, plus pour les décourager (lettres, mises en scène...). Ils sont assez non-violents et dépendent de l'Eglise Rokari. Si ils comprennent le plan des PJs, ils vont laisser faire puis aider à vaincre définitivement la liche avant qu'elle n'ait regagné son pouvoir. Les jouer un peu comme un commando à la James Bond investissant la pyramide pour la phase finale. Si la liche est vaincue, les frères Taverniers n'auront plus de raison d'exister, mais l'histoire dira que les monarques de Loskalm et Schechnela, ravis de leurs services, maintiendront l'ordre pour en faire des guides pour les pèlerins qui se rendent au Pays Saint sur les traces de la croisade...Tous ignorent l'existence de cette secte, même les Sombres-Maçons. La transmission des connaissances est strictement au sein des familles de choisis, de père en fils aîné.

Une personnalité :

Père Commandeur Christian d'Artère, alias « Cricri la trogne ». C'est le patron de la plus belle auberge, l'hôtellerie du Sphinx. Il est le chef de l'ordre des Frères Taverniers, et voue à St. Talor un amour sincère. Toujours hilare, il n'abandonnerait même pas sa bonhomie lors d'un combat. « Normale pour un d'Artère de pisser le sang ! », « droit au cœur, t'as de la veine, foie d'Artère »... sont certains de ses calembours préférés.

Les autres patrons d'auberge, plus modestes et quelques palefreniers et cuisiniers gros bras forment le reste de son ordre de moines guerriers ricaneurs.

Séquence

Découverte à la bibliothèque de Nochet :

Le culte d'Irripi Ontor se mobilise pour faire échec au réveil du Colosse. A Nochet, mégapole de Maniria, lieu de passage de tant de forces armées, et actuellement sous influence lunaire, un prêtre vient de mettre la main sur un papyrus intéressant. Il s'agit d'un extrait de récit de croisade :

Moi, Philéas Chanteclair, scribe de la caste des artisans au service de la famille de Montferroux, j'écris ces quelques mots sur cet étrange support pour laisser trace à postérité d'un avertissement funeste. En ces temps l'Empereur de Jrustella leva sainte armée, invoquant l'Esprit de la Croisade pour extirper la noirceur impie de l'Empire du Traître. Le droit se devait de triompher. Menée par le bras vengeur de Dieu, l'armée guerroyait tant et si bien qu'elle ne tarda pas à porter bon siège aux pieds du sépulcre de cet homme noiraud, prince sorcier ténébreux de cet Empire du mal : Greok. Pourtant, comment assoiffer et affamer ceux qui n'ont de bouche que pour hurler à la mort ? La guerre s'enlisait et l'hiver approchait. Louis, roi de Loskalm voulait rester jusqu'aux premiers flocons, mais Basil, l'Empereur de Jrustella avait déjà donné ordre de retour. C'est alors que vint ce Sastanor le Brithini. Reçu par Louis, il apportait son aide de diplomate. Il invoquait la fraternité entre les fidèles de Dieu. Les prêtres convainquirent Louis de lui autoriser ambassade en la grande pyramide. Cet homme éveillait en moi grande peur et je la partageais avec un de ces druides noirauds, prisonnier de notre bon roi et avec qui j'avais établi relations de confiance. Il entra dans une transe effrayante, dont il ne sortit au petit matin, que pour dissiper mes craintes. Cet étranger aurait trompé Gréok le maudit, plongeant en son cœur une vile lame. Mais au lieu de brûler son corps de païen, il le laissa pour mort aux pieds de son trône. Pourtant, lorsque Sastanor revint rendre compte à notre roi, il affirma avoir vaincu la mort par le feu. Et de fait, les morts redevaient poussière. Il expliqua que la pyramide était maudite et que toute personne qui oserait s'y risquer encourait la colère divine. Louis était malade et désirait ardemment s'en retourner sur ses terres. J'informais mon maître, le comte de Montferroux, membre de l'ordre des Chevaliers de l'Hirondelle. Il relata mes propos à notre roi, mais celui-ci n'infléchit pas sa position et donna ordre de lever le siège. Tous se réjouissaient de la chute de l'Empire Sombre et festoyaient, sans prêter oreille aux dires d'un simple scribe. Lorsque je protestais à nouveau auprès de mon maître, il me fit taire, me livrant que le roi n'était pas homme facile à tromper et que mesures seraient prises pour garder l'œil des justes toujours ouvert ! Peu de temps après, Louis mourut d'une affreuse maladie de peau, et c'en était finit de la Croisade, le grand Esprit rejoignait les Cieux, et nous nos terres de Loskalm .

Un peu de recherche (con du monde à + 20% si bibliothèque, 1 jet par jour), permet de localiser la pyramide de Greok en Maniria. Il faut monter une nouvelle expédition.

L'hôtellerie du sphinx

Plus qu'une auberge, cet établissement respectable draine une clientèle fortunée, propose des jeux et des divertissements. Improviser quelques séquences adéquates, mais rapidement, les PJs vont être approchés par Sigismond Clairet, des Sombres-Maçons qui se proposera à eux comme guide, si les PJs lui partagent leurs intentions. Un jet de scruter permettra de voir que le patron ne perd pas une miette de leur discussion...

Suite à cela, pendant que Sigismond réunit ses frères pour aider les PJs dans leur entreprise, Christian, réunit les siens et va tenter de décourager les PJs :

- Sur les murs de la chambre d'un des PJs, on trouve écrit avec du sang : « la mort vous attend dans les ténèbres ! »
- En pleine nuit, usant de talents d'imitateur, un PJs va être réveillé par des bruits évoquant des cris de goule, venant de la cheminée.
- Un plat servi à l'hôtellerie grouillera d'asticots
- Certains des vêtements des PJs seront retrouvés tâchés de sang
- Un mage de foire venu faire un numéro de spectacle va demander à lire l'avenir des PJs dans leur main. Il va hurler un avertissement « vous êtes en grand danger, la mort, la mort est sur vous, fuyez tant qu'il est encore temps » avant de feindre un malaise.
- Des hommes en cape blanche style Ku Klux Klan empoisonneront un PJ en pleine nuit (avec une chandelle de sommeil) faisant croire à l'attaque de fantômes. Peut être celui-ci aura réussi à déchirer un petit bout de drap d'un de leurs vêtements avant de sombrer dans l'inconscience.
- Le patron s'arrangera pour qu'aucun visiteur ne vienne dans son hôtellerie, comme si tous fuyaient on ne sait quoi...

L'exploration de la pyramide

Elle est déserte, ou presque. Ça et là, on voit des squelettes, des sarcophages, des tableaux représentant des âmes torturées... Il n'y a à craindre ici que quelques pièges mécaniques mais qui peuvent tous être déjoués par les Sombres-Maçons. Seul le tronçon final pose problème car non encore exploré. Il y a une porte à énigme : jet d'INT x 1. Si échec, un piège se déclenche : un élémentaire aléatoire est libéré, de 1 m³ par échec consécutif. Puis imaginez un long couloir ascendant, où l'on suffoque respirant un air vicié de plus en plus rare (jet de CON x 10 (-1 :rd)) faute de quoi on s'évanouit, où l'on perçoit des appels d'outre tombe (jet de POU x 10 (-1/rd)) sinon, on fuit affolé en ayant acquis une phobie des cimetières. A mi parcours, des grêlons tombent sur le sol (jet de DEX x 5 ou chute entraînant ses copains), et finalement un monstre se manifeste, gardien laissé là par Sastanor (à adapter selon puissance des PJs). Une chimère ou manticore serait du meilleur effet.

Arrivés à la chambre du trône, les Sombres-Maçons vont entrer en jeu, selon les informations en leur possession. Ils vont refuser de tuer Greok, tout tenter pour le réveiller, en trahissant les PJs si besoin. Aux PJs de réagir promptement, car chaque round, après le réveil de Greok, celui-ci devient plus puissant, et 1D4 morts vivants du squelette à la momie entrent dans la pièce par des portes secrètes. Si les choses tournent mal, Christian d'Artère et ses Frères Taverniers arrivent en renfort, neutralisant les Sombres-Maçons, laissant les PJs se concentrer sur Greok. Si tout tourne au vinaigre, il vaudrait mieux décamper avec le poignard, la mission est accomplie, et Sastanor est dépouillé de son pouvoir ténébreux, mais les conséquences régionales des actions des PJs seront terribles.

Epilogue

Si les PJs ont réussi à retirer le poignard, puis à détruire Gréok, les frères Taverniers les invitent dans une cérémonie secrète style « frères, puisqu'il est l'heure et que nous sommes toujours vigiles, ouvrons nos travaux ». Les Taverniers se révèlent alors en tant que chevaliers en robe blanche avec un gros T noir sur le poitrail. Ils commémorent les hauts faits de la journée, et décident d'envoyer un émissaire à Loskalm, rendre compte de l'achèvement de leur mission. En remerciement, et pour s'excuser de leurs mauvaises farces, le père commandeur va implorer sur les Pjs la bénédiction du Dieu Invisible (reçoivent un résistance aux sorts 2 pendant 1 an).

De retour à Pavis, l'initié de la Lune rouge, Apius Aglus va s'entretenir avec eux sur Argrath, Nyssalor et Gbaji, voyant si l'un d'eux a « compris » que le « menteur » n'était autre qu'Arkat... Il réexaminera les PJs illuminés de niveau runique pour voir si l'un d'eux est apte à rejoindre le culte. Rappelons que le principe de cet examen est de poser deux questions qui ne sont que des métaphores sur des passages navrant et éthiquement contestables de la carrière des PJs. La réponse attendue est une acceptation de ses défauts à condition que qualités et défauts soient mis au service de la cause lunaire. Attention, les PJs qui se dirigent vers la voie Lune Blanche, ne devraient pas accepter de se dédouaner ainsi et devraient plutôt reconnaître leurs défauts, prier pour les contrôler mieux et supplier les Dieux de leur en donner la force.

Chapitre IX : Internes et externes

Dans ce chapitre, nos aventuriers vont rendre un fier service aux nains, qui n'ont toujours pas pu réparer totalement les dégâts du Diamant Sanglant. Celui-ci n'était que le gardien du peuple nain chaotique corrompu qui vit plus profondément dans les ruines sous Darf Knoll. Tout en remettant en route la machine naine, les PJs priveront Sastanor de son dernier pouvoir volé. Il y a là encore un choix à faire. Les PJs vont apprendre la vraie histoire de ces nains chaotiques, qui en fin de compte ne font pas de mal à personne sinon en étant un furoncle sur la face de Mostal. Ils auront l'occasion d'éradiquer la colonie. Le feront ils ? N'est ce pas contraire aux voies de la Lune ?

Réception à Côté Nain de Pavis

Les PJs sont reçus par Gimkizi, roi des nains, et son conseil de la décamonie.

- Swot, nain d'or, cite une ancienne légende disant que les nains sont devenus les outils du chaos, après qu'un mystérieux Sastanor ait déréglé une horloge naine.
- Thronthal, nain de laiton, parle de vieilles cheminées par lesquelles on pourrait s'introduire en évitant de prendre les ascenseurs
- Fwordung, nain de fer, dit que les nains ont piégé les deux ascenseurs et estime les pertes d'une opération frontale...
- Hefist, nain de plomb dit que la machine est conçue pour être révisée, on peut entrer dedans
- Jobag, nain de pierre, donne un schéma runique de la machine (dessiner un plan et remplacer le nom des pièces par des runes (exemple, pour une soufflerie, une rune du vent, pour le maître pupitre pour commander la machine, les runes de la maîtrise et de l'homme... Pour corser la difficulté, mettre sur le même plan les pièces externes et

internes, sans tracer la limite de la machine. Ainsi, le hangar aux jolantis, représenté par les runes de stase et de bête, figurera sur le plan.)

- Hakator, nain de mercure, prête des potions sang de serpent : conférant un sang froid. Cela gêne considérablement le sens de la terre. Un aventurier immobile pourrait être presque invisible à un nain des profondeurs, quasi aveugle...
- Vorkan, nain en cuivre donne une matrice énergétique pour réactiver la machine, une fois en son cœur. C'est en fait un équivalent magique de pile nucléaire. Il conseil aux PJ de ne pas la garder chacun plus d'une heure, et de changer de main tous les ¼ d'heure... Faire monter l'angoisse. A la fin de l'aventure, faire tirer un jet de constitution x 5. En cas d'échec, la main est légèrement brûlée et gratte pendant des années, le PJ tirera ses jets de vieillissement dès 39 ans au lieu de 40.
- Weran, nain d'Etain, explique que les Jolantis et autres gremlins ne pourraient pas être corrompus par le chaos, les libérer feraient d'eux des alliés précieux, il remet des codes de reconnaissance pour se faire reconnaître de ces créatures.
- Asring, nain d'argent, explique que le Golem a du dérégler la machine et de fait rompre une puissante magie de Mostal, basée sur les cycles de travail. Remettre la pendule à l'heure devrait initier un cycle de révision automatique corrigeant l'effet, et drainant les énergies détournées. Mais il y a une énigme à résoudre...

Départ en Wyvern

Préférable pour le combat final contre les Goliaths et pour repérer les vieilles cheminées de laiton (jet scruter...). Arrivée à Dwarf Knoll.

A travers les vieilles cheminées.

Grâce à un système de périscope, les PJs sont rapidement repérés par les « nains internes », une communauté restée fidèle à Mostal, qui vit cachée dans la machine. Cela devra être angoissant par les PJs : des petites trappes s'ouvrent... Puis ils envoient un Nilmborg sympas, prendre des renseignements. La créature ne comprend que le Mostali. Toutes les 5', elle envoie un rapport en morse (en frappant sur les tuyaux !), sur ce qu'elle croit avoir compris des PJs et de leur raison de venir ici.

Les galeries maudites.

Les PJs débouchent dans des galeries, qui sont travaillées par d'horribles mineurs. Les nains de pierre ont muté, intégrant des outils à leurs membres, qui peuvent être utilisés comme des armes. Ils n'ont pas d'esquive ou parade.

Nain-piqueur : bras droit terminé par un pic vibrant, 100% dégât 1D6+4+ 1D6, empale x 2, apparence trouble (-30%)

Nain-foreur : Ses deux bras se rejoignent en une foreuse, 100% abîme armure 1D4 / round et apparence hypnotique (jet INTx5 ou l'aventurier se laisse faire)

Nain-mètreur. Ses bras se terminent par deux fils à plomb qui peuvent étrangler ou piéger comme un bola. 100%, 2 attaques de missile par round. Dégât 1D4 + attrape si spécial. Toute personne qui approche avec une arme doit faire DEX x 5 % ou celle-ci se trouve arrachée de ses mains.

Nain-Sapeur : mange de la pierre, puis régurgite de la poudre explosive tenue dans un bloc gélatineux. Le nain sait mettre des mèches et faire exploser la charge (1/2 puissance tonneau de poudre). 1 round il mange, 1 round il place la charge dans une fissure, puis boum !

Nain-buldo FOR 48, ses 4 membres sont soudés en un espèce de bouclier concave, il avance grâce à 2 jambes supplémentaires. Attaque par recul intentionnel.

Nain-colmatteur : son ventre est ouvert, et on voit un horrible enduit sourdre de son estomac. Sa main truelle vient chercher le produit. Peut le lancer (100%), et cela aveugle si vise tête et si le produit n'est pas retiré en 3 rounds (prend 1 round entier ou 1 action avec jet DEX x 5), il sèche (jet de chirurgie pour enlever, défigure...). Puanteur horrible (jet CONx5 ou vomit)

Nain-tracteur : a deux énormes aimants à la place des mains, et une force impressionnante (30), cela lui permet de se lier à un wagonnet et de le pousser . Attaque pour arracher les boucliers et armes : vise arme (50% sauf si parade de son adversaire), puis FOR/FOR

Nain-pelleuse : a deux pelles griffues à la place des mains et des articulations supplémentaires des bras, permettant d'excaver en faisant tourner ses membres. 2 attaques de poing à 100%, dégâts 1D8 + 2D6 (avec élan ou 1D6 après le premier coup).

Les résistants internes :

Cette petite communauté de 6 nains immortels disent être restés fidèles à Mostal, et ont fait le choix de vivre à l'intérieur de la machine, cachés des « traîtres ». Les PJs sont rapidement repérés, grâce aux circuits de **Postab le fractionneur**, nain de laiton. Guidés par le Nilberg ou d'eux même, ils arrivent devant un hublot aux pieds d'une énorme machine insensée. Un visage grincheux se manifeste, une porte s'ouvre, et ils se retrouvent nez à nez avec un canon de fusil : « Armez, visez, exterminiez ! » hurle le nain de fer (**Forbak, retour de feu**) en mostali....Il vaudrait mieux se coucher ... Le nain d'or (**Slop l'interniste**) arrive pour calmer le jeu, aidé de **Damsok le conservateur**, nain de mercure et maître chirurgien. Depuis des années, il n'a personne à soigner et s'entraîne donc sur des minéraux. Si le besoin s'en fait sentir, il proposera aux PJs de leur greffer un œil en rubis ou une jambe en micas noir. Passées les présentations, ils raconteront des bribes décousues de leur histoire, et écouteront avec nonchalance l'histoire des PJs et l'évolution du monde. Pour eux rien a changé, la guerre continue, puisque la machine n'est pas réparée. En fait, ils formaient l'ancien conseil de la décamonie de la mine, et ils portent une très lourde responsabilité...Ils ont collaboré avec Sastanor, et si les PJs apprennent la vérité, ils n'hésiteront pas à essayer de les tuer au moyens de machines diaboliques, conçues par **Agrob la burette**, nain de plomb, pour que la vérité ne sorte pas de leur mine. **Littburg le tunnelier**, nain de pierre connaît chaque galerie y compris un passage secret menant à un entrepôt où Agrob fabrique ses machines de terreur.

Bref, aux PJs de faire un plan avec leurs nouveaux amis .

La libération des gremlins

Il faut en passer par là pour semer le trouble chez les nains chaotiques et permettre de s'infiltrer vers le maître pupitre. C'est une intervention musclée, où il faudra s'opposer à des nains de fer chaotiques : Leur peau est ionisée, d'un gris métallique, et ils sont invulnérables à 95 % à toute magie (mais ne peuvent que très difficilement en lancer). Ils ont un trait chaotique une fois sur 2. Leurs armes sont intégrées à leur corps. Attention aux nains suicides à la bosse pleine de poudre noire !

Exemple : FOR 20, CON 17, TAI 10, INT 10, POU 3D6, DEX 10, APP 10

Armure de peau 7 + mettent des armures de plaque si danger (15 PA en tout)

Attaque arme à 70 % (sont bien plus faignants et moins spécialisés que leurs cousins loyaux).

A travers les rouages

Il faut s'infiltrer à l'intérieur même de la machine, défiant les pièges mécaniques et la chaleur. Créez une succession de pièces dangereuses, accumulateurs d'énergie, jets de vapeur, pistons, engrenages, rayons énergétiques, balanciers mortels, gaz suffocants... Il

sera demandé aux PJs divers jets de sauter, grimper, CON ou DEX. Mieux vaudrait n'envoyer dans cette partie que les PJs agiles genre chasseurs. La dernière canalisation débouche 20 m au dessus d'un cadran monumental et d'un pupitre de commande où s'activent des nains de laiton chaotiques (ce ne sont pas des guerriers, mais leurs bras sont soudés à des chalumeaux, leurs ventres proéminents servent de chaudron où des liquides incandescents bouillonnent...). Les PJs peuvent capturer un nain d'or qui a comme fonction de se substituer à la machine pour dire les cycles. Il est aussi muté et souffre de crises d'épilepsie qui surviennent toutes les 5 minutes. C'est en tenant le compte de ses crises qu'il peut avoir une notion approximative du temps. Ce nain, **Mison le pathochronien** a été touché par la lumière de Nyssalor, dans les ténèbres de son horrible maladie. Il ne va pas résister aux PJs, et se laisser capturer. Il demande presque à mourir tellement les souffrances qu'il éprouve sont horribles. Il va raconter une autre version de l'histoire de son peuple aux PJs :

*« Un certain **Chark le libérateur**, dont le cœur était en doute, rencontra le jeune Arkat. Ils devinrent amis et celui-ci éveilla un sentiment nouveau en lui, un sentiment qui fut plus tard nommé hérésie : Chark commença à penser qu'il pouvait avoir un destin propre, indépendamment du reste de la société naine. Il échangea bien des secrets avec son ami Arkat, mais celui-ci le trahit et partit vers la surface, armé jusqu'au coup, pour poursuivre sa quête. Le conclave de la décamonie ne put que condamner Chark pour s'être laissé dupé : il fut banni avec ses quelques fidèles vers la surface et le monde des hommes. Cependant, la grande majorité de la colonie restait fidèle à Mostal et des nains de fers étaient envoyés retrouver ce jeune Arkat, pour récupérer les secrets usurpés. C'est alors que les mutations commencèrent. Tout d'abord, ce ne fut que quelques fusions avec des outils, que les chirurgiens arrivaient à inverser. Mais de plus en plus, les mutations gagnaient, à tel point qu'il devint impossible de s'en défaire. Le conclave envoya alors un émissaire demander de l'aide. Mais les humains au mieux rirent du malheur des nains, au pire voulurent les exterminer pour purifier le chaos. Tous les humains sauf un certain Sastanor, qui proposa ses services en échange de secrets de fabrication des jolantis. Mais il trahit la confiance des nains, assassina le représentant de la caste de cuivre et pilla un élément essentiel du rythmeur mostali : le cœur énergétique (en fait il s'en est servi pour donner l'énergie à son gole). En contrepartie, il a apporté une solution étrange, il s'agissait de jouer sur le pouvoir des runes, et d'associer la stase et le chaos . Le raisonnement était qu'en construisant une machine infernale, alliant deux runes si contraires, il y aurait absorption des flux chaotiques et que les mutations s'éteindraient. Le Conclave accepta le projet, et ce fut la naissance du Diamant Sanglant, qui malheureusement échappa à tout contrôle, séparant définitivement ceux d'en haut, rescapés et descendants des libéralistes de Chark, et ceux d'en bas, condamnés à l'isolement, tentant désespérément de maintenir le rythmeur en état en attendant qu'une équipe de réparateurs n'arrive. Les résistants internes sont ceux qui ont aidé Sastanor, et qui ont probablement bénéficié de l'effet purificateur lié à la naissance du Diamant Sanglant. Du moins les survivants, car les représentants des castes d'argent et d'étain ont été les premières victimes du monstre ».* Il est alors possible de comprendre que les nains internes ont donc à la fois intérêt à remettre en route le rythmeur mais aussi à aider Sastanor leur ami.

Au final, il faut déchiffrer l'énigme de la grande horloge pour y placer la « puce » et la réinitialiser. A chaque erreur, un élémentaire sort d'une petite trappe, et à chaque fois, il mesure un mètre cube de plus. L'Enigme est la suivante : représenter un cadran avec à la place des heures, toutes les demeures naines. La petite aiguille est bloquée sur « Mine de Nain », les deux autres tournent. Il faut en fait annuler tous les vecteurs en mettant petite et moyenne aiguille ensemble, et trotteuse à l'opposé (ça remet la pendule à zéro...). La

machine se remet alors en marche et on entend des mégaphones hurler dans toute la base des séquences de transport-travail-sommeil. Par exemple : au troisième top, il sera temps-repas pour les nains de cuivre. Attention TOP TOP TOP...

Fuite à la lunar

Il convient de prendre la poudre d'escampette, en passant par les wagonnets de mine menant à Côté Nain de Pavis. La station est située sous le grand lac de pétrole et les PJs peuvent reconnaître les conduits charriant l'huile inflammable. Si ils les fracassent, le pétrole se répandrait dans tout le complexe, et une petite magie du feu (ignition...) ferait frire la plupart des nains chaotiques. Si les Pjs font un tel acte, leur décrire les corps enflammés de femmes et d'enfants se ruant hors des couloirs pour mourir : c'est l'holocauste, l'extermination totale de tout un peuple. Les Pjs illuminés devraient s'y opposer, et ceux qui se prétendent Lune Blanche devraient penser qu'il est possible d'envisager une guérison de ces nains après l'avènement de leur déesse. Commettre un tel acte serait bien vu de Taureau Tempête ou de quelques dieux du feu tels Yelm ou Lodril. Il y a là l'occasion de pousser un joueur vers l'illumination. La gare sera solidement gardée par des nains de fer, et les PJs devront fuir en empruntant les wagonnets. Organisez une poursuite pleine de rebondissements à la Indiana Johnes et le Temple Maudit. A mi-chemin, la galerie est condamnée. Il faut remonter à la surface par une étroite cheminée. La haut, un comité d'accueil attend les PJs avec des machines de terreur, pilotées par des nains « résistants internes ». Il y a en effet un hangar camouflé, avec des engins à vapeur de 3 mètres de haut, en bronze. Imaginez une machine conique, montée sur chenille avec deux horribles pinces en guise de bras, une autre pyramidale avec un petit canon sortant du tronc (4D10 de dégâts), et roulant sur 4 petites roues, une autre cylindrique sur huit pattes articulées, armée d'un bras lance flamme (4D6 de dégât dans chaque localisation !), une autre biconique sur lames à roulettes, avec au centre, un disque tournant relié à des cordes reliées de cordes (un lanceur de bola !) et enfin, une machine volante armée de 6 arbalètes à répétition. Heureusement, les nains savent très mal piloter leur machine (30%) faute d'exercice. Heureusement aussi les vouivres peuvent être appelées à l'aide (tournaient en volant au dessus de la statue du mostali de fer) : aux PJs de les voir (jet de scruter) puis d'arriver à attirer leur attention. Les machines ont toutes un bulbe de verre pour permettre au pilote nain de voir la situation. Elles ont 12 PA et autant de PV (il faut donc 24 points de dégâts pour fracasser une localisation). Si les nains sont en mauvaise posture, ils fuiront vers l'intérieur de la machine par un ascenseur dans le fond du hangar.

Epilogue

Dehors, c'est la consternation, certains diront avoir vu le soleil repartir en arrière dans sa course quelques heures (tous ne sont pas d'accord), et il y a eu une éclipse de lune rouge. Certains diront avoir vu dans la lune, une chose immonde en gestation... Quoiqu'il en soit, les nains de Pavis sont fous de joie et compteront le temps à partir de cette année zéro depuis la remise en route de la machine. Ils vont vouloir remercier les PJs « amis des nains », car « jamais un bienfait n'a été oublié ». Leur noms seront inscrits dans le Grand Livre des bienfaits de Mine de Nain. Ils prépareront un cadeau exceptionnel pour chaque PJ (la commande mettra 6 mois à venir, mais qu'est ce que le temps pour ces immortels ?). Dans leur enthousiasme, les nains lâcheront des phrases style « vous serez récompensés et si ce n'est vous, faute de temps, ce sera votre descendance... ». N'oubliez pas de remettre en même temps qu'un objet en acier, un certificat autorisant son port. Enfin, les nains seront ouvert à toute aide envers les Pjs dans le futur (assistance pour une mission lune blanche ? Participation à la bataille contre les orlanthis avec le Culte du Canon ?). Quand au golem, la réactivation du rythmeur, soumet son corps à une loi que

les nains ont mis en place pour éviter que leurs jolantis ne se retournent contre eux. Dorénavant, son temps est compté et sa structure s'altère progressivement.

Interlude : Le repentir

Un joueur, initié de Lodril, a mené à sa perte le groupe des « orlanthis celtiques », et ceci avec un grand cynisme : il leur a donné de fausses informations, les menant dans la grande ruine, à une mort certaine. Ravis, ils l'ont même récompensé par un sort de sorcellerie de Chalana Arroy, et il a accepté cette magie. Ce joueur depuis est pris de remords et va demander pardon au temple de Chalana Arroy. C'est là l'occasion idéale pour un scénario « illumination ». Les Chalana Arroy confieront au pénitent la charge de se débarrasser de Muriah, reine des broos. Voici comment « lunariser » ce scénario : Les lunars pensent que Muriah est effectivement trop dangereuse pour la région, puisqu'elle s'en prend au Duc Rauss, leur allié. Ils veulent donc régler le problème avec grand fracas, c'est-à-dire en disant bien à tous que les lunars luttent contre le chaos. Parallèlement, ils ne veulent pas de perte, et l'initié de la Lune Rouge ou tout autre illuminé va être chargé d'un message pour Muriah. Si elle accepte d'être délocalisée à la frontière Nord de l'Empire, ils lui révéleront l'emplacement d'un morceau de Ragnagnar qui vient d'être découvert suite au recul du glacier (cf. Nouvelle Lune). Les PJs peuvent organiser le convoyage d'elle et de ses troupes jusqu'à bout du monde où un bateau lune les prendra en charge. Muriah accepterait une telle opportunité (elle comprend bien que c'est ça où la mort). Les PJs devront déjà trouver son repère grâce aux indices du scénario « l'Histoire d'une histoire », puis venir en pourparler au lieu de venir en exterminateurs. Enfin, il faudrait jouer au « berger de broos » jusqu'à Bout du Monde, en étant très rusé et très discret et en fermant les yeux sur quelques méfaits et le mépris affiché par la demoiselle Muriah... Bien sûr, le PJ pénitent ne devrait pas accepter cela. Dans le cas contraire, il gagnerait 10% en illumination. Sa conscience lui pèserait très lourd, sauf bien sûr si il réussit le jet d'illumination... Loué soit le grand Nyssalor ! Débriefing, le PJ accepta finalement le compromis, et à nouveau pris de remords, il révéla la supercherie à une initié de Chalana. Résultat, une morte de plus, le PJ assassin du groupe lui régla son compte. Comble du cynisme, ce PJ assassin initié de la Lune Rouge, convainquit deux autres membres du groupe de renoncer à leur récompense offerte par le Duc Rauss De Rône en lui demandant à la place de bâtir un orphelinat pour que de malheureux enfants sans amour, ne tournent plus mal comme Muriah....

Chapitre X : Piège sur le plateau

Sastanor n'a pas dit son dernier mot. Son piège se referme sur les PJs. Ils lui ont enlevé des joujoux, ils vont à présent les remplacer. A ce stade de la campagne, certains joueurs auront probablement 2 personnages. Ce serait mieux, car alors il y aura deux équipes, une de héros qui partiront « en quête »... vers le piège de Sastanor sur le plateau des statues, et la deuxième qui sera obligée de se coordonner très vite et d'attaquer le golem à l'oasis avant que tout ne soit perdu.

Voici le plan de Sastanor : Il a semé des indices attirant les PJs vers le plateau des Statues, à l'autre bout de la désolation. Là, seule son alliée, Vieille Sorcière Sanglante les attend. Sur quelques statues (anciens golems), sont placées des matrices de capturer l'âme de Jakaleel (volées à Mystigra). Lorsque les PJs arriveront sur le plateau, Vieille Sorcière va se moquer d'eux, raconter le plan de Sastanor pensant qu'ils n'ont plus aucune ressource, puis activer une par une les matrices, avec son propre pouvoir. A chaque jet réussit, l'âme

d'un PJ est attirée dans une matrice, et un nouveau golem s'active. Triompher de Vieille Sorcière Sanglante, devrait être plus facile si il y a un chaman parmi les PJs, car en ce cas, Vrank tueur de chaos sera venu aider. Sastanor ne va pas laisser ses nouveaux jouets se perdre. Il observe la scène grâce à un sort de projection de vue (il est pendant ce temps à l'oasis de Puits de Cam). Il va réduire puis téléporter vers lui chaque golem, ceux-ci assureront sa défense rapprochée lorsque son attention sera requise pour la phase finale de son plan. Les Pjs vont donc devoir monter une expédition à travers la désolation, et la surprise qui les attend laissera un goût d'amertume. Les survivants devront avoir en leur possession un moyen de donner la mauvaise nouvelle, et les instructions à suivre pour déjouer le plan de Sastanor, à d'autres PJs restés à l'oasis (matrice de télépathie...). Pendant ce temps, Sastanor prépare sa cérémonie finale (voir chapitre XI).

La route vers le plateau :

Sastanor a disposé un jeu de piste, et des espions pour s'assurer que les PJs mordent à l'hameçon. Cela devrait mettre la puce à l'oreille aux joueurs. Son espion principal est un chamelier qui se proposera comme guide à un prix modique (là où Khost le pisteur en demanderait 3 x ce prix). S'il n'est pas choisis, tant pis, il observera de loin, prétendant avoir une cargaison de soie à aller chercher en Kraloréa . Cet homme est Djamar Saïm . Il transporte un chandelier à 9 branches, quand toutes les bougies sont allumées, une image du visage de Sastanor se voit dans la fumée et il peut y avoir un contact par projection de son dans les 2 sens. Bien sûr, il n'utilisera son artefact qu'avec une extrême prudence pendant ses tours de garde. Si le PJs le découvrent, il cassera l'objet plutôt que de se laisser confondre (un « Vision mystique » ne marcherait plus). Sastanor a pris une autre précaution, il a engagé un clan de monteurs de lézards bongo pour mettre la pression sur les PJs en les suivant à distance (devrait décourager une retraite précipitée) . Les monteurs sont des pygmées, les lézards Bongo sont de gros varans (utiliser les caractéristiques des lézards des rocks). Pour cela, le khan du clan va s'arranger pour organiser un litige à la sortie de Pavis, qui justifierai une poursuite pour régler un point d'honneur. Les monteurs de lézard n'iraient pas jusqu'au combat, après que les Pjs soient allés au plateau. Par cynisme, ils pourraient même vendre leurs services pour le retour des survivants. Il y a plusieurs routes vers le plateau (collines percées, fissure à escalader, volcan, chemin gardé par des créatures chaotiques). La faune et la flore sont malsaines...

Le combat du plateau :

Il y a de nombreuses statues, mais 8 ont été équipées par une matrice de voler l'âme de Mystigra. Chacune a la puissance d'un Jolanti, avec 8 PA. Chacune est dotée d'un antique pouvoir (et apparence en rapport), rappelant le magus dont c'était le corps .

- Glace : qd touche, baisse mouvement de 1 et augmente RA de 1
- Lave : enflamme la localisation touchée
- Pierre : + 2 PA
- Plomb : + 2 points de dégât
- Ecorce : régénère 1 PA / rd
- Obsidienne : absorbe 2 PM quand touche
- Météorite : folie quand touche
- Os : Peur quand touche

Vieille sorcière Sanglante tente d'activer les golems, à raison de 1/ 2 rds, chaque PJ capturé met un round à recevoir ses ordres de Sastanor puis combat les autres PJs. Si les cristaux de capture sont brisés (très dur à viser : 50% puis -40 et RA 10, PA 8), l'âme du PJ est libérée et il peut en un round reprendre le contrôle de son corps. Dès que les choses

tourment mal pour les golems, Sastanor un par un les réduit et les téléporte vers lui. Vrank tueur de chaos peut aider à retarder Vieille Sorcière Sanglante...

Chapitre XI : Echec et Mat

Golem et Pj ont tous avancé leurs pions, et exécuté un nombre de tours impressionnants. A présent, tout va se jouer. Sastanor peut enfin s'infiltrer à travers les barrières magiques de Ragnarock (grâce au gong « chant du retour »), et il va localiser Colossus et tenter de le réveiller. Heureusement, il lui manque une toute petite information cruciale : la raison précise de la chute du Colosse, la dent en adamante. Quand aux PJs survivants, ils vont devoir faire vite (équipe n° 2) et descendre rencontrer Ragnarock pour demander à suivre le Golem et faire échec à ses plans. Ils bénéficieront de l'aide inattendue d'un cabaliste resté fidèle à l'Enfant Roi, qui leur donnera une énigme qui, si elle est bien appliquée permettra de blesser plus gravement le Golem qu'une haie de pilums !

Le sceau est brisé :

Les jours précédents le dénouement, on entend résonner les orgues du Golem. Des événements étranges se produisent (roulotte qui roule seule, visite de fantômes, accidents...). Certains disent même avoir entendu d'étranges sons de gong, et vu des traînées multicolores fuser de l'Est et s'engouffrer sous la terre (golems téléportés) ; Les PJs reçoivent alors l'info des survivants du plateau. Il faut agir vite, et descendre voir Ragnarock, il va ouvrir une galerie, menant à la prison de l'ancien grand temple de Colossus.

Les terres d'ombre :

Si Ragnarock a été fêlé lors de la bataille contre les hommes scorpions, il ne peut que montrer le chemin pris par Sastanor à travers les terres d'ombre, et n'a plus le pouvoir de briser le sceau qu'il a lui-même érigé. Voici comment se présentent les terres d'ombre. Imaginez trois cercles concentriques. Les aventuriers arrivent de la périphérie et doivent se rendre au centre. Ils perçoivent pour les guider, les sons étouffés d'un gong.

Le premier cercle est une forêt en hivers, un blizzard puissant y souffle. Une meute de loups se jette sur les aventuriers, deux par PJs. Utiliser les caractéristiques des loups telmoris avec 60% attaque et esquive. Ils ont 3 points d'armure et sont invulnérables à toute attaque non magique ou élémentaire. Cependant, les animaux poussent des hurlements qui démoralisent toute personne qui écoute ; Cela coûte 1 PM à la bête, et l'effet ne dure qu'un round. De plus, leur salive est acide, et la morsure inflige 1 point supplémentaire de dégât d'acide, attaquant les armures. Il peut aussi, à la place des autres actions, souffler un souffle de glace, visant 1 loc, cela paralyse la loc si le loup réussit un jet PM/PM pendant 2 rounds, et cela lui coûte 2 PM. Les loups chassent toujours par 2, de fait, après une préparation de hurlements, ils chargent, l'un paralyse et l'autre passe à table. Si les PJs sont trop forts, faire intervenir le chef de meute... Le deuxième cercle est un désert où s'érigent de hauts canyons. Sans s'en rendre compte, les aventuriers se retrouvent sous terre : les berges d'un canyon semblent de plus en plus hautes, et finalement, la pâleur des étoiles disparaît. Là le groupe est attaqué par un grand monstre ailé, en forme de chauve souris. Il a une taille de 4 x 2/ aventurier (par exemple, pour un groupe de 5 aventuriers, il a une taille de 64), des points d'armure égaux au double du nombre d'aventuriers, une chance de toucher égale à ce nombre x 20%, des dégâts égaux à ce nombre en D6, un pouvoir égal à ce nombre x 4, des points de vie égaux à ce nombre en x 2D6. Son mouvement est de 6. Le monstre attaque physiquement mais aussi en

criant. Les ultrasons générés attaquent le cerveau : chaque round, toute personne qui entend le cri et échoue un jet de PM/PM perd 1 PM. Chaque fois que le monstre est tué, il se divise en deux monstres identiques mais plus petits (on diminue le nombre d'aventuriers de 1 pour le calcul des caractéristiques).

Le troisième cercle est un monde impossible, on voit tout comme en négatif de photo, on marche au plafond, des petites lumières vertes éclairent modestement de grands blocs inégaux, où l'on voit parfois des chemins tracés. C'est ici les enfers où Pays des merveilles pour les trolls. Des insectes géants pacifiques prospèrent, il y règne une douce chaleur, des notes de musique résonnent telles des gouttes d'eau cristalline le long des parois. Au centre de la zone, au milieu d'un pentacle, se tient un géant rouge, attaché par le pied à une chaîne en plomb. Ce géant semble fou furieux, et lance des langues de flamme tous azimuts (4D6 de dégâts dans une loc). A ses pieds, se voient de nombreux cadavres calcinés et quelques limons immondes. C'est un avatar de Lodril. Au centre du pentacle, s'ouvre un cratère, une cheminée qui mène à la surface. Il convient soit de courir très vite, soit de se déplacer caché dans les ombres, entre les blocs et les jambes du géant. Le combattre se révélerait mortel (sauf pour un super héros). Si un PJ avait l'audace de vouloir briser sa chaîne, le géant remonterait comme une torche vers la surface, entraînant les PJs dans son sillage. Celui qui aurait eu ce courage gagnerait un don divin de Lodril (langue de flamme 1 fois / jour + test de sainteté OK si veut passer prêtre. Attention cependant, cela est très dangereux, la chaîne a 12 d'AP et le géant, ivre de colère continuera d'envoyer ses langues de feu sur celui qui voudrait le délivrer.

Si les Pjs empruntent la cheminée, ils se retrouvent de l'autre côté du sceau, c'est à dire dans le temple de Colossus.

Le pouvoir de la cabale :

Ici est le grand temple de Colossus. Les « rebelles », amis de Yaline, y sont tous pétrifiés. Et pour cause, une cocatrice, création d'un des sorciers de colossus, s'en est donnée à cœur joie pour venger son maître. Si le monstre est vaincu, il est possible de demander à Ragnarock de sauver quelques malheureux courtisans. Le plus intéressant des rebelles, est un vieux cabaliste, Michkal Ychelmun qui était au service de l'enfant roi sacrifié.

Il pourrait raconter précisément ce qui s'est passé, et aider les PJs en leur apprenant une énigme de la cabale :

Sachant que le nombre des quêteurs sacrés est décuplé par celui de la Déesse qui Tisse les Mystères ($7 \times 8 = 56$), que la force de l'unité doit être multiplié par l'étoile de la cabale ($5 \text{ doigts} \times 6 \text{ branches} = 30$), que les pouvoirs du bien s'ajoutent dans leur lutte contre le mal ($56 + 30 = 86$), que le mal est par essence divisé ($666 / \text{nombre d'ennemis au combat} = 333$ ou 222 selon le nombre de golems télé portés pour aider Sastanor), combien faut il pour le vaincre ? Réponse 247 ou 136 ($247 + 86 = 333$ ou $136 + 86 = 222$). Si ce chiffre est proclamé en direction du golem, tout en dépensant un point de magie, le golem subit un point de dégât automatique ignorant toute protection, non régénérable (de la substance lui est arrachée).

Entre les os de bronze :

Le combat final contre Sastanor se situe sur le corps même de Colossus. Sastanor est sur son front, Fils de la déesse est contenu dans la gueule ouverte du gigantesque squelette de bronze. Sastanor est défendu par les golems téléportés depuis le plateau des statues (activés par les esprits dominés des PJs). Vaincre le golem sera difficile, mais la cabale peut aider, et il est possible aussi de se glisser à l'intérieur du squelette de bronze (être muni de grappins...), de retrouver la dent en adamante (plantée dans sa colonne vertébrale), puis de viser le golem avec (pistolet nain ou fronde...). Cela le détruira

immédiatement (utiliser des effets spéciaux pour cette scène type le fantôme violacé sortant du corps de boue qui fond, tentant de maudire les PJs....).

Posséder un objet, si petit soit il en adamante est un privilège énorme. En terme de jeu, ce métal cause double dégât au chaos et à la mort vie passé l'armure, il augmente les chances de toucher de 50% (c'est un métal vivant !), le possesseur est immunisé à de nombreux sorts ou dons du chaos, une créature du chaos qui subit ne serait-ce qu'un point de dégât avec une telle arme peut subir, au choix du MJ, et selon sa puissance, la puissance de son possesseur, un jet de pouvoir contre pouvoir, la foi du possesseur en la loi (lien avec rune de loi...) un effet allant de la destruction d'un ou plusieurs traits chaotiques, à son annihilation totale. Seuls les nains sauraient reforgez l'adamante, mais si on leur donne la dent, il y a fort à parier qu'ils la garderont.

Epilogue :

Optionnel : Si un PJ est sur le point de devenir illuminé, il y a là occasion à lui faire franchir la dernière marche : Pour cela, faites lui annoncer par un autre illuminé qu'il serait possible d'utiliser le livre des ogres et de faire le rituel sur le Fils de la Déesse pour redonner son pouvoir à Ragnarock. Alternativement, il pourrait aussi se servir de ce pouvoir pour lui (Gbajisme !). S'il objecte en disant que ce serait sacrifier une vie, l'illuminé devrait répondre quelque chose du genre : demandez lui (au Fils de la Déesse), s'il ne le veut pas ? Si par hasard le PJ avait l'idée de se sacrifier lui-même, il deviendrait aussi illuminé, mais la sainteté de Nyssalor serait sur lui. Et le serpent Fils de la Déesse mangerait le cadavre, lui assurant une résurrection dans un autre corps avec tous ses pouvoirs. Refuser d'utiliser le pouvoir du chaos ferait échouer la tentative d'illumination.

Si le golem est vaincu, les PJs verront des centaines de fantômes quitter la ville enfouie.

Ragnarock va tout faire s'écrouler, il faut fuir et vite vers la surface. On peut tenter un jet de chercher pour trouver une matrice dans les décombres du golem (lien d'esprit de pouvoir, de points de magie ou de sort de sorcellerie). Le groupe devra décider aussi quoi faire du gong « chant du retour ». S'ils le rendent, les trolls récompenseront les PJs ou oublieront pour un temps de vieilles rancunes. Sinon, cet objet pourra servir au groupe pour le reste de la campagne (pour fuir un combat mal partit...). Que faire de l'adamante si elle a été récupérée ? Même si les dieux n'octroieront pas de dons aux Pjs à la fin de cette quête (ce n'était pas une quête héroïque), la victoire sur le Golem peut être saluée par des accessions au statut runique de PJs, mais surtout par l'amitié avec des peuples source de commerce fructueux (nains, trolls, peuples draconiques...vampires ?)

Interlude : Le réveil du loup

Ce scénario est une entrée dans la guerre des héros pour un PJ telmori. Il consiste en une incursion à Dorastor, pour accomplir une vieille prophétie. Là bas, on parle d'une créature mythique, l'ours-loup, fils de Dorasta, la déesse de la terre locale, qui devrait se réveiller pour chasser le chaos. En fait, Harrek le Berserk s'est emparé de la peau du dieu Ours, et il est devenu un des deux candidats possible au statut d'Ours Loup. Notre PJ devrait lors de ce scénario, s'emparer du collier de crocs de Telmor et devenir le deuxième candidat. Dans le reste de la campagne, il y aura confrontation entre Harreck et le PJ, un seul doit rester. Celui-là sera l'Ours-Loup et pourra revenir en Dorastor libérer la terre de sa malédiction. On devine la patte de Nyssalor-Gbaji dans cette quête : deux êtres s'affrontant, la lumière et les ténèbres, mais nul ne sait vraiment qui est le lumineux...disons que ce sera le vainqueur ! Razarklak tire les ficelles dans ce scénario, il va apparaître sous deux ou trois formes différentes.

La quintuple portée :

Notre héros telmori est issu d'une portée nombreuse, des quintuplés. C'est un chiffre maudit pour les telmoris. En effet, les quintuplés, loin d'être soudés comme le sont les jumeaux, sont destinés à se déchirer et à prendre des voies très différentes. Les quatre frères et sœurs de notre héros ont suivi différents maîtres, et se retrouveront eux aussi appelés en dorastor pour la cérémonie du réveil. Mais un seul camp triomphera et c'est le vainqueur qui pourra, au plus profond de la faille de Dorasa, pénétrer dans la caverne de l'Ours-Loup. Voici les orientations suivies par les frères et sœurs de notre PJ. Celui-ci est censé être un telmori de Bolhome, orienté Lune Blanche.

Drouz a suivi le Grand Veneur, un sorcier qui s'est amusé à modifier des loups pour en faire des loups des glaces. Sa seule évocation glace le sang des enfants de raliors « Si tu n'est pas sage, le Grand Veneur viendra te chercher, avec sa meute... Tu verra tomber la neige, tu entendra sa flûte, puis il viendra te chercher ». Drouz est devenu un sorcier telmori, et il sait se transformer en loup-garou des glaces, avec d'étranges pouvoirs ténébreux.

Toërnix est parti en Dorastor, il s'est fait adopter par une tribu de maudits, et il est devenu loup-guerrier. Il se prépare depuis longtemps à l'accomplissement de la prophétie, et il bénéficie de l'aide des telmoris de marqués par le chaos de Dorastor. Bibokku le chaman est son mentor.

Firnielle a tenté de devenir Tergravi, mais elle a échoué face au Mauvais Loup. Son père, puissant tergravi, a triché et détourné l'attention du mauvais homme pendant la cérémonie. De ce fait, elle est devenue chaman mais elle a été rejetée de la tribu. Son exil l'a conduit vers le village de Jamais Mort à Dorastor, et elle commande une meute de loups zombies.

Muirnia est devenue amie des elfes du bois de l'enfers, et elle a réussi à se faire initier à Krajljk. Elle est revenue entre les siens, prête à trahir son clan, non sans avoir accepté de nombreux dons chaotiques. Ses loups sont des loups de l'enfers, créatures hautement chaotiques et maléfiques, crachant le feu et inspirant la peur...Elle connaît bien Silvariel et par lui, les PJs.

Des petits groupes défendant chacun de ces protagonistes vont converger vers la faille de Dorasta, et une bagarre va s'y livrer, tous voulant arriver le premier, et vivant à la caverne de l'Ours-Loup.

Séquence :

Le songe de Telmor : Le PJ telmori va recevoir un songe de son dieu : un vieux loup aux yeux vairon hurle à la mort, son flanc fendu d'une profonde griffure. Ses entrailles s'étalent par terre. 5 louveteaux s'approchent de lui et le dévorent, puis jettent son cadavre dans une faille. Puis un des louveteaux grandit et saisit les 4 autres au cou.

Papa chaman appelle son fiston :

Un groupe de chasseurs telmoris vient chercher le PJ telmori (qui peut se faire escorter par ses amis). Au rocher du conseil, les malheurs de la fratrie du PJs sont narrés, tous sont partis ou ont disparu sans laisser de trace. Papa chaman a reçu la visite du Grand Veneur cet hivers. Il s'est moqué de lui, lui a donné quelques nouvelles de Drouz et lui a dit qu'il sera parfaitement prêt pour le combat sacré. Le papa chaman explique alors l'histoire de Dorastor et révèle l'antique prophétie de l'Ours-loup de Dorastor et l'étrange malédiction des portées de quintuplés « car 5 est le chiffre de la griffe, qui déchire et se déchire ». Les

telmoris de Boldhome, bien plus civilisés que ceux de Dorastor, expliquent alors que certains clans sont restés purs, et le PJ est envoyé voir un de ces clans du plateau Nangtali.

Provocations :

Voici quelques séquences pour faire monter la sauce...

Muirnia va tenter de séduire un autre PJ un soir à l'auberge avant de rentrer en Dorastor. Elle se fera passer pour une catin. Elle profitera de l'occasion pour convaincre ou menacer le PJ de faire boire à son frère chéri une potion de poison retardé elfique. Exemple de menace : je suis porteuse d'une maladie vénérienne, fait ce que je te demandes et je te donnerai la portion de guérison sinon, assume ton impuissance !

Alors que les PJs sont dans l'orée de la forêt, la neige se met à tournoyer autour du PJ telmori, puis se rue dans ses poumons : Il vient de se prendre un « suffocation » lancé par Drouz. Pendant qu'il reprend son souffle, son frère loup subit un domination et tente de le prendre à la gorge.

Toërnix et ses amis telmoris cernent les PJs les provoquent et essaient de les inciter à partir. Alors que tout risque de déraper, un des telmoris qui faisait le guet siffle, et les telmoris fuient. Razlarkak fait une petite visite à l'improviste pour illuminer les PJs.

Firnielle fait hurler ses loups la nuit, elle envoie un fantôme la nuit voir son frère : ce vieil esprit de loup (ancien frère-loup du PJ) lui délivre un message de sa soeur « firnielle me fait dire qu'elle t'aime et qu'elle a envie de te garder plus près d'elle. Aussi si tu meurs tantôt, elle liera ton âme à son esprit intérieur et elle animera ton cadavre pour en faire un chef de sa meute de loups zombis »

Converger vers la faille :

Les PJs vont être accueillis à Fort Hazard. Là, le village est en deuil car une petite fille a disparu. L'accueil est sobre, mais courtois, dès lors que les PJs n'expriment aucune complaisance envers le chaos. Le jour sauvage, les loups garous se dirigent vers la faille de Dorasta. Lyo le dingue et les prêtresses défendent le sanctuaire, si les PJs sont trop entreprenants. Autour de la faille, va se jouer une bataille sanglante, mais les frères et sœurs de la portée vont descendre dans la faille grâce à des filets en toile d'araignée (faire combattre tout en se tenant d'une main et des pieds).

La caverne de Hikim et Mykim :

Seul un telmori de la quintuple portée peut y rentrer. Ne rien dire aux autres joueurs de ce qui se passe à l'intérieur.

La légende dit qu'ici dort Dorasta et l'Ours Loup, recouvert par le chaos. En fait la vérité est plus complexe. La caverne est un peu comme « Bouche de dragon », et l'atmosphère y est surchargée en effluves animales. On voit un autel (langue ?) sur lequel gît une fillette endormie. Devant l'autel, flotte le masque de Razarklak. Est il un avatar de Nyssalor ? Il explique que Hykim a été blessé gravement par Harreck qui a pelé son Dieu Ours. Mykim doit se réveiller pour s'opposer à ce sacrilège. Le problème c'est que seul le sang peut s'opposer au sang. Si le PJ accepte de sacrifier la fillette au vieux loup Telmor, Mykim offrira les crocs du dieu au PJ, et fort de ce pouvoir, et de ce lien de sang avec son dieu, il pourra s'opposer à Harreck. Le Grand Loup sera réveillé et pourra se préparer au combat de titan contre le Grand Ours. Un seul deviendra l'Ours Loup et pourra revenir libérer le pays du chaos. La question sous jacente est : peut on accepter de faire le mal pour se

libérer du chaos ? Si le PJ refuse le sacrifice, il peut sortir sans encombre de la caverne. Razarklak furieux, aura organisé une petite embuscade, avec « l'autre Razarklak », sa forme moins recommandable à pince de scorpion. Si le PJ fait le sacrifice, le masque lui tend un collier de crocs. C'est une relique de Telmor, et le PJ sera dorénavant considéré comme le héros de ce peuple . En terme de jeu, la taille des temples nécessaires à la récupération des sorts diminue de 2 (donc un PJ seul dressant un simple site peut récupérer tous les sorts spéciaux comme dans un temple mineur...). De plus le PJ ne perd qu'un point de pouvoir en cas d'intervention divine réussie. En sortant avec le collier, un discours bien placé pourrait convaincre tous les telmoris purs et maudits de faire confiance au nouveau héros de Telmor. Il serait rapidement fait prêtre de Telmor et pourrait faire venir des membres de son peuple facilement si une nouvelle terre d'asile était trouvée.

Interlude : Nahgreb, le Dieu végétal...

Ce scénario débute à l'oasis. Des émissaires sables de Taureau-tempête viennent demander l'aide des lunars, car ils ont un problème diplomatique à résoudre. En effet, les initiés d'Urox du Bloc, viennent de capturer une vile créature, mais alors qu'ils s'apprêtaient à la massacrer, elle a défié un khan en combat singulier et l'a vaincu en invoquant le nom de Lodril. Comme les sables savent que nombre de lunars vénèrent ce dieu, ils ne voudraient pas faire d'impair diplomatique et demandent leur arbitrage. En fait, la créature est un slarge, c'est un forgeron-guerrier, qui a quitté Vittella pour une quête initiatique à la recherche de la magie. Vittella est le continent « magique » plus ou moins oublié, gardé par une barrière théoriquement inviolable. Mais lui a réussi à la traverser. Cependant, jamais il ne révélera ni d'où il vient, ni pourquoi précisément il voyage, ni surtout comment franchir la barrière. En fait, Vittella est menacé par une entité mécanique chaotique qui détecte toute magie et traque ceux qui osent en faire usage, en envoyant des escouades d'automates guerriers. Petit à petit, la magie du continent des rêves sombre dans l'oublie. En Vitella, les Slarges sont une race aînée dominante, liée à la rune du feu comme les trolls sont liés à celle des ténèbres. Tous niveaux de culture existent, depuis les primitifs des jungles, aux civilisés mystiques vénérant leur défunt Empereur Dragon, en passant par les nomades monteurs de mollochs cracheurs de feu. Ici, ce Kr'attr Srahlesh' Isnak est un slarge « barbare ». Sa tribu a perdu son dernier prêtre de Lodril, et n'a donc plus accès à la magie. Il a traversé la barrière, et souhaite se faire reconnaître par des adorateurs de ce dieu comme un des leurs, et obtenir le statut de prêtre. Puis il retournerait initier, au péril de leurs vies, de jeunes slarges à leur protecteur historique. Malheureusement, les coutumes slarges peuvent paraître répugnantes aux vues de nombres d'humains, et pour l'instant, dans sa longue errance, il a tout juste réussi à échapper à la mort. Or donc, Kr'attr Srahlesh' Isnak vient de tuer un elfe, près du marais du Diable, et s'apprêtait à en dévorer le foie, comme il est d'usage de faire avec les morts (les slarges pensent que le foie est la pierre de chaleur qui donne vie au reste du corps et qu'en le dévorant à la mort d'un être pensant, on économise l'énergie du cosmos). Malheureusement pour lui, il a été surpris ouvrant les entrailles de sa victime par un clan de monteurs de rhinocéros. Alors que ceux-ci l'ont pris pour une créature échappée du marais du diable, et s'apprêtaient à le trucider, il a défié leur khan, et contre toute attente, il l'a terrassé. Puis il a refusé de rendre son corps, expliquant qu'il devait lui dévorer le foie et ses objets magiques « les biens du coupé appartiennent au coupeur ». c'était un combat régulier, mais le clan ne peut accepter cela. Alertés par les hurlements de rage, un clan de monteurs de lézards bongos et un de sables sont arrivés. Le premier a pris la défense du slarge, y voyant un envoyé du grand Bongo. Les autres ont sollicité l'arbitrage des lunars après que la créature n'ait prononcé le nom Lodril. Les PJs vont

donc être guidés sur le lieu du litige diplomatique. Mais en fait, au-delà de cette rencontre étrange se pose un autre vrai problème : que fait un elfe près du marais du diable ? Et là tout se complique. Silvariel est de retour, et il a trompé des elfes du jardin de Pavis pour leur faire croire qu'un grand pouvoir était à la portée des elfes. Il les a emmené à planter un nouveau « dieu végétal », une horreur chaotique du nom de Nahgreb (cf « Tatou n° 22). L'entité est destinée à déterrer le diable de sous le bloc. Kr'attr Srahlesh' Isnak a été témoin d'une manifestation chaotique, où cet elfe plantait de petits serpents cornus dans la terre (servent de tuteurs à l'expansion de Nahgreb vers le Bloc). Il a donc mis fin aux jours de l'elfe. Si les Pjs poursuivent l'enquête, ils découvriront la supercherie et pourront mettre fin à cette menace végétale. Quand à Kr'attr Srahlesh' Isnak, peut être pourront ils parvenir à dialoguer avec lui et à comprendre des bribes de sa culture. Pourront ils l'aider à devenir prêtre de Lodril ?

Kr'attr Srahlesh' Isnak, slarge géant, initié de Lodril
FOR 30, CON 20, TAI 30, INT 14, POU 17, DEX 20, APP : 12
Mouvement 4, PDV 25, Mêlée MRA 1. Points d'armure naturelle 6 et plaque en résine carbone (1/3 encombrement) pour 10 PA sur torse et tête : total 16 PA.
Localisations (idem Monts arc-en ciel page 81).
Naginata manche en résine, pointe en acier inoxydable : 2D6+2, 95% parade 95% PA 12*
Esquive 85 %
Magie spirituelle : Soins 2.
Langue : Slarge avant tout. Kralori 5%, Langue de la mer 5%
Coutumes :

- Manger le foie des morts
- Se dire bonjour en portant la main au sexe de son interlocuteur
- Rester des heures assis en lotus les deux majeurs levés (« fuck »)
- Ne marquer que son désaccord par un claquement de queue et non pas verbalement
- Faire bouillir ses urines (l'urine de slarge est empoisonnée, et le fait de les faire bouillir inactive le poison qui sinon risquerait de souiller la terre et de tuer de petits animaux inoffensifs).
- Pondre des œufs de slargeons
- Faire sa toilette en entrant dans un petit feu .
- Manger une braise pour bien digérer...

Nahgreb le Dieu Végétal :
FOR 36, CON 36, TAI 36, INT 15, POU 36, DEX 15
Mouvement 2, racines 1,
Points de vie 36 : 18/9 selon éloignement du tronc
Points de magie 36 + 130 (esprit intérieur)
Points d'armure 6 (plantes grimpantes et écorce recouvrant son corps)
Combat fouet (lianes) 70 % si spécial, oppose FOR à TAI, si réussit, amène le PJ dans sa bouche « plante carnivore » au niveau de son abdomen, et le digère : 1 point d'acide dans chaque loc / rd. Pour en sortir, soit couteau (attention perd aussi 1 PA / round) armure 0, PDV 18, ou jet de FOR contre 18.
Magie : spirituelle multimissile 10 particulier (peut attaquer en fouet jusqu'à 10 personnes différentes ou 10 locs différentes), Protection 10, détecter ennemis, détecter métaux
Traits chaotiques : sa tête en forme de tournesol harmonise un ennemis par round

Communication télépathique avec les plantes et elfes dans un rayon de 5 km, peut à volonté lire leurs pensées (prévient toute révolte). Communication par hallucinations avec ses victimes endormies.

Régénère 1D6 points de vie par round et par loc. Pour le tuer, il faut amener poitrine et abdomen à 0, la décapitation ne fait que faire repousser une autre fleur, avec un autre trait chaotique en environ 1 semaine.

Lorsqu'il est immobile, peut envoyer des racines (guidées par serpents cornus), creuser le sol. Elles peuvent ressurgir et attaquer à distance. Si bouge, doit redévelopper son réseau de racines à chaque fois. Son objectif est de fouiller le sol jusqu'à ce qu'il rencontre le diable lui-même. Attaque de racines : 50 %, enserre pour 1D3 par round détruisant petit à petit l'armure. Si pénètre l'armure, petites épines empoisonnent avec venin de sommeil POT 18. Nahgreb enterre vivant sa victime par la suite, ou se déplace pour aller la questionner si très importante. Immunisé aux poisons et maladies.

Nahgreb gagne chaque saison 4 points dans toutes ses caractéristiques sauf INT et DEX, 2 points de POT de venin de sommeil, 1 point d'armure naturelle.

Par contre, Nahgreb est sensible au feu : toute attaque de feu affecte aussi la localisation voisine...

Séquence :

Les biens du coupés...

Les PJs sont appelés à l'aide par des nomades Sable pour démêler l'embrouille diplomatique. Lorsqu'ils arrivent entre le Bloc et le Marais du Diable, ils voient le Salrge géant, en position du Lotus (majeurs levés), une thèière à sa gauche et sa naginata plantée dans le sol. Il est cerné d'une centaine de nomades de toutes nations. A ses pieds, le cadavre (qui commence à sentir atrocement) d'un khan rhinocéros et celui, d'un elfe éventré. La discussion risque d'être fort difficile à cause des compétences linguistiques du slarge, de la conformation de sa bouche de lézard, mais aussi à cause de son caractère buté, s'en tenant à ses coutumes ancestrales, ne comprenant pas pourquoi on l'empêche de manger la « pierre de feu » du corps de ses ennemis vaincus, et répétant sans cesse que « les biens du coupé appartiennent au coupeur ». Il accepterait tout défit en combat singulier, et si il est vaincu et épargné, il perdrait de sa superbe, se soumettant aux exigences du vainqueur. Là, les PJs devraient vouloir en savoir plus sur lui, mais il restera très évasif. Il dira cependant chercher à rencontrer un prêtre de Lodril. Un PJ initié de Lodril devrait comprendre qu'il a tout intérêt à aider cette créature, détentrice de si étranges secrets. Ce NPC dans la suite de la campagne sera croisé régulièrement (aide des PJs quand ils sont mal barrés ?), et livrera une à une ses connaissances. La discussion devrait tourner par la suite autour de l'elfe. Que faisait il ici ?

Si les Pjs décident d'une exploration du marais, ils seront espionnés puis attaqués par un lierre sauvage au service de Nahgreb.

Le vol de troupeau :

Reprendre la séquence du Tatou 22 , où un Morokanth d'Issaries, vient se plaindre du vol de 48 hommes-bête par des hommes-diables verts. Nahgreb les a transformé en Kudzus, des créatures hybrides, mi-hommes, mi-végétaux. Après avoir découvert le camp vide des elfes dominés par Nahgreb (huttes végétales vivantes), les PJs seront attaqués à leur lieu de campement par une vingtaine de Kudzus et les 4 elfes. A noter que le Slarge les accompagne dans leurs missions si il a été bien aidé par les PJs. Les elfes sont morts de peur et culpabilisent de s'être fait manipuler en vue du réveil de Nahgreb. Une fois exfiltrés, ils accepteront de parler du Dieu végétal et de son but ultime de déterrer le Diable.

Le grand désherbage :

Les taureaux tempête du bloc organisent un grand banquet avec divination à Waha, la veille d'un raid sur le marais. Les PJs sont invités à la chasse au chaos. Là encore, le slarge peut les aider, car c'est naturellement leur groupe qui tombera sur Nahgreb, Silvariel et le reste des Kudzus. Un combat acharné !

Epilogue :

Si les PJ ont bien combattu le chaos et aidé le slarge, celui-ci va bien plaider leur cause quand arrivera le prêtre de Lodril. Après quelques mises au point, le Slarge pourra devenir prêtre, et le PJ de Lodril sera choisit comme son premier acolyte. Un maître étrange, car peu de temps après, il disparaîtra comme il est venu laissant le PJ seul avec sa communauté...

ANNEXE : L'initiation à la Lune Rouge

A ce stade, de la campagne, un PJ remplit probablement les conditions pour être initié de la Lune Rouge. le candidat doit être illuminé et il doit avoir été déclaré guéri par un examinateur. Une ou plusieurs épreuves fixées par un collègue de six examinateurs doivent mettre en évidence que le candidat a bien compris que le libre arbitre dont il dispose doit être mis au service du bien . Par exemple, on peut lui demander sous un prétexte fallacieux d'assassiner un PNJ qu'il est amené à servir. Le PJ découvrira que ce PNJ est vraiment quelqu'un de bien. Il doit être capable de refuser la mission en pensant que sa désobéissance va lui coûter sa place au sein du culte de la Lune Rouge. Il n'en est rien, bien au contraire. Le culte de Rufelza n'est pas celui de son fils l'empereur : Le PJ doit conserver son libre arbitre même s'il doit s'opposer à ses confrères. C'est la garantie qui évite les déviations dans le culte ... Ainsi la victime connaîtra le nom de code qui annule la mission d'assassinat ! Un magicien lunaire a des pouvoirs comparables à celui d'un PJ de niveau runique (prêtre ou seigneur runique). Aussi il est de bon ton de s'assurer de la foi et de la vaillance du PJ par quelque(s) mission(s) de nature mystique, au mieux avec une quête héroïque (des Sept Mères par exemple) . Passé cette phase de test actif, le doyen des six examinateurs (sept si l'on inclus la chaise vide laissée entre les autres ...) remettra au PJ un pli à porter dans un lieu occulte (temple en ruine ...). Là se tiendront les épreuves initiatiques et bien des secrets seront révélés...

Le mystère le plus profond doit nimer toute cette cérémonie. Le PJ sera accueilli par un aveugle qui ouvrira le pli et lui demandera ce qu'il contient. A la surprise du PJ , l'aveugle lira et dira que c'est une demande d'initiation aux premiers mystères de la Lune Rouge. Il incitera le PJ à réfléchir avant d'accepter de poursuivre puis il fera signer le PJ au bas du document et le mènera à l'intérieur en lui déclarant que son choix lui donnera les clefs du monde jeune et vivant de la radiante vérité. Le PJ va alors subir sept petites épreuves correspondant aux sept attributs de la déesse. Il est dévêtu.

- Après une marche seul dans un long tunnel noir il traversera un bassin au milieu duquel il verra une lumière éclatante. En plongeant, il découvrira un médaillon avec quatre runes gravées dessus. De l'autre côté une femme magnifique vêtue d'un simple voile translucide le recevra se présentera sous le nom de Sedenya « Je suis Sedenya , le miroir, celle qui veille derrière le voile, la fille éternelle, l'amphore qui contient le principe d'équilibre » et demandera au PJ quel est le monde qu'il vient de traverser ... C'est celui des jeunes élémentaires, un monde nouveau débarrassé de la violence des tempêtes. Elle demandera le médaillon et se le passera autour du cou. Elle lui fera boire alors d'une coupe où une étrange décoction agréablement colorée et qui bulle avec légèreté ... « Bois ce philtre composé de miel sauvage des plateaux de la lune bleue, de gouttes de rosée du jardin d'hiver lustrées par les premiers rayons de Yelm et de larmes de jeunes Derviches , ainsi Nysalor la lumière intérieur t'apparaîtra ». C'est un puissant hallucinogène et le PJ recevra des visions (prophétiques ?), il distingue à présent les courants lunaires . sa guide lui dira alors « Une étincelle de lumière lunaire t'a été confiée » . Elle lui bandera les yeux entre chaque pièce d'un voyage initiatique dans le bâtiment.
- Elle l'emmènera vers une statue représentant une vieille trollesse avec un bijou dans une main et l'autre main fermée. « Tu dois m'offrir le contenu de l'une des mains, choisis bien car ton cadeau doit être le plus précieux à mes yeux ». Il faut lui

proposer le contenu de la main fermée car le mystère est le plus important (attribut de la lune bleue) . Sedenya fera semblant de prendre un bijou de la main fermée et de mettre une boucle d'oreille.

- Elle le guidera dans une salle où l'on entend les pleurs d'une femme. « Cette mère vient de perdre son fils, vas tu la consoler ou aider aux funérailles de son enfant ? » Au PJ de choisir entre ces deux bonnes actions en trouvant une explication rationnelle à sa décision. Le bandeau sera enlevé et la femme en pleur donnera au PJ une broche d'argent gravée d'une colombe signe de sa paix intérieure retrouvée (attribut de la lune blanche) . Le PJ pourra accrocher la broche sur le voile de Sedenya.
- Dans la pièce suivante, il y a plusieurs statues représentant diverses divinités (dont Orlanth). Sedenya donne au PJ un court bâton rouge et lui demande de le placer dans la main de celui qui est le plus digne de le recevoir. Il faut le placer dans la main de l'empereur rouge. Alors le PJ pourra prendre le diadème à trois pointes et le placer sur la tête de son guide.
- Le PJ sera introduit dans une pièce hantée de bruits étranges et d'odeurs désagréables. Il ne distingue à travers son bandeau qu'une faible lueur rougeâtre. Une voie étrange et terrifiante s'adresse à lui pendant que des mains le touchent, le griffent, le caressent ... : « Les supplications sont inutiles, je vais te dévorer puisque tu incarnes ce que je hais, mon opposé. Qu'as tu à dire pour que je t'épargnes ? » Le PJ doit expliquer que si il est son opposé, le dévorer mènerait à sa propre destruction puisque selon le principe d'équilibre nulle chose n'existe sans son contraire. La voix reprendra alors « Ton esprit acéré m'a dompté, prend cet anneau qui me commandera ». L'anneau représentant une chauve-souris sera passé au doigt de Sedenya.
- Le PJ sera alors amené dans une pièce à l'atmosphère chargée d'encens où une statue de Rufelza la représente avec une main vide la paume en l'air et l'autre gantée. « Qu'y a t'il dans la main nue de la déesse ? » . Le rêve, ce que je voudrais bien voir dans son miroir... « Offre moi alors son gant ! » (attribut de la main vide)
- .
- Pour finir il sera conduit dans une vaste pièce où l'attendent les 6 (+1) examinateurs. Ils désigneront sept femmes d'âge varié adoptant des tenues vestimentaires différentes et des attitudes diverses. Elles représentent les sept lunes (Verithurusa de mi-partie qui enseigne l'innocence , Lesilla du dernier croissant qui représente la soumission, Gerra de la lune mourante qui incarne le sacrifice, Rashorana de la lune nouvelle qui guide vers l'illumination, Orogeria du premier croissant qui permet la reconstruction Natha de mi-venue qui représente l'équilibre et Zaytenara de la pleine lune qui nous dévoile l'universalité). Le doyen demandera « Qui est Rufelza ? ». Le candidat doit dire qu'elles le sont toutes. Sept jours, sept phases, sept Lunes. Chaque jour la plus influente des lunes est visible sauf à l'intérieur de la ligne brillante, où la maîtrise des mystères permet à celle la plus complète et puissante d'être toujours apparente. Si le candidat répond bien, on lui remettra une huile colorée pourpre pour tracer le troisième œil sur le front de Sedenya sa guide.
- Il pourra alors revêtir la robe des initiés des premiers mystères et saisir le cimenterre de cérémonie que lui tend un confrère. Grâce à ce dernier, il pourra briser la chaîne des aveugles le séparant des examinateurs. Pendant ce temps les examinateurs chantent la litanie sacrée « il y a un temps pour la lumière et un pour les ténèbres, un temps pour la guerre et un pour la paix, un temps pour le chaos et un pour la loi ... » (on dit que quand cette litanie sera dansée dans le monde entier, le créateur sera

guéri par la déesse). Le doyen l'invitera alors à prendre place sur sa chaise . Il lui dira la formule consacrée : « Es jam erisque in posterum frater nostrum, Rubrae Lunae famulus. Incumbes ut sanes mundum, gloria Imperii » ce qui signifie tu es désormais notre frère et un serviteur de la lune rouge. Tu oeuvreras à la guérison du monde pour la gloire de l'empire. Chaque membre du collège des six examinateurs signera le document qui permettra au nouvel initié de se rendre aux collèges de magie lunaire apprendre à manipuler les sorts de magie spirituelle. Le doyen lui remettra son premier moulin à prière.

Par la suite, le PJ pourra poser bien des questions sur les points les plus mystiques de la religion lunar. Le principe d'équilibre, le nom des lunes, les prophéties, les trois couleurs des rêves, le rapport au chaos , les voyages sur la lune, le fonctionnement des bateaux lunes ...