

# Défis Fantastiques

## LE JEU DE RÔLE

### Le Réveil d'Hanuman

Une aventure pour un groupe de 2 à 4 compagnons moyennement expérimentés



#### CREDITS

Rédaction  
Relecture et correction:  
Images:

Baron.Zéro  
Freya Haukursdottr  
Wizards of the Coast, Paizo

Les pieds délicats de Nameela foulait la vaste étendue désertique sans relief qui s'étendait devant elle. Elle n'avait aucun moyen d'échapper à son poursuivant, aucun endroit où se cacher à l'exception des ruines; et elle ne voulait pas y retourner. Elle ne pouvait pas.

Au lieu de cela, elle se mit à courir plus vite, sans se soucier de la douleur aiguë sous ses pieds nus. Soudain son élan la fit trébucher, son visage parfait se couvrit de la poussière du désert et sa bouche s'emplit de sable gris. La panique l'envahit alors qu'elle luttait pour se relever, mais il était trop tard. La chose était sur elle. Elle essaya de ne pas y penser, de ne pas sentir le musc de la bête comme elle approchait plus près, de ne pas lever la tête tandis qu'elle devinait l'ombre de la créature sur les rochers, de ne pas crier bien que son cœur battait la chamade dans sa poitrine. Mais il était trop tard et l'homme-singe leva son couteau pour porter le coup de grâce.

Le cri strident de la jeune fille résonna dans le col montagneux....

#### Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle. De quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes.

Ce scénario suppose que les Pjs sont actuellement dans les Plaines du bronze, près du désert des Crânes. Cette aventure débute alors que les Pjs combattent côte-à-côte avec un des clans guerriers qui hante les plaines contre une bande de rebelles Caarth venus du désert.

Au milieu de cette campagne guerrière, les guerriers des clans sont distraits par quelque horreur surnaturelle près de leurs terres et offre une trêve aux serpents afin de pouvoir enquêter sur la question. Les hommes-serpents refusent, pensant que les humains veulent leur tendre un piège. Après la bataille qui s'en suit, le groupe décide de camper, se reposer et panser leurs blessures à l'intérieur de ruines mystérieuses dans le désert avant de donner la chasse aux hommes-serpents dispersés et d'en finir une bonne fois pour toutes avec eux. Cependant, les ruines contiennent plus que de vieilles pierres, les deux parties se trouvent en lutte pour leur vie contre une menace mortelle...

#### Background :

Tous les événements suivants ont déjà eu lieu au début de l'aventure. Ils sont décrits ici pour donner au Mj une compréhension complète de la situation avant le début de ce scénario.

Il y a trois ans, un érudit nommé Ravu quitta sa ville natale, cherchant à capturer et à apprivoiser l'un des hommes-singes vivant dans les Collines des confins; une tâche tentée par de nombreux chercheurs avant lui mais qui s'était toujours soldée par des échecs.

Conscient des dangers de son entreprise, Ravu étudia un rituel secret conçu pour éveiller l'esprit des hommes-singes, au lieu de les subjuguier. Le rituel était destiné à rendre la cible assez sensible pour recevoir des ordres et les suivre ou, comme Ravu le disait lui-même, «le laisser croire à son libre arbitre». Sûr de son succès, le savant prit la direction des collines avec un cortège de guerriers et d'éclaireurs frontaliers, qui finirent par trouver une tribu particulièrement importante d'hommes-singes et les capturèrent.

Puis Ravu emmena un des hommes-singes sur les lieux d'un ancien site arcanique où il invoqua une terrible sorcellerie et des enchantements sous la lumière de la lune. Inutile de dire que quelque chose de terriblement mal tourné. Bien que personne ne sache exactement quoi. Lorsque le peu de survivants parmi les mercenaires fut retrouvé trois semaines plus tard, leur esprits avaient été marqués par les terribles événements dont ils avaient été témoins et ils étaient tous irrémédiablement fous. Leurs déclarations s'accordaient sur le fait que plus de la moitié de leurs frères avaient péri dans une flambée de puissance infernale, et que l'érudit Ravu et l'homme-singe avait disparu sans laisser de trace.

#### Humains Vs Caarth :

Au cours des derniers mois, de plus en plus d'avant-postes des clans humains le long de la frontière Est du désert du crâne ont été attaqués par une petite force d'hommes-serpents. Les ophidiens frappent partout où les clans semblent les plus faibles et beaucoup de petits détachements ont été victimes de ces attaques. D'après les rumeurs leur chef serait un certain Bahim Baal, jeune et téméraire prince serpent qui utilise le terrain montagneux pour protéger sa troupe de la puissance des humains. Cependant, la guerre de guérilla de Baal est vouée à l'échec contre les clans car ils sont commandés par le puissant Mahath Agha, un seigneur de guerre expérimenté et impitoyable, aussi appelé le faucon des steppes pour sa visée mortelle et son regard pénétrant. Mahath Agha est redouté parmi ses compatriotes et il y a annoncé qu'il allait éradiquer ces rebelles.



Cependant, les attaques des Caarth ne sont pas la pire des préoccupations des clans humains, une force mystérieuse, quelque chose d'anormal et d'invisible a attaqué et rasé les plus petites colonies isolées. Les frères et les pères ont été retrouvés abattus, leurs femmes et leurs sœurs disparues. La plupart des indices et des traces laissées par les assaillants suggèrent les raids des serpents mais quelque chose dans la sauvagerie et la minutie des opérations rend les humains de plus en plus mal à l'aise.

Jusqu'à présent, seuls trois de leurs camps ont été détruits de cette manière, mais le dernier était le plus important, un village de plus de cents nomades, dont près des deux tiers de guerriers capables qui ont été massacrés jusqu'au dernier homme. Plus important encore, ce dernier raid a laissé un goût amer

dans la bouche de Mahath agha car sa bien-aimée sœur, la belle Nameela, dont les yeux ont la même couleur pailletée d'or que les sables du désert a été enlevée sans laisser de trace. Ces nouvelles seraient assez troublantes en elles même si elles étaient survenues à un autre moment, mais maintenant, à peine une semaine d'une grande bataille contre les habitants reptiliens du désert des crânes elles ne sont rien moins que désastreuses. Si Mahath veut sauver sa sœur il doit prendre une décision très importante et le faire vite.

### L'armée des singes :

Inconnu à la fois de Mahath Agha et de ses ennemis Caarth, le site de la bataille à venir abrite une troisième puissance étrange dont la force grandit de plus en plus rapidement. Les ruines d'une ville déserte (connue à l'époque sous le nom de rudedepierre) datant d'avant la guerre des sorciers se tiennent encore debout au milieu du territoire Caarth à quelques miles au nord-ouest de la Ville du Cuivre, passé les Collines des confins.



Beaucoup plus petites et moins connues que les grands sites antiques comme Vatos ou les anciennes pyramides hantées, ces ruines ont servi de lieu de repos discret pour beaucoup de vagabonds du désert à travers les siècles mais désormais ils sont de nouveau habités. Un grand groupe d'homme-singes ont trouvé résidence dans les ruines. Aucune de ces bêtes n'avait été vue dans les terres d'Allansia depuis la chute d'Atlantis et il semble y avoir une force surnaturelle derrière tout ceci.

Ces hommes-singes sont, bien sûr les auteurs des récents raids sur les colonies humaines et leur chef n'est autre que le singe que Ravu a éveillé il y a trois ans. Les rituels du savant ont fait beaucoup plus qu'éveiller l'intelligence de la bête et lui ont même donné des capacités surnaturelles de réflexion. L'homme-singe a fui, en emmenant avec lui un Ravu terrifié pendant que le rituel magique de sa renaissance ravageait les esprits et les corps des gardes du corps du malheureux érudit.

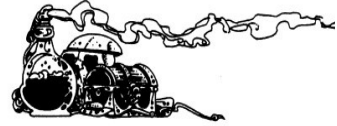
Au cours des deux dernières années, la créature a maintenu Ravu prisonnier, le torturant et le forçant à lui enseigner les secrets de la magie. Maintenant, l'homme-singe est un puissant sorcier et a développé une soif de conquête. En utilisant ses talents surnaturels et ses nouvelles capacités de leadership, l'homme-singe a rassemblé assez de ses semblables moins intelligents pour former un petit groupe de guerre qu'il a formé à utiliser des armes et à suivre ses ordres. Sous le commandement de leur chef impie, les hommes-singes ont tué des dizaines d'humains, kidnappant leurs femmes et leurs enfants pour se construire une nouvelle tribu, contaminée avec le sang de leur race dégénérée.

En outre, le charismatique homme-singe a appris de Ravu tous les éléments pertinents au sujet de la civilisation humaine en général et du peuple des Plaines de bronze notamment. La prochaine étape dans le plan du roi singe va bientôt commencer: il envisage de contacter les tribus barbares vivant dans les jungles de la nuit hurlante se présentant comme un avatar de leur dieu singe Hanuman puis de s'en servir comme d'une force armée pour lancer la conquête du monde libre.

Cette aventure considère par défaut que les personnages joueurs ont été embauchés au service de Mahath Agha comme mercenaires. S'ils n'ont aucune raison particulière de suivre les clans, l'argent est toujours un bon motif. Si les Pjs n'ont absolument aucune raison de se trouver dans un régiment mercenaire, utilisez l'une des alternatives suivantes:

- Les personnages joueurs voyagent à travers les Plaines de bronze pour une raison quelconque et tombent sur le campement militaire de Mahath Agha par accident. Les gardes d'élite du chef de guerre les mènent devant lui, qui leur donne le choix d'entrer à son service comme mercenaires ou de mourir pour suspicion d'allégeance avec les rebelles Caarth.
- Les personnages joueurs sont engagés non par Mahath Agha mais par le dirigeant de Crocheroc, ou par une nation un peu plus au nord qui a entendu parler de problèmes à la frontière des Collines des confins. Leur but est d'agir comme éclaireurs et espions. Les Pjs rejoignent l'armée des clans pour enquêter sur ses activités dans la région.
- Les personnages joueurs ont été envoyés par un employeur pour enquêter sur les activités de Bahim Baal. Pendant leur enquête, ils tombent sur le campement de Mahath Agha et que ce soit par intimidation ou convenance mutuelle, acceptent de se joindre à ses troupes contre leur cible commune.

Une fois que le décor est planté et les personnages joueurs en place, l'action commence ...



### Scène 1 : L'aigle des plaines du bronze

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

Depuis plusieurs jours, vous voyagez au travers des rudes steppes à la frontière de la région connue sous le nom de Plaines de bronze et celle du désert des crânes. Personne n'a jamais dit que servir d'éclaireurs pour les clans allait être une belle balade et vous ne vous faites plus d'illusions quant à votre traque des rebelles Caarth qui savent se cacher rapidement, si près qu'ils sont de leur propre territoire.

Vous cheminez donc avec lassitude dans ces terres stériles où aucune ombre ne vient amoindrir la chaleur du soleil, où rien ne vit ni ne pousse et où aucun d'entre vous n'est le bienvenu.

Puis vous vous rappelez que c'est précisément la raison pour laquelle vous êtes ici. Telle est la tâche qui vous a amené dans les plaines pour trois pièces d'argent par semaine, plus les repas - aider les clans à trouver les Caarth et éradiquer leur rébellion. Non en effet, personne n'a dit que cela allait être une belle balade.

Vos cogitations sont soudainement interrompues par les bruits soudains des cornes de guerre et les cris des officiers mercenaires.

-Les Caarth! Les Caarth!

-A l'assaut! A l'assaut!

- En position, chiens !! Il est temps pour vous de gagner vos repas quotidiens!

-Ils sont là! En avant!! Pour Mahath Agha !!

-Allez, en avant !! Plus vite maudits !! Plus vite!!

-Au rapport, fils de chameaux!

-Charger ou Telak vous frappera, chaaaaargez !!!

Pendant que vous vous débrouillez pour obéir à au moins quelques-uns des ordres qui fusent, vous voyez le chef de guerre en personne, Mahath Agha, charger farouchement les hommes-serpents avec sa garde personnelle.

Face à cette vision vous ne savez pas ce qui vous intimide le plus chez cet homme, son courage ou son arrogance. Vous n'avez pas le temps de décider, cependant, car comme tout le monde vous vous élancez à la suite d'Agha, à la bataille contre les Caarth.

Ainsi sont les personnages sont envoyés dès le début de l'aventure dans la fureur des combats, bien sur le Mj est libre de développer toute la partie précédant cette première attaque des Caarth. Les hommes-serpents repérés par les humains ne sont rien d'autre qu'un groupe d'éclaireurs et ils tentent de fuir au lieu de rester à découvert car ils savent qu'ils n'ont aucune chance.

Laissez les personnages joueurs entrer dans le combat s'ils le souhaitent; en dépit de leur fuite les pillards Caarth se battent s'ils y sont forcés. Gérer la rencontre comme une bataille descriptive qui se termine avec la fuite de la majorité des serpents. Si les joueurs réussissent à engager certains des rebelles au corps à corps, utilisez les statistiques ci dessous.

#### **Pillards Caarth :**

**HAB : 8    Endurance : 10    Arme : épée    Armure : moyenne**

Note au Mj : vous remarquerez que ces adversaires sont un peu moins puissant que ceux décrit dans le livre de base des règles. En effet il s'agit d'éclaireurs qui passent souvent du temps seuls et isolés, ils sont donc un peu moins en forme que le reste de la troupe.



#### **Prisonniers :**

Si les personnages ont réussi à capturer au moins un ou deux adversaires vivants, ceux-ci sont pris en charge par Mahath Agha pour interrogatoire. Sinon nous supposons que Mahath Agha en a attrapé un lui même et est actuellement en train de l'interroger. Si les personnages désirent assister à l'interrogatoire, vous pouvez utiliser les extraits du texte suivant pour émailler l'interrogatoire. Pour les besoins du scénario, nous considérerons qu'un chaman à lancer un sort de BLA pour la durée de l'interrogatoire, en effet tout le monde ne parle pas le langage à base de sifflements des caarth.

-Les Caarth n'ont pas peur des despotes humains. Quoi qu'il puisse nous arriver, ce sera la volonté de Sith sur laquelle vous n'avez pas de pouvoir.

-Notre Tribu n'est pas nombreuse, mais ceci est notre foyer et nous le savons mieux que vous. Vous ne quitterez pas notre royaume vivant.

-Nous vous dirons la cachette de notre chef, car il veut vous parler. Ne pensez pas que nous le faisons par peur ou à cause de la douleur.

-Il y a des forces plus fortes que vous menaçant le peuple Caarth maintenant. Nous ne vous craignons pas.

-Quelle est la puissance du roi moïsi des clans par rapport à la puissance des mauvais esprits?

-Les caarth de notre clan sont assiégés par des démons mystérieux du désert ... nous sommes perdus de toute façon. Comme vous le serez si vous restez sur nos terres...

-Toi chef de clan stupide. Les hommes qui se pensent eux-mêmes immortels sont toujours les premiers à mourir.

Le seigneur de guerre ne souffrira pas d'un tel échange très longtemps, une fois qu'il a obtenu la voie menant à Bahim Baal, Agha perd patience et ordonne que les prisonniers impertinents soient exécutés.

Il est possible que les personnages veuillent prendre une part active à l'interrogatoire ou même empêcher l'exécution des prisonniers. Cependant, le droit militaire primitif des clans barbares ne leur donne pas le droit de s'y opposer. Pour les empêcher de finir écarteler en même temps que les caarth, vous pouvez subtilement rappeler aux joueurs leur faible rang et le peu de pouvoir sur les décisions du chef de guerre en tant que mercenaire.

S'ils insistent demander un test de Corrompre et Escroquer est nécessaire (ajouter ou diminuer la difficulté en fonction du roleplay et des modificateurs de la page 61 du livre de règles.

Le succès signifie qu'ils convainquent le chef de clan de les laisser interroger ou même libérer les prisonniers. S'ils ne sont pas convaincant, ils seraient bien avisés d'arrêter là leurs requêtes et de se retirer tranquillement car le mécontentement de Mahath Agha pourrait se traduire par une punition pour les personnages allant de l'arrestation pour quelques jours à la peine de mort. On ne badine pas avec les ordres de l'aigle des steppes.

#### **Le seigneur des clans :**

Après que les prisonniers aient été exécutés les personnages sont appelés à la cour d'Agha, indépendamment du fait qu'ils étaient présents à l'interrogatoire ou non. Ils ne disposent d'aucun choix en la matière ; ils doivent s'y rendre ou risquer la colère d'Agha (voir le paragraphe ci-dessus). Les personnages joueurs sont introduits dans la tente de Mahath Agha qui leur fait signe de s'asseoir devant lui tandis que ses esclaves (de belles jeunes femmes évidemment) apportent et servent le dîner. Utilisez tout ou partie des extraits suivants dans le cadre du dialogue avec Mahath:

-Je vous ai fait appeler car j'ai eu vent de vos exploits dans la bataille d'aujourd'hui et que j'ai besoin de gens compétents pour une mission.

-Les canailles du désert ont révélé l'emplacement de leur cachette secrète. Elle ne se trouve pas à plus d'une journée d'ici. Nous allons y aller et anéantir les rebelles. Cependant, nous avons besoin qu'un groupe avance pour explorer la région et nous avertir de tout danger.

-Je vous ai choisis pour cette mission. Vous nous précéderez et vous assurerez que la route vers le repaire de rebelles caarth est sans danger.

-Voilà ... Ceci est une carte que mes éclaireurs ont tracé grâce aux informations données par ces serpents des sables. Utilisez-la pour vous guider. Nous allons vous suivre de près, en utilisant une autre copie de la carte.

-Je ne vous envoie pas sur une mission suicide, compris? Si vous rencontrez le danger, je veux que vous fassiez demi tour immédiatement pour me le signaler. Nous ne serons qu'à quelques heures de marche derrière vous.

-Rappelez vous bien que si vous trouvez les caarth vous devez revenir ici et me faire un rapport. Ne les engager au combat sous aucun prétexte.

-Vous n'avez pas besoin de connaître d'autres détails. Vous avez vos ordres; vous pouvez vous retirer. C'est tout.

-L'Aigle des steppes ne discutera pas de sa stratégie avec vous. Obéissez-moi maintenant! Aller!

En outre, si les personnages n'ont pas été témoin de l'interrogatoire, Agha leur en donne une version abrégée. Il ne donne aucune information superflus et n'accepte aucun conseil à moins qu'il ne soit vraiment étonnamment convaincant et utile (il ne le consent de toute façon qu'à contrecœur).

Le chef de guerre n'a pas l'habitude que ses ordres soient contestés et il attend que les personnages suivent ses ordres immédiatement et commencent leur voyage vers le repaire des caarth.

Vous trouverez ci dessous une série de péripétie que vous pouvez utiliser pendant le voyage des personnages dans le désert des crânes.

Vous progressez désormais depuis plusieurs heures dans le désert des crânes, les collines des confins sont à peine visibles à l'est de votre position et se confondent dans les vagues de chaleur qui montent du sol recuit. Dans la lumière éblouissante du désert torride, vous apercevez soudain une silhouette qui vient à votre rencontre. Alors qu'elle s'approche vous constatez qu'il s'agit d'un être chevauchant un chameau. Sa peau à la couleur de l'acajou, il porte une djellaba mauve et ses yeux semblent étrangement brillants.



En les apercevant, le cavalier du désert s'arrête et tire son cimeterre. Si le groupe ne se montre pas agressif, le cavalier leur apprend qu'il se nomme Akhoris et qu'il cherche à rejoindre une caravane de marchands qui vogue sur la mer de sable vers le nord. Il a en effet l'intention de participer cette année à l'épreuve des champions dans la ville de Fang.

#### Un peu de repos :

Il n'est pas encore midi et votre soif ne fait que s'amplifier. Vous serrez les dents et vous marchez d'un pas chancelant dans la direction du soleil de midi, la chaleur implacable du soleil vous accable et le paysage désolé semble n'offrir aucun coin d'ombre, jusqu'à ce que vous aperceviez au loin ce qui semble être une statue gigantesque.



Ce site d'aventure peut permettre aux personnages de se reposer et de prendre un repas. Un Mj retors n'hésitera pas, une fois le repas terminé, à faire surgir un lézard des sables géant (valeur du crocodile).



#### Scène 2 : Les ruines de Rudepierre

Le voyage jusqu'à la base caarth prendra environ une douzaine d'heures, le groupe atteindra alors l'endroit indiqué sur la carte d'Agha.

Il est évident que la carte ne conduit pas à l'ancre de Bahim Baal mais aux ruines des hommes-singes; le chef de guerre a trouvé et suivi les traces des créatures qui ont kidnappé sa sœur et il a décidé que la solution à son problème était de transformer ses deux ennemis en un seul.

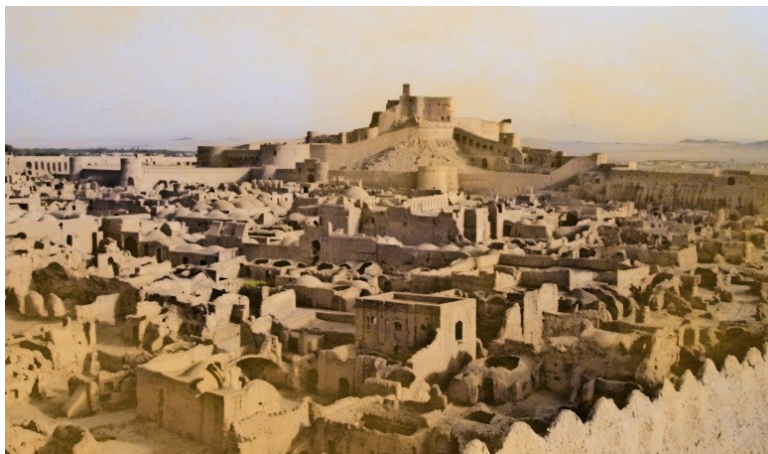
A cet effet, il a donné des instructions à tous ses éclaireurs : trouver les ruines des singes et laisser suffisamment d'indices pour que les caarth les suivent. Cela semble avoir eu les résultats exactement souhaités car dès que Mahath agha entame la bataille, Bahim entre dans les ruines pour éliminer le chef de clan.

Lorsque le groupe arrive en vue des ruines lisez ce qui suit :

Cela fait désormais de nombreuses heures que vous êtes séparés de la colonne principale des guerriers des clans, mais vous apercevez enfin les falaises les contreforts rocheux des Aiguilles rocheuses - le point de repère de la fin de votre voyage.

Comme vous approchez plus près de l'endroit indiqué sur votre carte, vous apercevez le contour de bâtiments en pierre apparemment en ruine dans le lointain, presque caché à la base de la paroi de la falaise. Ces pierres doivent marquer le site du camp caarth, comme indiqué par la carte que Mahath Agha vous a donné. Vous espérez que le chef de guerre et ses hommes ne seront pas trop longs à vous rattraper car il y a quelque chose dans ce domaine qui vous donne des frissons... tout à coup, vous entendez le cri strident d'une femme.

Un hurlement de terreur. Malgré que les parois rocheuses escarpées magnifient sa force et son écho tout autour de vous, il n'y a aucun doute à ce sujet - le cri est venu des ruines.



A environ 100 mètres des joueurs, Nameela, la sœur de Mahath Agha, est pourchassée par un grand homme singe après s'être échappée des ruines où elle et d'autres humains sont détenus en captivité. Si les Pjs courent vers le cri ils peuvent avoir le temps d'intervenir. Lisez le texte qui suit :

Comme vous courez vers les ruines, vous découvrez à la fois une vision d'horreur et une stupéfiante beauté comme seule les dieux sont capables d'en peindre. Une femme se trouve allongée au sol sur le sable du désert. Elle tente désespérément de se lever son visage angélique marqué par un masque de pure panique. La caractéristique la plus frappante de cette fille est ses yeux d'or qui scintillent comme le soleil sur les sables.

Quelques pas derrière cette beauté du désert, un humanoïde simiesque - car la chose qui se tient devant vos yeux n'est pas un homme, même si elle marche sur deux jambes - se précipite frénétiquement vers elle, une lame courbe serrée dans sa main velue et un bouclier de bois dans l'autre.



Si les personnages intercèdent en faveur de la jeune fille, l'homme singe ne résiste pas longtemps et cherche rapidement à se réfugier dans les ruines comme son maître le lui a appris lorsqu'il n'est pas sur de gagner.

Dès que la menace de l'homme-singe est réglée, les personnages joueurs peuvent tourner leur attention vers la fille, qui s'est évanouie dans la panique.

Dès qu'ils approchent elle se réveille en sursaut et commence à babiller des propos incohérents sur les ruines et son peuple. Après quelques instants elle se calme mais le désespoir peut encore être vu dans ses beaux yeux dorés.

Utiliser les extraits de conversation suivant lors des dialogues avec Nameela :

-Ce... cette chose ...? Qui êtes-vous?

-Je me nomme Nameela. S'il vous plaît ... Je ne veux pas savoir qui vous êtes, mais s'il vous plaît aidez-moi ... mon peuple est encore pris au piège par ces choses ...

-Ces Ruines maudites ne sont pas le paradis de ma tribu. Je ne sais pas pourquoi vous pensiez qu'ils pourraient être!

-Vous devez suivre ce ... la piste de ce monstre ... vous devez sauver mon peuple!

-Ils ne sont pas humains ... Moi, je ne sais pas ce qu'ils sont! Ce sont des bêtes! Des esprits malfaisants venus nous tourmenter!

-Je ne sais pas combien ils sont ... ils sont comme une sorte de tribu ... une tribu crasseuse, bestiale ... des choses...! Oh...!

Ils ont un maître ... Celui qui est plus intelligent et plus sage que les autres, mais aussi beaucoup plus maléfique et cruel ... il ... Je ne veux pas parler de lui, je ne sais pas ...

-Le Chef de ces bêtes, il ... il me voulait comme sa compagne et il l'a fait ... Ce qu'il m'a fait... Pangara me prenne! Qu'est-ce que ce monstre a fait de moi!

Il est maintenant temps pour les personnages de faire un choix. Si les joueurs sont un minimum fidèles à Agha ou ont simplement peur d'aller dans les ruines seuls, ils peuvent choisir d'attendre les guerriers des clans tout en gardant la jeune fille à l'extérieur des ruines. Cependant, Nameela plaide pour aller à l'intérieur et sauver son peuple avant que les «singes arrivent». Si les Pjs décident d'attendre jusqu'à l'arrivée de leur employeur, passez directement à la Scène III: Le Roi Hanuman.

### Le temple de l'homme-singe :

Si les joueurs décident d'entrer dans les ruines lisez ce qui suit :

Vous entrez lentement dans les ruines de pierre et soudain un sentiment d'anxiété grandit en vous. Il n'y a pas de tentes, pas de mouvement, aucune bannière - ce n'est pas un camp comme ceux auxquels vous avez été habitués depuis quelques semaines parmi les guerriers des clans des steppes. Il règne un silence absolu, bien qu'il y ait sans doute une présence ici, quelque chose qui vous regarde et et vous sonde. Après quelques instants vous vous rendez compte de ce qui vous trouble : les bâtiments en ruine de la ville sont pleins de représentations brut d'une sorte de grand singe à quatre bras. Des bas-reliefs, de petites statuettes, de grandes idoles de pierre blanche. Ces représentations regardent votre intrusion avec la désapprobation d'une divinité sculptée.

Ces ruines doivent avoir appartenu à quelque culture ancienne car il reste des traces d'occupation humaine, cependant, votre préoccupation n'est pas de savoir qui a vécu ici dans le passé, mais qui en est l'occupant actuel.

Les personnages arrivent dans les ruines au moment où la plupart des hommes-singes, y compris leur maître sont actuellement dans le désert à la recherche de captifs parmi les tribus des sables. Alors que les Pjs explorent les ruines, vous voudrez peut-être le faire rencontrer un ou deux singes errants, juste pour leur faire prendre conscience qu'il ne s'agit pas d'une simple promenade dans une ville fantôme.

### Homme-singe :

**HAB : 7 Endurance : 10 Arme : épée Armure : bouclier**

### Les captives :

Après quelques minutes d'exploration, les personnages finissent par tomber sur un grand bâtiment blanc près de la zone sud-est des ruines.

Vous arrivez devant un grand bâtiment en pierre blanche en meilleur état que les autres. Le visage du monstrueux dieu singe ricane des quatre coins du toit. Les fenêtres ont été fermées avec des pierres, mais vous auriez pu vous juré voir de faibles traces de mouvement à l'intérieur. Soudain, des cris vous parviennent comme un murmure...

Les personnages viennent de trouver le bâtiment abritant la plupart des prisonniers des singes. Ce sont pour la plupart des femmes et des enfants, mais il y a aussi quelques jeunes hommes parmi eux (tous les hommes-singes ne sont pas des hommes après tout). Dès que les personnages passent par l'une des fenêtres, l'un des prisonniers les appelle demandant leur aide.

Dès que les aventuriers sont prêts à aider les captifs ces derniers leurs disent que la porte se trouve de l'autre côté du bâtiment mais que deux hommes-singes armés montent la garde. En outre, les captifs laissent entendre que le maître des hommes-singes possède un artefact d'une grande puissance au centre des ruines.

Si les personnages libèrent les captifs avec succès ces derniers fuient rapidement les ruines, se cachant parmi les roches et les crevasses des falaises voisines jusqu'à ce que les guerriers des clans arrivent.

### Ravu l'érudit :

Si les joueurs décident d'aller plus loin dans les ruines, il ne leur faut pas longtemps pour trouver le bâtiment central de la ville, un petit temple délabré, dont l'entrée est bloquée par une grosse dalle blanche avec d'étranges sculptures monstrueuses. Cette dalle possède 30 points d'endurance, la frapper avec autre chose qu'un marteau ou une pioche provoque à terme la destruction de l'arme. De même déplacer cette dalle nécessite de cumuler la force d'au moins trois personnages. Une fois que les personnages sont à l'intérieur du temple, il trouve son occupant :

A l'intérieur du petit bâtiment vaguement éclairé par la faible lumière provenant de l'extérieur, vous apercevez un être humain enchaîné au sol en pierre comme s'il était dans une cellule. Ce vieil homme vous regarde, il semble avoir passé de nombreuses années ici, torturé aussi bien de corps que d'esprit, ses membres tremblants tandis qu'il déplace faiblement son corps meurtri vers vous. Bien que sa voix soit faible et enrouée il semble répéter un unique mot ... son nom? Ravu ... Ravu ...

Cet homme est Ravu, le mage qui a convoqué le rituel qui a créé le roi homme-singe. Ravu a réussi à rendre l'intelligence à l'un des hommes-singes, mais, quelque part le long du processus les rôles se sont inversés et le mage est devenu l'esclave. Ont alors commencé trois longues années de torture et d'humiliation durant lesquelles Ravu était esclave de la bête qu'il avait prévu d'asservir. C'est Ravu qui a enseigné la sorcellerie à la bête et c'est la raison pour laquelle il a été maintenu en vie ces trois ans. Son utilité, toutefois, approche de sa fin et il sera bientôt tué et mangé rituellement par le roi des singes à moins que les joueurs le sauvent.

Si les Pjs interrogent Ravu, il leur raconte les événements décrits dans la section : L'Éveil

Libérer Ravu ne devrait pas être trop difficile. Ouvrir ses chaînes nécessite un test d'HAB + compétence de Serrures; les briser un test d'HAB + compétence Force.



### Scène 3 : La venue du Roi-singe

Quelques heures après que les Pjs soient arrivés dans les ruines, Bahim Baal, le leader Caarth apparaît à la périphérie de la ville et exige que les humains lui soient livrés. Vous pouvez faire arriver Bahim Baal plus tôt si les joueurs sont bloqués ou qu'ils donnent l'impression de vouloir se reposer dans les ruines.

Tout à coup, le galop tonitrueux d'une trentaine de lézards géants attire votre attention. Comme vous cherchez la source de ce bruit, vous voyez un groupe d'hommes-serpents approcher des ruines. Leur chef de file est un grand Caarth au corps de serpent. Comme il approche des ruines, ce mage Caarth parle d'une voix sifflante mais autoritaire qui remplit le désert grâce à l'écho des montagnes. Qui que soient les habitants de cette ville, donnez nous vos prisonniers humains en offrande ou subissez la colère de Bahim Baal !

Il est clair que les aventuriers sont en position de faiblesse contre plus d'une trentaine de combattants, même si les ruines de la ville pourraient leur donner une certaine couverture et leur permettre de gagner du temps jusqu'à ce que Mahath Agha arrive avec ses hommes. Si les Pjs se rendent, la décision de Bahim Baal à leur sujet dépend de la façon dont ils ont agi lors de la bataille d'introduction contre ses éclaireurs.

Les personnages joueurs peuvent également décider de parlementer avec le chef hommes-serpents. Cela nécessite de la CHance et des tests d'HAB, les compétences suivantes peuvent être utiles : Duperie, étiquette, marchandage. Si un joueur parle la langue des hommes-serpents n'hésitez pas à lui donner un bonus de +1 lors des négociations.



Si les personnages parviennent à parler paisiblement avec Bahim Baal, il leur explique sa décision de mener une guerre totale contre les envahisseurs humains. Rien ne le fera changer d'avis, le désert appartient depuis toujours à sa race.

### Les soldats et les singes

Environ une demi-heure après l'arrivée de Bahim Baal, quel que soit ce qui est arrivé entre lui et les Pjs l'armée de Mahath Agha entre en scène attaquant les Caarth immédiatement et sans pitié. Ainsi commence une bataille entre les humains et les hommes-serpents. Les Pjs sont libres de choisir leur côté (gageons que ce sera celui des humains !) ou même profiter de la situation pour fuir la ville inaperçue. Après dix rounds de combat, lisez ce qui suit :

Soudain, un hurlement sanguinaire coupe la nuit en deux. Les deux camps arrêtent aussitôt leur œuvre de mort, levant le regard vers le sommet d'une des falaises escarpées. Là-haut, sur les rochers, il y a une bande de bêtes, qui bien que vêtus et armés comme des humains sont clairement des abominations, une race dégénérée. Ils rugissent furieusement et sautent en bas de la montagne vers la bataille en dessous, leurs faces bestiales pleines d'une haine instinctive et primitive au delà de toute compréhension consciente.

Ce sont les hommes-singes des montagnes de l'est, réunis en une force militaire pour la première fois depuis qu'Atlantis a coulé. En quelques instants, la bataille se transforme complètement: les soldats humains et les caarth survivants joignant instinctivement leurs forces contre les aberrations monstrueuses qui ne font clairement aucune différence entre les espèces.

Cependant, même l'alliance improbable pourrait bien flancher contre la haine pure et la férocité des singes. Et pour empirer les choses, une tempête de poussière contre nature se lève et un vent sombre commence à souffler parmi les guerriers ...

le Maître diabolique des ruines est arrivé...

Averti par les sentinelles de l'arrivée des humains et des serpents dans les ruines, le maître des singes et sa milice rentrent rapidement de leur raids contre les tribus du désert. Les hommes-singes sont en infériorité numérique, mais leur supériorité physique et la sorcellerie de leur maître pourrait encore leur permettre de remporter la bataille.

Le Maître des singes qui se fait appeler Hanuman en particulier est un adversaire très coriace, il se déplace porté sur un palanquin par quatre puissants singes et est libre d'utiliser ses pouvoirs magiques. Si les Pjs tentent

d'approcher la créature, ils devront éliminer les porteurs avant d'avoir la moindre chance de s'en prendre à lui.

### Terminer la bataille :

À moins que les Pjs ne changent le cours des événements, la bataille va se terminer comme suit:

- Les serpents quittent la bataille quelques tours après l'assaut des grands singes, plus préoccupés par leur sauvegarde que toute autre chose. Une fois en sécurité ils quittent la scène, permettant à leurs ennemis se s'entre-tuer les uns les autres comme ils l'entendent.
- Les humains finissent par perdre la bataille, mais se rendent compte de la situation avec suffisamment d'anticipation pour fuir et se disperser aux quatre vents. Les hommes-singes permettent à la plupart d'entre eux de s'échapper. Mahath Agha meurt horriblement aux mains du roi-singe.
- Les singes parviennent à mettre en déroute les humains et à garder le contrôle des ruines, bien qu'ils aient eux même subis de fortes pertes et que la totalité de leurs prisonniers se soient échappés.

### Tuer le Roi-singe :

À moins que les joueurs interviennent, le roi-singe survit à la bataille et reprend une fois de plus ses plans de conquête. Toutefois, le tuer n'est pas une tâche facile, même pour des personnages puissants. Cette partie donne quelques options pour vaincre le monstre un peu plus facilement.

La manière la plus simple reste encore d'organiser une attaque en masse en regroupant des troupes ainsi que Mahath Agha. Il y aura inévitablement des pertes mais les soldats peuvent s'occuper des porteurs du palanquin pendant que les personnages trucident le roi-singe.

Si les personnages ont secourus Ravu, il révèle aux personnages que c'est son âme qui donne son pouvoir au monstre et conjure les Pjs de le tuer. Ce qu'il dit est malheureusement pour lui la vérité. La mort du mage supprime définitivement les pouvoirs magiques de la bête.

Si les joueurs tuent Ravu, il les remercie une bénédiction sur les lèvres et sa mort provoque une réaction immédiate chez le roi-singe, la créature perd son intelligence et sa capacité à lancer des sorts.

Nameela a clairement indiqué que le chef des hommes-singes voulait d'elle sa compagne; un joueur habile pourrait vouloir tenter d'appâter le roi-singe avec la jeune fille, en l'utilisant pour aiguillonner le monstre dans un piège.

### Épilogue

Ce scénario peut connaître différente fin selon les actions des Pjs. Si les Pjs sauvent avec succès les prisonniers, accordez un bonus de 5 XP à chacun d'eux. Les ruines contiennent l'équivalent de 1000 pièces d'argent en bijoux et pièces de monnaie volés par les singes lors de leurs raids. Les personnages n'auront le temps de les récupérer que s'ils éliminent le roi-singe.

Si les personnages battent Bahim Baal sa défaite leur rapporte 10 XP supplémentaires. Cependant, ils sont désormais traités comme des ennemis à abattre par les caarth.

Si les personnages sauvent Mahath Agha de la mort, ils gagnent l'honneur de faire partie de sa garde personnelle. Offrez leur 10 XP supplémentaires.

Si les personnages joueurs tuent le maître des singes ou son mentor Ravu, les survivants homme-singes se dispersent et se retirent dans les montagnes. Donnez un point de CHance permanent pour cette grande victoire.

### Appendice :

**Mahath Agha :**

**Soldat humain :**

**Bahim Baal**

**Caarth :**

**Homme-singe :**

**Le Roi singe :**