

DERNIER QUARTIER : Le réveil Veldang

Nos Sept Oncles fuyant l'Empire vont demander asile auprès d'une puissante nation fonritienne : Afadjan. Ils découvriront vite que les règles sociales de cette nation, dominées par l'esclavage et le culte des Héros Tyrans (influencé par Ompalam, divinité chaotique de l'esclavage) ne valent guère mieux que celles de l'Empire Lunar. Le peuple Veldang, un ancien peuple à peau bleue qui vénérât Artmal, fils de la Lune Bleue, est asservit et méprisé. Les libérer sans effusion de sang permettrait de faire reconnaître Opaline comme la Lune de paix libératrice des orpimés. Au cours de cette sous-campagne, les PJs vont petit à petit amasser des éléments permettant d'oser espérer réaliser ce projet : Sur Kumanku (voir sous campagne « Les chroniques de Kumanku », ils obtiendront une plante qui contre les effets de la drogue (Palam) distribuée aux esclaves bleus. Ils découvriront que Artmal, l'ancien dieu des Veldang n'est pas mort suite à la guerre des bleus, et à l'invasion des hordes de Garangordos le cruel, mais qu'il se cache sur la Lune Bleue. Ils entreprendront une quête pour ramener la divinité et restaurer l'espoir chez les Veldangs. En se faisant reconnaître du Jann comme des héros, notamment en déjouant des complots terroristes et chaotiques, ils auront son oreille et pourront négocier. L'idée est de lui faire comprendre qu'à l'approche de la guerre des héros, il vaut mieux avoir un peuple à ses côtés prêt à combattre pour sa liberté l'Empire Lunar que des esclaves soumis et drogués...

Le supplément Enclosure n°2 de Mai 1998 est utile pour la description de Fonrit.

Chapitre 1 : Echoués sur Poralku

Les PJs arrivent en sous marin, les avaries sont venues à bout du submersible, et ils s'échouent sur une île mystérieuse. Poralku fait partie de l'archipel Kumanku. Ce scénario est une introduction à une sous campagne qui verra les Pjs, si tout ce passe bien, rétablir l'harmonie des cultes de la terre de l'archipel.

Géographie :

Poralku est une île volcanique. Le volcan, éteint est le siège d'un lac. Ses pentes donnent sur un plateau marécageux, puis sur des côtes de forêt tropicale et de sable fin et cocotiers. Il fait très chaud, le port d'une armure est un calvaire (soustraire 3% à tous les jets par .point d'armure). Les abords du plateau sont hantés et les hommes y ont déposé des masques effrayants pour dissuader les fantômes de venir hanter leurs villages.

Les Slorifings du plateau :

Les premiers habitants de l'île sont des gobelins Orveltor, mâles répartis en 5 clans, en quête pour leur reproduction des Olarians, femelles vivant en un clan unique autour de Shivanna, leur dryade de la mangrove protectrice. Ces gobelins vivent sur le plateau et autour d'un volcan. Les slorifings se battent pour les Olarians et seul le lac volcanique est un terrain neutre pour les pourparlers. Un clan, celui du Premier bourgeon, a récemment reçu l'aide d'un esprit de Maran Gor qui a envoyé un esprit puissant : Marlok. Il prend l'apparence d'un oréade sombre de la mangrove. Alors que les autres clans ne vénèrent que Slor, le père des gobelins, les premiers bourgeons prêtent un culte à Gata, l'antique déesse primitive de la terre sanglante. C'est pour obtenir le pas sur les autres clans et l'accès aux femelles que leur chaman actuel Kalidos a conduit un terrible rituel, il y a 30 ans, qui a fait trembler la terre, a réveillé le volcan et permis à Marlok de germer. Ce dernier a poussé, accompagné d'un

béhémoth, et a enseigné aux chamans 2 sorts : trembleterre et fissure et un rituel : haine des étranger. ce dernier est une malédiction à jeter sur une victime endormie. Au réveil, celle-ci haïra les étrangers et sera aussi belliqueuse que possible. Marlok exige que sa malédiction soit lancée sur les humains des côtes avant d'enseigner ses sortilèges à un nouveau chaman. Grâce à ceux-ci, le clan des premiers bourgeons a évincé les autres, au grand damne des Olarians et de leur pacifique dryade.

Les humains primitifs des côtes :

Répartis en 5 clans (Femmes Fleur, Nagent Loin, Filet, Crabes et Mangeurs de Viande), ils ont colonisé les côtes il y a quelques centaines d'années. Ce sont des cueilleurs, chasseurs et pêcheurs, naviguant sur de petites pirogues catamarans, et adeptes du ramassage de coquillages de coraux et de perles par la plongée en apnée. Leurs chamans vénèrent différents esprits : Poral qui donne le sort harmonie de l'île, Père Crabe qui donne le sort grande pince (une version plus impressionnante de celui de Bagog), Trouve-du-Gibier dieu chasseur local et Weildith le pêcheur qui donne le sort respirer sous l'eau. Seuls les Femmes Fleurs vénèrent leurs ancêtres et notamment le héros Jéiureilan. Celui-ci a osé s'aventurer sur le plateau et a accompli deux quêtes héroïques qui ont fondé les rites de mariage et d'accession au statut de chef tribal des clans. Avant la venue de Jéiureilan, les humains avaient tellement peur du plateau et de ses habitants « invisibles » qu'ils leur donnaient leur cadavres . De fait, privés des rites mortuaires adéquats, beaucoup d'esprits errent sous forme de fantômes. Les abords du plateau sont hantés ! Jéiureilan trouvait cela mauvais, et il a osé grimper sur le plateau. Mais il est tombé malade de la fièvre des marais, et tombé inconscient, il serait mort si les Olarians n'étaient venus à son aide. Les gobelins femelles l'ont soigné puis réveillé par un chant d'abondance. Il n'en a vu aucune car à son réveil elles se sont évanouies. Il a trouvé à côté de son cœur, une magnifique fleur blanche. Redescendu au village, il a offert la fleur à son aimée qui l'a épousé. Lors de sa seconde quête, il est retourné sur le plateau pour montrer sa valeur et devenir chef. Cette fois, il repousse les fantômes, affronte des singes, rentre dans le volcan et plonge dans le lac, pourfend un serpent dragon et ressort avec une poignée de pierres précieuses volcaniques. Il revient alors à l'endroit où il était tombé malade et s'endort après avoir fait une prière (chant) aux habitants du marais en leur laissant une corbeille de coquillages, des objets d'artisanat et les pierres. A son réveil, il trouve une fleur bleue donnée par les Olarians. De retour au village, il en tire une teinture et son habit bleu le fait reconnaître par tous comme chef. La teinture cependant perd de son intensité avec le temps, ce qui fait que tous les 4 ans au moins, un autre jeune peut entreprendre la quête et défier à son retour le chef actuel en arborant un habit d'un bleu plus vif. Le peuple se range derrière le chef qu'ils estiment le plus, c'est une forme de démocratie. Les hommes ne soupçonnent pas l'existence des solrifings et ne vont sur le plateau que pour faire les quêtes. De fait, les Olarians aident la plupart du temps les jeunes hommes, du moins jusqu'à récemment. Du fait de la venue de Marlok, les Orveltors des Premiers Bourgeons endorment les quêteurs humains avec leurs sarbacanes et leur jettent la malédiction. A leur réveil, ils trouvent la fleur bleue. De retour, ils deviennent chefs et se lancent dans des actions de guerre contre les autres clans.

Les marchands :

Ils profitent de cette guerre en vendant des armes ou menus objets magiques aux clans en échange de leurs coquillages, perles et coraux. Ils ne sont pas responsables de la guerre, mais l'entretienne. Un des plus célèbre est Garinol, dont on entendra parler plus tard. Si les PJs mettent leur nez dans leurs affaires, soit ils monteront un clan contre eux, soit ils couleront le bateau des PJs, soit ils leur mentiront en leur parlant de fleurs diamant (faux) pour les inciter à faire une expédition mortelle sur le plateau. Les marchands sont aussi une solution pour quitter Poralku, le sous-marin étant impossible à réparer. Nos Pjs devront apprendre à

composer avec des gens qu'ils n'apprécient pas franchement. Un autre marchand bien typique est le capitaine de la « tortue reversée », Mostak le nain dit « moustache ». un nain sans scrupule, aux commandes d'un lourd brick à vapeur. Cet esclavagiste marchand d'arme est le seul à savoir faire marcher son rafiote. Il fonctionne seul, et ne s'encombre d'aucun équipage. Si les PJs sont courtois et payent, tout va bien ; Si ils commencent à donner des leçons de morale, le ton risque de chauffer (gare à ses deux pétoires !)

Déroulement du scénario :

Les PJs s'échouent sur l'île sans savoir où ils sont. Peu après, deux bandes de sauvages arrivent sur la plage et commencent à s'entretuer pour avoir le plaisir de commercer avec eux. Ils sont pris pour des marchands. Le clan vainqueur (crabe ?) les ramène dans leur village, et après un accueil à la polynésienne le chef (en bleu) désire commencer les tractations. S'il s'avère que les Pjs ne sont pas des marchands, prêts à troquer armes et objets magiques contre coquillages et perles, le ton change, les Pjs sont reconduits dans une case et gardés. Pendant ce temps, le village se réunit et discute pour savoir si il vaut mieux les droguer ou les égorger avant de les manger (cannibalisme). En effet la xénophobie du chef maudit s'exprime ! Mieux vaudrait envisager de fuir vers un autre clan et tenter de se faire accepter (en soignant les malades, ou en ramenant des têtes d'ennemis ou en facilitant le commerce avec les vrais marchands...). Des scénarios identiques risquent de se reproduire jusqu'à ce que les Pjs soient recueillis par les Femmes Fleur.

Si les PJs enquêtent sur la situation de l'île, ils pourront apprendre :

- Il y a 30 ans, la terre a tremblée et le volcan s'est réveillé.
- Peu après, les hostilités entre les clans ont commencé, avec vol de femmes.
- Le vieux chaman des Femmes Fleur, Kuloyé, a quitté le village suite à un désaccord avec le nouveau chef Matomé.
- Les jeunes du clan veulent monter sur le plateau prouver leur valeur et se marier ou devenir chef (échange de légendes lors veillée)
- Ce clan est le seul à reproduire la quête de Jeirueilan de la fleur blanche (les Olarians qui trouvent cela très romantique se prêtent au jeu et aident les jeunes gens à se marier en leur offrant des fleurs blanches pendant un sommeil magique, elles les sauvent des fantômes si ça tourne mal).
- Suite aux mises en garde du chaman, les jeunes pensent que la quête de la fleur bleue a été pervertie, et effet paradoxal, ils n'osent plus défier le chef actuel. De fait, Matomé, le seul maudit de son clan a une tunique bleue toute délavée, cela fait 25 ans qu'il règne. Le clan est donc moins belliqueux que les autres clans, où bon nombre de jeunes sont passés sur le plateau et ont été maudits.

Les Pjs vont vouloir rencontrer Kuloyé. Ce vieux chaman, de 65 ans ou plus, vit en ermite dans un trou de la falaise. Il est presque aveugle, et parle d'une voix enrouée. Il reçoit peu de visites (soins...). Il est très malheureux de la situation. Il connaît les esprits adorés par les hommes et Jeirueilan. Il connaît aussi les deux esprits du plateau : Shivanna la blanche et Marlok le sombre, sans savoir qu'ils sont en lien avec les gobelins. Il pense que s'il arrive à invoquer Porla, la paix reviendra dans l'île. Mais pour ce faire, il faudrait que tout le clan accepte, mais pour l'instant, le nouveau chef ne pense qu'à la guerre. Il faudra se débarrasser du chef : par la violence (pas très Lune Blanche) ou en accomplissant le rituel perverti mais en évitant que ça ne tourne mal (c'est mieux !)

Une jeune fille pourrait bien s'éprendre d'un des Pjs et lancer une quête de la fleur blanche serait un premier contact avec le plateau.

Les PJs vont donc un moment ou un autre gravir le plateau et se retrouver confrontés aux fantômes, moustiques, serpents d'eau et au fin al aux Premiers Bourgeons, Marlok et son

béhémoth. S'ils poussent la quête vers le volcan, un nageur courageux pourra s'emparer de pierreries. Il découvrira qu'il existe des galeries immergées s'enfonçant sous terre. Au décours du combat, les PJs sont éventuellement blessés. Si ils dorment sur le plateau et disposent les pierres précieuses de façon à les offrir, les Olarians, ravies de la disparition de Marlok s'en empareront et donneront une fleur bleue. Elles guériront pendant leur sommeil les aventuriers, et Shivanna viendra les bénir, leur peau sera plus dure d'un point d'armure. Notez que si les Pjs se réveillent et ne font pas semblant de dormir, tout ce petit monde s'enfuit dans le marécage (jets de baratin si le Pj est réveillé et fait semblant de dormir).

De retour au village des Femmes fleur, les Pjs trouveront le chef Matomé en discussion avec un marchand, Garinol. Celui-ci se montrera courtois avec les Pjs, mais dès qu'il aura compris que les Pjs tentent de ramener la paix, il intriguera contre eux. Empoisonnement, tentative de convaincre le chef de se débarrasser de ces gêneurs... Si les choses tournent mal, Garinol s'enfuit, au besoin par téléportation. Après la confrontation, si le chef Matomé est évincé (un Pj fait sa teinture avec la fleur bleue), Kuloyé pourra être rappelé et invoquera l'esprit de Poral. Garinol pourrait revenir et tenter de saboter la cérémonie en attaquant depuis son bateau avec ses mercenaires. Poral apparaît comme un être hybride, fruit des amours d'une divinité de la terre et d'une néréide. Il expliquera que la division ruine son île, et au-delà, tout l'archipel. Il dira sentir au-delà des querelles intestines, un antique pouvoir maléfique comme attiré par le sang, prêt à déchiqeter les restes de son père. Il donnera au chaman son sort d'harmonie de l'île et la paix reviendra dans l'île, dès qu'il aura été lancé. Les Pjs seront récompensés avec des coquillages et perles...ou avec des femmes !

Après quelque temps, un autre marchand se présentera, le capitaine Moustache, nain et esclavagiste. Déçu de voir que ses armes n'intéressent plus les gens de Poralku, il acceptera de transporter les PJs moyennant finance. Comment réagiront-ils en entendant les malheureux promis à l'esclavage pour Afadjann ? Si ils tolèrent cela, ils seront convoyés à Hombori Tondo.

Sklios, chef des Premiers Bourgeois

FOR 7, CON 17, TAI 10, INT 17, POU 17, DEX 17

Armure d'écorce 2 sur tout le corps (4 sur les jambes) et 7 sur l'abdomen (enchantement)

PV 14 (enchantement) : 4/5/6

PM 17 + 14

Combat :

Stylet RA 6 et 9 attaque 120% parade 120 % dégât 1D6

Sarbacane-soufflet RA 2, attaque 130% dégâts 1D2 + poison somnifère POT 20

Esquive 130% Déplacement silencieux 110%, Se cacher 120%

Magie : Confusion, dissiper magie 3, miroir 4, chant d'abondance, Contre-magie 4, dardart, communication mentale, détecter ennemis.

Commander gnome (Gata) x 2

Possessions tatouées :

Enchantement de lien de gnome 5 m3,

Enchantement de vie et d'armure

Enchantement de lien de fantôme POU 20,

Enchantement de lien d'esprit de pouvoir 14

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 12, POU 16 soins 4

Enchantement de lien d'esprit de magie INT 11 POU 15 vivelame 5

Autres possessions Venin de sommeil POT 20 5 doses.

Kalidos, chaman de Gata et Marlok

FOR 5, CON 15, TAI 6, INT 19, POU 18, DEX 19

Armure 2 sur les jambes

PV 11 (3/4)

PM 18 + 89 (esprit intérieur)

Combat : Esquive 75%, ne se sert jamais d'armes.

Déplacement silencieux et se cacher 80%

Magie spirituelle : Silence 4, Soins 4, Dissiper magie 6, chant d'abondance, confusion, Mortelame 5, écran spirituel 5 (esprit intérieur...), disruption + sorts de contrôle et invocation d'esprits et rituels d'enchantements.

Magie divine : Fissure x 5 et Trembleterre x 5 et Commander gnome x 2

Possessions :

Motte de terre magique qui quand elle est abreuvée de son propre sang draine l'effet d'un sort négatif ou malédiction (1PV général par point de sort, maxi 5 pour malédiction)

Esprits de peur POU 17 et 19, gnome 5 m3, fantôme POU 20

Marlok sombre oréade de Maran Gor

FOR 8, CON 12, TAI 10, INT 15, POU 25, DEX 16, APP 12

Mvt 4 ; PV 11, armure 0

Attaque de bras-liane x 2 : 60% dégâts 1D2 spécial immobilise (comme fouet) et si blessure, poison de contact POT 6

Pied 60% (93%) RA 8 dégâts 1D3 (1D3 + 6 + 1D4)

Esquive 80%

Sa défense repose sur sa dissimulation à 180% parmi les plantes de la mangrove et sa capacité à se fondre dans le marécage pour s'y régénérer à 1D6PV/round/ loc. Il émet autour de lui un nuage de spores empoisonnées POT 10.

Magie : disruption, démoralisation, mortelame 3, force 3, Main de fer 6

Fissure x 10 et Trembleterre x 10

Marlok a un béhémoth à son service (Maître des Runes page 50). Il peut aussi commander des anacondas, babouins, panthères à raison de 1 animal par PM dépensé et par round.

Les autres gobelins ne sont que piétaille (cf Monts Arc-en-ciel page 69) et se disperseront si leur chef est vaincu.

Si le combat tourne mal, et en fonction du comportement des Pjs, Shivanna pourrait intervenir avec des Olarians et contrôler les bêtes de Marlok (sauf le Béhémoth).

Notez que les gobelins font l'impossible pour attaquer sans être vus (sorts de disruption et confusion, sarbacane, alliés...). Les PJs pourraient mourir face à des ennemis qu'ils n'auraient même pas vu !

Chapitre 2 : L'arrivée à AfadJann

Un péage pour l'esclavagiste :

Les PJ sont à bord de la « tortue Renversée », un lourd brick nain commandé par le capitaine Moustache. Le navire transporte entre autre, des esclaves destinés aux Masarins. En pleine mer de Dashomo, le navire est encerclé par des tritons qui réclament le droit de péage pour Terthinus voix des abysses. Celui-ci se monte à 10% de toutes possessions, y compris objets magiques et esclaves. Notez que les tritons ont une intelligence supérieure à celle des humains et le savent. Ils ne cesseront de railler les Pjs sur ce sujet « hou, hou, hou, ma chère oyez la pauvreté de leur vocabulaires tentatives d'exoaffirmations... ». Moustache a l'habitude et ne cherchera pas à s'opposer, mais si les Pjs le font, il attend de voir qui l'emporte et

intervient en fonction. Moustache est un nain sans scrupules, esclavagiste et marchand d'armes. Il est le seul à savoir manier son navire nain, propulsé mécaniquement. Moustache pourrait être un mentor pour un certain PJ dormali, mais est il éthique d'apprendre d'un tel maître ? En tous cas, si le Pj le respecte et accepte quelques missions pour lui (éviter de payer le péage...), il serait prêt à utiliser le temps qu'il a à profusion pour apprendre un nouveau rituel ou sort à l'apprenti. Juste après ue les PJ aient payé, ou en sauvetage si les choses tournent vraiment mal, un bateau corsaire est aperçu et les tritons décampent. Les corsaires sont officieusement au service du Jann, qui en a assez de payer les taxes de Terthinus !

Voici ses caractéristiques, si les choses tournent mal avec les Pjs ou les tritons :

Capitaine moustache, nain fissuré, 39 ans, acolyte de Dormal adepte sorcier.

FOR 20, CON 16, TAI 8, INT 17, POU 17 (20 vs sorts), DEX 12, APP 9

Mvt 2, PV 12 PM : 17 + 74

Pistolet mains gauches et droite : 70%, 2D6+2 vit chargement 1/2rm

Hache 1M : 60%/60% , dégât 1D8+1+1D4, PA 12

Dague 50%

Esquive 70%

Armure : 0 en temps courant. En cas de besoin, va chercher sa cote de maille et plaque en mercure enchanté

Sorcellerie (compétences sorts et cérémonie à 75%)

Cercle de protection, former bois, neutraliser la magie, peau de vie, résistance aux sorts aux esprits et aux dommages, vision mystique, ouverture des mers

Actifs : résistance niveau 9, cercles de protection niveaux 7

Magie divine : prédire le temps, soin des blessures x 2, blocage spirituel x 3, sauvegarde x 3, vision de l'âme x 1, trouver ennemis x 1, sorts de prêtre.

Possessions : familier = bateau ! INT 16 POU 14 compétences et sorts à 50%. Le bateau sait se piloter tout seul ! Si des PJs trahissent le capitaine, le bateau le sait et attaque (former bois...)

Armure de plaque + maille en mercure enchanté

2 pistolets et poudre

2 esprits de POU 18 et 12 sur son gouvernail (utilisables par son familier ou lui aux commandes)

2 esprits de POU 16 et 14 sur sa peau

1 cristal de résistance à la magie POU 3

Trésor et cargaison habituelle pour 10 000 sous

2 tonneaux de poudre

Longue vue non magique

Hache de bataille en acier

2 esprits d'INT 4 sur la peau

Triple matrice de cercle de protection gravé sur la passerelle,

Le sort de sauvegarde protège sa chambre.

Voici maintenant l'équipe de tritons, qui si elle n'est pas combattue ici, le sera plus loin dans le scénario :

Tas'iap cheftaine Malasp, acolyte de Magasta

FOR 11, CON 12, TAI 16, INT 17, POU 15, DEX 10, APP 12

PA queue 6, reste 4 (peau de serpent de mer)

PV 14 (4/5/6)

PM 15 + 20

Trident léger contact ou lancer 70-60 % dégâts 2D3 + 1D4 / 1D2 RA 6 / 3-8

Coup de queue RA 7 ou 9 50% dégâts 1D4 + 1D4

Esquiver 70%

Sait parler Langue de la mer à 70% et AfadJanni à 30%. Connaissances animaux, plantes, monde, humains et tritons à 55%. Premiers soins 60%. Artisanat coquillages

Magie de l'esprit : Vivelame 6, démoralisation 2, protection 6, force 3

Magie divine : Soins des blessures, Blocage spirituel 2, Commander ondine, Commander cachalot, respirer air/eau, peur, flotter, tourbillon 3, réflexion 2, sorts de prêtre.

Possessions : 2 Matrice de 10 PM tatouée,

Matrice de lier ondine tatouée avec Ecume puissante 5 m3

(FOR 41, POU 14, PV 49 mvt 6/2, peut transporter TAI 41, noie 50 de TAI au RA 10, 1^{er} jet CON x 3 : 1D8 poitrine si échec, ou projette sous l'eau dégâts 5D6 on résiste en FOR/FOR)

Coquille avec perle magnifique ; Quand ouvre la coquille, ceux qui regardent doivent réussir jet de PM vs 8 ou être harmonisés comme le sort de Donandar.

Cachalot apprivoisé : FOR 70, CON 50, TAI 80, DEX 10, POU 16

PA 18, morsure 50% dégâts 6D6, PV 65 (18/23/28)

Tiian'iya, Malasp, assistante chaman du triton cornu

FOR 14, CON 12, TAI 14, INT 20, POU 19, DEX 13, APP 12

PA queue 6, reste 4 (peau de serpent de mer)

PV : 13 PM : 19 + 15

Esquive 75% Arbalète marine 60% dégâts 1D6+2 (portée 20 m sous l'eau, 25/90 hors l'eau)
coup de queue 60% rapière 50%

Langue de la mer 50%

Magie spirituelle : disruption 1, démoralisation 2, soins 6, Miroir 6, dard 1, contremagie 1, contrôler esprit de passion, invoquer esprit de passion. Communication mentale

Sur peau : matrice lien esprit d'amnésie POU 19, et lien esprit de POU 15

Ja'wul Malasp, initié de Wachaza rival de Cab'yot ; Violent et pédant

FOR 12, CON 15, TAI 19, INT 18, DEX 16, POU 10, APP 13

PA queue 2, tête poitrine et abdomen et bras 3

PV 17 PM 10 + 12

Esquive 80%, coup de queue 70%, trident lourd RA 5 3D3 + 1D4 75%, Arbalète marine 80%

Filet léger PA6, 70% attaque 80% parade, attrape 2 loc, FOR 20, s'esquive à -10%

Magie spirituelle : vivelame 4, mobilité 4, force 4, disruption, coordination 4,

Magie divine : soins des blessures, griffe de Wachaza,

Possède armure de peau de serpent de mer (6/4)

Matrice de lien esprit de POU 12 (peau)

Matrice de force de la mer (brassard)

Matrice de couler (boucle d'oreille)

Cab'yot Malasp initié de Lorian, rival de Ja'wul ; raffiné et pédant aussi

FOR 17, CON 8, TAI 16, INT 21, POU 16, DEX 12, APP 13

PA queue 6 (serpent de mer), reste du corps 8 (plaque de mercure enchanté)

PV 12 PM 16 + 10

Esquive 80%, coup de queue 60%, arbalète marine 90%,

Lance coquillage RA7 PA 8 1D12+1+1D6 115%

Ecu parade 85% PA 12

Magie spirituelle : Soins 5, protection 5, vivelame 5, démoralisation, détecter ennemis, dissiper magie 3

Magie divine : Soins des blessures x 2, lame des abysses x 1 (la lame ignore les sorts de défense)

Possessions :

1 matrice de 10 PM

Lance en forme de coquillage fragile, mais mortelle (nécessite 16 de force à manier)

Armure de plaque en mercure enchanté

Tritons malasp guerriers standards (initiés de Lorian, wachaza ou rien) :

FOR 12, CON 12, TAI 16, INT 16, POU 4D6, DEX 10, APP 12

Trident léger 2D3 + 1D4 60% RA 6

Ecu 60% PA 12 et esquive 60%

Coup de queue 50% 1D4 + 1D4

Arbalète marine 60% 1D6+2

Magie spirituelle : soins 2 ou vivelame 2 ou démoralisation ou disruption 1 et dard

Au palais de l'ignorance (le Jahilya)

Arrivée au port de Hombori Tondo, la Tortue Renversée est prise en main par un bateau-pilote impérial. Le bateau est inspecté et une taxe prélevée. Sitôt les Pjs débarqués, on leur demande de mettre un bandeau sur leurs yeux et ils sont conduits au quartier des étrangers. Les laisser s'imprégner des salats (prières publiques), des odeurs d'ail, de coriandre, de cumin, de parfums et d'encens. Ils sont accueillis par un yad doradi et quelques kadam bleus. Adunki tout sirupeux, les « invite » au Jahilya, une maison servant de centre de commerce; en fait, les étrangers, incapables de saisir les bienfaits de l'ordre de Ompalam y sont consignés le temps de faire leurs échanges. Décrire les grands eunuques d'Evukindu, leurs parties génitales autour du cou, qui gardent le palais. Les masarins viennent au palais procéder aux échanges, où envoient leurs yads. Lorsqu'il apparaît que les Pjs n'ont rien à vendre, Adunki est fort embarrassé et très poliment explique qu'il n'est pas possible pour les Pjs de rester ici. Or en écoutant les conversations des autres marins, les Pjs vont saisir que certains ont vu un bateau-lune survoler la mer de Dashomo. Les sicaires sont tout près, et il leur faut absolument la protection du Jann, sinon, c'est la mort assurée. Après des efforts de persuasion, Adunki va finalement accepter de parler au Jann pour eux. Ils seront reçus en temps qu'ambassadeurs étrangers. Notez qu'un des PJ est le fils de Somadari, le « Shakh bleu » de Dar'Cott. Il vaudrait mieux ne pas mettre en avant cela pour l'instant, ce qui ne ferait qu'éveiller les soupçons du Jann et de ses calaris.

Ebbesh akhbar !

Adunki va alors leur faire visiter la ville de façon protocolaire. Décrire sa puissance, la splendeur de ses portes, de ses temples aux colonnades et bas reliefs impressionnants. Les PJs vont croiser qui des adeptes du Culte du Silence en bure sombre, qui un sauteur Yranian prophétisant, qui des fidèles du Conseil des Dieux à plat ventre en train de prier... Hombori Tondo devrait fasciner les Pjs, mais ils vont aussi en découvrir certains des aspects les plus sombres : toute cette population d'esclaves se ruant sur les places pour la distribution de millet au son de « palam, palam ». Voici qu'en pleine distribution de millet, un commando de fanatiques ebbeshites déboule d'une avenue sur le dos de deux mastodontes impériaux volés, en balançant des boules incendiaires sur la foule terrorisée, au slogan de Ebbesh akhbar. Quelques calaris avec babouins et léopards poursuivent en vain les fous furieux. Les Pjs ont là l'occasion de briller en défaisant le commando et en capturant son chef. Ce faisant, ils pourront gagner la confiance du Jann, qui leur accordera l'asile en AfadJann, avec un statut

d'Imazighen, à condition qu'ils soient sous la responsabilité directe d'un de ses Masarins, et qu'ils ne perturbent pas l'ordre d'Ompalam. Ce Masarin, est Junkapan, un tsanyano (aux idées plus libérales et modernes, ce qui peut adoucir le choc des cultures). Pour les impressionner, ils devront faire le rituel de compulsion rapide, mais comme le masarin leur remettra aussitôt leur perle blanche à porter autour de leur cou son sort de compulsion ne marcherait pas sur eux. Une scène humoristique doit avoir lieu lors de la réception par le Jann, lorsque celui-ci va leur demander de lire le texte de la lettre des terroristes. A chaque mot vexant, le Jann demande qu'on fasse subir un supplice différent au lecteur, à lui de se défendre poliment et aux conseillers du Jann d'arriver à calmer sa colère. Si un NPC lit une de ces phrases, il ne bénéficiera pas de la même clémence et sera réellement supplicié. Les joueurs intelligents pourraient modifier subtilement le texte pour en adoucir le ton...

Voici les caractéristiques des **mastodontes impériaux** (le Jann serait navré de les voir blessés !)

FOR 8D6 + 60 (81), CON 6D6 + 40 (61), TAI 4D6 + 80 (94), INT 5, POU 3D6+6 (17), DEX 3D3(6)

Mvt 5, PA : 20 (peau sauf trompe 10) + carapaçon sur parties vitales de 10 PA + 2D6 d'enchantement d'armure

PDV 78 (+ 5D6 d'enchantement de vie) (20 trompe/26 pieds et tête/32 poitrail et arrière train)

Attaque trompe RA 6 75% empoigne

Charge RA 6 75% 2D10 + 10D6

Piétinement RA 6 50% 20D6 contre un ou plusieurs ennemis à terre

Défense RA 6 75% 1D12+10D6 empalant

Si l'ennemi est empoigné par la trompe, il peut se libérer en opposant FOR vs ½ FOR du mastodonte

Les ronds suivants, l'ennemi peut soit être projeté (utiliser FOR du mastodonte moins TAI de la victime pour déterminer le nombre de mètres de « recul » en l'air, soit être victime d'une attaque de défense ou de piétinement à 100%.

Les mastodontes sont dressés à combattre (ce qui explique leur score de 75%) et les prêtres des Héros Tyrans pratiquent sur eux de nombreux enchantements, y compris de lien.

Les nacelles sont protégées par des sorts de sauvegarde et :ou des cercles de protection.

Elles abritent une dizaine de guerriers et de prêtres et les cornacs sont au nombre de deux, sur le cou de l'animal.

Les défenses sont habillées de métal enchanté pour les rendre plus mortelles.

Sans corde et grappin, escalader l'animal en charge est quasi impossible, il a la peau lisse (jet à -40%)

C'est vraiment la pièce maîtresse de l'armée du Jann ! Il n'en possède qu'une vingtaine. A ces yeux, perdre un mastodonte est pire que de perdre 1000 Kadam écrasés. Gageons que les PJs en tiennent compte en attaquant.

Les terroristes :

Une vingtaine d'humains plus ou moins entraînés (compétences d'arme à 60%), armés de cimenterres, de lances, de frondes, sans armures.

Magie active : Résistance aux dégâts, aux sorts, boomerang, renforcer les dégâts 10 durée 10'

Le chef, Dinan El Kaïs est mieux entraîné (80%), et connaît intensité à 60% et les sorts ci-dessus à 50%.

Ils possèdent des fioles de feu bleu liquide (explosent au sol sur 1 m de diamètre occasionnant 1D6 dans chaque jambe (armure protège mais enflamme vêtements).

Le chef a des fioles vides qui ont contenu des potions de restauration des points de magie.

Chaque terroriste a aussi une fiole de poison ingestif et le chef une fiole de poison gazeux POT 16 pour achever ses hommes avant qu'ils ne soient capturés.

Le chef a aussi un parchemin de téléportation.

Son bras droit (responsable de l'assaut du deuxième mastodonte a aussi la fiole de poison gazeux et une lettre de menaces pour le Jann :

Immonde Tyran Astamanix

Ta cruauté n'en finit plus de martyriser notre peuple. Tes lois ne sont pas nos lois, tes coutumes barbares ne sont pas les nôtres. Il n'y a qu'un Dieu et tu ne peux le voir, car il est caché aux yeux des impies païens de ton espèce. Nous voulons qu'Ebbeshal demeure libre. Libre de prier Dieu et Saint Ebbesh, et de jouir de tout ce que la vie veut nous offrir comme plaisir. La souffrance que tu impose à tes sujets n'a d'égale que l'hypocrisie de tes masarins, desserre le nœud et tu verras qu'ils viendront tous en pèlerinage à Ebbeshal et non à Hombori Tondo. Là ils mangeront des plats délicieux ce qui les changera de tes indigestes bouillies de millet. Là ils écouteront nos instruments sacrés, ce qui les changera de tes interminables nawbas. Là ils coucheront avec nos plus belles femmes librement, ce qui les changera de leur main ou des esclaves obèses de leur harem. Nous ne nous soumettrons jamais à ton épouvantable Garangrapha, écrit du diable pour les phacochères puants que vous êtes. Le pieux sacrifice de nos hommes leur a accordé le paradis, et pour toi, c'est un avertissement. Libère tous tes prisonniers saints hédonistes, renonce à tes projets d'hégémonie, et ne cherche plus à nuire à l'Eglise transcendantale de Saint Ebbesh où subi en les conséquences. Tes palais brûleront, ton peuple mourra et te maudira. Ou mieux, comme ton sanguinaire aïeul remonte sur tes éléphants, et retourne dans ta jungle chasser des singes.

Ebbesh Akhbar !

Chapitre 3 : Mission en Kanem Dar

Les PJs vont être embarqués dans une sombre histoire d'amour entre une fille de masarin et un berger montagnard. Au-delà de cela, il y a la possibilité pour les PJs de découvrir ce peuple de farouches montagnard, et pourquoi pas de les convertir à un de leur culte (pour les PJs niveau runique !). Il y aura donc peut être une compétition amicale entre eux. C'est aussi la redécouverte du palais de Dar'Cott d'où vient un des PJs, avec une surprise à couper le souffle !

Mission en Kanem Dar

Les dessous de l'histoire :

Un yad du nom de Gungar, vient au palais de l'ignorance inviter les PJs chez son maître, le masarin Junkapan, qui va devenir leur protecteur. Après un temps d'acclimatation où ils n'aperçoivent que de loin le masarin et sa famille, temps pouvant être mis à profit pour apprendre la langue auprès des yads, Junkapan va leur confier une première mission pour payer son hospitalité. Après moult danses, alcools et petits fours, ils sont reçus en petit comité : deux eunuques, Gungar et le masarin. Celui-ci explique que sa fille bien-aimée, a été enlevée par son amant, un montagnard du peuple Gaffan de Kanem Dar, selon une vieille tradition. Mais lui, veut organiser un « vrai mariage ». Grâce au carnet intime de sa fille, il connaît le nom de l'amant et de son clan, ainsi que la route pour se rendre là bas. Il demande aux PJs de lui ramener sa fille, sans violences. Il donnera un rendez vous dans la vallée de Salgada en cas de succès, et payera en grains et entraînement, mais surtout protégera les PJs et son influence leur permettra de rester en AfadJann, à l'abri des sicaires.

Hélas, la vérité est tout autre. La fille de Junkapan, Nefleteris est une vraie beauté, et le Jann la veut dans son harem comme favorite. Son père devrait y gagner un plus grand pouvoir et de nombreux esclaves. C'est pour s'opposer à ce projet que Nefleteris a librement quitté le palais de son père avec son jeune amant, Osmûk. Junkapan est alors allé consulter les sorcières ténébreuses à Siwah El, et celles-ci ont lancé un sort de dominer les humains sur la pauvre enfant. Mais lorsqu'elle a voulu revenir, obéissant aux ordres, Osmûk, qui trouvait son attitude irrationnelle l'a séquestrée. Junkapan attend que les PJs reviennent avec la jeune femme dorénavant docile comme un agneau, mais au cas où, il a prévu un comité de réception avec eunuques, éléphants, sorcière siwalite et esclaves guerriers. Il a demandé à son yad fidèle, Gungar d'apprendre le sort de soumission au temple des héros tyrans (deux précautions valent mieux qu'une !).

Indices :

Junkapan donne une carte de Kanem Dar, griffonnée par sa fille sur une page de journal intime. Si un Pj a la bonne idée de faire un frottis au crayon papier, on pourra lire les craintes que Nefleteris avaient de finir au harem du Jann (fabriquer l'indice).

Si le personnel de Junkapan est interrogé, un jet de connaissance des hommes permettra de déterminer qu'ils ont peur et ont été menacés pour ne pas parler.

Un ami d'Osmûk, Sarlak a assisté au revirement de situation. Malheureusement il ne connaît rien à la sorcellerie et ne comprend pas quelle mouche a piqué les deux amants.

Un Pj capable de faire un sort de détecter la magie verra qu'un sort est actif sur Nefleteris et il pourra être dissipé (intensité 8, durée 1 mois).

Comment les Pjs vont-ils gérer la situation : vont-ils réussir à résoudre ce méli-mélo ? Vont-ils préférer rendre la vierge à son père et acquérir protection et légitimité, ou vont-ils se réfugier dans les montagnes de Kanem Dar, auprès des Gaffans et demander la protection du masarin bleu de Dar'Cott ? S'ils choisissent la première option, ou ne comprennent pas la vérité et livrent la fille à son père, ce qui vaudrait mieux pour la suite de la campagne, ils gagneront la confiance de leur masarin qui aura d'autres missions à leur confier. Dans le cas contraire, leur protection ne serait plus assurée, et il faudra miser sur la discrétion et les appuis de différentes forces rebelles (Ovgormangis et son grand prêtre de la déesse affamée, ou les esclaves bleus en fuite...).

Junkapan : Masarin agimori tsanyano, 50 ans, initié des Héros Tyrans (Garangordos)
FOR 12, CON 11, TAI 15, INT 15, DEX 10, POU 12, APP 10
Arbalète moyenne 70%, dégâts 2D4 + 2, vitesse 1 tous les 2 m
Dague 60%, yataghan 50% dégâts 1D8+1+1D4, esquive 50%
Armure Brigandine PA7, PV 13
PM : 12 + 52 en général, offerts par le sang de ses esclaves
Magie spirituelle : Démoralisation, séduction 6, multimissile 4
Magie divine : Soins des blessures x 3, blocage spirituel 1, compulsoire 1, commander pachyderme 1 et bouclier 2
Possessions :
Eléphant de guerre (Voir Maître des Runes page 65 + carapace de 5)

Faheyra : Sorcière siwalite, 35 ans, agimori
FOR 12, CON 13, TAI 11, DEX 16, INT 16, POU 16, APP 15
PV = 12, PM = 58
Dague 40%, esquive 60%, fléchettes 60%,
Compétences de sorcellerie à 60%
Sorts connus : dominer humain, métamorphose homme en chouette, vision mystique, télépathie
Magie divine : avortement, soins des blessures, blocage spirituel x 2,
Possessions : 2 doses de poison de lame POT 14
3 potions de traiter les blessures 10
1 potion de vision mystique 5
1 philtre d'amour POT 15 (s'oppose à INT)
6 potions de restaurer 10 points de magie
3 potions de neutraliser la magie 6
1 chandelle de gaz de sommeil POT 16
(Toutes ces potions sont périmées en 1D8 semaines)
Sorts actifs : toutes résistances niveau 8 et renforcer dégâts 8 sur sa dague pour 1 mois

Gungar : Yad wareran, 30 ans, initié des Héros Hyrans (Ompalam)
FOR 11, CON 10, TAI 11, INT 17, DEX 12, POU 12, APP 15
PV = 11 PM = 12 + 20 en matrice
Arc composite 70 %, esquive 60%, dague 40%
Magie spirituelle : démoralisation, enchantement de matrice de sort et de point de magie
Magie divine : soins des blessures x 1 et soumission x 1
Possessions :

Matrice de soins 4 sur un bracelet, de disperser magie 4 sur brassard et de mur de lumière sur collier.

2 matrices de 10 PM

Toutes ces matrices sauf celle de soin ont une condition : utilisable uniquement par des initiés d'Ompalam.

Torak et Azül : eunuques wareran et agimori, de 36 et 40 ans, initiés des Héros Tyrans (Evukindu)

FOR 17, CON 17, TAI 18, INT 13 POU 14, DEX 12, APP 8

PV : 36 : 9/12/15 (avec enchantement de castration)

PM 14

Kora 90%/90%, 2D8 + 1D6 RA 5

Armure naturelle 3 (avec enchantement de castration) + plaques de cuir bouilli sur thorax et abdomen.

Magie spirituelle : Force 6, démoralisation

Magie divine : soins des blessures 1, sacrifice 1 et pour l'un kora de vérité, pour l'autre bouclier 2.

Les guerriers doraddis : Au nombre de 20, sans armure, membres laïques des Héros Tyrans.

FOR 13, CON 12, TAI 14, INT 13, DEX 12, POU 3D6, APP 11

Lance 1M 60%, bouclier kite 60%, javelot lancé 50% (3 pièces) esquive 50%

Magie : aucune

Le buisson enflammé :

Alors que les PJs gravissent le col du mont Kataï, un buisson s'enflamme et une voie puissante résonne :

« Vous qui escortez l'enfant, savez vous qui je suis ? »

Si les PJs répondent Dayzatar ou le Roi d'au dessus, ou Huradaz, ou encore le Dieu Invisible, alors il répond

« Je suis la vérité et la justice, partagez une vérité entre vous et je vous donnerai la connaissance. Mais craignez ma justice car le menteur brûlera dans mes justes flammes. »

Les PJs sont invités à se dire les vérités les plus inavouables sur leurs actions (atroces passées). Ceux qui auront été les plus sincères pourront poser une question et recevoir la réponse du dieu. Puis il reprendra.

« Le peuple Gaffan vénère un faux dieu. Rétablissez la vérité et je leur donnerai la loi. »

C'est là une quête secondaire, dont les PJs sont chargés. Il faudra défaire le bouc d'or, et plus tard, un Pj pourra se la jouer à la moïse rapportant les tables de la loi.

En redescendant du mont, un éboulement manque d'emporter un homme qui bondit de façon démesurée pour échapper à la mort. En fait, c'est Asthalim, qui vient d'utiliser son trait chaotique pour éviter un piège de Dayzatar. Il prétendra avoir utilisé une ancienne magie de Thed (au pire des cas, une vieille statuette comme celle de son maître). Il va se présenter aux PJs, leur proposer de les guider (c'est un Gaffan civilisé), mais surtout les espionner pour jauger leur puissance magique et leurs connaissances. Si Soman est un PJ, Il sera ravi d'apprendre qu'il est de retour et le pressera lui et ses amis de venir saluer son père, en le prévenant cependant qu'il n'est pas dans sa meilleure forme.

Le clan du Chèvre Feuille vénère effectivement une idole : un énorme bouc doré nommé Ganis Tann . Les chamans le présentent comme le mari de Thed. Revenons sur l'histoire de ce peuple. Les Gaffans s'appelaient auparavant les Theddis. Historiquement, ils vénéraient Thed, la mère des chèvres et étaient de culture hunchen. Mais leur déesse les a abandonnés, suivant son amant le vent du nord. Déshérités ils n'ont plus de dieu. Notez qu'ils ne sont pas souillés

par le chaos, qu'ils ignorent ce qu'est devenue leur déesse. Par dépit, les chamans ont commencé à façonner une idole qu'ils ont saturée de matrices. Ils gardent le secret, et l'un d'eux sous forme désincarné, l'anime à tour de rôle. Le peuple croit effectivement que Ganis Tann est un vrai dieu, et suit les ordres des chamans aveuglément. Cependant, avec un bel effort de rôle play et si les Pjs détruisent l'idole, le peuple des Gaffan sera prêt à se convertir au dieu des vainqueurs : Dayzatar ou le dieu d'un PJ prêtre ? Si un des Pjs les convainc de suivre Dayzatar, il sera appelé sur le mont Balnour, et recevra les tables de la loi. Il deviendra prêtre et héros de Dayzatar. Ce statut lui permet de faire des interventions divines contre d'autres personnes, si le dieu trouve la cause juste et en échange d'un à dix points de pouvoir selon ce qui est demandé (exemple de Sodome et Gomorrhe). Vous trouverez en annexe 1 une version du culte de Dayzatar (=Huradaz) et des sorts qu'il propose. Voici maintenant les caractéristiques du chef et du principal chaman du clan du Chèvre Feuille. Notez qu'ils n'ont aucun objet magique, cela car les chamans ont voulu faire oublier au peuple qu'il était possible d'enfermer la magie quelque part, pour que nul ne se doute que Ganis Tann n'est qu'un gros objet magique !

Namas, chaman humain wareran de l'Homme Cornu, 60 ans, prêtre de Ganis Tann
Namas n'acceptera jamais de laisser évincer Ganis Tann et tentera de se débarrasser des PJs si ils affirment une telle intention.

FOR 8, CON 6, TAI 10, INT 17, DEX 4, POU 20, APP 6

Pas d'armes ni d'armures, esquive à 20%, PV = 8

Magie spirituelle : disruption, démoralisation, tous les sorts d'invoquer, contrôler, tous les enchantements, écran spirituel 6, soins 2, dissiper magie 6.

Esprit intérieur (chèvre noire) : POU = 215, INT = 14

Alliés : sylphe 5 m3, POU 20

Esprit de peur POU 18

Esprit de guérison POU 20

Hélion POU 26

Esprit de Magie (protection 6 POU 16 INT 13)

Salamandre 5 m3 POU 21

Gnome 5 m3 POU 18

Ombre 5 m3 POU 22

Esprit de POU 18 et 16

Atan, wareran, 35 ans, chef du clan

FOR 17, CON 15, TAI 16, INT 16, DEX 16, POU 16, APP14

Armure 1 (peaux épaisses) PDV 16

Gourdin 95% RA 5, 1D6 + 1D6

Bola 80% dégâts 1D4 et enserre

Esquive 95%

Magie spirituelle : miroir 6, soins 4, démoralisation 2, laminer 4

Les montagnards du clan. Jusqu'à 40 guerriers

Armés de gourdins (50%), de bolas (50%) et esquivant (60%)

Connaissent soins 1, démoralisation, laminer 2

Ganis Tann faux dieu, bouc en bois plaqué or.

Cerveau = chaman désincarné d'un clan de montagnard (idem Namas)

Points de structure 8 + 3 enchantements d'armure sur toutes localisations

(Règles idem Jolantis). A chaque coup qui porte, il y a POU naturel chance de l'aventurier de fracasser une matrice :

Enchantements de lien d'esprits de :

1 : matrice de lumière (yeux brillants)

2 : matrice de communication mentale 6 (il parle dans la tête !)

3 à 7 : matrices de démoralisation (il fait fuir ses ennemis !)

8 : matrice de détecter ennemis (il connaît vos véritables intentions)

9 : matrice de dissiper magie 6 (on ne peut le frapper par magie)

10 : matrice de soins 4 (il soigne les blessés de son peuple)

11 : matrice d'extinction 3 (il ne peut brûler)

12 et 13 : matrice d'ignition x 2 esprits de magie (ses yeux brûlent ses ennemis)

14 : matrice de protection 6 : (nul arme ne saurait le blesser)

15 : matrice de réparation 6 (mais comme on ne sait jamais !)

16 : matrice de lien de fantôme

17 : matrice de lien d'esprit de folie

18 : matrice de lien d'ombre

19 : matrice de lien de salamandre

20 : matrice de lien de gnome

Notez que toutes ces matrices sont le bien des Gaffans, et que si Ganis Tann est démantelé, il faudra les leur laisser pour payer la construction de leur nouveau temple.

Chapitre 4 : Les larmes de Serartatmal

Concept : Les PJs doivent rendre visite à Somadari, Shakh bleu du palais de Dar'Cott au sud de Kanem Dar. Historiquement, il s'agit d'un ancien kadam, qui a sauvé le Jann lui même dans son enfance. En remerciement, il a gagné la liberté et la protection du Jann. Il a mené une vie d'aventurier, accumulant des richesses et a acheté de nombreux esclaves qu'il a affranchit aussitôt mais qui n'ont pas trouvé mieux à faire que de rester travailler pour lui. Il a retrouvé Dar'Cott, un vieux palais artmali en ruine dans les collines de Kanem Dar, et il l'a fait rénover. Ses esclaves affranchis l'ont proclamé Shakh, un ancien titre veldang de roi. Le Jann a rigolé en voyant les efforts de Somadari sur une terre peu fertile et si près des indomptables barbares Gaffan. Mais il y avait une raison secrète, en effet Somadari s'est intéressé à la légende des fleuves (cf. annexe 1), et est activement à la recherche des larmes de Serartatmal (Annilla). Cependant, il a eu le tord d'en parler à son conseiller, le Vizir Fasir, qu'il pensait être du culte de Serartatmal. Or cet homme chaotique est voué au culte d'Atyar, et dirige une terrible secte d'étrangleurs. Pour ne pas trop éveiller les soupçons, il s'est contenté de vider la mémoire de Somadari et il le contrôle tel un pantin. Puis il a installé ses hommes, à l'insu de tous dans le palais. Les PJs vont accompagner Soman, fils de Somadari, qui rentre chez lui. Soit c'est un PJ et il n'est pas venu chez lui depuis 5 ans, et bien des choses ont changé, soit il rentre tout juste de l'université bleue de Faladje. Fasir va d'abord vouloir le jauger, puis s'emparer de sa tête. A terme, il compte faire régner son jeune frère, Somaranyx, âgé de 6 ans, seulement, et qu'il compte convertir progressivement à son culte ignoble. Pendant ce temps, Fasir poursuit avidement les fouilles pour retrouver les larmes de Serartatmal, des bijoux dotés de pouvoirs mystiques lunaires très utiles...Bien sûr, vous aurez remarqué ici, tous les ingrédients d'un scénario à la Indiana Jones et le temple maudit !

Séquence :

Rencontre princière :

S'il est besoin, organiser une rencontre fictive avec le jeune prince de Dar'Cott. Par exemple, le prince traverse la rue d'une ville en palanquin, et ses serviteurs font s'écarter les PJs... Quoi qu'il en soit, l'incident passé, le jeune prince se révélera d'une délicatesse sans faute, et pour se faire pardonner invitera les PJs au palais de son père. Il racontera qu'il n'a pas vu son père et son frère depuis 5 ans, mais restera très évasif sur sa religion. Il ignore tout de la folie du vizir de son père. En fait, c'est un initié d'Artmal, et il espère devenir le premier Sultan de la Lune depuis des siècles. Son père l'a envoyé faire ses études à Faladjé, où l'université bleue tenue par les prêtres de Serartatmal permet à quelques Veldangs chanceux d'acquérir une éducation selon les anciennes valeurs artmalies. Si besoin, le prince a une suite : Sataman, un vieux prêtre d'Artmal et précepteur, des concubines Ipalia, Natifa et Amita, un ami initié d'Artmal rencontré à l'université Tassalbar, Faradan, un intendant et conseiller de son père, chargé de veiller sur lui pendant ses études, qui pourra s'inquiéter du changement d'attitude de Fasir et une escorte d'une vingtaine de Veldangs pauvrement armés.

Un village en souffrance :

En chemin, ils passent par un petit village de Gaffans, du nom de Mascadar. Le chaman de Bâal Thed a eu son esprit consumé par Fasir et de nombreux hommes ont été emmenés en esclavage à Dar'Cott. Ce sont les femmes qui gardent les chèvres, ce qui doit sembler anormal aux PJs qui connaissent les coutumes du clan du Chèvre Feuille (jet de connaissance des hommes si nécessaire). Le frère du chef du village, Tarek, va à la rencontre des Pjs et les supplie que son frère, Bal'bat, soit rendu au village. Il donne la description de son frère, un homme costaud, de 35 ans, reconnaissable grâce à une partie de son visage brûlé. En fait, le frère a été fait gardien d'Atyar, mais ça, les Pjs le découvriront plus tard. Par fierté, les villageois ne sont pas allés se plaindre au Jann, les PJs et le prince sont leur seul espoir.

Légendes et histoire de Dar'Cott, et plan du culte d'Atyar:

Dans les temps anciens, le Rana coulait bien en sens inverse, de Kanem Dar, qui n'était pas détaché du continent à l'époque, vers la jungle au sud. Le mont Cornu est l'endroit où a eu lieu le combat entre Artmal et Vovivistor. Lodril en tentant de tuer la créature, a percé la terre en enfonçant la source sous l'eau, et cela a fait qu'un autre fleuve a pris le lit du Rana, Lodril n'a fait que semer le désordre, seul il a échoué. Artmal a combattu l'abomination, mais il a aussi échoué. Blessé et affaibli pour toujours, il saigna et son sang teinta les eaux du Rana. Serartatmal a pleuré pour son fils blessé, et ses larmes ont cristallisé dans les eaux et en fouillant la source du Rana, on peut retrouver ces larmes. Les Veldangs ont essayé de les retrouver depuis des siècles, mais leurs connaissances ont été volées par des Atyaris attirés par le destin de Vovivistor. Avec l'arrivée des Héros-Tyrans, l'ignoble prêtre d'Atyar de Dar'Cott a été vaincu et le palais dévasté. L'ordre était rétabli. Ce n'est que récemment que le palais a été restauré par Somadari. Hélas, son vizir, Fasir a retrouvé l'ancien lieu saint d'Atyar dans les sous-terrains du palais. Devenu fou après des visions envoyées par le dieu, il s'est rendu en voyage au temple de Thanatar en pleine jungle sur le consumé l'esprit de Somadari et du chaman du village Gaffan proche et enlevé des hommes pour poursuivre ses fouilles. Son gardien est l'ancien chef Bal'bat. Il fait fouiller la source du Rana par ses esclaves nuit et jour, pour y découvrir les larmes de Serartatmal. Le travail est très dur car il faut plonger profondément dans des siphons dangereux et rapporter un saut de vase puis le tamiser. A ce jour, une dizaine de ces larmes ont été trouvées, et le vizir en porte une grosse sur son turban, son messenger une petite en boucle d'oreille, les autres sont disposées dans les orbites des crânes fantômes fous du lieu saint. Mais d'après les légendes, il y en aurait des centaines : une fortune ! Le vizir a convaincu Somadari de payer les études de son fils, car en fait, il prévoit de lui absorber toutes ses connaissances en consommant son esprit. Il s'attend donc au retour du prince un jour. Les larmes sont des cristaux vivants, de POU 1D6, empêchant les sorts de

détection de fonctionner (un cristal de 1 point empêche l'action des sorts de détecter ennemis, sauvegarde 1, cercle protecteur avec résistance aux dégâts 2, sanctifier, vision mystique 2, divination 1, il en faut un de 3 points pour éviter vision de l'âme, sanctifier 3, etc.). Vis à vis des PJs, le vizir va se montrer au début très accueillant pour les tester et identifier lequel d'entre eux est suffisamment sage pour mériter un sort de consumer l'esprit. Les autres Pjs peuvent être sacrifiés, sauf si l'un d'entre eux est très fort, auquel cas, il pourra devenir un gardien.

Un accueil à perdre la tête :

Le vizir va se montrer très chaleureux, déplorant la grande vieillesse de Somadari devenu gâteux, et s'appuyant sur le jeune prince Somaranyx qu'il éduque « avec humilité ». Il niera les dires des villageois « theddis », ces barbares. Il priera les Pjs de constater qu'il n'y a pas d'esclaves ici. Il organisera alors une réception pour fêter le retour du prince Soman, avec une petite démonstration de magie de prestidigitateurs. Le but est d'inciter les PJs à monter ce qu'ils savent faire, pour jauger de leur puissance et choisir si certains méritent d'avoir l'esprit consumé. Si les Pjs refusent de montrer leur savoir, le vizir se vexera et quittera la table. Soman rassurera les PJs cependant, expliquant que ce n'est pas dans les coutumes veldangs que d'étaler ses connaissances magiques pour épater la galerie. Au menu le soir : fricassé de sauterelles, tête de chevret sur lit de banane plantain, limaces surprises (grosses limaces remplies de compote de mangue épicée). Le soir, les PJs sont répartis par chambre, deux par deux. Heureusement, ceux qui sont liés à la rune de vérité reçoivent une prémonition, et se réveillent nez à nez avec leurs assassins. Ceux de valeurs ne doivent qu'être capturés (maîtrisés ou endormis), les autres doivent être garrotés. Si le PJ n'est pas lié à cette rune, il peut tenter un jet de écouter en opposition au déplacement silencieux (70%) des assassins, limité par pouvoir x 3. Si un PJ est capturé, il pourra être retrouvé plus tard dans le scénario. Les Pjs doivent emprunter les passages secrets par lesquels ont surgit les assassins et nettoyer le lieu saint d'Atyar. Les Pjs devraient arriver au moment où Fasir va tenter d'enlever le cerveau de Soman ou d'un autre PJ captif devant une soixantaine d'adorateurs (c'est un rituel d'une heure !). Décrire les têtes des trois concubines de Soman avant qu'il ne parte en université, ornant l'autel. Notez que le temple n'est pas éclairé à la lumière noire, mais des braseros brûlent dans des crânes humains, et dans les bouches d'horribles statues.

La cavalerie éléphant arrive toujours à temps :

En fin de compte, après une course poursuite dans les galeries passant par la source du fleuce, il est possible de fuir et d'arriver par une sortie secrète avec une échelle de corde de plusieurs centaines de mètres de haut. Les Pjs suivis par les thugs descendent, attaqués par des griffons. Mais la scène a eu un spectateur : Junkapan a fait le déplacement avec sa petite troupe. Soit il est à la recherche de sa fille et des PJs traîtres, soit il s'est renseigné sur Dar'Cott après que ces jeunes protégés lui aient révélé leur intention des 'y rendre, et il a trouvé la sombre histoire transcrite dans les livres au temple des Héros Tyrans, soit, s'il a été tué, c'est un autre masarin qui intervient. Quoi qu'il en soit, les thugs sont reçus par des javelots et tirs nourris depuis un éléphant de guerre, et les derniers survivants de la secte se dispersent dans la nature en hurlant. Ils iront porter la nouvel de la chute du lieu saint d'Atyar au temple de Thanatar.

Epilogue :

Si les Pjs sauvent le prince, il leur sera reconnaissant pour toujours. Il consentira à leur donner une larme pour le groupe entier. Il essayera de son côté de restaurer le culte d'Artmal. Son plan est d'entraîner une petite armée d'hommes tous équipés d'une larme à même de mener des actions commandos si audacieuses qu'elles forceront le Jann à cesser l'oppression de son peuple. Si un Pj est décédé lors du scénario, le prince peut vouloir se joindre au groupe à ce

moment et devenir un nouveau PJ. Si les PJs convainquent le prince de laisser partir les esclaves, ils seront accueillis en héros par les Gaffans de Mascadar, ce qui devrait les aider à convertir la population à leur nouveau dieu.

Indices :

La chambre du vizir peut être fouillée. Elle contient une bibliothèque dont les pages sont blanches ! Il y a aussi un passage secret (chercher à moins 30% et une heure par jet)

Le chaman du village Saglar, semble être dans le même état d'hébètement que Somadari.

Il règne une ambiance générale de peur palpable parmi les serviteurs et bergers, mais ils ne voudront rien dire, même au prince.

La démonstration de magie de la réception doit sembler louche.

Les rêves envoyés par les divinités de la vérité ou les dragons.

NPC :

Beaucoup de serviteurs du palais n'ont rien à voir avec les Thugs et se contentent de fermer yeux et oreilles et de faire leur boulot. Ils sont une centaine. Idem pour le harem de Somadari, constitué d'une dizaine de femmes gardées par deux eunuques non initiés d'Evukindu, et davantage utilisé par Fasir ces temps-ci... 200 bergers et paysans travaillent pour le palais dans la colline alentour. Somadari est totalement amnésique et ne peut plus fixer de nouvelles informations. Il se contente de manger, boire et dormir. Son jeune fils Somaranyx est fasciné par Fasir et lui faire oublier toutes ces horreurs risque d'être bien difficile. Enfin, il y a dix gardes du palais, en turban blanc et bleu, qui ne moufteront pas si il y a combat. Ils ne sont là que pour donner le change, et ne risqueront pas leur tête.

Fasir, vizir de Somadari, Veldang, prêtre d'Atyar, 50 ans

Caractéristiques :

FOR 12 ? CON 10, TAI 14, INT 15, POU 18, DEX 12, APP 12

PA = 0, PV 12

PM 18 persos + 8 cristal mort sur chevalière.

Combat :

Dague 70%, Garrot 60% dégâts 1D6 points de vie généraux par round ignorant armures, la victime peut se déplacer si vainc la force et porter des attaques vers l'arrière avec une dague et un malus conséquent (-20%)

Esquive 60%

Magie spirituelle :

Communication mentale 1, démoralisation, fanatisme, seconde vue, soins 2, + protection 6 absorbé sur le chaman.

Magie divine : Dévorer livre 1, rituel de consumer l'esprit 3, dispersion magie 3, invocation gardien 1, peur 1, vision de l'âme 1, sanctifier et adorer Atyar.

Magie divine absorbée sur le Shakh (usage unique) : arme des abysses, absorption 4, attaque mentale, illusions visuelles et de mouvement (permet de renforcer l'effet saisissant des cérémonies où on a l'impression qu'il ôte la calotte crânienne de la victime, en retire le cerveau, la brandit devant ses adorateurs éberlués et la fait s'enflammer d'un seul regard !

Dons et interdits :

Contremagie 1 permanent contre les attaques des adorateurs du feu

Discrétion + 10%

Ne jamais porter de protection sur la tête, chevaucher, manger de végétaux (notable au festin), porter de métal autre que argent terni, porter d'armure en cuir.

Compétences : Se cacher et déplacement silencieux et baratin à 80%, connaissances à 70%

Possessions ; Chevalière avec cristal mort de 8 PM, turban avec une larme de Serartatmal de pouvoir 6 (est harmonisé), dague et garrot en argent terni, statuette de Thed antique permettant de lancer tête de Thed une seule fois encore (à utiliser en dernier recours) : attaque de coup de corne à 50% supplémentaire, faisant 1D6 de dégâts, et rajoutant 3 PA sur la tête.

Rahmaso (ex Bal'bat) , Gaffan, gardien de Fasir

Caractéristiques :

FOR 16, CON 17, TAI 17, INT 16, POU 17, DEX 10, APP 8

Mouvement 4, PA 4, PV 15 PM 17

Combat :

Cimeterre court 60/65 % 1D6+1+1D6

Garrot 50%

Esquive 50%

Magie spirituelle :

Communication mentale 4, démoralisation, fanatisme, seconde vue, soins 6

Compétences :

Chercher, évaluer, grimper, déplacement silencieux, dissimuler, se cacher 60%, Ecouter, sauter, scruter 80%, passe-passe 30%

Asthalim Messenger du vizir, acolyte d'Atyar (damné), Gaffan 30 ans

Caractéristiques :

FOR 14, CON 15, TAI 12, INT 15, POU 14, DEX 16, APP 14

PA 0, PV 14 PM 14 + 20

Combat :

Garrot 80%, arc long 70%, cimeterre court 70%, esquive 70%

Sorcellerie (30%) :

Vol, télépathie, suffocation

Magie divine :

Consumer l'esprit, dévorer livre, peur, dissiper magie 2.

Dons et interdits :

+ 10% en garrot

Trait chaotique : peut faire des bonds de 16 mètres !

Possessions :

2 cristaux morts de 7, 6 et 5 points de magie montés dans un petit collier façon clochette d'alpage

1 larme de Serartatmal en boucle d'oreille, de pouvoir 1 (le sort de seconde vue de Fasir permet donc de le repérer !)

Les chercheurs du destin Toutes races, 75 initiés d'Atyar, certains viennent du temple de Thanatar. Ils gardent les esclaves et participent aux cérémonies.

FOR 12, CON 11, TAI 13, INT 13, POU 3D6, DEX 11, APP 11

Armure de cuir souple PA 1, PV 12

Fouet 50%, dégâts 1D4, portée 5 m, enserre sur un spécial

Garrot 50%, esquive 50%, cimeterre court 50% dégâts 1D6 + 1D4

Magie spirituelle : fanatisme

Magie divine : peur

Le moissonneur des âmes : apparaît dès qu'une victime est à 3 points de vie ou moins ou incapacité suite à des dégâts, pour l'achever, ou dès qu'un thanatari agonise pour le guider au

lieu de l'attente (grand homme sans tête vêtu d'une cape noire et argent, visible que par la personne agonisante), sauf sorts de détection).

FOR 10, INT 13, POU16, PV 10

Mouvement 16

Attaque spirituelle de PM contre CON si succès, perte de 1D4 + 1 points de vie ou se rend visible comme une ombre et attaque par la peur comme les élémentaires, mais en ce cas peut être tué physiquement.

Réduit de moitié l'effet des sorts de soins, potions et herbes (arrondir à l'inférieur), ce dans les 30 m

Les fantômes :

Liés à 4 crânes dont les orbites sont des larmes de Serartatmal

Shivanyana sorcière Siwalite, 40% en sorcellerie, aime lancer suffocation sur les Pjs qu'elle n'attaque pas directement. INT 16, POU 22. Ses gencives édentées semblent saigner en permanence. Les orbites du crâne où elle est liée sont deux cristaux morts de 6 points.

Falkimar, eunuque d'Evukindu, aime posséder, se saisir d'une épée si possible à 2 mains, l'enchanter avec son sort de vivelame 4 et attaquer. INT 13, POU 15 magie. Il hurle en permanence, et la voix emble sortir de son sexe recroquevillé autour de son cou

Hallim, corsaire de Um-Oradim, attaque spirituellement puis noie le corps possédé INT 14 POU 19. alternativement, il peut démoraliser (sort). Son corps est constamment entrain de se débiter en tranches, et de se recoller.

Lamal, ancien chaman Theddi INT 15, POU 16, possède un esprit intérieur de 40 points. Il s'excuse d'avoir à attaquer les PJs, et se contente de les affaiblir en changeant de cible dès qu'elle a perdu la moitié de ses points de magie. Pour le vaincre, le mieux est de fuir ou de détruire le crâne auquel il est lié, ou encore, si on le convainc en lui donnant des nouvelles de Thed (jet de baratin à - 50%), il est possible que sa rage le rende assez fort pour s'extirper de l'enchantement de lien. Il ressemble à un theddi avec une tête de chèvre qu'il porte à la main.

Les lieux :

A vous de faire les plans du palais, du lieu saint avec autel défendu par un sort de peur de PM 18, deux grosses têtes cornues d'Atyar plaquées d'argent terni de part et d'autre, piliers dont 4 comportent une niche avec les crânes aux orbites bleus, un passage secret partant de l'arrière menant à la chambre du vizir et aux prisons avec une intersection défendue par Falkimar, une rivière de 5 m séparant le lieu sanctifié des fidèles, les corps décapités des indésirables y pourrissent. C'est en fait l'ancien Rana, et une grille le barre . Juste derrière Halim et Lamal montent la garde, pour les petits malins qui voudraient aller voler Fasir. Au fond de la salle des fidèles, un escalier mène au palais, dans les quartiers communs et les petits passages secrets arrivant dans les chambres des PJs. L'escalier est défendu par Shivanya.

Enfin, la source peut être atteinte, soit par le lieu saint (grille et fantômes gardiens), soit par le palais (passage secret menant à la cour) soit par l'extérieur (aplomb à l'échelle de corde). C'est un petit lac souterrain, et sur une berge large, les esclaves travaillent et dorment à même le sol, traités comme des chiens et gardés en permanence par 12 chercheurs du destin.

Chapitre 5 : Prise d'otages au harem

Ce scénario fait suite à la séquence Ebbesh akhbar de l'arrivée à Afadjan. Le chef des terroristes qui avaient chargé la foule sur les mastodontes impériaux, Dinan El Kaïs, est emprisonné pour torture et avant exécution au palais de la justice impitoyable. Son frère, Arlem El Kaïs est décidé à le faire libérer et à demander un dédommagement de 2 Jan jarres d'or pour les saintes victimes de la cause. Il va pendre d'assaut le harem du ministre de la justice (ou suffète de l'impitoyable justice), qui se trouve être justement actuellement le masarin Junkapan, et exiger sa libération. Son plan est très bien construit, son commando professionnel, blindé de sorts de sorcellerie. Ils connaissent par cœur les procédures des Calaris et demander à des étrangers d'intervenir va rapidement sembler la seule alternative. Il faudra faire vite, car Arlem menace de violer puis tuer les filles une par une en terminant par la favorite, une torab du nom de Jalina. Junkapan présente aux PJs le maître de son harem, un eunuque nommé Bomboma et qui a le titre de « effroyable dresseur d'épouse ». Bomboma a réussi à fuir. Il s'est coupé une oreille en pénitence pour avoir faillit à défendre le harem. Il peut répondre à toutes les questions techniques. Si besoin, Junkapan financera l'action des PJs jusqu'à quatre Jan jarre d'argent (4000 sous). Mais pour chaque fille tuée et il y en aura une par quart d'heure de jeu il réduira le budget de 3% et si Jalina est tuée, le contrat prend fin. Junkapan n'a pas prévenu le Jann, car celui-ci refusant toute négociation, enverra les calaris et ce sera le massacre. Mais dans 5 H maximum (temps de jeu), il sera contraint de le faire, sinon, ce retard serait interprété comme une trahison et le noeud se resserrerait autour de son cou. Vous l'aurez compris, c'est un scénario assaut avec un plan compliqué à monter, suffisamment audacieux et si possible « chirurgical », pour limiter les pertes et sauver Jalina et le maximum d'otages. En temps réel et non pas temps de jeu, il reste 48H H avant exécution de l'ultimatum. Pour renforcer le stress, donner aux PJs une pénalité de fatigue de 1% à tous leurs jets passée la 14^{ème} heure éveillée. Le sommeil rend cette fatigue à raison de 2% par heure. Mais il faut être capable de s'endormir vu la tension et le bruit (jet de POU x 2% + heures depuis la 14^{ème} heure, offrir un jet toutes les 2 heures).

Le plan des terroristes :

Arlem repose sur son sorcier et bras droit Odalim. Il s'est infiltré dans le harem en se faisant passer pour un artiste peintre. Son chevalet est en fait une arbalète moyenne, et ses pinceaux sont des fléchettes (technologie naine de Slon !). La toile du tableau est un cercle d'accueil qui a servi pour faire venir le reste de l'équipe après avoir neutralisé deux gardes. Odalim sait former le bronze et s'en est servit pour fausser un bon nombre de verrous. C'est aussi un illusionniste. Il espionne grâce à sa projection d'ouïe. Détecter cela serait d'un grand intérêt pour les PJs (fausses informations...).

Le bras gauche de Arlem est Dagon, un artificier grand ami des nains de Slon. Sitôt dans la place, il a commencé à truffer la tour du harem de pièges mortels. Toutes les communications se passent via un tuyau de plomb.

Rebondissements :

- Une des 37 épouses de Junkapan va accoucher. Arlem demande des gages avant de la laisser sortir.
- Junkapan a des remords et veut prévenir les calaris plus tôt. Aux Pjs de lui redonner confiance.
- Et/ou, il fait venir Dinan El Kaïs et veut le donner à son frère (Dinan fait monter le stress).
- Les terroristes raccourcissent le délai ou augmentent le rythme des exécutions d'otages.

- Les PJs découvrent que Jalina est masochiste

La tour des 5 sens :

C'est une tour octogonale, au milieu des jardins du palais de Junkapan, surmontée d'un bulbe . Autour on trouve le petit zoo privé du masarin, sa fausse armée de terre cuite, sa palmeraie. Un petit pont à 6 m de haut relie la chambre du masarin dans le palais à celle de sa favorite au deuxième étage de la tour. Il surplombe une magnifique fontaine avec des jets d'eau. La tour est dotée d'une entrée basse donnant dans la palmeraie et d'un monte-charge qui communique par un souterrain avec les cuisines du palais.

- Au réz de chaussée, on trouve les quartiers du bouffon, des artistes, les chambres des rares invités et un salon.
- Au 1^{er} étage, ce sont les cellules des filles
- Au deuxième étage, c'est le quartier de la favorite et celui des eunuques
- Au troisième étage, on trouve des termes
- Au quatrième, c'est l'espace sous la coupole, que Junkapan a fait décorer d'une mosaïque complexe propice à la méditation. C'est son fumoir. Des fenêtres rondes de 40 cm de diamètre, fermées de vitres colorées filtrent le soleil. Quelques provisions et boissons alcoolisées sont cachées ici.

Les terroristes de choc ebbeshites : Ils sont en quatre groupes de 5 hommes chacun.

FOR 15, CON 13, TAI 14, INT 15, POU 3D6+3 (min 12, max 18), DEX 16
PDV 14,

Yataghan RA 7, 75%, esquive 75%, dague 60%, 1 arme de jet 70%, lancer 60%

Les 4 chefs de groupe ont 10% de plus

Sorcellerie active : toutes résistances à 8, renforcer les dégâts 8 sur yataghan et 1 missile

Peau de vie 3, ignorer fatigue 8 (ne seront absolument pas fatigués, contrairement aux PJs).

Possessions :

- 5 boules de feu bleu liquide (explosent au sol sur 1 m de diamètre occasionnant 1D6 dans chaque jambe, armure protège mais enflamme vêtements).

- 1 fiole de poison ingestif POT 16 pour éviter la capture vivant.

- 1 fiole de poison gazeux de POT 16 (ils ont tous peau de vie)

Les chefs de groupe ont un parchemin de téléportation

Odalim adepte sorcier ebbeshite, 45 ans

FOR 9, CON 12, TAI 15 (obèse), INT 17 libre, POU 16, DEX 10, CHA 6
PDV 14, PM 24

Armes : arbalète moyenne 50%, fléchettes 60%, esquive 40%

Sorts et rituels de portée et durée à 80%

Sorts actifs : idem le reste du commando sauf les renforcer les dégâts (déjà utilisés) + vision mystique 5,

Sorts connus : vue fantomatique, former bronze, neutraliser la magie, projection d'ouïe, venin Familier chatte angora obèse, tinouk : INT 15 dont 10 libre, POU 17

Don spécial : sait récupérer des points de magie sur des hommes volontaires (cela leur donne cependant un orgasme et ils arrivent forcément à 0 PM. Il ne peut dépasser de plus de 50 ses PM de base par cette méthode et les PM disparaissent à raison de 1 par heure)

Possessions : idem homme de base plus 6 potions de récupération de 10 PM (ce sont ses pots de peinture)

Chevalet-arbalète, peinture-cercle d'accueil et 3 pinceau-fléchettes

Parchemin de téléportation

Dagon artificier 40 ans

FOR 12, CON 15, TAI 9, INT 15, POU 15, DEX 16, CHA 12

PDV 12, PM 15

Armes idem terroriste de choc sauf lancer 90% et pistolet nain 90%

Sorts actifs : idem terroriste de choc + vision mystique 5

Possessions : idem + pistolet + parchemin de téléportation + 2 boules de bowling + de quoi faire plein de pièges (inventer 95%)

Arlem El Kais, chef terroriste 38 ans

FOR16 (24), CON 16, TAI 16, INT 16, DEX 16 (24), POU 16, CHA 16

PDV 16, PM 16

Armes : yataghan, esquive, dague, couteau lancé 100% + nombreuses autres 50%

Sorts actifs : idem terroristes de base + peau de vie 4 + vision mystique 5 et télépathie 7 (le lie à Dagon, Odalim, ses quatre chefs de groupe et un magus à Ebbeshal) + développer taille et dextérité 8

Possessions : parchemin de téléportation, médaillon avec symbole sacré ebbeshite (étoile à 6 branches = deux runes de loi croisées) : quand embrassé avant une action importante ponctuelle, permet de relancer un dé si échec, 1 fois par jour max, et pas pour rituels...

Arlem peut faire appel à son magus (pas très honorable). Celui-ci peut alors projeter sa vue et lancer à volonté des sorts type paralysie ...

Chapitre 5 : Esclaves parfaits

Salimata, une jeune sorcière a hérité de la fabrique d'ardoises de son père. Mais, étant une femme, la loi Siwalite lui interdit de posséder des esclaves de sexe masculin. La concurrence a tôt fait de s'emparer du marché. Ruinée, elle a décidé de se retirer dans ses carrières du mont Tombe, et elle a commencé à créer une nouvelle race d'esclaves parfaits, dépourvus de sexe, les homoncules. Pour son rituel, elle doit s'emparer d'un morceau de peau d'une victime, et la coudre sur un horrible tableau. Ce faisant, la victime est drainée de certains points de caractéristique. Elle choisit ses victimes parmi les Gaffans, peuple qui n'entend rien aux pratiques de la sorcellerie et de la divination. Tout dérape lorsque, au choix, le fils d'un officiel étranger ou Gaffan tombe malade, et que les PJs sont sollicités.

Séquence :

Les PJs à Dar Cot, leur nouveau QG, reçoivent la visite d'un officiel Gaffan ; par exemple le jeune Osmük accompagné de Néflétéris. Or celui-ci tombe malade. En l'examinant, on voit qu'il porte un foulard taché autour du cou. Derrière, une plaie excoriée saigne abondamment (la plaie se rouvre quand il est vampirisé). Après un inévitable quiproquo, il avoue avoir fait un rêve étrange, alors qu'il était en visite au clan du chardon sur le mont Tombe. Une magnifique femme noire lui faisait l'amour, lors de l'extase, il voyait des myriades de boules lumineuses danser autour de lui (les yeux des homoncules). Le rêve prend fin avec une horrible douleur au cou, et tout le reste de la nuit, il a du se gratter le cou inconsciemment, d'où blessure. Si les chamans Gaffans sont interrogés, surtout celui du clan du Chardon, il dira que c'est le baiser du bouc noir (Salimata sait se transformer en bouc noir !). Ce qui est arrivé à Osmük est assez fréquent dans le clan depuis un an, et les jeunes dépérissent de cette maladie. Les PJs ne devraient pas réfléchir longtemps pour décider de partir enquêter à Siwah El.

C' est une ville étrange, où règne la séparation des sexes ; Les rencontres ne se font que lors des cérémonies à Sikasso, et là, c'et l'orgie. Les PJs doivent avoir un contact là bas (Faheyima ?). Ils sont reçus dans son Eglise (glauque à souhait !). Faheyima va tenter d'aider les Pjs et commencer à égorger plusieurs poulets pour faire une divination. A un moment, elle part dans son presbytère. Salimata intervient et prend le relais. Elle veut voir ces étrangers et comprendre s'ils constituent une menace. Elle semble fascinée par la teinte de peau de certains PJs étrangers. Tout en parlant de choses insipides, les faisant patienter avant le retour de Faheyima, elle prépare un poison gazeux de sommeil POT 16. Il endort en CON/4 rounds. Dès que le premier PJ s'endort, les homoncules passent à l'attaque. Si les Pjs triomphent, dans le presbytère, ils retrouveront Faheyima morte, un cierge planté dans chaque œil. Elle a juste eu le temps de tracer quelques runes avec son sang : terre et ténèbre (ardoise).

La nuit, Salimata va attaquer le PJ qu'elle a repéré et lui donner le baiser du bouc noir . Eventuellement, il y aura une autre bataille contre les homoncules pour couvrir sa fuite, mais elle ne veut surtout pas tuer ce PJ qui lui servira pour ses points de caractéristiques.

Les PJs devraient suivre la trace de Salimata jusqu'aux carrières d'ardoise du mont Tombe. Là, il y aura une partie type donjon, le lieu étant enchanté, des monstres peuvent avoir établi domicile...Les homoncules défendent chaque galerie. Salimata combat en bouc noir, principalement en lançant des sorts cependant.

Acculée dans son atelier, Salimata coud sa propre peau avec son tableau. Elle pousse un hurlement de folie, se voit drainée des trois quart de ses caractéristiques, taille incluse et un énorme homoncule sort du tableau. Les PJs devront le vaincre. Salimata aura un dernier mot genre « quand les hommes et les femmes seront-ils égaux, seigneur dieu »... Puis elle regardera un des Pj sorcier et lui dira « Méfie toi de l'art ». On retrouvera dans sa main un étrange artéfact : le pinceau de Zzabur ! Cet objet permet de dessiner des scènes qui prennent vie. Mais Zzabur, qui ne voulait pas qu'un tel objet tombe dans la main d'un profane l'a maudit.

Salimata Adepte sorcière siwahlite 32 ans

FOR 10, CON 14, TAI 10, INT 18 (folle), DEX 20, POU 20, APP 15

PV 12, PM 18 + 35 familier + 80 (matrices de points de pouvoir sur peau)

Armes : dague 50%, lancée 50%, esquive 70%, coup de corne 70% (1D6 + 2D6)

Magie divine : sorts de prêtresse de Sikasso (10 points), guérison des blessures x 2, sauvegarde 3, blocage spirituel 2.

Sorcellerie (tous rituels y compris multisorts et sorts à 80%)

Métamorphose humain en bouc noir, dominer et créer homoncule, suffocation, vampirismes (tout sauf CON), enchanter matrices de PM, hâte, stupéfaction (connus par familier), résistance aux dommages, vision mystique.

Sorts actifs, niveau 7 : résistance aux dommages et vision mystique + dominer homoncules (domine les costauds, qui se font respecter des autres).

Familier : Eunuque d'Ombre gigantesque de 10m³

PV : 50 protégé par résistance aux dommages 7

POU 35, FOR 70, CON 10, DEX 10, APP4, INT 15 (libre 0)

Attaque de peur au RA 3 + faucheuse d'ombre, RA 6, 1D3 + 7D6 de bonus aux dégâts + 1PDV automatique. Peut se cacher ou se glisser dans des fissures... Notez que comme le familier connaît tous les sorts de Salimata, elle ne l'engagera qu'en dernier recours ou contre une cible isolée.

Possessions : 8 matrices de 10 PM sur peau, philtre d'amour, pinceau de Zzabur (INT 15, POU 14 peinture magique 3 (idem halluciner sauf que c'est vrai), récupère 1 point par jour, mais chaque usage a droit à un jet pour harmoniser le porteur). Le pinceau parle dans la tête de son possesseur, tentant de l'inciter à l'utiliser à outrance...
Livre de sorcellerie avec ses sorts.

Les homoncules

Créatures difformes, parodies d'humanité, sans sexe et aux yeux lumineux globuleux. Ils sont immortels (quand vaincus, se désagrègent et ressortent quelques minutes plus tard du tableau de peau). Il faut brûler le tableau pour les tuer tous.

Caractéristiques à 4, 8 ou 16 ou 32 pour l'énorme final, sauf CON 0

Mouvement 4, pas de localisations, pas d'armures

Couleurs selon peau utilisée, confère un pouvoir particulier :

- Bleu : illusion de dédoublement (1 attaque / 2 atteint son double illusoire)
- Blanc : Quand frappé, un petit éclair automatique remonte l'arme et fait 1 point de dégât.
- Noir : quand tué reste 1D3 round de plus actif avant de se décomposer (invulnérable)
- Bleu ciel : quand frappe au contact, envoie décharge de 1D3
- Gris : non affecté par la magie (même de lame)
- Bleu marine : seule la magie l'affecte

Attaques :

minuscule, pierres lancées, dégât 1D3, 20%

standard, fronde gourdin et esquive 40%

costaud : masse lourde + bouclier rond briseur 60%

énorme : maillet 2 mains 80% + a tous les pouvoirs 1 à 4 et divise par deux tous les dégâts magiques ou non.

Les mines d'ardoise

A vous de dessiner un donjon. La particularité est que le lieu entier est enchanté, et que ceux qui rentrent sont progressivement privés d'air. Salimata qui a fait l'enchantement n'est pas atteinte, de même que ses homoncules qui n'ont pas de CON. Son familier a trop de POU pour en souffrir. En pratique, tous les tours, faire un jet de POU 20 contre PM de l'aventurier (détection évitée par larme de Serartatmal de POU 1). Dès que atteint, chaque tour, l'aventurier doit faire un jet de CON x 10 (-1/tour) ou perdre 1 PDV dans la poitrine. Dans les mines, les ombres sont si denses, que les jets de scruter et chercher sont divisés par 2, et que la lumière des torches ne porte qu'à 5 m.

Chapitre 6 : A la rescousse d'Opaline

Les sicaires ne sont pas restés inactifs, ils ont pris contact avec le Jann des voleurs, chef du culte de Selarn, et commandité l'enlèvement d'Opaline. Celui-ci a confié la mission au fakir, un homme aussi mystérieux qu'efficace...

« ***Le fakir*** » : Valet du Jann des voleurs, prêtre de Selarn et adepte sorcier, wareran 45 ans (Notez que les adeptes de Selarn n'ont aucun scrupule à briser le tabou d'emprisonner la magie dans les objets)

FOR 13, CON 16, TAI 12, INT 17, POU 18, DEX 20, APP 10

PV 14, PM 18 + 30 (matrices)

Armure 3 sauf tête 6

Armes : yataghan 70%, dague 75% (= poison POT 16), esquive 110%, fronde 90%, Lancer 90%

Compétences d'infiltration à 110%

Magie (sorcellerie à 80%, portée intensité et durée): Dominer serpent, peau de vie, stupéfaction, projection de vue, projection d'ouïe, sentir or, animer corde, vision mystique, hâte, lier un apprenti, vol.

Divine : adorer Selarn, bloquer la divination 9 points

Sorcellerie active : Toutes résistances à 6, peau de vie 3, vision mystique 5

Dons de Selarn : avaleur de sabres : peut sortir un yataghan de sa bouche en un round, peau épaisse (3 PA), permet de marcher sur les planches à clou, le sort de blocage de la divination marche aussi sur les êtres vivants...

Possessions (toutes matrices sur tatouages peau, les poudres sont dans des fioles faites pour lancer avec fronde si besoin) :

- Matrice de lien d'esprit de magie avec soins 4 (POU 16, INT 12)
- Matrice de lien d'esprit de magie avec vivelame 5 (POU 15, INT 13)
- Matrice de lien d'esprit de magie avec miroir 10 (POU 23, INT 16)
- Matrice de dominer serpent sur flûte
- 2 doses de poudre de mort (poison inhalé POT 12)
- 2 doses de poussière de visibilité
- 4 doses de poudre anti-odeur
- 2 doses de poudre des rêves (poison sommeil POT 15)
- 10 bombes fumigènes de 5 couleurs différentes
- 3 doses de poison de lame POT 16
- Corbeille avec serpent sacré (esprit allié INT 16, POU 15 + 28 PM) + 6 autres serpents avec poison POT 16, qu'il faut dominer
- 2 Matrices de lien d'esprit d'intelligence 5
- 2 doses de poison ingestif POT 14
- 2 doses d'acide POT 10
- Corde de 30m
- Turban en cuir bouilli avec matrice de dissimulation (sort de Serartatmal)
- 4 matrices de lien esprit de POU dont 2 sur son familier
- Poussière d'invisibilité : 2 doses
- 3 poignées de pointes en bronze (1D3 dégâts dans pieds, chaussure = 2PA généralement, si on court, rajouter doubler ces dégâts)

Le gang du Fakir : 12 humains initiés de Selarn

FOR 13, CON 12, TAI 12, INT 14, DEX 14, POU 3D6, APP 10

Dague 70%, esquive 70%, sarbacane ou fronde ou arc court 70%

Armure 0, PV 12, PM 3D6

Magie sorcellerie : hâte, stupéfaction. Sorts et rituel d'intensité à 40%

Equipement : 1 matrice de lien esprit de POU 12, 2 fioles au hasard parmi celles que sait faire le fakir.

Notez que le Fakir et son gang ne sont pas des assassins, mais des voleurs. Si un PJ est neutralisé, ils se contenteront de le dépouiller puis ligoter (un voleur doit veiller à ce que le client reste en vie et prospère à nouveau pour pouvoir le traire à nouveau quelques années plus tard).

L'enlèvement d'Opaline :

Le plan du Fakir est le suivant. Il vient seul au palais de Dar Cot, proposer ses services d'amuseur (n'évoquer sa présence qu'avec légèreté, tout en décrivant les autres artistes et sages de tout poil qui fréquentent le palais). La nuit, il neutralise les gardes par stupéfaction, anime une corde pour aller sous les fenêtres d'Opaline, et l'enlève. Si un combat s'engage,

son clan intervient et investit le palais discrètement. Si un PJ menace son plan, il est neutralisé avant l'action par un stupéfaction (les sicaires ont donné au fakir des focus des PJs). L'enquête devrait rapidement mener au Fakir qui n'était pas parmi les gens du palais il y a une semaine et n'y est plus le lendemain. Les divinations ne marchent pas pour localiser Opaline ou le Fakir (blocage de la divination). Une projection de vue grâce à un focus d'Opaline serait repéré rapidement par le Fakir et celui qui a osé se prendrait un stupéfaction. Un maigre indice serait disponible (Opaline est dans un bateau...). Pour retrouver la piste, les PJs seront orientés vers Faladje, ville des sauteurs Yranian, où dit on, ils reçoivent des visions mystiques (envoyées par Opaline notamment). Une autre raison d'aller à Faladje, c'est le turban du Fakir. Il s'en est certainement servi pendant l'enlèvement, et peut être l'a-t-il laissé tomber et celui qui l'a ramassé a déterminé que c'était une matrice de dissimulation, et Faladje et son université bleue est le seul endroit où on trouve encore un grand temple de Serartatmal.

Double jeu à Faladje :

Les PJs vont aller consulter le plus grand des sauteurs Yranian à Faladje. L'oracle est installé dans un petit temple rond, où se pressent toutes sortes de personnes. Il est gardé par des mystiques de sa voie, armés de faucilles. Si ils se comportent bien et font une offrande, le maître commencera sa prédiction « Petite lune pâle, perdue dans ténèbres... Il y a des ombres au milieu des ombres... deux cœurs purs vont bientôt quitter ce monde... L'un s'envolera vers la triple couronne, l'autre tracera le cercle de lumière... Petite Lune captive, celui qui te retient est... ». Subitement, ses yeux s'étrécissent, il se lève précipitamment et quitte la salle protégé par ses mystiques. Un brouhaha s'en suit. Les PJs sont discrètement contactés par Satou Batou, un maquilleur perruquier. Celui-ci est en fait un contact du Fakir, mais il le croit à Sarro, et pense pouvoir jouer double jeu sans danger. Il invite les PJs chez lui. Malheureusement, le Fakir est de retour à Faladje pour recharger sa matrice, et il s'est méfié de Satou Batou. Certains de ses hommes ont investi sa maison, et se sont déguisés en mannequins pour perruque. Lorsque Satou, après avoir proposé du thé et des dates, s'apprête à parler, il s'écroule subitement une fléchette empoisonnée de sarbacane dans le cou. En mourant, Satou murmure (jet d'écouter à -20%) « le Fakir... Danse des ombres... La momie couronnée ...argh.... ». Un combat s'engage, le fakir y participe à distance grâce à ses focus. Il est déjà en route pour Sarro avec Opaline. Au bout de 3 rounds, la garde intervient avec à sa tête un étrange contre-espion du nom de code de Phoenix. Phoenix se présente comme un fonctionnaire de police au service de sa très lumineuse altesse l'Empereur de Kareshtu. Il dit qu'il surveillait Satou Batou depuis plusieurs semaines et qu'il le soupçonne d'être un indicateur du Jann des voleurs. Il demande ce que Satou a murmuré avant de mourir. Il se propose d'aider les PJs à remonter jusqu'au fakir. Le jouer secret, mais droit, honoré de toute information qu'il recevrait, comprenant l'importance de la mission des PJs et les aidant sincèrement et efficacement. Il commencera par conseiller aux PJs de prendre chez Satou tous les déguisements dont ils ont besoin.

Si un PJ lunaire se rend à l'université bleue, il apprendra que le tombeau d'artmal est en passe d'être découvert loin dans la jungle le long du Rana. Mais, celui qui est parti faire cette expédition, ancien ami et rival d'un éventuel PJ artmali, n'est pas très recommandable... Il faudrait lui couper l'herbe sous le pied pour éviter une catastrophe.

Le carnaval des ombres :

Cette étrange fête tire son existence de la nuit des temps. Sarro est la ville natale de Vivamort et la rune de mort vie est si puissante qu'il semble illusoire de vouloir détruire les morts vivants. Pourtant, un compromis a été établi entre vivants et mort-vivants : ceux-ci restent dans les cimetières et mausolées de la périphérie de la ville, sauf pendant le carnaval des

ombres. Là, la population en liesse se déguise en morts-vivants et les vrais morts-vivants intelligents se mélangent discrètement à elle pour commettre quelques crimes (vampirisme etc...) . En échange de cette tolérance, les morts vivants ont promis de défendre la ville en cas d'attaque, et c'est la raison pour laquelle le Jann n'a jamais voulu la raser. Le culte de Sélarn en a profité pour s'installer et c'est le Jann des voleurs qui officieusement dirige la ville, le Del du Jann n'étant qu'un pantin. Bien sûr, la population ignore ce qu'il y a vraiment dessous ce carnaval et pense que ce n'est simplement qu'une fête à l'Halloween.

Les Pjs arrivent à Sarro en plein carnaval des ombres ; L'originalité de cette séquence est un quiproquo. Ils cherchent une momie couronnée, et il y en a 3. La première qu'ils vont rencontrer est Minestaka II . En fait, c'est le prêtre de Chronspa, le dieu bouffon. Lui et son gang vont mystifier les Pjs, grâce si besoin au sort de mentir, et les attirer dans un piège après s'être bien amusé d'eux. et les dépouiller ou les arnaquer.

La deuxième momie est une vraie momie, Amenistak III, un ancien Empereur de Kareshtu. Faire jouer la séquence où les Pjs vont se rendre compte petit à petit que c'est une vraie momie. Elle a un peu perdu la mémoire, mais sait où se cache le gang du fakir. Si elle est mise en difficulté, elle s'enfuit dans son mausolée.

La troisième momie est la bonne : le Fakir déguisé en Tikesamna IV. Il profite du carnaval pour contacter son maître, le Jann des voleurs. Si il se sent épié, il fuit vers son repère, un mausolée en plein milieu de la ville des morts sous les remparts de Sarro. Là un combat peut s'engager, et des momies en gardent l'entrée. Acculés, phoenix va utiliser son sort de mort du phoenix pour neutraliser le maximum de momies (prévenant les Pjs de poursuivre vers l'intérieur du mausolée). Là, les hommes du fakir restent tentent de barrer la route aux PJs. Le Fakir lui-même va s'enfuir invisible avec Opaline vers le port, et embarquer à bord de la Tortue renversée du capitaine Moustache pour rencontrer les Sicares.

Bienvenue à bord du « tigre des mers »

Alors que les Pjs atterrés croient que le Fakir a filé, Phoenix revient (???), et il leur dit qu'un navire de guerre rapide de la flotte dorée est en escale au port de Sarro et à leur disposition. Phoenix aura tracé le cercle de lumière en se sacrifiant puis en renaissant de ses cendres dans le sanctuaire d'Azlod à bord du Tigre des Mers. La galère bien plus rapide, va rattraper la Tortue Renversée. Un plan d'infiltration à la faveur de la nuit serait préférable à un éperonage pour la sécurité d'Opaline. Il faut cependant faire vite, car le Bateau Lune est en approche (simple point au loin), et sur la fin, les mages lunars pourront lancer des sorts avec portée sur les Pjs grâce à leurs focus. Si les choses tournent en faveur des PJs, Moustache trahira le Fakir et demandera sa grâce en échange de la déesse. Il prétendra ne pas avoir reconnu l'enfant, et de toutes façons, un marché est un marché. Phoenix espère bien porter le coup de grâce au Fakir. Il aura alors rempli sa mission et proposera de ramener les Pjs à Tolodoféamoro ou ailleurs.

Phoenix : Seigneur runique d'Azlod, 36 ans, oreille et bras vengeur de l'Empereur Doré

FOR 15, CON 12, TAI 13, INT 15, DEX 16 (20), POU 18, APP 15

PV 13,

PM 18

PA 4

Armes : dague 120%, arc long 100%, Esquive 110%,

Magie spirituelle : Lame de feu, flèche de feu, détecter ennemis, ignition, disruption, mobilité 3, miroir 8, contre magie 5, coordination 4

Magie divine : soin des blessures x 2, blocage spirituel x 2, disperser magie x 3, bouclier de feu x 1, mort du phoenix x 1, dague de feu x 3, sorts de prêtre

Possessions :

Esprit allié = oiseau de feu (reste à distance pour faire son rapport régulièrement) INT 14, POU 17

Chapitre 7 : Expédition sur le Gargos

Les sicaires ne sont pas restés inactifs, ils ont rencontré le Jann et obtenu un statut d'ambassadeur. Profitant de cela, Johanes a commencé à fouiller les bibliothèques. Il a découvert la présence d'un artefact unique, la coquille du monde. Les PJs devraient tout faire pour la localiser avant les sicaires. Il y aura donc une course poursuite entre sicaires et PJs avec au milieu, les primitifs. Hélas, les sicaires ont rencontré les rebelles d'Ovgormangis à Barueli, eux qui trafiquent avec le chaos pour faire tomber le Jann. Ils ont appris les langues primitives à Johanes. Johanes pourra donc monter les primitifs contre les PJs : Ambiance Tarzan ou Indiana Jones au choix !

Une découverte remarquable

Au temple de Dormal, les PJs découvrent un livre en Afadjani « les extraordinaires voyages de Dimbal le marin ». Ce livre mêle légende, roman et vérités. Il raconte comment Dimbal a été blessé mortellement et s'est baigné dans la boue de la coquille du monde. Il en est ressortit guéri et doté de pouvoirs étranges. Dimbal était accompagné pour cette expédition d'Hanibalis primitifs, qui ont gravé la carte pour se rendre à la coquille sur « leur bien le plus précieux »...Tout cela remonte à des centaines d'années. Avec un jet de chercher, le Pj découvre qu'il y a des traces de doigts sur la poussière de couverture. En se renseignant, il s'avère que le livre a été consulté par un certain Johanes, un ambassadeur Lunar. Les PJs vont pouvoir intervenir en prenant les lunars de vitesse avant qu'ils ne trouvent la coquille.

La mégapole de Garguna.

Les PJs vont pouvoir s'y équiper et préparer efficacement leur expédition. Ici, on trouve des temples majeurs de bien des religions, même certains des cultes de Génertela. Toutes sortes d'informations peuvent être obtenues, mais le mieux serait de contacter le culte du Gargos. Là, on peut louer des grandes pirogues avec équipage de rameurs, et apprendre qu'un étrange bateau volant a survolé le fleuve il y a peu...Un guide se propose pour l'expédition. C'est Paperon, un wareran yad initié du Gargos, prudent, mais lâche. Il sait parler Hannibali. Il a avec lui 20 rameurs kadams bleus qui appartiennent à un masarin de Garguna qui contrôle une bonne partie du commerce (Tafamus). Si on lui demande ce qu'ont de plus précieux les Hannibalis, il orientera les Pjs vers le cimetière des éléphants et le mausolée des deux fils... Les PJs vont bien sûr devoir payer Paperon pour ses services.

Petite Charge

Après quelques sauts, les pirogues arrivent en vue du village Hannibali de Petite Charge. Là, ils entendent des cris de femmes et voient une dizaine d'hommes en train d'enlever une vieille femme. Les autres femmes, toutes obèses, qui étaient en train de laver leur linge, partent en hurlant vers le village. En fait ce sont des tanataris, déguisés en salambites, qui enlèvent la sorcière de la terre. Les guerriers hannibalis étant partis chassés, seuls les Pjs peuvent intervenir à temps. Vont-ils découvrir la supercherie ? Notez que shaku est un nageur exceptionnel, qu'il peut lancer les sorts de Salambô et que son trait lui donne la vitesse. Il devrait donc s'en tirer. Si les PJs sauvent la vénérable Ombeline, le chef Bomburo les remerciera et Ombeline leur offrira des potions diverses. Le soir, des femmes éléphant obèses rentreront dans les cases des Pjs mâles et se mettront directement nues en levrette... Les PJs vont-ils vexer leurs hôtes et leur délicate attention ? Si les Pjs disent vouloir se rendre au cimetière des éléphants, le ton se refroidit. Bomburo leur dit que c'est un endroit sacré et

maudit. Les Hannibalis expliqueront que Hannibal avait 2 fils, l'un a courte oreille Himda et l'autre à grandes oreilles Hafri. Alors qu'il aurait voulu une fille et un fils pour sa descendance. Les deux fils essayèrent bien de faire l'amour, mais cela ne donnait rien. Alors Ils partirent trouver des humaines. Comme elles étaient trop maigres, ils ramenèrent beaucoup de nourriture pour leurs épouses et quand elles furent bien grosses, enfin, ils purent se reproduire. Mais Grand-mère mammifère trouva cela contraire à la nature et demanda à chaque épouse de choisir si sa descendance sera humaine ou animale. L'une choisit la première solution et donna naissance à la race des Hanibalis, l'autre choisit la seconde et donna naissance à celle des éléphants. Quand ils furent vieux et usés, les deux fils décidèrent de revenir au même endroit pour mourir, là où ils avaient en secret tenté de faire l'amour. Grand-mère mammifère qui avait été patiente une fois, ne pardonna pas cette fois demanda au Roi d'en dessous de châtier les enfants d'éléphant. Ainsi, leur mausolée fut maudit, et nul autre que les chamans du Roi d'en Dessous ne sont tolérés pour l'entretenir. A leur risque et péril, donc. Un jeune hannibali aura surpris la discussion et partira prévenir les autres villages.

Shaku, seigneur du destin de Than, 31 ans, maquillé en salambite

FOR 15, CON 13, DEX 14, TAI 14, POU 15, APP 8, INT 15

PV 26, PA 12 (11 de peau et 1 d'armure), PM 15 + 10

Attaque : Machette (épée courte) 95% RA 7, 1D6+1+1D4 parade 95%, esquive 80%,

Garot 93 % (n'en a pas sur lui, mais peut utiliser sa ceinture en cas d'urgence !)

Fronde (ceinture) : 65%

Magie spirituelle : Vivelame 6, mur de ténèbres, extinction 4, silence 3

Magie divine Adorer/sanctifier Than, invocation de gardien, garrot de vérité, lumière noire 2, créer tête (usage unique)

Don/interdit :

- 2 points de peau don de Than
- Contremagie 1 permanent contre attaques des membres cultes feu/ciel
- Trait chaotique : déplacement + 6 m/ra
- Trait chaotique : + 9 points de peau
- Toujours manger de la chair de chaque victime
- Ne jamais faire de mal à un mort-vivant
- Ne jamais mentir à un condisciple de Thanatar
- Ne jamais jeter de sort offensif

Tête (INT 15, POU 17): Sajakal, ancien acolyte de Salambô, connaît soins 5, Main de fer 5, protection 5 + tous les sorts de magie divine de Salambô réutilisables.

Possessions : matrice de 10 PM sur sa peau

3 enchantements de vie (+ 12 PV)

Sagor, gardien de Shaku, dans la peau d'un vrai salambite, 28 ans

FOR 17, CON 14, TAI 17, INT 13, DEX 13, APP 8, POU 14

PA 1 (armure de cuir souple), PV : 16, PM 14

Machette (épée courte) RA 6 70%/60%, 1D6 + 1 + 1D6, esquive 70%, garrot 70% (ceinture)

Magie spirituelle : mur de ténèbres, vivelame 5, silence 5, extinction 1

Magie divine : garrot de vérité, adorer Than

Trait chaotique : absorbe 8 points de sort

Don / interdits : + 1 point de peau, ne doit jamais parler à qui que ce soit

Possessions :

Collier de dents avec matrice de démoralisation

Les chercheurs du destin : 20 hommes maquillés en salambites (jet de chercher pour le découvrir en examinant un cadavre)

FOR 11, CON 12, TAI 13, INT 13, DEX 13, APP 10 POU 3D6

Epée courte RA 7 50%/50%, esquive 50%, garrot (ceintures) 60%

Magie spirituelle : laminer ou vivelame 2

Une technique consiste à attraper un PJ à 2, l'entraîner sous l'eau, et là le garrotter ou le percer.

Le cimetière des éléphants :

Là viennent mourir les éléphants de toute la jungle environnante, comme attirés par le petit mausolée des 2 fils. Toutes les carcasses semblent d'ailleurs le regarder. Lorsque les Pjs arrivent dans la clairière, ils sont attaqués par des squelettes d'éléphant. Le mausolée lui-même est piégé. Dans la première salle, on trouve une statue d'Hannibal et de ses deux fils. Il y a sur les côté deux salles où s'entassent dans l'une des ossements humains, dans l'autre, des défenses. Si quelqu'un touche aux défenses, une sylphe énorme de 10 m³ sort de la statue et expulse les aventuriers (on a l'impression que c'est la statue qui souffle et crée un monstrueux courant d'air). Au fond, un étrange totem éléphant cache l'entrée d'un puits. Il faut un jet de FOR vs 20 pour le pousser. Si la force est insuffisante, les os humains s'animent et trois squelettes sortent tous les rounds attaquer les intrus. A5 mètres de descente aidé par des marches dont les chamans connaissent l'emplacement (gare à la chute pour les autres), on débouche sur un couloir sous terrain.

Dans le couloir, il y a des têtes d'éléphant gravées dans les murs. Leur trompes lancent des fléchettes (mécanisme commandé par des boyaux tendus et noyés dans un sol maintenu boueux par les chamans : jets de POU x 2 pour les éviter ou sinon, chercher en prenant son temps pour repérer les boyaux). Les fléchettes font 1D6+1 de dégâts, mais sont empoisonnés à 2D6 (virulence variable selon entretient du mausolée !)

Au milieu du couloir, il y a une traverse avec un piège mortel : deux troncs prêts à écraser l'intrus. C'est une dalle qui active le piège, et les chamans passent sur le côté tout simplement. La pièce suivante est un bassin entouré d'une berge. Les chamans passent dans l'eau pour se nettoyer de la boue du couloir. Si les PJs ne marchent pas dans l'eau mais sur la berge, deux éléphants spectraux se manifestent : CON=PV : 43 et 46, INT : 16 et 17 PM : 21 et 23. Le premier attaque la FOR (comme une charge glaciale), le second la CON (broie avec sa trompe). Les chamans (et intrus) peuvent les calmer en disant leurs noms avec révérence.

Au fond de la salle part un autre couloir, qui mène au sanctuaire. Là, quatre défenses gigantesques et toutes ornées de gravures représentant l'amitié avec les Vronkalis et la guerre contre les Salambites, s'élancent vers le plafond. Si un aventurier touche un des piliers, il devra résister à un poison de contact de POT 16 qui le fera délirer au minimum une semaine en plus des points de vie perdus. Mais dans son délire, il saura comment se rendre à la coquille du monde. C'est ça, la carte ! Johanes, trop prudent s'est contenté d'une inspection à la loupe, et n'a donc rien compris.

Malheureusement, à la sortie, il est là, avec une troupe conséquente d'Hannibalis, dont un chaman du Roi d'en Dessous, avec Johanes. Après quelques provocations du style « la linguistique est une science des plus utiles, vous en conviendrez. Il est si facile de faire croire à ces indigènes que vous êtes des espions de leurs ennemis... ». Les PJs sont faits prisonniers et emmenés au village voisin de Batoumba.

Prisonniers à Batoumba :

Les Pjs sont jetés ligotés dans une hutte, garrottés à des piquets, pour les empêcher de bouger. Il est possible qu'un Pj primitif chaman soit laissé libre, mais alors sous forte surveillance. Le PJ délirant recevra toute l'attention du chaman du Roi d'en Dessous et

passera la semaine dans un bassin de boue à barboter, sous surveillance (+2D3 PDV/semaine). Johanes va venir voir les autres PJs et leur annoncer qu'ils vont être écartelés entre 4 éléphants. Les quelques porteurs qui les accompagnent, et leur guide Paperon sont sacrifiés les jours qui suivent (catapultés ou la tête écrasée par une patte d'éléphant sur un billot ou enterré vivant...). En fait Johanes est embêté car il n'a pas la carte. Il essaiera de faire parler les PJs. S'ils refusent, il n'aura d'autre choix que de les libérer (sans qu'ils sachent que c'est lui, puis de les suivre). Leur fuite sera vite repérée et c'est toute la tribu qui va les courser, ils ont intérêt à rapidement fuir vers leurs pirogues. Faire des jets de DEX puis de nager et grimper. Les indigènes courent derrière, armés de bolas et sarbacanes. Si les choses tournent vraiment mal, une aide providentielle peut venir des elfes jaunes, mais on ne fera que les deviner, et ils disparaîtront après avoir retardé les hannibalis en leur tirant des fléchettes de sarbacane enduits de venin de sommeil. Alternativement, on peut faire intervenir une troupe d'elfes verts et intégrer une séquence à la « Loth Lorien ». Une dernière aide peut venir de l'homme médecine du clan, Bamgo. C'est en fait un damné de Than, et il va chercher à en savoir plus sur les Pjs. S'il se rend compte qu'un des PJs est prêtre, il fera tout pour qu'il soit épargné, dans l'espoir de s'emparer de sa tête plus tard.

Aboubi chef Hannibali, 45 ans, acolyte

FOR 17, CON 16, TAI 21, INT 14, POU 15, APP 12, DEX 12

PA 1 (peau épaisse) + 1 enchantement d'armure par loc

PV 19, PM 15 + 20 (enchantement de lien d'esprit de POU)

Gros gourdin 1D8+1D6 94%, RA 5 ; bouclier de peau protège 3 loc, 8 PA, 90%

Attaque trompe 90%

Esquive 60%, bola 70%

Magie spirituelle : démoralisation, protection 4, laminer 4, soins 4

Magie divine : tous les sorts d'Hannibal réutilisables en double exemplaire.

Possessions : Enchantements d'armure, potion de soins 6 x 2, enchantement de lien d'esprit de POU, 2 bolas.

Bantos, chaman du Roi d'au Dessous, 68 ans

FOR 4, CON 6, TAI 12, POU 17, APP 4, DEX 6

PA 1 (peau épaisse), PV 5, PM 17 + 125 (esprit intérieur)

Esquive 30% . Ne sait plus du tout combattre vu le grand âge.

En pratique, se contente de lâcher des alliés et éventuellement de se désincarner.

Magie divine spéciale : Amputer l'esprit x 2, invoquer commander spectre (il a invoqué les spectre des deux frères éléphant du mausolée)

Possessions potions de soins 6 x 2

Bango : Homme médecin hannibali, 50 ans, damné de Than

FOR 13, CON 14, TAI 18, INT 14, DEX 8, POU 18, APP 8

PV 16, PA 1 (peau épaisse), PM 18

Combat : esquive 40%, Sait faire tout un tas de potions, et a bien des connaissances.

Magie spirituelle : silence 6, mur de ténèbres, extinction 6

Magie divine : Adorer Than, créer squelette (c'est lui qui a fait les squelettes d'éléphant qui défendent le mausolée, Bantos l'ignore cependant), lumière noire, sanctification, soin des blessures x 4, blocage spirituel x 2, vision de l'âme, disperser magie x 4.

Don/interdit : Ne jamais attaquer à l'aide d'une arme, manger la chair de créature intelligente à chaque repas (pratique d'être le médecin et croque mort dans ce cas !)

+ 10 % en alchimie.

Possessions : diverses potions dont soins 6, mais aussi guérison, acide...

Matrice de soins 6 sur statuette d'ivoire

Chasseurs Hannibalis :

FOR 14, CON 13, TAI 16, INT 13, POU 3D6, DEX 10 APP 8

PA 1 (peau épaisse), PV 15

Gros gourdin 60%, bouclier de peau 60%, sarbacane 50% + curare (poison POT 16 à effet immédiat, se conserve 3j sauf si et d'alchimie et dans ce cas une saison).

Magie spirituelle : protection 2, soins 2, laminer 2

Magie divine : 1 sort d'Hannibal au hasard.

La coquille du monde :

Après une traversée de jungle périlleuse, se frayant un chemin à la machette au milieu des gorilles, pumas et pythons, les Pjs arrivent au site. Au milieu d'une clairière, il y a un grand bassin vide, dont les bords semblent être une coquille de nacre, et aux 4 points cardinaux, la coquille s'organise en une statue d'aigle des mers, de loutre, de tortue ou de mouette. S'en dégage une brume épaisse, et dans les herbes hautes rôdent des dizaines de bandersnatch. La brume se dissipe sous l'effet d'un sortilège et le bateau lune apparaît. Johanès se lève et s'écrie : « Encore une fois, les amis, ce qui était à vous est désormais à moi ». Un combat contre les sicaires paraît inévitable. Alors que le combat fait rage, l'homme médecin Bamgo qui avait accompagné les lunars se transforme en monstrueux éléphant sans tête et tente de détruire la coquille du monde. Si besoin est, les elfes peuvent aussi intervenir. Un jet de scruter permettra de voir que Taïban est tout en sueur, et qu'il marmonne dans sa barbe. Kratus s'en est aperçu et entraîne leur compagnon vers la passerelle du bateau lune. Diatensus aussi, et il semble préparer un sort discrètement, destiné à son camarade si il réagissait mal (vampiriser pouvoir). Les lunars abandonnent la partie, Kerell promettant une très prochaine rencontre. Et calmant Johanès qui ne peut se résoudre à partir.

Quand à la coquille, il est possible d'y rentrer. Une communication mentale s'établit alors dans la tête de chaque aventurier qui y rentre (le prendre à part). Chaque statue de Premier Compagnon pose son énigme. En cas d'erreur, l'aventurier se transforme en bandersnatch. En cas de succès, tous les bandersnatch redeviennent sous forme humanoïde, et de la boue coule dans le bassin. Le premier effet est de ressusciter et guérir intégralement toute personne non chaotique placée dedans (même s'il ne reste qu'un bout de tissu humain !). Le deuxième effet, est l'obtention d'un totem offert par les Quatre premiers Compagnons. Ces totems sont à répartir en fonction du caractère des PJs, ils confèrent un pouvoir de transformation qui peut être activé 15' par jour en faisant appel au totem :

Tortue (secondaire, non actif) : une immunité à tout dégât mais plus aucune action offensive possible, + 25% en natation et les jets de CON pour la noyade ne sont fait qu'une fois par tour, ou sur terre, -2 m/ra de mouvement.

Loutre (primaire, non émotif) : détection des mouvements dans le noir et l'eau à 25%, + 25% en nager et 2 PA naturels, morsure 1D6 + ½ modificateur dégât ignorant les 3 PA de l'eau débute à 50%.

Aigle des mers (secondaire, actif) : + 25 % en vol et gain d'une longue vue. Un jet de POU/POU du lanceur d'une illusion y compris invisibilité permet de ne plus être affecté.

Attaque bec à 50%.

Mouette (primaire, émotif) : + 25 % en vol, possibilité d'utiliser le cri pour continuer à lancer des sorts, communication mentale à volonté, gratuit en PM, sur une cible unique à la fois, y compris non consentante, sans jet PM/PM.

Voici les énigmes :

Tortue : A partir de nous trois, on en obtient une multitude, pour le plaisir des yeux nous sommes primaires (couleurs bleu, jaune et rouge)

Aigle des mers : Mes frères sont les sons, mais seuls les sourds ne me différencient pas d'eux (silence)

Mouette : Fils de l'océan, je relève les sens. Pourtant, mon éclat s'efface devant celui du diamant (sel)

Loutre : Je peux avoir diverses caractères, mais j'élève l'esprit vers le sacré. Seul je flatte mais en nombre, je pique (l'encens).

Bango, demi-dieux éléphant sans tête

FOR 80, CON 60, TAI 90, INT 14 fixe, POU 18, DEX 4

Mvt 5, PA : 20 (peau)

PDV 75

Sentir la vie 75%

Charge RA6 75% 2D10 + 10D6

Piétinement RA6 50% 20D6 contre un ou plusieurs ennemis à terre

Traits chaotiques :

Absorbe les sorts de 4 PM ou moins

Explose après sa mort

Hideux (5xPOU ou démoralisé)

(+/- deux autres selon puissance du groupe : armure + 12 et POU + 8)

Spécial quête héroïque :

Un PJ dormali peut décider de faire de cette aventure une quête héroïque. En ce cas, il doit être aidé de son prêtre, qui ouvrira la quête (depuis son navire). Il déclarera être Dimbal. Dès lors, il ne récupère plus aucun point de magie jusqu'à la fin de la quête. Les stations de la quête sont : Sympathiser avec les indigènes, Obtenir la carte de la coquille du monde, Combattre une créature dangereuse de la jungle, être blessé à mort et sauvé grâce à ses amis qui le plongent dans la boue. Ce PJ peut ou même doit mourir au dernier combat, et il sera ressuscité. Son prêtre est loin d'imaginer que Bango va charger, et donc il s'arrange pour que l'apprenti soit attaqué dans la phase finale de la quête, comme cela est d'usage. Pour cela, il lui donne une statuette de panthère en jade. Arrivée à la coquille, l'apprenti doit l'activer avec une phrase en kralori (il ignore les effets de l'activation). La panthère grossit alors et devient très dangereuse. Oups, manquait plus que ça !!

Panthère de Jade, Artéfact kralori

FOR 21 TAI 1...20, INT 5, DEX 20, PM 20, mvt 8, PV 40 (TAIx2) : 16/14/10

Opposer dégâts à PV/loc (idem Holri)

Les armes perforantes divisent par 3 leurs dégâts, les tranchantes par 2

Griffe RA 4 60% 1D6 + 2D6

Morsure RA 7 40% 1D10 + 2D6

Déchiqueter RA 7 80% 2D6 + 4D6

Combat avec 2 griffes et morsure par round + si 2 griffes touchent, déchiquette avec pattes arrière.

Chaque fois qu'elle est activée, la statuette dépense 1PM par point de taille qu'elle gagne. Elle est alors activée pendant 10 minutes et attaque de façon aléatoire les présents (activateur inclus). Pour la recharger, il faut accomplir un rituel de 1H et 1 PM par point de magie à restaurer, ceci une nuit de jour de l'argile.

Succès ou échec : chaque station confère 25% de réussite. En cas d'échec de la quête, le quêteur peut perdre un don ou un objet d'équipement, ou la vie (échec critique). En cas de succès, il gagne un contact avec Dormal : « Le Dieu invisible m'a montré le chemin à travers la closure, et voici que toi aussi, tu trouveras un chemin à travers une barrière. En vérité je te

le dis, tu fouleras la terre d'un nouveau monde épargné par la guerre des héros ». Le Saint fait alors un signe de loi, et l'apprenti gagne un don en rapport avec la mer/les tritons ou la communication (exemple : + 75% en connaissance des tritons)

Chapitre 8 : Djinn ou Effrit ?

Ce scénario est écrit pour valider le passage au niveau runique d'un PJ initié de Lodril. Il est bien sûr transposable. Il y a quelques mois, le prêtre de Lodril lui avait confié la garde du temple en son absence, et le PJ a été confronté à la demande d'asile de deux étranges membres du « Culte du Silence » poursuivis par un « Brailleux ». Il s'en est tiré en forçant tout ce petit monde à quitter son temple, chacun de son côté : le droit d'asile a ses limites. Malheureusement, un des deux membres du Culte du Silence est un ogre, qui va voir dans la relative protection dont il a bénéficié l'occasion d'anéantir le grand temple de Pamalt d'Hombori Tondo. Pour cela, il va faire un cadeau particulièrement empoisonné : Une lampe magique qui permet d'invoquer un djinn qui peut exhauiser 3 souhaits... L'histoire est connue. Cependant, la jalousie des différents cultes composant le collier de Pamalt va s'exprimer, et la discorde s'insinuer. La nuit sera l'occasion de magouilles et petits complots pour bénéficier d'un vœu. Le « bon génie » au corps parcouru de flammes bleues exhause le premier vœu sans tricher. Mais il change de couleur à chaque vœu, passant au jaune pour finir au rouge. Là, il est trop tard, et tous peuvent reconnaître l'effrit le plus craint : Cacodémon. A ce stade, le temple de Pamalt n'est plus que ruine, et le grand prêtre a été dévoré. Les fidèles du Cacodémon entament alors une cérémonie pour ouvrir un nouveau portail au chaos. Le temple commence à se peupler de créatures chaotiques. Le PJ, gardien du temple de Lodril en l'absence de son prêtre, doit fixer la stratégie pour se débarrasser du Cacodémon, sans faire appel au Jann, ce qui serait humiliant et asservirait le temple aux Héros Tyrans. La solution est la suivante : il faut qu'il rassemble tous les prêtres survivants et initiés pendant la cérémonie du chaos, et qu'il les convainque de lui « confier » le collier de Pamalt. Il s'agit de rétablir la paix et de tenir une cérémonie en commun où tous vont donner ce qu'ils ont de mieux au PJ. Puis ce PJ devrait faire sortir tout le monde et surtout ne pas exposer les initiés à la fureur du Cacodémon, puis charger seul. Son coup de lance devrait être fatal à l'effrit. Le PJ avait récupéré un tonneau de poudre sur la Tortue Renversée du Capitaine Moustache. Le deuxième membre du Culte du Silence va agir en proposant une méditation pour donner à cette arme de mort « le pouvoir de la putréfaction mystique ». Les amis du PJ pourront profiter de l'attaque pour faire exploser le tonneau dans le portail du chaos, le réduisant en miettes. Le PJ pourra bénéficier de sa résistance au feu (agimori) pour tenter de survivre, ou au pire des cas, compter sur la compassion de Chalana Arroy. Le Brailleux peut aussi aider le PJ en lui conseillant discrètement d'agir seul mais avec le pouvoir des autres. Lors du retour de son prêtre, le temple de Pamalt ne sera plus qu'une ruine fumante. Le PJ devrait s'attendre à se faire vilipender. Il n'en sera rien. Dans le sud, il y a la notion de fatalité qui fait qu'on se résigne aux catastrophes. Ce qui compte par contre, c'est d'avoir restauré le collier de Pamalt et d'avoir sauvé le vrai temple, c'est à dire les fidèles. Qu'importe les biens matériels. Le moment sera idéal pour la cérémonie d'ordination du nouvel acolyte...

Le temple de Pamalt : Je le vois comme un ensemble de bâtiments dans un espace d'environ un hectare cerné d'un muret. Chaque culte allié a ses propres bâtiments, en brique de terre rouge, et au toit de paille. Sur la face sud de l'enceinte, il y a le grand temple de Pamalt entièrement en terre cuite par le soleil, un bâtiment plus impressionnant du plus pure style africain, de quelques 10 mètres de haut. Entre tous les temples, c'est une grande cour des miracles, où les fidèles se pressent, viennent manger, blaguer, se rencontrer. Ici la convivialité

est de mise. C'est un temple à vivre. Un endroit où on oublie le temps d'un repas ou d'une prière sa condition sociale de kaddam ou de yad. Le soir, il y a une animation incroyable : danses, contes, masques... Et même la nuit, la cour n'est jamais vide, certains esclaves en fuite y trouvant refuge au nom du droit d'asile. La police Calari et l'armée du Jann ont interdiction d'y entrer. Voici les différentes personnalités :

Culte de Pamalt : Le Monseigneur Houmbatou Efenditou. Un vieil homme de race noire, sec, austère et imbu de sa personne. Son acolyte, Lamine Soumaya est en fait un ogre !

Culte de Lodril : prêtre Amadou N'Golo. Un autre doraddi, gras comme un cochon, toujours un mot pour rire, au parler franc, aimant les pierreries plus que de raison. Cécé soumaré est un jeune acolyte plutôt frêle physiquement, versé dans le culte de Lodril par son appartenance au monde agricole. Il entretient les feux (et les salamandres), mais n'a jamais tenu une lance que dans les cérémonies.

Culte de Chalana Arroy : prêtresse Kaltoum . Un eunuque bleu grassouillet, ancien esclave chanteur en fuite. Il aime tout le monde, et surtout les petits enfants, mais ...rien à craindre !

Culte de Vangono : Kimjélé Fitoum est un dorradi d'une trentaine d'année, seigneur runique et prêtre du Dieu de la lance. Il boude actuellement, car les autres clergés lui ont reproché son côté tapageur. Il est donc parti en ville ne laissant dans son temple qu'un initié chargé de répondre que « le porteur lance est partit pisser ». Il faudra bien sûr dépêcher quelqu'un le trouver et le supplier de revenir. Et il sera encore plus dur de lui faire admettre que ce ne sera pas lui qui portera le coup fatal.

Culte de Jimjie : prêtresse Béatrice est une wareran de 60 ans, originaire de loskalm, qui a beaucoup voyagé et est tombé amoureux de la culture dorradi et de ses cultes. C'est une personnalité pacifique, très dynamique malgré son âge, et ouverte d'esprit. Ce sera le principal soutien du PJ.

Culte de Aleshmara : Prêtresse Fessa Jaimça . Une jeune dorradi d'une trentaine d'années, grognon toujours à critiquer, qu'il faudra néanmoins séduire pour affirmer sa place au conseil de temple.

Culte de Bolongo : Le prêtre de ce culte officie incognito dans la cour du temple. Il se fait passer pour un conteur, et de fait, il a ce talent. Il a même une petite roulote qui lui sert d'autel. Les autres prêtres ignorent son statut, et le Pj devra le découvrir puis voir s'il veut l'associer ou le rejeter. C'est Hablaba N'gé, un dorradi d'une cinquantaine d'années, adepte des aspects meurtrier épouvantail et amuseur.

Culte de Cronisper : Assumatané est un jeune dorrari d'une vingtaine d'années, qui prend le titre de prêtre sans en avoir les pouvoirs magiques. Et pour cause, n'étant ni fou ni dieu, Cronisper ne lui en a jamais donné. Il est plus un étudiant émérite qu'un prêtre. En fait, le PJ pourrait lui expliquer que Cronisper est certainement Hurradaz-Dayzatar, et cela changerait bien des choses...

Culte de Faranar : Une brave femme dirige ce culte, c'est la prêtresse Nigora Jaimça. Agée d'une soixantaine d'années, elle rejoint souvent sa fille Fessa dans ses prises de position.

Culte de Noruma : Un vieux chaman qui n'en finit plus de mourir est en poste. C'est Vaché Méditou, un brave dorradi mais qu'il faudra réveiller et stimuler pour le convaincre d'user de sa magie une dernière fois...

Culte de Yanmoria : Diata Méditou est la femme de Vaché, mais son mari l'a répudié car elle a eu une aventure avec Hablaba N'gé. Aigrie et blessée, cette vieille dorradi se réfugie dans la fabrication de filtres en tous genre et n'accepte aucune initiée.

Tous les cultes ne sont pas représentés, mais je vois mal un culte chasseur (Rasout) ou de la pluie (Keraun), s'installer en plein Hombori Tondo.

Les ogres du sud :

Comme toujours, ils sont infiltrés partout. Leur chef est une terrifiante matrone à peau noire, cuisinière et pas que de viande bovine. C'est la sorcière Fanta Tantine.

Autour d'elle gravite sa « famille », avec le membre du culte du silence Jambala. S'il garde le silence, c'est peut être parce que sa tantine lui a dévoré la langue lors de sa dernière désobéissance... Enfin, un autre membre a déjà infiltré le temple, il s'agit de l'acolyte de Pamalt, un jeune homme beau parleur, qui va bien intriguer pour attiser les convoitises : Lamine Soumaya.

Les mystiques mystifiés :

Malgré sa sagesse, le maître de Jambala s'est fait tromper par son jeune élève. C'est un homme atteint d'une quasie cécité (les mouches tournent toujours autour de ses yeux !), Maître Bâ. Il trouvera un autre jeune initié, Djibril pour l'accompagner expliquer au temple la trahison de son élève.

Quand au brailleur, Sangoléman, c'est un guerrier solitaire. Il porte bien son nom, incapable de s'exprimer sans hurler et avec des propos toujours violents mais pourtant plein de sagesse. Attention, il est vraiment dangereux, et répondre à ses provocations serait une lourde erreur. Il ne sait pas que Jambala est un ogre, mais enquête sur les méfaits du culte du silence qu'il soupçonne de tuer des enfants pour leurs cérémonies morbides.

Ambiance Afrique :

Commencez par bien décrire le temple, et quelques nuits chaudes avec animation et conflits entre prêtres. La soupe est servie (Fanta Tantine) aux orphelins. Hablaba racontera de vieilles histoires sur Pamalt (sa lutte contre Vovisor, grâce au collier...)

Un cadeau empoisonné :

Le PJ est de nouveau de garde au temple de Pamalt, Amadou N'golo étant parti, il représente Lodril. Ayant acquis une certaine notoriété, les fidèles de Lodril le respectent. S'il est un peu trop alerte au début, et risque de briser le scénario en refusant le cadeau, faites le contrer par l'acolyte de Lodril Cécé Soumaré. Il se fera un plaisir d'accepter le présent. C'est une belle lampe magique, que Jambala remettra devant le temple de Lodril au PJ, en faisant bien attention à ce qu'il y ait des témoins. Il expliquera son fonctionnement. Bien sûr, cet artefact est protégé contre les divinations et autres sorts de vision mystique, ne révélant que fait qu'il contient un djinn d'une puissance énorme mais lié à la lampe.

Peu après, le PJ est convoqué par le Monseigneur Houmbatou qui usant de diplomatie puis d'autorité si besoin, exige que l'artefact soit remis au temple de Pamalt, en temps que divinité dirigeante du panthéon.

Rendez vous compte, un génie qui peut vous accorder un souhait. Quel homme pourrait résister à cela ? Et quel niveau de puissance a ce souhait ? L'utiliserez vous pour vous ou pour les autres ? Peut-on souhaiter la paix dans le monde ou la fin de la misère ? En quelques minutes, il n'y a plus qu'une seule discussion dans la cour du temple, et tous les miséreux retrouvent le sourire en imaginant la fin de leurs tracasseries. Quand aux cultes, il y a prière exceptionnelle dans chaque temple pour « rendre grâce » de cette bénédiction. En fait, les complots commencent et la spirale de la désunion est amorcée.

La nuit, Kaltoum, n'en tenant plus s'infiltré dans le temple de Pamalt et frotte la lampe. Un gros génie bleu apparaît. Le brave Kaltoum, débordant de bonté, lui demande d'avoir les mains guérisseuses capable de soulager les infirmités, comme la cécité. Le rêve de tout médecin, plus besoin de réfléchir ou de prier pour guérir ! L'idéal serait que le PJ soit témoin de la scène. Notez que le génie soignera son entrée pour être sûr de cela (lumière bleue intense dans le temple...). Et voilà notre brave Kaltoum, assailli de miséreux criant au miracle, mais détesté par ses confrères qui sont tous jaloux. Rappelons que Cacodémon est un

dieu mineur qui n'est pas dans le grand compromis. Il peut donc agir directement, y compris contre d'autres initiés. Tous les guéris seront effectivement soulagés de leurs maux et du pire : la vie. En effet, lors de la cérémonie, ils se transformeront en un amas de chair. Tel est le pouvoir du Cacodémon, désordre et désillusion. Pour la suite, laissons l'improvisation et la réaction du PJ s'exercer (gardes devant le temple, roulement entre les cultes...). Lamine Soumaya saura aider à semer la discorde entre les cultes.

Dans la cour des miracles, l'activité décuple. Sorcière Fanta Tantine propose sa cuisine et se régale du spectacle.

Sangoléman, le brailleux, vient provoquer le PJ qui a accepté ce cadeau de ce culte corrompu. S'il est vaincu, il repartira hurlant que tous se repentiront bientôt.

Elle n'aura que peu de temps à attendre avant qu'un autre téméraire ne frotte la lampe. Cette fois, ce sera Cécé Soumaré qui trahira les consignes pour réaliser son vœux le plus cher, devenir encore plus fort que le PJ agimori. Quel grand guerrier mais c'est surtout fort qu'il sentira lorsqu'il sera transformé en tas de chair pendant la cérémonie chaotique ! En tous cas, le voilà pour un temps, devenu un guerrier du feu, jurant de protéger la veuve et l'orphelin et de tenir le Jann en respect, éclipsant l'aura du PJ. Le génie, quand à lui, sera apparu avec des flammes jaunes, et aura bien sûr fait son possible pour que son intervention soit très remarquée. Son visage sera un peu moins poupin que lors de sa précédente apparition...

Tout dérape :

Le Maître Bâ intervient alors (espérons que les Pjs ne fassent pas de calembours sur son nom !), accompagné de Djibril. Il trouve le PJ et lui explique en chuchotant que la lampe est maudite, que c'est un objet damné que son culte a juré de préserver de la folie des hommes, et qu'il a été trahi par son jeune élève Jambara. Mais que faire pour récupérer la lampe, cela ne serait-il pas un signe que le temple de Lodril veut s'approprier le dernier vœu ?

Avant que le Pj ne puisse passer à l'action, c'est le grand prêtre de Pamalt lui-même qui active la lampe et demande au génie la vie éternelle pour avoir la sagesse du plus vieil arbre. Le génie, au corps parcouru de flammes rouges, rappelant si bien les effrit démons s'exhaupe alors, et on verra le vieil homme sortir en hurlant de son temple, sa peau comme celle d'un vieil arbre, et se planter au milieu de la cours. Il sera certes sage, ce nouvel arbre, mais personne ne profitera de ses connaissances ! Du moins cela permettra t'il aux conteurs de faire mille leçons de morale. Dans la foulée, le temple de Pamalt s'embrase, le génie massacre quelques innocents puis appelle sa famille. Ceux-ci s'en vont ricanant le rejoindre dans le temple. Cette séquence doit être vraiment terrifiante, pour qu'aucun PJ n'ait la stupidité de passer à l'action maintenant. Si c'était le cas, mort sur eux, on n'attaque pas Cacodémon sans préparation. C'est là la première épreuve, celle des pieds (l'humilité doit vous empêcher de les laisser vous entraîner sans réfléchir), pour le futur acolyte de Lodril : il ne doit pas renouveler les erreurs de son Dieu ! Avant de rentrer dans le temple de Pamalt, l'effrit va cracher du feu sur les toits de paille de tous les temples, déclenchant un gigantesque incendie.

L'ouverture du portail :

Dans le temple de Pamalt, sorcière Fanta Tantine et sa famille, protégés par l'effrit, commence un rituel de trois heures pour ouvrir un portail permettant au chaos de rentrer sur le monde. La première heure, Les guéris et Cécé Soumaré se transforment en tas de chair palpitants : des gorps, ils gardent les abords du temple. La seconde heure, les gardes du corps infernaux de Cacodémon se matérialisent (8D6), mais ils sont comme pris dans la magie du vieux temple et mettront une heure à vraiment se mouvoir. La troisième heure, enfin, le portail est ouvert et le chaos s'y engouffre massivement ! Les Pjs doivent coordonner l'extinction des incendies et lutter contre les gorps (c'est la deuxième épreuve, celle des mains pour le PJ de Lodril : Il y a des moments où il faut agir vite avec force et détermination). Puis

il faut réunir le clergé survivant. Et décider d'une action. Un débat doit opposer différents prêtres : faut il avoir un champion qui agit seul avec l'aide magique des autres, ou faut il y aller tous et « travailler en équipe » ? En fait, c'est la troisième épreuve, celle du sang (pas une goutte ne doit être perdue !), le Pj doit comprendre que la première solution est la meilleure, c'est celle qu'a choisit Pamalt pour combattre Vovivistor. Il était seul, avec son collier confectionné par les autres cultes, face à l'Obscénité qui Marche. Le but est d'épargner le sang des fidèles : le sang, pour Pamalt, c'est le pouvoir au sens runique ! Si il convainc les prêtres survivants, ils vont entamer un rituel pour confectionner un collier autour du cou du PJ, chacun mettra dans chaque perle un grand pouvoir. Par exemple Lance de vérité pour le culte de Vangono, Déplacement chthonien (un équivalent de téléportation) pour Jimjié... Si le pêtre de Bolongo est là, il offrira un sort de coup.

Parallèlement, le maître Bâ demandera si le temple possède un objet de destruction ultime. Le Pj devrait proposer son tonneau de poudre. Il proposera de lui conférer le pouvoir de la putréfaction mystique. Cela rendra ce tonneau infiniment plus mortel, et le lancer à travers le portail devrait le refermer à jamais. Pendant ce temps, notre grand guerrier de Lodril, nu, au centre des autres prêtres, reçoit ses pouvoirs. Il représente alors Pamalt et peut passer à l'assaut du temple. Il devra combattre Cacodémon, utilisant tous ses pouvoirs pour résister aux traits chaotiques (fascination, terreur...), aux attaques, et finalement percer le démon. Un ami du PJ ou le PJ devrait alors profiter de la confusion pour jeter son tonneau à travers le portail, au détriment de sa vie. C'est là la quatrième épreuve, celle du cœur : l'abnégation du guerrier et le sacrifice de soi.

Le retour du prêtre :

Le temple de Pamalt est en ruine fumante, et Amadou N'Golo revient et se fait raconter ce qui s'est passé. Dans ce capharnaüm, il conserve son sens de l'humour « Je vais plus manger de saucisses grillées pendant un an » en voyant les cadavres de gorps, etc... Il va alors interroger le Pj sur ce qu'il a vécu et ce qu'il a compris. C'est la cinquième épreuve, celle de la cervelle, la flamme de l'intelligence qui permet de voir la vérité et de renforcer sa foi. Si le Pj est capable de retrouver à peu près les épreuves et leur sens, Amadou le remerciera d'avoir sauvé le temple. « Le temple c'est eux, et tu les as sauvés » en montrant les prêtres, et les fidèles. Les biens matériels ne sont pas importants, il ne faut pas s'y attacher (d'ailleurs, c'est peut être le moment pour le PJ de s'en détacher en faisant un don à son culte !). Et c'est sur ce tas de cendres, entouré des dernières flammes des incendies difficilement maîtrisés que le PJ sera ordonné acolyte de Lodril. Chaque culte viendra lui faire un petit cadeau en remerciement de son courage, et en souvenir du collier de Pamalt.

Chapitre 9 : Une amitié mortelle

Ce scénario prend tout son sens après « Eclipse : Chroniques de Kumanku », ou après que les PJs aient commis un impair laissant le Jann supposer qu'ils complotent pour la libération du peuple bleu. Il faut qu'il y ait dans les PJs un initié d'Artmal ou à défaut de la lune bleue. Ce scénario peut être utilisé comme scénario « illumination » pour vérifier qu'un PJ en a bien compris la philosophie. Il est aussi recommandé de commencer à introduire d'autres PJs (ou à défaut PNJ) : un initié de Serartmal (Lune bleue version artmali) pour surveiller le PJ d'Artmal, et un guide dorradi, initié de Bolongo, transportant le vrai masque du bouffon. Son peuple l'a chargé de se débarrasser une bonne fois pour toute de ce masque diabolique qui donne la poisse au village de son possesseur. Plus tard dans la campagne, ce PJ aura le choix de remettre ce masque à Opaline ou à Artmal à peine remis de sa défaite, leur conférant la rune du désordre... Un terrible secret attend les Pjs au bout de leur quête : Artmal est vivant, mais il se cache, il a fui devant ses ennemis abandonnant ses pouvoirs !

Contexte :

Kaliman, un jeune initié d'Artmal, a fait ses études à l'université bleue de Faladje. Il est aussi brillant, intrépide qu'insolent. Il se destine à devenir le nouveau Sultan de la Lune. Il est le meilleur ami du PJ initié d'Artmal (se sont séparés il y a 10 ans lorsque ce dernier est parti pour Génertella enquêter sur la Lune Rouge). Son but est de retrouver le tombeau d'Artmal qu'on dit mort ou disparu après ses échecs face à Vovivistor puis Garangordos, pour réactiver son culte. Cependant, lorsque le jeune homme a demandé aux prêtres de Serartatmal de bénir sa quête, il n'a reçu en guise de réponse qu'un non sec et définitif, sans explications (le culte de la Lune Bleue garde ses secrets). Son sang n'a fait qu'un tour et il est parti avec quelques amis pour remonter le Rana, le fleuve bleu, dont il est sûr que la couleur est un signe que le tombeau d'Artmal est situé à la source.

Depuis quelques mois, les pirogues de commerce et des Calaris (« éternels veilleurs du fleuves et étriepeurs de contrebandiers ») sont systématiquement attaquées sur le fleuve Rana par des « Salambites ». Le commerce y est interrompu. Des survivants ont rapporté au Jann que leur chef est un homme bleu du nom de Kaliman. En fait, les assaillants sont des Tanataris déguisés (cf. scénario remontée du Gargos). Le Jann est exaspéré par ces attaques, et il pense que ceux qui s'en prennent à ses gardes frontière veulent faciliter le trafic entre Marana et la cité de Barueli en Mondoro, où son neveu rebelle complote contre lui. Notez que si le Rana sépare ces deux pays de la confédération avant de traverser Afadjan, le Jann s'octroie le droit d'y contrôler le commerce sur tout son cours. Le Jann est persuadé que Kaliman s'est allié aux tribus salambites et qu'il a négocié son aide à la cause d'Ovgormangix en échange de la promesse de libération d'esclaves. Par ailleurs, le Jann commence à soupçonner les Pjs de vouloir aussi faire libérer ses esclaves. D'où l'idée : faire deux pierres d'un coup en demandant aux Pjs de se débarrasser de Kaliman.

En fait, la vérité est tout autre. Kaliman a bien trouvé le « tombeau d'Artmal ». Ce qu'il a découvert lui a fait perdre la foi, et il s'est consolé dans les bras d'une jeune salambite du nom de Ssra'hila). Les tanataris du grand temple de Thanatar veulent reprendre ce lieu, qui est aussi sacré pour eux (ancien temple de Than). Mais les salambites les tiennent en échec depuis longtemps. Sur ce, arrivent les lunars et leur bateau lune. Crassus, toujours aussi doué en linguistique, réussit à manipuler les elfes jaunes pour comprendre ce qui se passe dans la région, puis contacte les tanataris pour leur proposer un rapprochement. Son but est bien sûr d'organiser une cinquième colonne prête à tomber dans le dos des Afadjanis depuis la jungle, quand l'heure de l'invasion de Fonrit aura sonnée. Redonner le lieu aux tanatari est sa monnaie d'échange. Les sicaires ont bien failli réussir, mais voilà que Kaliman est intervenu, et il a formé les salambites, pour qu'ils deviennent des soldats organisés autour de lui. Le tombeau d'Artmal est dorénavant imprenable. Crassus a eu alors l'idée d'une autre stratégie : en organisant ces attaques contre les calaris, il pensait à juste titre que le Jann interviendrait en envoyant les PJs régler le problème. Quelques pressions sur les vieux prêtres tremblotants de l'université bleue de Faladje, et voici un PJ chargé d'assassiner son meilleur ami. Kaliman imprudent laisserait son ami s'approcher de lui et la dague empoisonnée donnée par le culte de Serartatmal ferait le reste. Une fois Kaliman mort, tanataris et sicaires n'auraient plus qu'à intervenir pour disperser les derniers salambites et récupérer le lieu saint.

Enfin, trois autres forces peuvent intervenir dans ce joyeux méli-mélo : les hommes-éléphant du Gargos, préparent un raid de représailles après l'attaque de « Petite charge » (cf. scénario sur le Gargos). Le Jann qui n'a qu'une confiance modérée dans les Pjs les fait suivre par des

calaris. Enfin, les elfes jaunes qui ont vu la duplicité de Crassus pourraient bien changer la donne.

Et voici le terrible dilemme qui va se poser à notre PJ artmali : Doit-il exécuter les ordres de son prêtre sans se poser de question, assurant par là même son avenir au sein de la religion (deviendrait fierté de Serartatmal candidat à la charge de Sultan de la Lune), ou croire en l'amitié et désobéir (voie de l'illumination) ?

Le nœud se resserre :

Le Jann convoque à la cour les PJs « imazighens », hôtes de son mazarin Junkapan. Là, après des démonstrations de puissance (exécution, réception d'ambassadeurs...), le Jann, par l'intermédiaire de son « porteur de paroles tyranniques », exprime sa volonté de « remercier » le PJ ou PNJ veldang prince de Dar'Cott Soman en faisant officiellement son mazarin des montagnes. Cela implique de se soumettre au rituel de Darlesteer le nœud coulant, et donc de mourir étranglé en cas de trahison (compromettant les plans de libération des esclaves). La cérémonie est prévue pour dans une saison. Au désespoir, Soman peut s'entretenir avec le suffète de l'impitoyable justice dont les Pjs ont sauvé le harem. Il lui révèle que si les Pjs acceptent une mission sensible dans l'intérêt réciproque de son culte et d'Afadjan, le Jann pourrait infléchir sa position. Il explique au PJ ce qu'il sait de la situation sur le fleuve Rana et du rôle de Kaliman. Sortant de derrière une draperie, un PJ ou PNJ initié ou prêtre de Serartatmal vient cautionner ce projet, et fournit au Pj une dague enduite d'un poison mortel (POT 30, action immédiate !). C'est une dague de cérémonie qui marque le statut de fierté de Serartatmal (candidat au poste de sultan de la lune), celle là même qui aurait dû être remise à Kaliman s'il n'avait pas désobéi.

Monter l'expédition :

Les Pjs ont intérêt de relire la légende des fleuves de chaque culture...

Avec l'aide de Junkapan, les PJs se rendent à Temissrah, sur l'embouchure du Rana, et contactent le culte du fleuve bleu. Bien peu de pirogues sont navigantes, les attaques en ayant fait perdre des dizaines. Après négociation, 2 pirogues de 10 rameurs esclaves et leurs yads chefs de bord sont affrétées. Un des esclaves dorradi, Bassiko, appartient au peuple Kresh et saura se montrer reconnaissant plus tard s'il est libéré. Il a plus de jugeote que les autres et pourrait aider les Pjs en leur donnant des informations s'ils passent à côté de tous les indices. Asran Tacokou est un dorradi, yad, initié du Rana, passionné de nature, végétarien, et écologiste avant l'heure. C'est le premier chef de bord. Le deuxième est Livian un wareran initié de l'Oslir infiltré dans le culte du Rana depuis un an suite aux consignes des sicaires (un jet de connaissance des hommes révélerait qu'il n'est pas originaire d'Afadjan malgré son bronzage). Il doit veiller à ce que tout se passe bien et effacer d'éventuels indices. Livian est un homme très introverti, qui essaiera de se faire oublier. Un guide peut se rajouter en la personne du PJ ou PNJ initié de Bolongo (Igolo Toucou). Dans ce cas, chaque jour il y a 10% de chance qu'un problème se présente (une pirogue est bouffée par les termites...). A chaque problème, celui-ci s'exclamera « ça recommence, ça recommence ! »... On peut rajouter du stress en faisant intervenir un sauteur Yranian vieil homme lépreux qui insiste pour leur lire l'avenir dans les lignes de la main. Mais à peine a-t-il commencé, qu'il s'enfuit en vociférant. Livian l'aurait-il menacé en communication mentale ou a-t-il eu une vision de ce qui attendait les PJs ? Si les Pjs insistent trop pour le rattraper et le faire parler, le vieil homme pourrait mourir d'un accident (ça recommence, ça recommence...)

Embuscade macabre :

Les PJs vont repérer une pirogue échouée sur le bord du fleuve. Les morts sont laissés à même la vase, les oiseaux se régalent de leur chaire. Ce sont des marchands (le fond de la pirogue comporte des traces de la cargaison de millet dérobée). Un cadavre de crocodile éventré repose à côté de la pirogue. Cela fait bien une semaine que les corps se décomposent. Bien sûr, c'est une mise en scène pour achever de convaincre les Pjs que Kaliman est le méchant. Si les PJs affrontent l'odeur épouvantable et les insectes, ils pourraient avoir quelques indices : les marchands n'ont pas de traces de morsure, simplement de coups de sagaie. Un marchand tient dans sa main une dague (qui a du servir à éventrer le crocodile), pourtant, le cadavre du crocodile a une marque de coupure large entre les deux yeux (machette), et aucun marchand n'est armé d'une arme de cette taille. Livian semble perdre son calme. Si les Pjs sont trop soupçonneux, comme par hasard, il fera trouver par un rameur une machette en aval coincé entre deux racines de la mangrove. Bassiko pourrait faire remarquer que cette arme n'est pas de facture salmabite, car ils mettent toujours une indentation à la racine de la lame pour représenter la mâchoire de leur déesse. Mais n'en faites pas trop, le vrai intérêt du scénario est de voir si le PJ est prêt ou non à assassiner son ami ! Un jet de chercher limité par connaissance des elfes ou connaissance des plantes à demi pourcentage permettra de repérer une plante grasse utilisée souvent par les elfes jaunes comme espion végétal... Alors qu'ils inspectent ce triste spectacle, les Pjs sont attaqués par ces derniers. Le combat peut prendre fin si un PJ leur parle en aldryami leur expliquant qu'ils n'ont rien à voir avec tout cela. Les créatures disparaîtront alors dans la jungle. Alternativement, il faut fuir vers les pirogues et l'autre rive. Bien sûr, les elfes jaunes ont reconnu Livian, le responsable de ce charnier et l'âme damnée de Crassus ! Si les choses tournent mal, les elfes jaunes fuient de toutes façons : les calaris approchent (un jet d'écouter permettra d'entendre le cri de singes venant du nord)...

Cueilleurs elfes jaunes et marcottes, menés par un chaman :

FOR 10, CON 12, TAI 7, INT 16 (18 pour le chaman), POU 2D6+6 (15 pour le chaman), DEX 16, mouvement 4 (insaisissables dans la jungle !). PV 10

Javelot 50%, 1D6 + 1 RA 7, sarbacane 70% 1D3+1 + poison POT 10, RA 2, esquive 70%

Se cacher, déplacement silencieux à 75%...

Magie spirituelle : chant d'abondance, communication mentale, dardart, soins 2, confusion + Pour le chaman mobilité 4, dissiper magie 6, lumière

Magie divine (pour le chaman uniquement) : guérison totale, croissance accélérée, absorption 1, caméléon, espion végétal + sorts rituels

Possessions : 1 potion de mobilité 3, sarbacane vivante de 9 PM

Et pour le chaman : esprit intérieur de 25 POU, graines de plantes carnivores (les aventuriers qui traversent la zone se prennent 20-POU attaques/ round dans les jambes causant 1 point d'acide (grâce à croissance accélérée, il ne faut que quelques minutes pour que ces plantes se développent sur toute une zone de combat).

Les elfes sont accompagnés de marcottes (page 66 Monts arc en ciel). Ils sont au total une trentaine.

Le saut des Mille Dents :

Ces rapides constituent un avant poste de défense salambite. Le chemin de contournement est piégé, à la fois par des pièges primitifs (filets, rondins, fosses...), mais aussi par des enchantements de lien de sélène. La jungle hors du chemin semble extrêmement inhospitalière : des panthères rodent visiblement, des immenses plantes carnivores bordent le chemin... Tout cela n'est qu'illusion, mais certaines illusions peuvent attaquer pour donner le change. Subitement, le sens du courant peut s'inverser précipitant les pirogues vers les rapides. Alors, des salambites cachés dans une caverne dont l'entrée est une cascade peuvent

sauter à l'eau avec leurs crocodiles, transformant leur corps ou leur tête selon les sorts de Salambô, pour dévorer les malheureux qui se noient. Le chaman reste sur le bord de la grotte lâchant ses alliés du monde invisible, protégé par deux harponneurs et son grand crocodile, Ce piège gigantesque a été conçu grâce au pectoral d'Artmal et allie des pouvoirs de maîtrise, lune et illusion. Il a pour but de repousser les envoyés du Jann, et autres thanataris. Comme Kaliman n'est pas un meurtrier, il prévient un éventuel agresseur avant de frapper et un fantôme d'artmali se manifeste menaçant et lance communication mentale sur un PJ pour le sommer de faire demi-tour.

Au fond de l'eau, il y a une effigie de crocodile sans tête en mercure enchanté représentant Salambô. Si un PJ parvient à la toucher et lui sacrifie 1 PM en guise de respect, le chaman reçoit une vision de sa déesse et fait cesser le combat.

6 Guerriers salambites et crocodiles, menés par une chamane (salmatara dort d'un oeil) :

FOR 14, CON 14, TAI 14, INT 13 (17 chaman), POU 3D6 (chaman 14), DEX 12, APP 3D6
Mvt 3 mais nage à 80%, PV : 14 (6/5/4). PA : 2 (cuir souple incrusté de galets)

Epée courte RA 7, 60% 1D6+1+1D4 (-3 dans l'eau)

Esquive 70%

Harpon RA 3, 1D6+1 + si spécial la proie est retenue par la cordelette de liane liée au javelot

Magie spirituelle : yeux de la rivière, soins 1, disruption, protection 3

Pour le chaman main de fer 6, protection 6, soins 6, yeux de la rivière, disruption, démoralisation, dissiper magie 6, détecter ennemis, communication mentale, lumière.

Magie divine : Mâchoire puissante ou écailles sacrées et pour le chaman, les 3 sorts du culte en 2 exemplaires.

Possessions :

1 grand crocodile accompagne le chamane et 4 petits les guerriers

L'esprit intérieur du chaman est de 45 points et il contrôle une ondine de 3 m3 et deux esprits de douleur POU 16 et 14.

Enchantements de 6 points de vie pour le chaman + 1 enchantement d'armure sur chaque localisation.

Un détail vestimentaire : Les salambites ont des pagnes en peau de crocodile d'une seule pièce sans ceinture contrairement aux thanataris qui avaient attaqué Petite Charge.

Le village de Noir Caïman :

Situé sur la rive ouest, côté Mondoro, en amont du saut, une piste semble mener vers Barueli.

Les PJs y entrent soit prisonniers des salambites, soit en paix avec eux après la vision envoyée par Salambô à son chamane, soit seuls (et dans ce cas, c'est la panique, tous fuient devant eux en hurlant). La communication va être très difficile, les salambites les prenant pour des coupeurs de tête. Soudain des tamtam retentissent dans la jungle : les hannibalis attaquent le village en représailles au raid sur Petite Charge. Tout est possible : aider les salambites à se défendre, se faire délivrer par les hannibalis, tenter une négociation...

20 Guerriers hannibalis et éléphants, menés par un chaman :

FOR 16, CON 12, TAI 17, INT 13 (16 chaman), POU 3D6 (chaman 16), DEX 10 APP 3D6
Mvt 2. PV 15 (6/5/4).

PA 6 (2 points naturels + lanières de peau d'éléphant bouillies entrecroisées)

Massue RA 6 dégât 1D6 + 1D6 (2D6 si force 3 lancé) 70%

Parade au bras (ont des renforcement d'armure sur le bras gauche total 11 points) : 60%

Magie spirituelle : force 3, soins 1, démoralisation

Pour le chaman : force 3, soins 2, protection 4, détecter ennemis, lumière, dissiper magie 6, main de fer 4, démoralisation, laminer 4, mobilité 4

Magie divine : Peau épaisse ou 3^{ème} bras, et pour le chaman, les 3 sorts du culte en 2 exemplaires.

Possessions : 10 éléphants (page 65 Maître des Runes) chargent avec les guerriers

Pour le chaman : esprit intérieur de 35 points ayant capturé une sylphe de 3 m3 et un esprit de peur de POU 16.

Enchantements de 6 points de vie pour le chaman + 1 enchantement d'armure sur chaque localisation.

Pour toi, mon ami...

Accompagnés par des salambites ou des hannibalis amicaux, les PJs peuvent continuer à remonter le fleuve jusqu'à sa source. Ils arrivent dans une vallée encaissée. Les parois rocheuses sont truffées de grottes et de maisons troglodytes d'où on voit dépasser des balistes et autres archers embusqués. Une colline est façonnée en temple troglodyte antique (style Mesa Verde). Le fleuve au delà s'enfonce sous terre. Les Pjs sont invités à débarquer sur une petite plage au pied du temple. Ils sont accueillis par les salambites. Ceux-ci sont armés d'arcs, de harpons, de machettes. Ils sont tatoués, et ont l'attitude de soldats déterminés. Un chef (Rasan queue puissante) soumet les Pjs à un rituel de bienvenue : Il faut franchir un bassin et combattre sans magie un grand crocodilien (si le Pj lance de la magie, les spectateurs piaillent et lancent des pierres). Notez que le PJ peut emporter ses objets magiques et que les salambites ne connaissent rien à la sorcellerie. Puis il faut offrir un cadeau à une vieille femme représentant la bonne terre. Les femmes remettent alors des enfants entre les bras des aventuriers et surveillent s'ils les traitent bien. Seul le PJ artmali peut rentrer dans le temple. Décrire un intérieur avec coupoles étoilées, teintes bleues, ruines récemment dépoussiérées...

Enfin, Kaliman apparaît, arborant un magnifique pectoral. « Bienvenue frère bleu, ami pour la vie. Nous nous réjouissons de t'accueillir en ces temps troublés. Donne-moi l'accolade ». Bien sûr, c'est à ce moment tragique que le Pj peut être tenté de lui planter une dague entre les omoplates... Si c'est le cas, la confusion règne, tous les PJs ont intérêt à vite rentrer dans le temple car les salambites n'osent pas en franchir les portes Kaliman lèvera des yeux pleins de larme et d'incompréhension vers son ami « pourquoi, pourquoi mon ami ? ».

Si le PJ refuse de l'assassiner et engage la discussion, Kaliman se défendra de toutes ces accusations. Il expliquera que les salambites, peuple de sa femme sont agressés régulièrement par des primitifs très dangereux, terrifiants (ont des crânes à la ceinture...). Récemment, les agresseurs ont changé leur tactique, et au lieu d'incursions nocturnes, ils attirent les crocodiles avec des appâts, les exterminent. Ils semblent aussi se regrouper plus loin dans la jungle. Il sait que ce lieu n'est pas un temple salambite, mais que ceux-ci s'en considèrent les gardiens. Il amène le PJ au soi-disant tombeau d'Artmal. Il y a une grande stèle où le corps du chef de guerre a été brûlé. Elle est couverte de runes et d'inscriptions en vieille artmali. Il le laisse lire et comprendre les inscriptions en vieil artmali : « Premier homme recevoir/accepter runes/pouvoir maîtrise lune illusion. Dieu tromper chaos ramper, voyage/fuite bout du monde. Homme blessé chaos, tué homme animal mauvais. Vol maîtrise bijou. Fuite fleuve source. Maison mort. Commandement lien esprit, gardien. Honte. » Pour Kaliman, il a compris que face à l'arrivée du chaos, Artmal a confié son pouvoir à un homme et a fuit au bout du monde. Cet homme a été blessé face au chaos et tué par Garangordos. Celui ci a volé la rune de la maîtrise du pectoral d'Artmal. Les derniers fidèles d'Artmal ont réussi à fuir avec le corps de cet homme en remontant le fleuve. Et ils ont construit ce tombeau et lié l'esprit de cet homme

pour être gardien du pectoral. Puis ils se sont dispersés dans la honte, abandonnés par leur dieu à un tyran barbare. De rage, Kaliman s'est emparé du pectoral, il a vaincu l'esprit gardien et a détruit les runes qui le liaient au tombeau. Ce faisant, il s'est clairement illuminé... Quelle va être la réaction du PJ ? Tout est possible depuis la jalousie, le dégoût, la vengeance pour le blasphème...

Quand au pectoral, il est en argent, et possédait trois pierres magnifiques : un saphir cerclé de runes d'illusion, un diamant cerclé de runes de lune, mais la troisième pierre a été détachée. Elle était cerclée de runes de maîtrise. Cet objet permet de se dispenser de temple pour acquérir ou récupérer des sorts de magie divine d'Artmal, et il confère une fois par an un pouvoir majeur en rapport avec chacune des runes. C'est avec cet objet que Kaliman a enchanté le saut des Mille Dents. Cet objet est la source du pouvoir d'Artmal : chaque pierre a absorbé la lumière de la rune primordiale ! Le porter confère des pouvoirs grandissants amenant un PJ progressivement au statut de Dieu. On conçoit que les prêtres de Serartatmal aient jugé Kaliman trop immature pour découvrir un tel secret. Le peuple Veldang vit dans la honte de cette désertion. Et pourtant, face à l'invasion du chaos, Artmal a utilisé sa seule arme, l'illusion...

On évacue :

Une journée après l'arrivée des PJs, les Thanataris aidés de Crassus passent à l'assaut. Après une brève sommation (remettez-moi Opaline...), et des ricanements sur la stupidité des PJs, ils commencent à catapulter des cadavres de crocodiles putréfiés. Une bataille s'engage.

Si Kaliman est mort, les Thanataris prennent le dessus, soutenus par les sicaires en bateau lune. Il vaut mieux fuir. Les Pjs devraient se rappeler la légende des fleuves, dans sa version sorcière. Il y aurait des mines de cuivre ici pour colorer l'eau en bleu. En cherchant bien, on trouve qu'une cloison du temple sonne creux. On peut facilement l'écrouler et cela débouche dans un réseau de galeries communiquant avec le fleuve. Au milieu se situe le lieu saint de Than : une statue d'homme avec un pic d'argent terni en guise de tête (on plante la tête des victimes sur le pic, et le sang s'écoule sur la statue jusqu'aux doigts tendus, les adorateurs étant invités à s'abreuver aux doigts de Than). Le socle est couvert d'inscriptions à moitié effacées en Kralori traduites en artmali antique. Des piliers d'ossements avec encore quelques crânes fantômes fous assurent la défense du lieu. La fuite dans les galeries sera l'occasion de combats : L'un contre des escargots dragons qui rampent dans ces tunnels désaffectés, attirés par le chaos ambiant, l'autre contre des thanataris menés par Shaku qui tenteront de se mêler aux PJs se faisant passer pour des salambites, pour mieux les étrangler (espérons que les PJs auront pensé à regarder les détails vestimentaires des salambites). Enfin, les sicaires feront irruption grâce à un gnome ou à des Krachtkids dans le réseau et attaqueront les Pjs. La fuite sur le fleuve peut être l'occasion d'un dernier combat, les PJs étant survolés par le bateau lune. Une aide peut venir des elfes jaunes, aidant les PJs à fuir à travers la jungle. Ou encore, les Pjs peuvent être aidés par les calaris du Jann. Et si les PJs sont capturés par les sicaires ? Et bien tout se complique et passez à l'interscénario « l'attaque des gnomes ».

Si Kaliman est vivant, les Thanataris sont repoussés par les salambites. Les lunars tentent alors une ultime approche et c'est les sicaires qui arrivent par le réseau de tunnel et effondrent la cloison du temple. Dans son sommeil, Kaliman succombe étranglé par le chef thanatari (cf. Shaku chapitre 7). Le Pj peut ainsi venger son ami et s'emparer du pectoral qui est important pour la suite de la campagne. Les Thanataris refluent dans la jungle alors que les calaris interviennent du côté des PJs. L'aide des elfes jaunes peut être simplement d'avoir réveillé les PJ juste avant l'attaque.

Interlude : L'attaque des gnomes

Cette séquence peut être placée à tout moments si les Pjs échouent et sont capturés par les sicaires. Le titre fait référence à la fois à la petite taille des embylis, mais aussi à la scène mythique de la fin de Starwars 2.

Contexte :

Les PJs ont été enfin capturés par les sicaires. Si Opaline était aussi dans le lot, ils prévoient de rentrer vite à Glamour après leur exécution. Sinon, ils vont essayer de les convaincre de demander le pardon de l'Empereur et de lui donner la jeune déesse. En cas de refus, les Pjs sont livrés à Ovgormangix.

Leurs objets sont confisqués et répartis entre les sicaires (le bâton de la Liche à Diatensus, le cimenterre de Tsankt à Kratus...).

Leurs matrices de peau sont grattées par Vultania dans des attouchements très sensuels lorsqu'elle essaiera d'illuminer les PJs ou de les faire craquer.

Le pectoral est destiné à l'Empereur rouge lui-même, et gardé par ce diable de dr Johanes, qui a tâté fait d'en apprendre l'histoire en déchiffrant les inscriptions du tombeau.

Enfin, le masque de Bolongo, dont Johanes connaît le caractère maudit, sera offert à Ovgormangix pour sceller le pacte d'alliance. Notez que celui-ci ignore la malédiction qui pèse sur le peuple possesseur du masque.

Alors, y a-t-il encore un espoir ? Oui, le salut peut venir de 4 manières :

- Le Jann avait fait suivre les Pjs par ses calaris, ils vont pouvoir mener une action dans l'arène des jeux comme les Jedis de l'épisode II.
- Les elfes jaunes, depuis longtemps dégoûtés des manigances chaotiques d'Ovgormangix attendent les Pjs dans la jungle voisine éventuellement avec des salambites et/ou hannibalis réconciliés, pour annihiler les troupes lancées à la poursuite des PJs.
- D'autres PJs non engagés dans le scénario capture peuvent aller à la rescousse des malheureux
- Enfin, le masque de Bolongo va générer un grave désordre, et la confusion en découlant peut être l'occasion à saisir pour s'échapper.

Séquence :

Les geôles de Baruelli : Les Pjs sont dépossédés de leurs objets, et reprennent plus ou moins conscience, garrottés à des piquets et dotés de colliers d'esclave anti-magie. Ils sont dans des fosses semi immergées fermées par des barreaux de bambou (ambiance Vietnam). Des gens passent, se moquent d'eux, leur crachent dessus... Les rats les grignotent, la mousson les lave (jets de CON x 5 toutes les semaines ou maladie). La première visite qu'ils reçoivent est celle de Kratus, qui vient chercher l'illumination auprès d'un PJ. Il n'ira pas jusqu'à trahir ses amis, ou du moins, il faudrait des arguments importants. Enfin, il va apporter aux PJs de quoi manger, et des potions. Il irait même jusqu'à endosser un peu de la souffrance des Pjs, révélant que sous son apparence de grosse brute épaisse, c'est bien lui le plus humains des sicaires. Puis, ils vont être « invités » par Kerell pour manger à bord du bateau lune. Ce sera un repas mondain, où les sujets qui fâchent seront évités. Les Pjs seront traités en civilisés, Johanes déplorant les manières déplorables d'Ovgormangix et ne ratant pas une occasion d'étaler sa science. Kerell en fin de repas posera une seule question : « Êtes vous prêts à collaborer pour nous livrer la petite ». En cas de refus, prévisible, elle ne fera aucun commentaire et quittera la table. Vultania abordera un large sourire, et les soldats menés par

Kratus les emmèneront aux fers dans les cales du bateau. La nuit, Vultania va les travailler un par un (prendre les Pjs à part). Elle tentera tout pour les faire tomber, leur posant des devinettes de Nyssalor, et leur demandant de choisir entre le plaisir et la douleur. Ce sera une scène très SM, à censurer pour les jeunes joueurs. En terme technique, elle griffera les matrices des joueurs détruisant leur magie entre deux caresses. Tout est possible, trahison d'un PJ, idée surprise renversant les rôles... Mais le plus probable est qu'au petit matin, les Pjs aient résisté et soient ramenés dans leurs geôles humides. Kerell les saluera sèchement « J'admire votre détermination, mais je déplore votre entêtement. L'Empire va beaucoup perdre avec votre mort. Tachez de la rendre épique, un lunar reste digne jusqu'à la fin ». et Johanes de surenchérir « ces barbares ne manquent pas de cruauté, mais d'imagination. Nous nous sommes faits un devoir de leur transmettre certains aspects de notre brillante civilisation. Il semble qu'ils adorent les jeux... ». En fait l'intérêt de la séquence est de découvrir que Johanes a rangé le pectoral dans un coffre dans la cabine de Kerell. Lorsque les Pjs se libéreront, il y aura une séquence pour aller le revoler.

La course de chars : Dans une arène crasseuse, faite de rondins, les Pjs vont participer à une course de chars horrible, sous le regard d'Ovgormangix et de ses conseillers grands prêtres de Krasht et de Thanatar. Le prince trône dans une loge ornée du masque de Bolongo. Le masque ne sera pas un simple spectateur. Tous les tours de piste, sur un jet de POU naturel, une catastrophe arrive à un char adverse (les montures se mangent entre elles, les essieux lâchent...). Les chevaux sont remplacés par des tigres (mettez un tigre dans votre moteur !). Il y a des équipages pour Ovgormangix (Héros Tyrans), les clergés chaotiques, et les sicaires eux-mêmes ont formé un équipage avec Kratus (conducteur) et Kerell (guerrière). Les PJs sont répartis deux par deux également. Le problème est que les armes qu'on leur confie ne sont pas aussi puissantes que celles des équipages officiels : un fouet de lianes pour le conducteur et une simple fronde. Suivez les règles de course de chars du Maître des runes. L'équipage de sicaires est de loin le plus fort. En fait, ils protégeront les PJs discrètement, voulant montrer à la population la puissance de l'Empire. Si un équipage de PJ s'est illustré, il gagne l'admiration des citoyens de Baruelli (tous ne sont pas chaotiques !), et la fille d'Ovgormangix viendra les visiter. Elle versera quelques larmes romantiques « Je verse l'eau de mon corps pour vous, braves étrangers ». Elle fera mine de caresser un PJ, les gardes eunuques pudiquement détourneront la tête. Profitant de ce moment de répit, elle enfoncera dans la chair de l'aventurier un peigne gravé d'une matrice de lien d'esprit de magie connaissant le sort force 6. Pour l'empêcher de crier, elle l'embrassera avec fougue, puis elle guérira la blessure avec un sort de soins. « Vous serez mis à mort demain. Mon père ne vaut pas mieux que mon oncle, quand connaissons-nous enfin la paix ? », et de prendre congé...

L'exécution : Les Pjs sont ligotés par les mains à des pylônes de bois, leurs pieds touchant à peine le sol. Ovgormangix prend la parole « Pour avoir saccagé un lieu saint, pour avoir versé le sang de mon peuple et pour avoir soutenu la cause de mon infâme oncle, vous êtes condamnés à être décapités ». Derrière le prince, on jurerait que le masque tire la langue... On fait rentrer dans l'arène un suce-tête guidé par des thanataris (un des sauvages se fait décapiter par le monstre sous les hurlements d'horreur de la foule). A ce moment le PJ qui a reçu la matrice devrait l'activer après un discours émouvant, briser ses liens et libérer ses amis. Une belle action serait de déraciner le pylône et de tous ensemble l'enfoncer dans la gueule du monstre. Quoiqu'il en soit, des gardes eunuques du prince envahissent l'arène pour restaurer l'ordre. Alors arrive un homme dans la loge. Il enlève sa capuche et s'adresse au prince « ainsi c'était vous qui étiez derrière tout cela sur le fleuve, prince. En vertu du troisième verset du Garangrapha, et au nom de mon Jann Astamanix, je vous arrête ». Le prince de répondre « J'ai bien peur que cela ne soit pas aussi simple, Rasim, tu es ici chez moi ». Alors

des cris de babouins et de léopards se font entendre de partout autour de l'arène et animaux et calaris sautent par-dessus les murs de bois et investissent le centre pour protéger les PJs. Il apparaît pourtant que les calaris en infériorité, ne pourront pas tenir face aux eunuques, krachtkids et autres thanataris qui eux aussi commencent à affluer. C'est alors que quelqu'un s'exclame « une mygale ! ». Rapidement c'est la panique, alors qu'une nuée d'insectes s'abat sur la scène (jets de POU et CON pour éviter de se faire trop gravement empoisonner). Un jet de scruter permettrait de voir que le masque semble avoir la bouche ouverte en O comme pour souffler...Ovgormangix quitte la scène, abandonnant l'objet. Les sicaires partent vers leur bateau. Un Pj devrait alors tout faire pour récupérer le masque, combattant quelques eunuques restés dans la loge. Un autre qui sait se téléporter ou se rendre invisible devrait aller récupérer le pectoral.

Bataille en jungle : Pendant ce temps, un autre PJ, qui était resté en arrière au village de Noir Caïman, sous les soins du chaman (était possédé), a vu les réfugiés du temple affluer et a été informé de la mort de Kaliman et de la capture de ses amis. Il va pouvoir interagir avec les elfes jaunes et les hannibalis qui ont dévasté le village, prisonniers de ces derniers. C'est l'occasion pour lui de tout révéler et de tenter d'obtenir une paix entre ces anciens ennemis. S'ils sont convaincus, une petite armée de secours va se lever pour sauver les Pjs. Alors que les calaris et les Pjs de l'arène semblent avoir le dessous, un barrissement retentit, et des éléphants font irruption fracassant et piétinant tout. Des crocodiles suivent, et des elfes jaunes prennent position au sommet des gradins. La situation est maîtrisée, mais il ne faut pas traîner, le bateau lune décolle et Ovgormangix lâche ses hordes. Il faut fuir dans la jungle. Une dernière bataille opposera les troupes d'Ovgormangix montées sur éléphant, couvertes par le bateau lune aux elfes jaunes protégés par des arbres guerriers. On peut faire jouer la séquence où un arbre guerrier portant les Pjs dans ses branches passe à l'assaut d'un mastodonte impérial. Après ce coup d'éclat, les PJs, derniers calaris et hunchens devraient parvenir à fuir vers le Rana, où les Salambites lâcheront des ondines pour propulser les Pjs vers la civilisation. Reçus au palais du Jann, celui-ci ne sera que moitié content de savoir que ses calaris ont échoué à neutraliser son neveu, et qu'ils ont bénéficié de l'aide des démons jaunes, ses ennemis légendaires. Si les Pjs font profil bas, il rendra néanmoins justice, innocentant le culte d'Artmal, donnant une médaille à Kaliman à titre posthume sous le regard chagrin de l'émissaire de Faladje (maintenant que le héros rebelle est mort, on peut le pleurer !). Soman sera dispensé du rituel de Darlesteer, et le Jann donnera aux Pjs quelques objets confisqués aux Ebeshites pour les dédommager de leurs pertes matérielles. L'émissaire de Faladje va alors tenter de récupérer le pectoral, par tous les moyens. Si le PJ ne le donne pas, il tentera un assassinat en pleine nuit !

Chapitre 9 : Pour qui coulent les larmes

Les PJs ont appris que la contrée cachée de Zamokil, à l'Est de Pamaltela, abrite une antique culture d'hommes bleus, vénérant Serartatmal. Ils doivent s'y rendre pour retrouver Artmal et « éventuellement » lui restituer son pectoral. Il y aura donc un choix terrible : Devenir 1^{er} seigneur runique d'un dieu lâche, ou s'emparer définitivement de ses pouvoirs. La Déesse aux yeux de Jade, avatar d'Arachné Solara, veille cependant et chargera en secret un PJ d'accomplir le rituel du filet qui emprisonne le Dieu (Artmal ou Pj) dans le temps. Le chaos va frapper pour se venger de la perte de Dar Cott : Le groupe de Pj sera infiltré par un avatar de l'Obscénité qui marche, avec pour mission de pourrir leur quête et d'achever Artmal. Enfin, un des Pjs est un bouffon qui transporte le Bolongo. Ce masque d'ébène africain amène le malheur à la communauté qui le possède, et le bouffon a été banni avec pour mission de se débarrasser du masque en l'offrant à une personne puissante et volontaire.

L'idée est qu'il profite de la naïveté d'un Artmal venant juste de récupérer ses runes pour lui fourguer avec le désordre. Cela aura des conséquences cosmiques importantes, faisant émerger une vision d'Artmal bien plus violente que la précédente (révolte d'esclaves, pluies de météorites et inondations seront au rendez-vous !). C'est un très long voyage à travers tout le continent qui attend nos PJs, inspiré de celui décrit dans Tales of the Reaching Moon n°11.

Piège en moyenne montagne :

Ovgormangix, le neveu du Jann rebelle de Baruelli, a promis au culte de Than d'agir pour qu'ils récupèrent Darr Cott. Il va passer à l'action, en associant le culte de Aytar avec celui de Krasht. Son but est de sacrifier les oncles de la Lune pour resanctifier le temple d'Aytar, puis d'offrir Opaline à la déesse affamée en remerciement de son aide. Voici le déroulement des événements :

- Envoie d'une fausse lettre du Jann exigeant que Soman participe à l'effort de guerre : le palais se vide de ses défenseurs
- Envoie d'une fausse lettre de Soman invitant les oncles de la lune à venir à Dar'Cott
- Aide à la fugue d'un esclave Veldang (nouveau PJ) qu'on oriente vers le Palais
- Attaque d'un groupe de Calari, qui justement venait à Dar Cot' inspecter les lieux et s'assurer qu'il n'y avait pas de sédition en ces temps de préparatif de guerre.
- Un fort parti de d'initiés de Krasht, se faisant passer pour ces Calris du Jann investit Dar'Cot, soit disant à la recherche de l'esclave en fuite. Chaque PJ se voit entouré de 2 gardes du corps jour et nuit (sauf l'esclave bleu dont ils n'ont que faire !). Dans les 5 tours de guet, le culte de Krasht commence un rituel. Chaque tour est dédiée à un « élément chaotique » : La tour des ténèbres est dans le noir, un krashtkid qui ne fait aucun bruit en se déplaçant, doté des traits chaotiques de crachat d'acide et hideux la garde en plus de trois initiés. En cas d'attaque un des initiés doit ouvrir une cage, libérant des rôdeurs des ruines qui servent de messenger. La tour du feu est occupée par des fous furieux, prêts à se suicider dans les flammes. Le krashtkid crache du feu et explose après sa mort, et est immunisé à de tels dégâts. La tour de la terre a un sol en terre battue où se terre un krashtkid à la peau très épaisse, doté d'une force exceptionnelle et qui absorbe les sorts. La tour de l'eau s'ouvre dans un bassin où nage un krashtkid qui harmonise et régénère. Enfin, la tour de l'air n'a pas de paliers, et le Krashtkid fait des bonds incroyables, toute personne qui le touche est frappé d'un éclair et il peut émettre un son strident qui fait se fracturer les objets métalliques (opposer les PM de la créature aux PA des objets). Le centre de ce dispositif est l'endroit précis où doit être sacrifiée Opaline (les PJs doivent comprendre que la Lune est au centre des éléments !). En effet, pendant que les tours sont sécurisées, les marcheurs du destin envahissent les souterrains (soi-disant condamnés pour enquête). Ils sacrifient les travailleurs de Soman pour débiter le rituel de sanctification, et fabriquent 7 « vierges de fer à garrot » pour accueillir les 7 oncles. Tout doit se jouer à l'arrivée des derniers venus.
- Une fois les sacrifices accomplis, un sosie de Soman doit prendre sa place et donner le change au Jann.
- Si les choses tournent mal, les initiés de Krasht qui gardent les quelques Calaris épargnés, doivent les libérer et les laisser aller raconter au Jann que Soman complotait contre lui. Ainsi Dar'Cott serait rasé par le Jann et plus tard les chaotiques pourraient y revenir en toute quiétude.

L'esclave bleu en fuite va être la clef du scénario, car il pourra surprendre des conversations étranges : « On en attend encore deux, frère. Patiente, bientôt la lumière

noire brillera à nouveau pour les marcheurs « ou encore « Il faut accélérer le rythme des préparatifs, elle a faim, elle a très faim, elle va bientôt être rassasiée ! ». A lui de se forger sa conviction puis de libérer les Pjs pour qu'ils agissent. Ceux-ci ont intérêt à agir tous ensemble : chacun s'occupant d'une tour et neutralisant vite l'initié qui ouvre les cages des rôdeurs. Ainsi, la surprise sera de leur côté quand ils investiront les sous-sols et arriveront en pleine cérémonie de sacrifice d'Opaline à l'avatar de Krasht.

Le Jann, ne voyant pas revenir ses calaris, a en fait envoyé une petite troupe prendre d'assaut le palais. Mais ils sont lents... L'idée à la fin du scénario est que le groupe se divise en 2 : Les plus gros bills restent pour se justifier auprès du Jann pendant que les moins visibles partent vers Zamokil en catastrophe. A eux de rejoindre le port de Tolodoféamoro puis Garguna, en passant à travers les mailles du filet.

Maître Fasalir, torab (métisse bleu-noir), acolyte de Calari, Imazhigen

FOR 15 CON 17 TAI 14 INT 15 DEX 18 POU 15 APP 12

PV 20 (9/7/6) PM 15 + 16 (esprit allié) + 20 (matrices)

PA 2 (cuir noir et cape peau de léopard)

Lance courte 2M, RA 6, 90%, dégâts 1D10+1+1D4

Machette 1M RA 6, 80%, dégâts 1D6+1+1D4

Esquive 96%

Sarbacane 92% 1D3+poison sommeil POT 15

Compétences : pister/écouter/scruter/chercher/sauter/nager/grimper/déplacement silencieux et se cacher : 90%,

Connaissance des animaux/premiers soins/baratin 75%

Connaissance du monde/plantes/hommes à 50%

Magie spirituelle : mobilité 8, dardart, démoralisation 2, disruption, ralentissement 8, séduction 3

Magie divine : Prêtre + Soins des blessures x 2 + Trouver fugitif x 2 + Blocage spirituel 2 + vision âme x 1 + Lien mental x 1 + Trouver ennemis x 1 + Trait mortel x 2 + commander léopard x 1

Possessions :

3 fioles d'antidotes de poison POT 12 et de 7 de guérison de maladies

Venin de sommeil 3 fioles (=15 fléchettes)

5 onguents de soins (confère +1 PDV lors 1ers soins, les jets de guérison naturels sont faits deux fois plus vite).

Firshan, léopard esprit allié (INT 8, POU 16)

1 enchantement de vie sur lui et un sur son léopard.

Calaris de base (généralement 16 par section) Imazhighens, initiés de Calari

FOR 15, CON 16, TAI 14, INT 14, DEX 16, POU 3D6, APP 10

PV 15, PA 2

Lance courte 2M 70% sarbacane 60%, esquive 70%, machette 60%

Magie spirituelle : dardart, mobilité 3, ralentissement 3, démoralisation

Magie divine : Soins des blessures

Compétences : pister/écouter/scruter/chercher/sauter/nager/grimper/déplacement silencieux et se cacher : 75%,

Connaissance des animaux/premiers soins/baratin 50%

Connaissance du monde/plantes/hommes à 25%

Possession : fiole de venin de sommeil (5 fléchettes)

Chaque homme dirige soit un léopard soit un babouin dressé (cf MDR pages 49 et Lbase 193)

1 fauve sur 5 a une dent en fer, ce qui le rend très efficace contre les elfes jaunes...

Radan Trull, prêtre de Krasht, Torab se faisant passer pour Fasalir

FOR 12, CON 11, TAI 14, INT 16, POU 22, DEX 16, APP 14

Armure : 0 PM : 22 + 42 + 15

Armes : esquive 120 %, coup de poing droit 80%, gauche 70%, dague 100%, morsure 90%

Magie : spirituelle : confusion 2, silence 6

divine : blocage spirituel 4, dispersion de la magie 4, soin des blessures 1, sauvegarde 2, mâchoire 4, sueur acide x 3, morsure venimeuse x 2

Possessions : Matrices de lien d'esprit de POU 14 x 3. Matrices de lien d'esprit de magie x 2 avec protection 6 (INT 12, POU 14) et soins 5 (INT 13, POU 15). Dague de rituel, invulnérable à l'acide en argent terni enchanté (les dégâts de la dague diminuent la puissance des sorts de protection)

Les matrices sont gravées sur ses os !

Esprit allié : Krashtkid éveillé , INT 10, POU 15.

Potion d'invisibilité (Annalia) x 2

Fioles d'acide POT 10 x 4

Fiole de somnifère POT 15

Fioles de venin de sommeil POT 16 (x3)

Compétences runiques : déplacement silencieux 120%, écouter 130%, se cacher 125%, se déguiser 100%, baratin 95%, chercher 99%...

Karamir, prêtre d'Atyar (remplaçant de Fasir)

Prendre les mêmes compétences et caractéristiques que Fasir. Il a aussi un gardien **Bistoc** et l'acolyte du culte joue le rôle de Soman : **Djimani**

Notes sur les défenses mises en place :

- Chaque tour va être piégée de façon magique (sauvegarde 2) et un élémentaire de 5 m3 la défend. L'élémentaire est contrôlé par une tête confiée par Karamir à une dent de Krasht. Les tours sont aussi défendues physiquement par des pièges à aiguille empoisonnée (POT 16, sommeil). Il y a une dent et 3 initiés dans chaque tour.
- Les différentes dents de Krasht communiquent entre elles par des rôdeurs des ruines apprivoisés. L'idéal serait que chaque PJ attaque une tour en même temps de façon à ce que la surprise soit totale.
- Dans les Souterrains, les Atyaris ont déposé quelques crânes fantômes fous, recouverts de motte de terre. Pour qu'ils ne soient pas détruits trop vite, ils ont aussi enterré les têtes des serviteurs de soman qu'ils ont décapité.
- Au lieu du sacrifice d'Opaline, un trou a été creusé et un avatar de la déesse affamée attend. Si les PJs investissent les souterrains, et que la déesse comprend qu'elle va rester sur sa faim, elle ordonnera à son prêtre de se sacrifier lui-même ce qui lui permettra de sortir régler leur compte aux PJs.

Avatar de Krasht :

FOR 80, CON 60, TAI 42, INT 12, POU 48, DEX 16

Mvt 6, PV 51 (21/12), PM 48, PA 42 (corps)/18(membres)

Bonus dégâts + 7D6

Loc idem Krashtkid

Morsure RA 5 90% dégâts 9D6 + poison paralysant virulence 60
Langues (x2) RA 2 110% portée 20m, 4D3 d'acide
Bave Pratzim RA 2 110% FOR 20/ round (se solidifie jusqu'à 160)
Griffe RA 5 70% 1D8 + 7D6 jusqu'à 3 en même temps, 2 max par cible.
Traits chaotiques : Hideux (POU x 5 ou démoralisé)
2 langues

En plein dans le mil :

Les PJs vont rejoindre Tolodoféamoro. Ils doivent, malgré les patrouilles, réussir à embarquer sur un navire pour le continent. Un « ferry » transporte des gens entre cette ville et Garguna (« l'éléphant de mer »). Les PJs vont ils le prendre en passagers clandestins ou négociier discrètement avec le capitaine Tassin ? Malheureusement un commando ebbeshite détourne le ferry vers Ebbeshal (caractéristique des terroristes idem « Prise d'otage au harem »). Les PJs sont soit cachés dans la cale soit parmi les passagers, mais leurs armes voyantes sont dans la cale. La difficulté est d'éviter une effusion de sang parmi les passagers, pour la plupart de simples esclaves. Négociier peut être une alternative à l'opération commando.

Les gardes eunuques d'Evekindu ont été enfermés dans une cabine bien gardée. Le capitaine et quelques hommes, initiés d'Um-Oradim. Restent libres pour les manœuvres, mais sous bonne escorte. Les terroristes utilisent pour communiquer avec les otages et avec le Suffète de l'Effroyable justice, des sorts de projection d'ouïe et de voix fantomatique (avec pour le look un peu de vue fantomatique : des bouches menaçantes forment plus ou moins les mots).

Ils ont piégé l'éléphant de mer avec des tonneaux de poudre. Quelques artificiers transportent un tonnelet, prêts à se faire sauter parmi la foule. Ils exigent la libération de prisonniers politiques Ebbeshites et une rançon de 10 Jann Jarr d'or. Le Jann n'aurait pas l'intention de céder, ne prêtant que peu de valeur à la vie des esclaves. Mais l'Eléphant de mer transporte aussi un otage des plus précieux : un scribe porteur de l'exemplaire recopié du Garangrapha d' Afadjan, qui se rend à Dunamaba, où s'assemble la flotte. Si le livre sacré était détruit, les préparatifs de guerre prendraient un grand retard. Sahidim désespéré s'est jetté dans le sillo à mil qui distribue leur pitance aux kadams. Alternativement, il peut avoir caché son livre quelquepart et il peut avoir pris la place du capitaine Tassin. Les terroristes savent qu'il est là mais ne l'ont pas encore trouvé. Ils feront des appels pour le contraindre à se rendre. Si les Pjs le trouvent avant les terroristes, ce ne serait pas une bonne idée de le téléporter vers Hombori Tondo, car alors, le Jann laisserait les terroristes faire exploser le bateau. Mieux vaudrait prendre sa place pour donner le change !

Un plan pourrait être de capturer le sorcier qui communique avec la foule et le Suffète, d'expliquer que les Pjs vont se téléporter à bord du bateau de la rançon (dans les 10 Jarres d'or ?) et d'affronter les chefs du commando sur la passerelle, pendant qu'un PJ en faux Saladim les aide de l'intérieur. Notez que si les Pjs tentent de libérer les eunuques, ils ont intérêt à avoir auparavant exfiltrer les mazarins. Il vaudrait mieux aussi avoir neutralisé l'artificier. Le dernier problème est l'attitude suicidaire de la che du commando et des derniers terroristes. Peuvent aussi intervenir les tritons (cf. commando du chapitre 2), qui réclament une taxe sur la rançon. Les terroristes les payerons en nature en leur lançant des otages pour servir d'esclaves.

La chef du commando est Rajilia El Khaïs, femme de Arlem qui a du mourir lors de sa prise d'otage au Harem, à cause des PJs. Elle n'a plus rien à perdre, recherche plus la vengeance que la rançon. Elle se fait appeler « la veuve ». La jouer avec une sombre noblesse, extrémiste jusque dans la mort...

Rajilia El Khaïs, cheftaine terroriste 26 ans

FOR10 (18) CON 14, TAI 12, INT 17, DEX 18 (26), POU 20, CHA 17

PDV 12,

PM 20

Armes : esquive, dague, couteau lancé 80%

Sorts actifs : idem terroristes de base + peau de vie 4 + vision mystique 5 et télépathie 7 (la lie à Dagon, Odalim, ses quatre chefs de groupe et un magus à Ebbeshal) + développer force et dextérité 8 + résistance spirituelle 8

Possessions : parchemi

de téléportation (qu'elle déchirera pour signifier qu'il n'y aura pas de retraite !), médaillon avec symbole sacré ebbeshite (étoile à 6 branches = deux runes de loi croisées) : quand embrassé avant une action importante ponctuelle, permet de relancer un dé si échec, 1 fois par jour max, et pas pour rituels...

Rajilia peut faire appel à son magus. Celui-ci peut alors projeter sa vue et lancer à volonté des sorts type paralysie ...

S'ils parviennent à Garguna, les PJs prendront à nouveau des pirogues et s'enfonceront dans la jungle, toujours poursuivis par les patrouilles calaris. Auront-ils le Garangrapha (le garder pourrait leur donner un jocker pour plus tard, mais d'un autre côté, les calaris seront de plus belle à leurs trousses).

A Garguna, ils pourront recruter comme piroguiers le vieux Dobi et son petit fils Mali (atteint de la maladie du bleu rêve qui pousse de jeunes Veldangs à partir vers Zamokil ou à mourir d'atroces cauchemars). La première rencontre avec le Charnjibber a lieu. Sous forme de crapaud, les PJs vont certainement lui prendre son cristal incrusté. C'est un focus de guérison POU 5 ! Malheureusement, la pierre est souillée par le chaos et une fois sur 6, elle rajoute PM investis dans le sort de soin en dégâts à concurrence de 5. Pour rendre la séquence plus intéressante, on peut rajouter des Hoons.

Geôles et scieries d'Atombey :

Contournant Baruelli par le fleuve (ils ont peut être déjà eu maille à partir avec Ovgormangix), les Pjs visent Atombey, la capitale du Mondoro. La situation politique est tendue. En effet, la guerre se prépare. Les wazirs d'Acac le revivifieur parlent d'unité fonritienne et enseignent le Garangrapha. Cette nation vit de l'exploitation de ses collines boisées. Le bois est envoyé par flottaison à Dunamaba ou à Garguna. Le Calife Alybalhan représente le premier captif d'Ompalam. Bon nombre d'éléphants et d'esclaves vigoureux ont été réquisitionnés pour l'armée du Calife. Les esclaves restants sont surexploités pour que les scieries continuent de produire. De ce fait, les masarins sont à la recherche de nouveaux esclaves, et le moindre prétexte est bon pour s'en prendre aux étrangers. Dès leur arrivée à Atombey, les Pjs vont être contrôlés par des policiers calaris reconnaissables ici par les bâtons qu'ils portent et leurs masques de léopard. Ils ne dressent pas de babouins ici. S'ils ne portent pas de perles d'Imazhighens, les PJs s'exposent à de graves problèmes. Après un court interrogatoire au poste, ils seront libérés mais surveillés par deux calaris en permanence. Ils vont alors être la victime d'une machination terrible. L'animal tabou en Mondoro est le singe (représente ce que devient l'homme sans l'enseignement d'Ompalam). Il est rigoureusement interdit de le toucher. Ils déambulent dans les rues au grand bonheur des enfants. Profitant de leur ignorance, un marchand va troquer à bas prix une charrette de bananes aux PJs. Bien entendu, les singes vont accourir pour se servir. Si un Pj les touche ou les nourrit, c'est l'émeute. Pour échapper à la lapidation, les calaris arrêtent les PJs pour sacrilège. De retour au poste de police (jouer Vizir al Calari façon commissaire), ils apprennent que la peine encourue est l'esclavage ou les travaux forcés !

C'est alors que les Tanataris de Baruelli et leurs alliés venus d'orient, les mystiques du Scorpion Noir, vont passer à l'action. C'est eux qui vont organiser la libération des Pjs,

profitant de l'occasion pour kidnapper l'un des Pj et le remplacer par un avatar de l'Obscénité qui marche.

En pleine nuit, attendant un pseudo-procès à l'africaine, les Pjs sont visités par un rat. Un message très mal écrit (jet de lecture nécessaire !) au cou de la créature dit « les barreaux fondent, partez vers le désert, les arbres parlent ». Une fiole contient un acide pour s'échapper. S'ils partent vers le nord, ils sont guidés par des hommes cachés dans des arbres. Ils arrivent à une scierie. Isolée sur le bord du fleuve. En grand secret, ils sont installés dans des troncs creux rendus étanches et on leur explique qu'ils vont flotter jusqu'à Dunamaba. Profitant de leur isolement, la substitution est effectuée. Ce PJ va devoir jouer le jeu de son ancien personnage. Il sera récompensé s'il parvient à tromper longtemps les autres PJs. Si les PJs demandent qui les aide si gentiment, ils s'entendent répondre que le Shakh bleu Somadari compte des amis dans toute la confédération (en fait ce sont les amis de feu son horrible vizir Fazir !). Les PJs seront donc convoyés par le cornac Tafir. Les faire flipper par des contrôles de police (des pics sont plantés dans certains troncs au hasard...). Si par hasard le cornac était démasqué, il ne sait pas grand chose à part que ceux qui trahissent Ovgormangix et ses tanataris sont livrés aux araignées à 6 pattes et qu'en échange de sa fidélité aveugle, il reçoit des rations de Palam supplémentaires. Le PJ hors jeu devra être libéré plus tard dans la campagne.

A tout moment, si les PJs démasquent l'avatar de l'Obscénité qui Marche, il reprendra sa vraie forme et un combat peut s'engager. Mais l'intérêt de la créature et du Pj qui l'incarne est de trouver Artmal et de le tuer. Par vice, il essaiera de compliquer la tâche aux Pjs, semant les morts sur leur chemin. Le plus simple pour le démasquer est de faire une cérémonie à Pamalt, s'aidant des perles de collier qui seront remises au lac Banini. Chaque personnage doit poser sa perle devant lui et expliquer ce qu'il apporte à Pamalt. L'initié de Pamalt prononce des formules comme quoi il va avec l'aide de ceux de son sang combattre le chaos. Le Pj copié verra sa perle fondre, révélant sa duplicité !

Avatar de Vovisibor :

C'est une créature globuleuse dotée de 5 paires de pieds ressemblant à des phallus, avec ... Sur son cops rond, de nombreuses mamelles oreilles, antennes et yeux émergent. Il a une douzaine d'anus et vagins ! La créature se roule dans les excréments et des croûtes emprisonnent des débris végétaux.

FOR 60 CON 40 TAI 20 INT 20 DEX 30 POU 30 APP 1

PA 3 PV 30 (15 (locs 11 à 16)/8 (locs 1 à 10)/ 4 (locs 17 à 20))

Les coups portés ne font pas baisser les points de vie généraux. Ceux portés au corps lui donnent du plaisir. Quand le corps est à 0 points de vie, la créature s'arrête, mute pendant 1 round puis récupère revient à +15 PV

Si une jambe tombe à 0 (locs 1 à 10), la créature bascule et change de paire de jambe, cela en utilisant une seule action et sans perdre son round.

Si un appendice est tranché (locs 17 à 20), cela n'a aucun effet.

La créature régénère 8 PDV par round et par loc !! Le feu divise par 2 cela.

La créature ne peut être incapacité et ne perd pas ses actions du round si elle tombe à 0 dans une jambe.

Elle ne meurt que si 4 de ses jambes sont arrachées en même temps (-8 PV)

La créature est invisible pour les créatures incomplètes (doivent vaincre son POU pour le voir un round).

La créature change d'apparence à volonté, modifiant sa TAI de +/-5

Toute arme qui la touche est maudite, ce qui baisse ses dégâts de 1.

Son sang est légèrement acide (baisse des PA des armes qui la transpercent de 1, et projections d'acide si le PJ rate un POU x 3 causant 1 PA ou PV de dégât dans 1D3 locs)

Attaque par des coups de patte 80% RA4 jusqu'à 6 attaques par round dégâts 1D6 + 4D6
Si des dégâts passent, la créature injecte sa semence et un rejeton se développera dans la chaire de la victime façon Alien (jet de chirurgie pour l'extirper avant qu'il ne soit trop tard).
Au SR 1 de chaque round, peut opposer ses PM aux PM d'un adversaire.
En cas de succès, il est victime d'un effet aléatoire (jet d'INT x 3 chaque round pour reprendre le contrôle) :

- 1 : la victime se déshabille
- 2 : la victime se jette sur une créature si possible de sexe opposé pour lui faire l'amour (jet attrapper)
- 3 : la victime reste fascinée à ne rien faire même si attaquée

La créature à un mvt de 6.
Toutes compétences de furtivité à 90%
Elle peut copier un humanoïde au cours d'un rituel d'une heure acquérant ses compétences et sa magie spirituelle. Elle ne peut pas reproduire ses dons et sa magie divine ou sa sorcellerie.

Le nécromant de Dumanaba.

Cette grande ville est constituée de radeaux flottant sur le fleuve Baruling. Chaque rive appartient à un pays différent de la confédération. La rive Nord est au Tarahorn, dirigé par son roi Alakar et ses policiers warerans aidés de vautours. La rive sud est au Banamba dirigé par le Pacha Balhazam assisté de ses policiers à peau noire aidés d'hyènes.

Les troncs contenant les PJs sont déchargés à la maison de traites Amont Nord. Là des commerçants de différents pays sont consignés car leurs navires ont été réquisitionnés pour les préparatifs de guerre. La maison est peu surveillée, les policiers restant à la porte. Il y a entre-autre un commerçant proche de la famille Del-Cantori (Flavio Da Maris) et un Patimol ancien collaborateur de Garinol (un des méchant de Kumanku).

La discussion doit porter sur comment rejoindre la rive sud.

Au petit matin, un PJ se réveille avec à côté de lui le cadavre de la fille d'un marchand manirien (Niférès ce qui veut dire nénuphar, fille d'Agamon).

Soit le Pj se rend pour enquête, soit il sera capturé après une course poursuite dans le marché flottant.

L'enquête va faire intervenir un étrange personnage : Il s'agit d'un « nécromant » du nom de Kodo. En fait, c'est un adepte du culte du silence, chirurgien émérite. Il peut vraiment aider les Pjs en les disculpant, mais ceux-ci doivent redouter de faire appel à ses talents.

Ce qui s'est vraiment passé : La fille était atteinte d'un cancer incurable. Se sachant condamnée, la jeune femme a voulu profiter de la fin de sa vie avec un des PJs, bravant l'interdit religieux et familial (Dendara). Mais le soir, elle a croisé le PJ incarnant l'Obscénité qui Marche. Sentant ses désirs, la chose n'a pas résisté à un « accouplement ». Elle a pondu en elle, et la jeune femme est décédée. La chose a alors allongé le cadavre à côté du PJ pour lequel la jeune femme éprouvait des sentiments.

Kodo assisté d'un PJ médecin va faire le diagnostic de cancer, mais trouver une étrange substance blanchâtre contenant des grappes d'œufs à l'intérieur des orifices naturels de la victime. Le Pj médecin doit être impressionné par le professionnalisme de Kodo et son silence. Soudain, la police clos l'enquête et fait enterrer vite le cadavre. En fait, le lieutenant calari local a été menacé par les sbires d'Ovgormangix.

Kodo vient voir les PJs et explique que son autopsie n'est pas finie. Il faut aller lui déterrer le cadavre. Il donnera rendez vous dans son radeau hospice. Et voilà nos PJs amenés à hanter le cimetière la nuit avec des pelles, déjouant la vigilance des gardiens calaris et de leurs vautours. Le cimetière est situé dans le marais et il n'est pas rare que les morts remontent

malgré l'ensevelissement. Les vautours des calaris sont dressés à repérer les membres qui émergent...Lorsqu'ils déterrèrent le cadavre, ils auront la désagréable surprise de voir que des œufs ont éclos de partout dans la chair morte et que d'horribles charançons roses en rongent les chairs. Kodo pratiquera quelques expériences prélèvera un ver pour en parler à un ami biologiste et laissera aux Pjs le soin d'aller enterrer à nouveau le cadavre dans sa tombe.

Kodo a un apprenti, Elzeb. Celui-ci, adolescent rebelle va faire un beau numéro d'apprenti sorcier. Pendant que son maître sera absent, alors qu'il était censé tout nettoyer, il va tenter d'animer un cadavre pour balayer à sa place. Et bien sûr, tous les cadavres de la morgue vont s'y mettre. Ce sera une jolie pagaille jusqu'à ce que le maître revienne et donne l'ordre de nourrir les zombies pour les détruire. En remerciement de leur aide, Kodo donnera aux PJs de la peau de cadavre traitée qui permet de guérir les brûlures (augmente la vitesse de guérison et le facteur des jets de constitution) et cinq potions d'extraits de glande (saut ou esquive normal transformé en spécial, spécial en critique pour une seule action). Si un PJ est mystique, il peut le prendre comme apprenti. Il peut lui apprendre à faire le mort : Jet de baratin simple pour un effet déjà saisissant, ou concentration mystique (toutes les fonctions y compris la génération de PM s'arrêtent quasiment pour une heure en échange d'un point de magie, on peut mettre fin à la concentration à tout moment), ou une des autres concentrations décrites en annexe pour le culte du silence.

Les autorités auront des doutes, et le lendemain, le cimetière sera mieux gardé.

Or Kodo, sur conseil de son ami biologiste, demandera aux Pjs d'aller déterrer le cadavre à nouveau. Il doit savoir ce qui s'est passé et propose de réveiller la morte un bref instant qu'elle raconte ce qui s'est passé. Le spectacle est affreux (jets de CON et POU). Finalement, Nifères se relève, commence à parler, puis voit le PJ-copié et hurle. Alors s'extirpe de sa bouche une créature composée d'amas de charançons roses, un rejeton de l'Obscénité.

Rejetons de l'Obscénité qui Marche

FOR 7, CON 12, TAI 4, INT 3 (fixe), DEX 16, POU 14, APP 1

Sentir chaire vivante 80%

PV 8

Les armes qui empalent ne font qu'un point de vie de dégât, celles qui tranchent 2

La créature régénère 1 PDV par round.

Elle attaque comme un essaim, en tentant de faire rentrer un ver sous la peau des victimes comme suit : ignore armures et sorts. Oppose ses points de vie à l'armure de peau+enchantelements d'armure+1 pour cuir souple ou bouilli. Un succès normal fait rentrer un ver. Un spécial deux, un critique 3. Il faut extraire les vers en moins de cinq rounds sinon, ils meurent dans la chaire en pondant un œuf. Un jet de premier soin permet d'extraire un ver au prix d'un point de vie. Un échec le fera aussi au prix de 2. Un échec critique fait perdre ces 2 points et le ver reste en place. Un jet de chirurgie soustrait 1 aux pertes de points de vie.

Cette créature horrible n'est pas si dangereuse, mais le fait d'en rencontrer plusieurs au long de leur périple devrait mettre la puce à l'oreille à nos aventuriers sur le fait qu'ils transportent le mal avec eux. Kodo conclura à un effet chaotique. Il diagnostiquera aussi le cancer et du coup fera l'erreur de penser que Malia en est la source. Il fera part de ses doutes néanmoins.

Kodo va alors aller faire son rapport à la police, et le lieutenant, livide dira aux Pjs qu'ils sont libres de poursuivre leur chemin. La frontière entre les deux nations fonritienne est un pont à barrière. Les locaux peuvent aussi emprunter une pirogue (bondées de monde). Si les Pjs se mêlent aux locaux, ce qui les fera beaucoup rire, un grand crocodilien attaquera la pirogue

(effet du Bolongo). « Dit maman regarde la pirogue renversée ! ». Combattre depuis la pirogue risque de faire tomber à l'eau des passagers. S'il y a des morts, les calaris de Banamba attendront les PJs sur l'autre rive avec leurs hyènes. Si les Pjs empruntent le pont frontière, les Calaris auront reçu l'ordre de les arrêter pour espionnage (le bruit se répand et ils sont désormais recherchés dans tout Fonrit). Dans cette nation pauvre et étranglée par les préparatifs de guerre, les autorités sont corrompues et un don aux « orphelins de calari » devrait permettre aux Pjs de traverser la cité flottante sans autre problème (on leur remettra un badge à porter). Au marché flottant, ils pourront refaire le plein de provisions et ils rencontreront un petit: Joyar le veldang, vendeur de plumes. Après avoir partagé un bon Gombo de cochon-bois, écouté de la musique rythmée, assisté à des paris sur combats de crocodiles et à une cérémonie vaudou avec les esclaves bleus où leur sera recommandé d'éviter tout contact avec les démons jaunes, nos Pjs seront prêts à affronter la jungle de Laskal.

Les narco-fonctionnaires de Laskal :

Joyar va guider nos PJs à travers la jungle de Laskal. Prévoir quelques combats de monstres (grues, goulu, hoon...) en guise d'apéritif. Cette région d'où est sortie le célèbre Garangordos le cruel à la tête de son armée et de ses éléphants pour conquérir Fonrit, produit le Palam (fleur bleue dont le pollen a un effet sédatif qui réduit la volonté et qui induit une dépendance). Divers clans de tradition guerrière ont évolué en une véritable narcocratie. Les Imazhighens désœuvrés de tout Fonrit, s'y rendent pour trouver un travail. Là, il n'y a plus de Mazarins, de yads et de kaddams, mais des seigneurs de guerre des paysans, des mercenaires. Les dirigeants de Fonrit acceptent cela car ils ont besoin du Palam. Ces seigneurs de guerre sont aux narcotrafiquants moderne ce que les corsaires étaient aux pirates ! Certains cependant n'apprécient pas la situation : les embylis. Ces elfes jaunes déplorent la culture intensive d'une seule espèce et l'usage dégradant qui en est fait. Ils essayent régulièrement de tuer les narco-fonctionnaires, mais se heurtent à des mercenaires, notamment muri. Ils sont handicapés par leur refus de détruire les plantations autrement qu'en plantant autre chose, par leur hésitation à tuer de simples paysans, par leur peur du feu.

Au cours de ce scénario, les Pjs vont devoir « choisir leur camp ». La première scène se passe dans une zone de jungle riche naturellement en fleurs de palam, les Pjs vont somnoler et être la proie de certaines visions. Au réveil, les elfes jaunes les encerclent.

Visions :

- Pour le PJ célestin : « Dieu » lui apparaît, et lui révèle l'apocalypse. « Tout ce que l'homme a bâti s'écroulera, voici venir l'âge rouge, le retour du diable, le temps du douloureux réveil. Pourtant, dans ma clémence, je protégerai ta famille, ta ville et tes amis et je renforcerai ta connaissance du sacré, mais à une condition : Lorsque ta quête te conduira auprès du sorcier Artmal, tu scèleras son destin. Un mot de cela à tes amis et notre accord sera caduque ». Bien sûr, c'est un piège, un mensonge de Nissa/Quezalkoat. C'est aussi une épreuve pour le Pj qui devra discerner le mensonge. Plus tard, il devra affronter le serpent menteur et le vaincre par sa foi et son fléau !
- Pour le PJ mystique qui vient d'apprendre des concentrations de la part de Kodo, celui-ci lui apparaît « J'ai lu dans ton cœur ta flamme et je connais ta quête. Les hommes se perdent souvent dans l'action, et oublient la réflexion. Parfois, il est plus sage de tout laisser en l'état que de bouleverser l'ordre de l'univers. Médite là dessus et lorsque le temps sera venu, demeure libre de ton jugement. Une autre chose, tu vas croiser le chemin d'un terrible adversaire. Le seigneur Mille Chandelles a tué et torturé bon nombre de mes amis. Il voudra probablement te séduire. Offre-lui le repos

éternel et tu auras toute ma gratitude. Pactise avec lui et mon enseignement prendra fin. » . Si le PJ réussit à vaincre le seigneur Mille Chandelle, Kodo se manifestera en fantôme lors de sa mort, et permettra au Pj de drainer une partie de son âme, gagnant 2 points de POU et une de ses concentrations.

- Pour le PJ bouffon / pamalt : Pamalt lui apparaît « Si tu veux refonder ton clan, il te faudra créer une nouvelle perle pour mon collier, et il voit des scènes de chefs de clan trouvant une nouvelle matière et créant leurs perles ». Puis c'est au bouffon « Très bonne idée, mais pourquoi se fatiguer alors qu'il suffit de se servir chez les autres » et il montrera la dryade Hévélène qui a deux boucles d'oreille cerise ». Si le PJ vole une des boucles, elle ne mourra pas immédiatement du fait de son sens de la vie, et elle confèrera le pouvoir suivant : Régénération 1PDV/rd/loc. Alternativement, le Pj peut suivre l'enseignement du Seigneur Mille Chandelle pour faire une perle de cire confèrant le pouvoir d'absorption des sorts mentaux.
- Pour le PJ de St Dormal et porteur du pectoral d'Artmal : rien car a peau de vie en durée : c'est lui qui pourra écouter/scruter et réveiller les autres quand les elfes arriveront.
- Pour le PJ de la voie de la maîtrise immanente : lors d'une transe mystique lui est révélée la vérité suivante « Glorantha est un univers clos. Rien ne se perd, rien ne se crée, le pouvoir se transforme. Il existe un type de médecine basée sur les flux vitaux qui permet de restaurer la santé y compris mentale du patient. Mais le médecin doit en payer le prix. Quel patient mérite un tel sacrifice ? ». Le Pj se réveille de cette transe avec la faculté de transférer ses caractéristiques pour restaurer celles perdues par un patient, grâce à un jet de médecine (acupuncture). L'idée est la suivante : va t'il accepter de soigner Artmal ?

Parmi les Pjs, il y a Igolo Toukou, initié de Pamalt et acolyte de Bolongo. Ce personnage a hérité du sens de la vie des elfes, et son harmonie avec la chanson d'Aldrya lui a permis de dérober aux elfes une sarbacane magique (artefact de Bengara). Igolo enfant a été recueilli à 5 mois de vie par les Embylis après un raid contre le petit clan doraddi Bikémissé. C'est à force de les fréquenter qu'il s'est mis en harmonie avec Aldrya. Mais à l'adolescence, sa nature humaine est ressortie et il a brisé tous les tabous de la société elfique (aller mater les dryades...). Après un conseil des jardiniers, il a été décidé de le raccompagner parmi les siens. Ayant espionné le conseil, Igolo a préféré fuguer en volant la sarbacane sacrée du meilleur guerrier du village (Aldavandar prêtre de Bengara du bosquet Névéalim). De retour dans les plaines de Jolar, il a été adopté par le clan Fouténapé. Les sages ont attesté de ses origines grâce aux petites scarifications rituelles de ses avant-bras, typiques des jeunes hommes du clan Bikémissé. Le clan Fouténapé était, pour son malheur en possession du Bolongo. Il vit en Igolo, adolescent rebelle et dernier survivant de son clan l'occasion de se débarrasser du masque : Ils le lui ont offert, et en reconnaissance pour l'avoir recueilli et initié à Pamalt, il l'a accepté. Igolo ou la communauté qui l'accueillent doivent faire un jet de POU x 1 chaque jour. En cas de succès, il se produit une petite catastrophe. Si cela tombe la semaine du désordre, ce peut être une grosse catastrophe (crue, sécheresse...). Peu après son initiation à Pamalt, Igolo a donc du de nouveau partir en exile, et c'est en Afadjan qu'il croisera les PJs. Pendant son séjour chez les embylis, Igolo avait un ami, troll des jungles, Mafout qui l'affectionnait car sa peau était noire comme les ténèbres et qu'il chantait si bien. Hévélène, la dryade qui veillait sur l'éducation d'Igolo était persuadée que Mafout avait une très mauvaise influence sur lui. Mais les temps ont changé, les relations presque amicales entre muri et embylis ne sont plus ce qu'elles étaient du temps d'Erinoru, et Mafout le muri est aujourd'hui le chef des mercenaires qui va faire obstacle aux PJs.

Dans cette séquence, les Pjs sont interceptés par des Embylis en traversant la jungle. Joyar tente de les amadouer comme il le fait d'habitude en chantant. Mais la présence d'Igolo complique les choses... Les PJs sont « invités » à Névéalim, où ils vont probablement expliquer l'histoire de la Lune Blanche. Les Embylis seront dubitatifs. Ils raconteront les ravages faits dans la jungle par les Seigneurs de guerre, et notamment celui qui se fait appeler « Mille chandelles ». Ses terribles drogues sont mortelles pour les embylis. Pour tester les Pjs et leur niveau de « pacifisme », ils vont leur confier une mission : anéantir le pouvoir de cet homme diabolique et mettre fin à sa production de Palam. Les PJs peuvent tout faire : le voler, raser ses plantations, tuer ses gardes... Les elfes veulent en fait apprendre de nouvelles façons de leur faire la guerre, et sont prêts, si cela marche à prendre le relais en enseignant ces techniques aux autres villages pour se débarrasser de tous les seigneurs de guerre. Pas très Lune Blanche tout cela, mais l'interruption de l'approvisionnement en fleur de Palam, est une étape du réveil du peuple Veldang (rappelons que les Pjs ont eu de Kuman une plante qui estompe les effets du Palam pour la cure de désintoxication). Faire le plan d'une « hacienda » fortifiée entourée de champs de fleurs au beau milieu des jungles. Les laboratoires d'extraction du pollen sont aussi implantés sur le site. Un des angles d'attaque serait de s'en prendre au coffre, le Seigneur ne pouvant plus payer ses mercenaires serait sûrement la proie de ses propres hommes. Des patrouilles de mercenaires assistés d'éléphants et de miradors surveillent la zone.

Si votre groupe de Pj n'a pas de Igolo, faites simplement la substitution de Joyar par Igolo, et ce dernier voudra rester parmi les PJs jusqu'au dénouement.

Mafout, Muri, acolyte de Moorgarki, chef mercenaire :

FOR 22 CON 15 TAI 21 INT 12 POU 15 DEX 13 APP 10

PDV 18 (8/6/5) PM : 15 +24 (2 esprits liés) + 15 esprit allié PA 3 (cuir rigide + peau)

Maillet troll en plomb RA 4 2D8+2D6 70%/65%

Lance courte 1 M RA 5 1D10+1+2D6 90%

Esquive 95%

Atlat + javelot 1/rm, 80% 1D8+1D6+2D3

Bolas 65% 1D4 + immobilise

Magie spirit : Vivelame 4, Laminer 4, Contremagie 2, Mur de ténèbres, Soins 2, Daredart, disruption, fanatisme, extinction 4

Magie divine : Contrer la lumière 1, Souffle Noir 2, Soins des blessures x 2, Blocage spirituel x 2, Trouver ennemis x 1, Peur, bouclier 4 + sorts de prêtre

Esprit allié : « Déshabilleur », Grampus INT9 POU 15 (cf. p.56 M.des Runes)

Possessions : 2 esprits de POU liés

1 esprit de douleur « Piqûre de feu »POU 20 lié sur broche en forme Fourmis Bouledogue

1 esprit de magie sur sa peau INT 12, POU 16 soins 4

Potion de guérison des maladies x 4

Venin de lame POT 14 (2 fioles)

Mafout dirige 20 Muris initiés de Moorgarki, souvent répartis en deux patrouilles.

Adavandar, prêtre de Bengara et initié d'Aldya, chef de guerre du village Névéalim

FOR 14, CON 14, TAI 11, INT 18, POU 24, DEX 20, APP 4

PDV 13 (6/5/4) PM : 24 + 18 (esprit POU) + 14 (esprit allié) + 10 (arc) PA 4 (armure bois)

Hache de bataille cuivre enchanté RA 5, 100%/80% 1D8+2+1D4 PA 12 (16)

Ecu de cuivre enchanté avec 1 enchantement d'armure 95% PA 17 (29)

Esquive 110%

Arc elfique 95% dégâts 1D8+1

Magie spirit : Vivelame 7, protection 7, transfert de vie 2, détecter ennemis, démoralisation, chant d'abondance, communication mentale, dardard, dissipation magie 6, Enchantement d'armure, lumière

Magie divine : Prêtre + Gobe mouche + Racines animées + Peau d'épines + Attaque empoisonnée + Lien mental + Bouclier 3 + Soins des Blessures x 2 + Blocage spirituel x 1

Possessions :

Esprit allié dans hache en cuivre enchanté : « Charbon vengeur » INT 12 POU 14

1 matrice de lien esprit de POU

2 enchantements d'armure sur ses armes

2 potions de soins 6, 1 potion de venin de lame POT 16

1 tigre (Firshan) = monture (POU 16)

1 matrice de sphère de silence et une de caméléon x 2 sur brassard rune de plante.

Adavandar préfère chasser seul avec son tigre Firshan. Ses compétences de discrétion, de perception, de piégeage, de premiers soins, et d'agilité (grimper/nager/sauter) sont à 90%. Il sait parler la langue de l'Ombre à 25%, la langue de la terre à 50%, l' Afadjani et l' arbénien à 25%.

Le seigneur Mille Chandelles, Brailleur déchu, illuminé de Gbaji et initié d'Ikadaaz

FOR 10, CON 12, TAI 16 (gras), INT 16, DEX 8, POU 18, APP 7

PDV 14 (6/5/4) PM : 18 + 30 (matrices), PA 0

Poing RA 8 70% 1D3 (x2 : art martial) + 1D4

Attraper 80% (+ effet d'art martial défensive : projections...)

Esquive 50%

Magie de l'esprit : Excoriation 3, Séduction 3

Magie divine : Arracher la vérité x 1, soins des blessures x 1

Karma : -45 % (bonus de 45% pour lancements concentrations)

Concentrations (65+45%): Purification corporelle (arrête toute progression des poisons et en élimine 4 points de virulence par round de concentration).

Sublimation de l'être : Le mystique sépare son corps en matière et lumière. Cela octroie 4 points d'armure naturelle et fait émettre un flash qui donne -20% aux attaques contre lui.

Toucher de douleur : une attaque réussie paralyse la loc pendant 2 rounds et la cible fait un jet de CON x 5 ou sombre dans l'inconscience 2D6 rounds.

Regard de négation : opposer PM/PM si succès, la victime doit annuler le sort que lui indique le mystique.

Méditation : Aura flamboyante : toute personne au contact prend 1D6 cumulable par round dans ses points de vie généraux, les projectiles en bois sont incinérés, les armes en bois subissent des dégâts de moitié, celles en métal chauffent (opposer POU + CON à dégâts).

Consomme 1 PM/rd (matrices fonctionnent).

Possessions :

Boa apprivoisé (lui sert de siège et peut tenir la victime qu'il torture)

Rodeur des ruines apprivoisé (rentre dans les orifices de la victime et le dévore de l'intérieur)

3 matrices de 10PM tatouées

Chandelle de sommeil POT 18 x 1

Chandelle de poison POT 16 x 3

Chandelle de rouille (les armes et armures métalliques perdent 1 PA/ rd) x 2

Chandelle hallucinatoire POT 16 : effet diviser tous les jets de la victime par 2 x 2

Chandelle de révocation POT 15 : Opposer POT à PM créature incomplète. Si succès, perd 1PM/round tant que dans la zone x1

Chandelle de récupération de PM (rend 1D10 PM à lui uniquement) x 1

Chandelle de révélation POT 14 (révèle tous les sorts de 14 PM ou moins) x 2

Le seigneur Mille Chandelles a sa garde propre constituée de mystiques humains adeptes du toucher de douleur, de la purification corporelle et du regard de négation. Il ne leur enseigne pas la sublimation de l'être. La technique de combat préférée du seigneur Mille Chandelle consiste à amener son adversaire dans un lieu déroutant, où brûlent ses chandelles empoisonnées. Lui et ses sbires utilisent leur regard de négation pour dissiper notamment les peaux de vie. Il reste assis dans son boa en lançant des excoriations. Si un ennemi parvient au contact, il fait éclater son aura de feu et combat. S'il craint la défaite, il utilise sa sublimation de l'être pour fuir.

La loi du sang :

Les PJs traversent Dolorofey, vers Tarangolnir Olun. Leur première rencontre de clans arbéniens va être bien étrange. Deux petites troupes de guerriers se font face prêtes à s'étriper. Il y a les guerriers du clan Foutenlépé et ceux du clan Touliontoué. Le jeune Badé, du clan Foutenlépé a récemment perdu son épouse. Il devait pour des raisons de mélange de sang, être remarié avec la petite Téoté, 9 ans, fille du chef Zimtawa, du clan Touliontoué. Mais Badé est tombé amoureux de la fille du chef Barobana des Foutenlépé, Akita. Abusant de sa position de chef, au lieu de bannir Badé de son clan, Barobana joue la montre : Si Akita tombe enceinte, les accords de mariage seront annulés. Le chef Zimtawa des Touliontoué a décidé d'aller chercher le futur mari de Téoté par la force. Les Pjs peuvent intervenir dans cette situation absurde pour calmer le jeu. Igolo en temps que porteur du Bolongo et ancien adopté par les Foutenlépé aura un rôle central. Si la tempête des passions humaines se calme, celle de Sikkanos se lève faisant hurler les vents brûlants de Nargan. Les guerriers montrent aux Pjs comment se protéger en s'enterrant. A ce moment là, surgit pour la deuxième fois le charnjiber sous forme de lion. Badé est la cible. Si un Pj s'en rend compte (jet scruter à -50%), il pourra tenter d'agir. Communiquer est impossible, lancer des sorts très difficile (parole), se déplacer lent et épuisant... Si Badé est sauvé, les deux clans seront contents, et une trêve sera déclarée le temps d'aller consulter le roi à la couronne de sel de Tarangolnir Olun. Là, des légendes seront racontées, des plats exotiques servis, des musiques endiablées jouées, et si les Pjs se comportent bien, ils seront présentés au totem, ce qui leur conférera une bénédiction (+10% au prochain jet). S'ils font un cadeau, le roi leur offrira un œil d'alligator. Cet objet permet de remplacer un vrai œil et de voir en pleine nuit. Puis il décrètera que 5 guerriers de chaque clan dont le jeune Badé et les deux promises vont accompagner les PJs à Nang Arnash pour la justice. Là se tiennent des combats rituels, de part et d'autre de la rivière de sable. Chaque promise va choisir son champion et l'originalité c'est qu'elles choisiront un PJ en fonction de qui les a impressionnées par ses récits, par son lignage et par ses exploits en cas de rencontre pendant le trajet (bandes de trancheleurs, grue et hommes scorpions, le retour du charnjiber en humain...). L'issue du combat déterminera quelle promise gagnera la main du jeune Badé !

Les Pjs pourront poursuivre leur périple vers Naraji Fadar. S'il y a un personnage féminin, il sera sûrement convoité par le chef pour enrichir la lignée Zacarana, et le Pj aura bien du mal à poliment refuser de participer au festival de mariage qui attire des candidates de tout Jolar.

Les PJs vont alors rejoindre les rives du lac Banini. La nouvelle de leur venue commence à se répandre dans les plaines, et Kawar Karsh, le célèbre héros qui marche sur les poissons va vouloir les rencontrer. Si les Pjs se montrent courtois, il leur racontera un conte, puis il leur

remettra à chacun une perle en fonction de leur personnalité. Chaque perle représente un dieu du panthéon. Si les Pjs craignent pour leur lien intérieur, Igolo pourra faire une cérémonie grâce à ces perles. On verrait alors celle du PJ qui fait l'avatar se dissoudre et la créature serait obligée de se dévoiler sous sa véritable form. Le PJ qui incarne Pamalt gagne tous les pouvoirs pendant l'heure qui suit, puis les pouvoirs s'évanouissent. Dans tous les cas, les perles perdent leur pouvoir au prochain temps sacré.

Keraun : perle de bonne pluie : +5% couverture nuageuse, chance de pluie doublée. Si un feu magique menace le porteur, et que la couverture nuageuse est de 50%, la pluie se met à tomber ce qui atténue les dégâts du feu.

Conisper : perle de voit la magie (comme seconde vue permanent)

Lodril : perle du sacrifice : si le porteur est blessé, son sang coule sur son arme qui s'enflamme

Noruma : perle de forte tête : Rajoute 1 PM fictif au porteur et double son taux de régénération PM

Pamalt : perle du pouvoir : lorsqu'un autre porteur de perle lance un sort sur celui qui a cette perle, le sort voit son intensité augmentée de moitié.

Jmijjié : perle de la course : le porteur gagne + 1 en mouvement et l'effet d'un miroir 2 quand court.

Vangono : perle du guerrier : double les chances de spécial à la lance

Yanmorla : perle des morts : permet une résurrection.

Kawar Karsh va leur raconter cette histoire :

« C'était il y a longtemps, à l'oasis d'Hosofori. Les animaux de la savane venaient s'y abreuver et les chasseurs ne revenaient jamais bredouilles. Pourtant, les hommes n'y trouvaient guerre de repos, c'était à cause des crapauds-buffle. En ces temps, les crapauds-buffle avaient la parole et jacassaient à longueur de journée. Le roi avait déclaré ces bêtes sacrées et refusait qu'on les chasse. Il faut dire qu'un sorcier mauvais avait transformé sa fiancée en crapaud-buffle ! N'en tenant plus, Kitouba, son fils décida de quitter l'oasis. Il emmena avec lui sa femme et quelques guerriers. Le roi le maudit alors en lui souhaitant que les crapauds buffle le suivent partout. Mais Kitouba, fils indigne se moqua : il marchait plus vite que ces bêtes, et il irait d'oasis en oasis sans jamais s'arrêter que quelques jours, pour que les crapauds ne le rattrapent jamais ! Alors qu'il courrait dans la plaine, il faillit écraser une petite créature. Se rappelant les recommandations de la Grand Mère de la Terre, il épargna la bête. Qui est tu, toi qui a la couleur des crapauds-buffle ? Allons Kitouba, tu vois bien que je suis bien plus longue qu'un crapaud. Qui est tu alors, toi qui parle comme les crapauds ? Voyons, je ne croasse pas et ma voix est bien plus douce et rassurante. Qui est tu donc, toi qui a les yeux d'un crapaud ? Mais enfin, Kitouba, les crapauds ont des yeux globuleux et stupides, alors que moi, ils sont fendus et vicieux. Nous sommes cousins, Kitouba, car les crapauds sont aussi mes ennemis. Soyons amis, emmène moi avec ma compagne et je t'aiderai à te débarrasser de ces maudits crapauds. Marché conclu dit Kitouba. Jimjie guida leurs pas ici, sur les bords du lac Banini. Ils s'établirent et fondèrent des lignées. Kitouba avait cependant bien moins d'enfants que son ami. Et un jour, l'ainé de Kitouba trébucha et faillit écraser celui de la créature. Par réflexe, celui-ci le mordit et le pauvre enfant périt. Kitouba vint se plaindre à son ami : regarde ce qu'un des tiens à fait à ma famille. Le malheur règne à présent ! Les crapauds buffle gênaient notre sommeil, mais les tiens tuent nos enfants. Je n'ai rien gagné à quitter le village de mon père. C'est ton problème Kitouba : Tu as été assez sot pour m'emmener avec toi et nourrir ma progéniture de ta pêche. Tu n'as qu'à dire aux tiens de ne plus fouler le sol de leurs pieds et il n'y aura plus d'accidents. Te voilà bien ingrat, ami. Mes enfants chasseront les tiens pour le reste des temps. Pamalt, entend mon serment ! Et

depuis ce jour, les enfants chassent les vipères à coup de pierre... » Bien sur ce conte est un avertissement sur le chaos que les PJs peuvent transporter avec eux, et leur indique d'utiliser les pierres (perles) qu'on leur a donné pour le contrer grâce au pouvoir de Pamalt.

Restaurer le commerce :

Le voyage à travers Jolar va se poursuivre vers Fongolon. Là, un triste spectacle attend les PJs : c'est la famine. Les femmes n'ont d'autre choix que de laisser mourir leurs enfants. Le Shaman se prépare à ordonner une ordalie. Pourtant cet oasis n'est pas sans ressources. La rivière est riche en sels d'or et les ex-voto sont faits de ce métal précieux. Mais les habitants sont très superstitieux et n'ont jamais envisagé de vendre les pépites. Ils croient que récupérer une pépite est un signe que Cronisper leur a donné l'intelligence, et s'en séparer les rendrait crétin. Les PJs ne peuvent pas faire grand chose ici pour l'instant. Ils devront passer leur route vers Arnji Fadar. Là ils verront les bandes armées défendre la frontière contre l'invasion du Kresh. Ivi Kange les recevra personnellement et leur expliquera les « méfaits » du Kresh. En fait, c'est surtout la peur d'un mode de vie inconnu qui suscite ce racisme. Mille suppositions courent sur le véritable but du Kresh : Détourner le cours des rivières, aller chercher des horreurs de Nargan et les lâcher sur les villages, envahir la confédération réduire sa population en esclavage, s'emparer des fémurs des morts pour réparer leurs roues de chariot... Des incidents de frontière et provocations ont déjà eu lieu, et Ivi Kange va les mettre en garde contre la nature mauvaise de ces wagonniers. Mais libre à eux de poursuivre leur périple. Bientôt, ils seront en vue d'un convoi du Kresh. L'idée est de les pousser à espionner ces gens, se méfiant suite à tous les ragots des arbéniens. Ce faisant, ils pourraient bien se faire découvrir et avoir quelques problèmes à expliquer leur comportement. Une attaque de trancheleurs devrait ramener la confiance... Des explications seront données, et les Pjs devraient comprendre le vrai usage des charriots du Kresh dans Kothar : se défendre contre ces créatures qui pullulent dans la savane. Ils devraient avoir l'idée de restaurer le commerce entre la confédération et le Kresh : Là où les premiers sont des chasseurs et des agriculteurs, les seconds sont des commerçants, et l'or a pour eux une toute autre valeur ! Peut être interviendront ils avant que le chaman de Fongolon ne déclare l'ordalie, et convaincront ils Ivi Kange de laisser passer un chariot Kresh plein de victuailles ! Le chaman de Fongolon, Lompo, un hyper réactionnaire verra cela d'un très mauvais œil : Plutôt laisser mourir une partie de la population (Pamalt l'a voulu), plutôt que de laisser corrompre son âme par des gens du Kresh. Sa folie raciste va l'amener à aller dans les ruines de « l'Empire des hommes à six jambes » voisines, pour y contacter un « allié ». C'est un cavalier à la tête tranchée, un spectre très dangereux. Le chaman va lui donner quartier libre, et va accuser les gens du Kresh de ses méfaits (on retrouve des morts étranges...). Les PJs vont devoir enquêter sur ce qui se passe réellement, ce qui les conduira aux ruines et permettra de défaire le spectre et de confondre le chaman. Si ce dernier est attrapé, la population furieuse voudra qu'il boive la totalité de ses poisons d'ordalie...

L'enquête va mener les PJs à ces vieilles ruines à 3 jours de marche. On peut se servir du plan du vieux temple du Dome Soleil dans « Les guerriers du soleil ». Ces ruines sont traditionnellement gardées par des miliciens qui habitent dans la maison d'accueil, ce dans le but d'en interdire l'accès. Mais Lompo a neutralisé ces gardes et leur famille et les a offerts au cavalier et à ses goules (on peut trouver des preuves : tambouille empoisonnée, un grand tunnel de gnome passe sous le mur d'enceinte des ruines...). Lorsque les PJs arriveront, ils trouveront des petits tas d'ossements d'enfant. Les os chantent « Li papa nous a donné, li chamane nous a toué, li goules nous a rongé et maintenant nous li va se vanger ! ». Les femmes sont dans le temple, paralysées pour être dévorées plus tard. On peut encore les sauver. Un vieil homme a été épargné en raison de sa sagesse : Lompo respecte les traditions.

Les guerriers ont été épargnés et assurent la garde de Lompo au village. Les goules sortent du temple la nuit tombée et se repaissent des cadavres. Les PJs pourront donc mener tranquillement une exploration de jour, mais la nuit tombée, ils feraient bien de se barricader dans la maison d'accueil après avoir éventuellement rebouché le tunnel de gnome. La nuit va être éprouvante, avec des vagues d'archers squelettes, enfants goules, goules antiques sorciers (sorts de neutraliser magie, dominer humain et vampirisme), zombies armés de masse pour défoncer les murs, cavaliers squelettes (semi-fantômes capables de charger à travers les murs) et fantômes. Si la situation semble perdue pour les PJs, un Hoolar, attiré par le masque du Bolongo peut les sauver, ou du moins leur donner un répit (il faudrait expliquer à ce gros bêta qu'il est temps de jouer aux osselets !). L'idéal serait que le lendemain, les PJs doivent à nouveau explorer la ruine pour trouver la tombe du cavalier. La nuit suivante, ils seront mieux préparés, mais devraient trouver un stratagème pour fuir avant la catastrophe. Certaines goules se seront enterrées dans la cave de la maison d'accueil et auront souillé les aliments et l'eau du puits de leur poison. Astuce : toute personne qui porte un fer à cheval autour du cou n'est pas attaqué par les morts vivants. Divers objets peuvent être trouvés dans les ruines, entre autre les bottes de cavalier du spectre : confèrent 3 PA sur les jambes, + 25% à l'équitation et chaque saison, la monture gagne 1 point de caract (max racial respecté). Lorsqu'elle est au maximum racial, elle mute en une monture de légende (cauchemard, licorne, Ki-rin...), en fonction de la personnalité de son cavalier.

L'antre de Hoolar : Si Hoolar est intervenu pour sauver son ami (le porteur du masque de Bolongo), il l'amènera dans son antre à 20 km au sud.

Hoolar est actuellement entrain de fabriquer une chaise magique pour le roi de Slon. Son émissaire (un nain d'or Darot le fier assisté d'un nain de fer NF274C) surveille l'avancée des travaux, en prenant de haut ce grand benêt de géant. Le PJ va probablement être tenté de voler l'artefact presque fini, s'attirant la haine des nains de Slon. Mais ce faisant, il ferait une grosse bévue. Cette chaise de style Africain, a comme première mission de couper le lien à une divinité de celui qui s'assoie. Cela a comme but d'endiguer certaines hérésies. Mais comme il faut rendre ce siège attirant, il a d'autres pouvoirs : celui qui y est assis peut utiliser ses sorts de contact à distance, double la portée de ses sorts à distance, et offrir jusqu'à 10% d'une de ses compétences à un ou plusieurs alliés à vue dans les 50 m (max 10). Finit, ce fauteuil devait permettre de lier à Pamalt toute personne qui s'y assoit (même un dieu !). Mais pour l'activer, il faut le sang d'un chef de clan de Pamalt. Le plan des nains était de forcer un lien entre Pamalt et un nain de diamant pour assurer un commerce d'esclave prospère. Si le PJ prend ce siège, il va être coupé de ses liens avec le masque de Bolongo, et il va commencer à perdre un point de vie par semaine jusqu'à la mort. Seule la quête de Zamokil peut le sauver. Il aura en fait un nouveau choix (autre que de donner le Bolongo à Artmal) : celui d'accepter de mourir pour achever le siège et de laisser Artmal s'y assoier. Alors Artmal rentrerait dans le panthéon de Pamalt en culte allié ce qui serait plutôt mieux que la version en opposition Pamaltéla Nord/Sud.

Si le PJ vole le siège, Hoolar va se faire réprimander par l'émissaire nain agressif « Géant stupide, tu va devoir tout recommencer la commande, mon roi à payé ». Mais Hoolar s'indignera « Hoolar ne refait jamais deux fois les mêmes artefacts, et puis Hoolar est fatigué... ». L'émissaire insistera « Si tu crois que tu as le choix, imbécile, tu vas travailler de nouveau ou tu va mourir ». Hoolar va alors paraître moins bête qu'avant, et écraser le nain en disant une phrase du type : « On a toujours le choix, tu entends mon pauvre ami, toujours... »

Le spectre du cavalier sans tête :

Il était le dernier des seigneurs de l'Empire des Hommes à Six jambes, Galimpa le penseur. Lorsque Hon Holbiktu a commencé à détruire le pouvoir de son Empire au second âge, il a

tenté une approche diplomatique. Mais Hon Holbiktu l'a piégé, et l'a fait décapiter. La haine l'a changé en spectre, mais il a conservé tout son savoir de sorcier. Cependant, Hon Holbiktu voyant cela a rendu son corps à son peuple, qu'ils l'enterrent en prenant soin de réunir tête et corps pour apaiser l'esprit. Pour que le massacre reprenne, il suffit d'aller dans son tombeau et de lui voler la tête. Le cavalier sans tête se lèvera alors une nouvelle fois. Pendant que le corps se comportera comme un spectre attaquant la constitution, la tête lancera des malédictions (sorts de sorcellerie en durée) grâce à ses projections de sens. Ces attaques épargnent cependant toute personne qui porte un fer à cheval.

CON 60, INT 22 (libre 20), POU 32

Sorcellerie (rituels et sorts à 80 %) : projection de vue, malédiction du mal blanc

Ce sort est une variante de paralysie. L'intensité détermine le nombre de points de vie qui seront affectés. Le lanceur doit vaincre les points de magie et tirer une localisation. Elle est victime de fourmillements (1PDV atteint). Chaque jour, il y a deux nouveaux points de vie paralysés. La propagation du mal se matérialise par une tâche blanche qui s'étend sur le corps (plus visible sur les corps noirs ou bleus). Si tous les points de vie de la localisation sont atteints, elle est paralysée, puis le mal se propage à la localisation voisine. Si l'abdomen est paralysé, la victime ne peut plus manger, vomit, et meurt de dénutrition (après avoir longtemps souffert de spasmes intestinaux). Si la tête est atteinte, c'est le coma (après divers troubles neurologiques), si le thorax est atteint entièrement c'est la mort par étouffement (après phase de malus de mauvaise oxygénation). Le mal se propage tant que le sort est actif (durée adéquat) et que son intensité permet de paralyser de nouveaux points de vie. En moyenne en 5 jours, une personne est atteinte d'une affection mortelle. Le spectre lance donc des sorts de durée une semaine et d'intensité 11. Notez qu'à part un sorcier ou un mage lunaire, quasiment personne ne sait dissiper un sort aussi puissant.

Les PJs auront du mal à déterminer qu'il s'agit d'une malédiction magique et non pas d'une maladie (jets de médecine...). Le fait qu'il y ait une seule victime par jour et non pas un effet épidémique est un bon indice. S'ils ne peuvent dissiper les sorts pour sauver les malheureux, il leur faudra enquêter avec succès et ramener la tête dans le tombeau pour mettre fin à tout cela.

Lompo, 63 ans, chaman de pamalt

FOR 6, CON 7, TAI 10, INT 15, DEX 12, APP 7, POU 17

PV : 17 (2 enchantements de vie)

Esquive 50%

Magie spirituelle : Compréhension 6, toucher de Pamalt 2, sommeil, ignition, lumière, communication mentale, détecter ennemis, détecter magie, dissipation magie 6, mobilité 3, mur de lumière, soins 3, I/C esprits de passion, esprits d'INT, esprits de POU, gnomes, esprit de guerrison, enchantement de lien et de vie, protection 6

Magie divine : Guerrison totale x 2, Guerrison des blessures x2, Sauvegarde x4, sorts de prêtre de Pamalt, Gnome en gargouille.

Alliés :

Esprit intérieur « Tsé Tsé », esprit mouche POU 104, INT 14

Gnome de 7 m3 FOR 69, POU 20, PDV 98, bonus dégâts 8D6 mvt 1

(si transformé en gargouille, TAI 98, attaque RA 10, 35%, dégâts 10D6)

Esprit de peur POU 21 et 23

Esprit de guerrison POU 20

Esprit de POU 10 x 2

Possessions :

1 matrice de lien de gnome 3 m3 (sur jeu d'Awale)

1 mortier pour préparer ses potions : divise par 2 le temps nécessaire pour faire une potion et le coût des ingrédients (« Pamalt complète la recette ! »)

1 cristal de 8 PM

Multiplis poisons ingestifs dont des poisons rituels (si le buveur survit à une POT de 20, il gagne 1 point de CON, utilisable une seule fois par personne).

Potions de soin 3 x 4

Potions de sommeil x 2

Potion de mobilité x 1

Potion de dissiper magie 6 x 1

Potion de protection 6 x 1

Fétiche : Boutou l'hippopotame. Fabriqué en bronze, mais habillé de cuir avec des dents de diamant, Lompo le pose dans des flaques et interprète les cercles dans l'eau comme la volonté du fétiche. Le fétiche agit comme une matrice de 100 PM, mais il en perd un par jour, et pour le recharger, il faut lui adresser une prière et un PM maxi par homme.

Perles de Kalali x 3 (faite avec une dent de lion) : le porteur peut la charger avec un sort qui s'active automatiquement si une certaine condition est validée (puis la perle est détruite).

- Si le gnome de 10 m3 attaque et n'a pas vaincu ses adversaires, transforme le en gargouille
- Si je tombe à 0 PDV, lance guerrison totale
- Si une de ma tête est à 0 PDV ou moins ou une de mes autres locs à moins son max, lance guerrison des blessures

La technique de combat de Lompo, est d'utiliser des jeunes guerriers pour le défendre, pendant qu'il va dans sa case protégée par le sort de sauvegarde. Il s'assoit alors sur une chaise, lance un mur de lumière pour protéger l'entrée de la case et utilise ses sorts (commence par lancer protection sur ses gnomes). Si les aventuriers rentrent, il invoque son petit ou son gros gnome à l'intérieur de la case, et si cela ne suffit pas, il le transforme en gargouille automatiquement grâce à ses perles de Kalali. Il utilise en premier les PM du fétiche et en cas d'urgence, ses potions.

Si sa pefidie est démontrée, le chef voudra changer de chaman. Il laissera le fétiche aux PJs et en fonction des tords qu'ils auraient subi d'autres possessions du chaman, condamné à mort.

Le triomphe de la vie sur la mort :

Une fois justice rendue (chaman décapité...), le chef Madadou, les assistants chamans (en lice pour le poste) et un grand groupe de guerriers vont se mettre en route vers les ruines. Ils vont enterrer leurs morts, creuser pour trouver le sarcophage du cavalier sans tête et lui rendre sa tête. Le chef dira qu'il faut tout laisser en place même les os qui chantent car cela est un lieu de mort et la vision horrible de ces os sera un avertissement pour ceux qui brisent les lignées. Là devrait intervenir un PJ sorcier du Dieu invisible. S'il a le courage de s'opposer à ces propos conservateurs et réclamer une sépulture correcte pour les enfants, le spectre va se manifester pour le combattre en duel. Si il remporte le combat et au final fait preuve de piété en remettant la tête et en priant pour le salut de l'âme du cavalier sans tête, un miracle va se produire, un rayon de lumière divine va frapper les ruines, des fleurs vont germer, le squelette du cavalier va se retrouver vêtu de vêtements de fête. Les agimoris stupéfaits qui assisteront à ce spectacle seront ébranlés dans leurs convictions. Si le PJ les fustige en disant qu'une grande injustice a été commise ici et qu'il est temps de la réparer, il pourra aller jusqu'à se proclamer nouveau seigneur de l'Empire, prendre les vêtements de cérémonie (et les bottes magiques) du cavalier et convertir quelques agimoris tremblant de peur devant la puissance divine. Une fois le cavalier enterré dignement selon les rites du Dieu invisible (jet de

cérémonie), son fantôme se manifesterait une dernière fois, éventuellement il suggérerait au PJ de prendre ses objets et de devenir le nouveau seigneur des lieux. Il chanterait alors une chanson et deux statues de cheval s'animeront. La vie aura triomphé de la mort !

Le chef Mamadou n'en mènera pas large, et pour garder un peu de son autorité, il organisera une cérémonie pour conférer le statut d'acolyte au PJ de Pamalt/Bolongo. 4 assistants chamans danseront avec des masques pour expliquer la division de l'être et la nécessité pour l'esprit de rester sur le bon sentier. Au cours de cette cérémonie, ils lui demanderont de choisir laquelle des 4 parties de son être est la plus importante : raison (INT), souffle (charisme, POU), esprit (sagesse, spiritualité), corps. En fonction de sa réponse, cela conditionnera sur quel pilier il s'appuiera pour être un bon chef, et le PJ gagnera un don mineur de Pamalt en rapport. Mais le masque ne voulant pas être trop laissé au rebus interviendra en proposant au PJ de répondre « aucune, cela dépend des circonstances, et je partagerai mon âme en 4 pour cela ». Si le PJ fait cela, cela choquera les assistants chamans, et un grand rire se fera entendre depuis le masque. Le PJ gagnera l'effet de la partition de l'âme (cf annexe). Le chef, acceptera néanmoins de faire d'Igolo un acolyte, espérant le voir prendre ses hommes excédentaires (surpopulation à réguler), et partir fonder un nouveau clan. Il prendra de la terre et versera son sang dessus. Il demandera ce qui est le plus important. Au PJ de répondre le sang, car la terre, elle est partout alors que mon sang n'est que là où je le verse...

La morale de l'histoire :

Les PJs vont donc partager un bout de route avec une caravane du Kresh. Elle sera ponctuée d'incidents (l'avatar de Vovisibor, attaque de trancheleurs, et rencontre avec le Charnjibber dinosaure). Le chef de caravane s'appelle Mokowa Bantala. Cet homme d'une quarantaine d'années est marié à une femme de 60 ans, Fatoutou. Cette dernière a bien du mal à éclipser l'aura de sa belle mère et amie d'enfance, Niobé. Après présentation et acceptation par la caravane, les PJs interagiront plutôt avec un jeune marchand, Cagolé Oléné, et un conteur Kingwele. Le jeune marchand serait ravi d'échanger des objets magiques.

Il a à proposer :

- Lance courte avec matrice bénie par Vangono (double chances d'empale mais les échecs critiques sont toujours du type touche son compagnon le plus proche...)
- Perle de Rasout (confère +5% à la compétence d'arme de jet du porteur)
- Carte de Nyanka (téléporte un groupe de 7 personnes max vers un oasis de Jolar une seule fois)
- 1 bouclier sofali en carapace : ENC 2, 8 PA, mais peut être chargé magiquement d'un PM par RA, ce qui lui confère 1 PA de plus pour 5 minutes.
- 1 manteau de plumes de perroquets multicolore : Si le porteur est victime d'un sortilège ennemi basé sur les éléments, les dégâts sont réduits de moitié.
- Un sexe de broo en diamant (récupéré sur un broo qui avait un trait chaotique)
- Un stylet orveltor, 1D6 points de dégâts mais plante une graine dans le corps de la victime. Elle germe en 6 rounds, chaque round fait perdre 1 point de vie dans la loc, puis elle fane libérant des toxines avec un poison POT 10. Il est possible d'arracher la plante avant de subir ces dégâts au moyen d'un jet de premiers soins réussit.
- Une amulette Vithelienne du peuple chat. Cagolé pense que cet objet n'est que purement décoratif. Un PJ avec connaissance de Vithella pourrait déterminer ses vrais pouvoirs : Si un chat est dans les 10 m du PJ, l'amulette établit un lien mystique automatiquement avec l'animal. Cela permet de puiser dans les points de magie de l'animal pour faire des sauts de 3m par PM dépensés en hauteur et du double en longueur. Un jet de saut et éventuellement de déplacement silencieux reste nécessaire.

En fait, Cagolé n'a que peu d'idée de la valeur et des vrais pouvoirs de ces objets. Il doit par contre faire une bonne affaire pour être reconnu par les anciens. Il va donc vraiment hésiter avant de conclure un troc, demandant à chaque PJ de classer les objets par ordre d'intérêt... La discussion autour de la valeur du pénis de broo doit être amusante, et ne manquera pas de rappeler aux PJs qu'ils ont une pierre récupérée sur le Charnjibber qui les poursuit. Elle attirera aussi le conteur Kingwele qui racontera « Cela me rappelle l'histoire Sango. Ce jeune chasseur a comme vous rencontré le Charnjibber et lui a dérobé sa pierre précieuse. Il a décidé de l'offrir à sa fiancée. Mais en chemin, il a changé d'avis et a préféré la garder pour épater ses amis. Lors de sa nuit de noce, elle se refuse à lui. Quand il lui demande pourquoi, elle ouvre la bouche, il voit un tentacule en sortir. Le Charnjibber l'avait retrouvé. Pauvre Sango meurt puceau et pauvre car la pierre lui est arrachée ! ». Bien sûr, raconter cela avec bien plus de détails « à l'africaine ! ». Le conteur demande la morale et attend que les PJs l'impressionnent de leur sagesse. Voilà des exemples de morales : Le chaos est parfois caché parmi nous. Il vaut mieux que les femmes gardent la bouche fermée et les jambes écartées (hihihi !). Il ne faut pas s'emparer des choses souillées par le chaos. Une épouse est le plus beau des bijoux. Le chaos suit souvent un objectif. Si on le connaît, on peut prévenir ses effets néfastes. Bien sûr, Kingwele est illuminé et son conte vise à transmettre aux Pjs un peu de sa « sagesse ». En termes de jeu, toute morale annoncée visant à conférer un effet positif au chaos octroie 1% à la compétence illumination... Au delà de cela, Kingwele pense que le Charnjibber veut profiter des Pjs, qui lui ont volé un petit trésor, pour s'emparer de leur gros trésor : Opaline. Il conseillera aux PJs d'offrir la pierre à Opaline la prochaine fois qu'ils rencontreront le Charnjibber. Bien sûr, cela risque de souiller la petite, mais si elle est puissante, elle saura contrôler ce chaos. Un PJ qui rentrerait dans ce jeu risque fort de s'illuminer... En fait, le plus sage serait de rendre sa pierre au Charnjibber. La pluie pourrait alors tomber et dissoudre la créature. Les PJs pourraient trouver dans l'histoire de Kingwele un deuxième avertissement sur le fait qu'ils transportent le chaos avec eux. Le chaos a vraiment envie de parvenir jusqu'à Artmal, là est le vrai danger à éviter !

Le pays derrière le gué :

Zamokil est un pays caché. La rivière Rinka et les marécages en empêchent tout accès. Il existe un seul gué, avec des milliers de papillons bleus (représentant les âmes des Veldangs morts hors de Zamokil, bloqués par la magie de la rivière dans leur désir de revenir dans le pays caché). Certaines légendes du Kresh parlent d'un temps où le commerce était possible avec les Veldang de Zamokil. Tout se passait au gué, mais cela n'a plus eu lieu depuis longtemps et l'emplacement du gué a été oublié. Les PJs ont une vague idée de où il est grâce à la carte découverte dans l'arche des 3 fils de Basiléus. Il y a en fait un indice sous leur nez : le manteau de plume de perroquets. Ce n'est clairement pas un objet de Jolar. Trop grand pour un elfe, trop beau pour un troll. Il vient de Zamokil ! En fait c'est un manteau de sacrifice que l'on fait porter au supplicé. Le sortilège est fait pour prolonger le spectacle de son agonie alors que les sorciers le mettent à mort. Mais le dernier supplicé a réussi à s'échapper, et il a été attrapé par le Kresh et réduit en esclavage, trop content de sa nouvelle condition. Il tire maintenant un chariot de la caravane. Si les Pjs découvrent cela, en interrogeant Cagolé puis Mokowa et ses femmes, ils pourront retrouver cet homme. Terrifié par l'idée de retourner en Zamokil, il sera difficile à convaincre. Avec un peu de temps, il devrait cependant être mis en confiance et mener les Pjs au gué. Franchir la rivière hors du gué est impossible : Toute personne qui la survole est frappée par un rayon bleu, et lorsqu'un corps est dans l'eau, un tourbillon se forme et la victime est noyée sur des kilomètres (même peau de vie ne prévient

pas les dégâts de centaines de chocs au fond de l'eau !). Cela devrait rappeler aux PJs la défense du saut de Mille Dents, mais en beaucoup plus...divin ! Pour le spectacle, Cagolé fera une petite démonstration avec un esclave ou si les Pjs insistent, un animal...L'esclave Veldang de Zamokil, Hytakitap expliquera quelques notions sur son peuple : leur amour de l'intelligence et leur aversion pour le désordre, leur admiration pour les couleurs de la vie et la sorcellerie qui en découle, les cérémonies sanguinaires à Serartatmal où les grands prêtres offrent des jeunes gens tels que lui pour sécher les larmes de la déesse lunaire au sommet de grandes pyramides de pierre façon aztèques. Hytakitap dira qu'à sa connaissance, il y a deux façons de franchir le gué : Soit on élucide l'énigme de sa magie (mais gare aux erreurs, elles sont fatales !), et les Veldangs ne pourront que respecter ceux qui auront fait preuve de tels talents, soit on attend simplement que des guides arrivent. Si les étrangers demandent à rentrer en Zamokil, il faut alors qu'ils s'attendent à être soumis à plusieurs épreuves visant à déterminer qu'ils ne sont pas des agents de Bolongo, car rien n'insupporte plus les Veldangs que le désordre. Or, dans le groupe, il y a le fameux Igolo, porteur du Bolongo... En fait, il y a une troisième façon : utiliser le pectoral d'Artmal. Mais cette façon violente, parfaitement irrespectueuse des Veldangs, d'« arriver en pays conquis » aurait un effet dévastateur, entraînant de graves troubles civiques, une fraction de la population croyant que Artmal est de retour. Les PJs devront donc choisir leur façon d'entrer. Les voici détaillées :

- Résoudre l'énigme du gué : Lorsqu'un étranger avance dans les eaux du gué, les berges du fleuve lui apparaissent comme un arc en ciel, cachant toute végétation. L'aventurier est en fait un peu comme une image projetée à travers une lentille virtuelle. Plus il marche, plus il a l'impression de rétrécir. Au milieu du fleuve, l'image s'inverse : il se retrouve la tête sous l'eau (panique : peur des tourbillons...). Comme l'image a été inversée, après s'être relevé il fixe dorénavant la berge Nord. Il va donc retrouver ses amis côté Kothar. L'expérience n'est pas sans danger, et un morceau du corps disparaît comme s'il n'avait jamais existé. La solution est de comprendre ce phénomène optique, et à mi-chemin, lorsqu'on se retrouve la tête sous l'eau, il faut décider de continuer sa traversée à reculons pour rejoindre la rive sud. Si les aventuriers résolvent l'énigme, ils seront accueillis avec respect par les Veldangs du village de Valdopoatak, de l'autre côté. Ils salueront leur intelligence et seront curieux de leur culture.
- Attendre les zhrens, ceux qui attestent de l'humanité : Lorsque les Pjs campent devant le gué, ils sont visibles (comme filmés par une caméra) sur la place du marché de Valdopoatak. Quelques hardis marchands ne vont pas tarder à oser venir les rencontrer. Mais leurs règles sociales sont strictes, il faut repérer les agents du désordre. Ils vont soumettre les PJs à des épreuves pour s'assurer de leur maîtrise d'eux même et des éléments. Un « Joker » peut être de remettre aux Veldangs Hytakitap ou à défaut son manteau en expliquant que le fugitif a été châtié... Voici quelques épreuves : marcher sur des braises, boire 10 litres d'eau, faire la preuve d'un talent exceptionnel, ne pas rire devant des pitreries, être capable de rester calme avec une mygale dans la main, sauter 2 mètres de hauteur, lancer une chèvre sur 10m, redire sans faute la phrase suivante « C'est un leurre que de vouloir retirer avant l'heure ses couleurs à un coureur. Mais quel labeur pour un lutteur que de renvoyer sa peur dans les profondeurs. Malheur à l'usurpateur nul pleurs pour le vainqueur ». Notez que les Veldangs acceptent les usages de magie ou de l'écriture (qui leur est inconnue) pour triompher des épreuves. Toutefois, chaque sortilège affiché entraînera une vive discussion pour savoir s'il peut être l'œuvre de Bolongo, et généralement, les Zhrens demanderont une autre épreuve pour l'aventurier. Si un des Pjs n'est pas accepté, il ne pourra pas effectivement rentrer en Zamokil, sauf s'il résout l'énigme du gué...Les Pjs accueillis par les Zhrens seront menés devant la Grand mère Veldang du

village de Valdopoatak, et tous s'attendent à des négociations commerciales. L'accueil sera plus « professionnel » que dans le cas précédent.

- Si le Pj qui a le pectoral d'Artmal utilise son pouvoir pour mettre fin au piège du fleuve, c'est la stupéfaction. Beaucoup de jeunes gens (assistant en direct à la scène via la « caméra » vont croire que Artmal est de retour et accueillir les PJs comme des dieux. Grand Mère Veldang, représentante de Sérartatmal sera choquée et hurlera au blasphème, mais peu l'écouteront ici. Elle disparaîtra alors pour aller vers la capitale prévenir l'Empereur Bleu de l'arrivée de ces indésirables étrangers. La plupart des Veldangs verront dans le PJ la réincarnation d'Artmal et se rangeront sous leur bannière...Les ferments d'une guerre civile sont en place...

Devenir Veldang :

Les Pjs sont maintenant en Zamokil, mais n'ont aucune idée de l'histoire, la géographie, la politique, les coutumes de ce pays secret. Ils ont donc besoin de se faire accepter pour accéder aux connaissances nécessaires à la poursuite de leur quête. Pour les Veldangs, chacun doit savoir cueillir des fruits et chasser plus faire preuve d'un hobby particulier utile à la communauté. Ils traiteront les PJs avec la plus extrême froideur (savoir ne faire preuve d'aucun sentiment est une vertu prisée car jamais un bouffon de Bolongo ne pourrait faire cela). Dès qu'un Pj aura fait preuve d'un hobby utile, les Veldangs demanderont son nom et le transformeront en nom Veldang (façon aztèque), le vêtiront de façon digne (pagne et plumes de perroquet), lui tartineront le visage de fond de teint bleu et lui proposeront d'être présenté au chaman de Carraques. Carraques est le père des perroquets. Un culte primitif qui a remplacé Artmal dans le cœur de cette antique civilisation. Notez que l'écriture n'intéresse pas les Veldangs qui ont une mémoire stupéfiante. Voici quelques Veldangs notables que les PJs pourront chercher à impressionner :

- Grand mère Veldang (Tiouanapek) : Vieille femme prêtresse de Serartatmal. Conseillère des jeunes hommes. Tiouanapek affectionne surtout les compétences sociales (tout ce qui permet aux gens de mieux s'entendre)
- Le Zel du village (notez la racine commune avec les Del de Fonrit) : Palakito. Lui aime tout ce qui permet de mieux chasser (guerre...)
- Le payé (chaman) de Carraques (Catakoës). Ce vieil homme amoureux de la nature serait impressionné par de nouvelles techniques de médecine.
- Le Bajkomana (sorcier des couleurs), Katlipoko, est un amateur d'art coloré !
- Les zhrens (Kalimatok et Makitalo) adorent l'artisanat

Pendant cette période, les PJs pourront participer à des cueillettes ou chasses (rencontres de monstres étranges comme le fameux serpent à plume !). Si un Pj enseigne au village un hobby vraiment utile, les NPC peuvent l'aider en lui confiant des biens magiques ou en lui apprenant sa magie. Les Pjs acceptés pourront en apprendre plus sur Zamokil, notamment l'existence d'une capitale : Naru penchu (ce qui veut dire souvenir amère) et de son cruel empereur bleu Chuketzama II.

Une fois les PJs acceptés (ce qui peut prendre plusieurs semaines !), un événement va se produire qui va remettre les PJs en marche. Des soldats de l'Empereur Bleu arrivent au village pour prélever de futures victimes pour les sacrifices à Serartatmal. Ce sont des arpenteurs (mystiques bleus). Le peuple est habitué à de tels prélèvements, et s'y soumet habituellement. Mais quelle sera l'attitude des Pjs ? Se mettre du côté des forts et en profiter pour être reçus en nobles ambassadeurs à la cour de l'Empereur Bleu ? Ou faire obstacle et favoriser une approche discrète, en s'appuyant d'avantage sur les sorciers des couleurs qui détestent ces

sacrifices humains... Si les Pjs optent pour la deuxième solution, voici une patrouille d'arpenteurs prêts à leur donner du fil à retordre...

Karimachu, Grand arpenteur (visage peint pour moitié de rouge et moitié de jaune, tresse sur oreille gauche, rest du crâne rasé)

FOR 16, CON 17, DEX 17, TAI 12, INT 17, APP 13 POU 18

Mvt 4, bonus dégâts + 1D4, PM 18 PV 15

Armure de coton renforcée (Ichcahuipilli), vêtement de guerre (Tlahuiztli) et casque en bois

PA 3/6+2D6 d'enchantelements par loc

Bola 105% (une boule bleue, une blanche, une rouge), boomerang de guerre 110% esquive 120% attaque au poing 95%

Epée de bois et de pierre de lune bleue (Macuahuitl) RA 6 110% 1D8+2 mais PA 6

Concentration d'esquive spéciale 100%

Concentration de double attaque au boomerang (lance 2 boomerangs sur deux cibles en une seule action) 90%

Concentration de course sylvestre 105%

Concentration de désillusion (pendant un round, la victime frappe son alié en pensant frapper le mystique) 85%

Concentration de drain de vie : le mystique frappe au poing, si le coup porte et perce l'armure, la victime perd 1D3 points de vie généraux et le mystique récupère ces points de vie pour se guérir.

Méditation de quête d'alliés : Une fois par jour, le mystique peut disparaître pendant 1 round dans un autre plan, et ressort avec un monstre aléatoire qui combattra de son côté.

Possessions :

Macuahuitl en pierre de Lune Bleue : Chaque coup qui passe l'armure de l'adversaire augmente ses chances d'échec critique de 5% pour 5'.

Boomerangs de guerre mystiques : En argent enchanté. Si la cible les esquive, ils réattaquent le round suivant et ainsi de suite pendant 3 rounds. A la fin de l'exercice ou après contact, ils se dématérialisent et réapparaissent dans le dos de leur propriétaire qui les a harmonisés (POU 12).

Bolas des trois lunes : Si la victime est capturée, elle subit une disruption, une confusion et une démoralisation. L'objet possède sa propre réserve de magie et POU de 15

18 arpenteurs

FOR 15, CON 14, DEX 16, TAI 13, INT 15, APP 11, POU 14+1D4

Mvt 3, bonus dégât + 1D4, PV 14,

PA 2 (Ichcahuipilli)

Atlat + Javelots 70% 1D8 + 1D6+ 1D2

Arc à pierre (Tematlatl) 70% 1D6+2 (utilisé sur les adversaires à terre !)

Esquive 60%

Parade au bouclier de cannes de maïs (Otlachimali) 80% PA 10 mais ENC 2 couvre 3 loc

Marteau de guerre (Quauhlolli : massue avec extrémité sphérique en pierre de lune bleue et bec d'oiseau) 80% dégâts 1D6+2 empalant ou 1D8 écrasant avec effet fumble

Concentration de parade rapide 60%

Concentration d'attaque spéciale 60%

Une des concentrations de leur chef à 50%

De quel dragon parle-t-on ?

Les Pjs vont arriver d'une façon ou d'une autre à Naru Penchu : prisonniers, invités, à la tête d'une révolte, tout est possible. La cité vit dans un souvenir malsain et figé de sa grandeur passée. C'est la ville qui vit naître Artmal, un ancien port de l'île des Dieux. Elle est cachée dans un large cratère. Sa seule entrée est un temple (piégé), l'entrée se détache sur la falaise de l'autre côté d'un lac qui sépare le cratère de la jungle. C'est une ville en pleine décrépitude, simple reflet de sa grandeur passée. Chaque tentative de la restaurer s'est soldée par une catastrophe (le bâtiment s'écroule...). Les Empereurs Bleus se prétendent amis du Dragon d'Azur, « celui qui se meut ». Et ils continuent de le vénérer en l'absence d'Artmal pour les diriger. Le peuple n'a pas réussi à développer de nouveaux cultes, et reste donc fidèle à Artmal, sans en tirer aucun bénéfice magique. Quelques femmes maintiennent la tradition et le culte de Serartatmal (Lune Bleue). L'astre est plein en permanence au dessus du cratère, et seulement une fois par mois, il disparaît pour plonger dans la mer. C'est à ce moment qu'ont lieu les grands sacrifices. Le peuple comme les Empereurs ignorent qu'Artmal est caché, au Pays des Rêves dans le giron de sa mystique mère Serartatmal. Le Dragon d'Azur, après le désastre de l'assassinat de Serartmal a offert sa puissance à la déesse. Il a divisé sa flamme entre tous les veldangs pour leur permettre un jour de se relever de la chute. Il n'a conservé de sa volonté qu'une petite flamme un peu comme un Dragon des Rêves, placée dans le corps d'un riche notable de la capitale (on l'appelle « l'héritier »). Lui seul sait où est Artmal. Ce vieil homme ne se montre jamais en publique, fait enlever certaines jolies jeunes femmes et prend plaisir à séquestrer le maximum de biens matériels. Il se couvre chaque jour de poussière d'or, lors d'une cérémonie mystique. Sa peau en a pris une teinte dorée définitive. Pourtant, il n'est pas si mauvais que cela. Les femmes qu'il enlève, il leur transmet sa flamme et les envoie par téléportation hors de Zamokil donner naissance à des enfants qui deviendront les grands leaders de leurs frères. Les trésors, il les soustrait aux Empereurs bleus corrompus et s'apprête à les donner à ses fils pour refonder une civilisation. A Naru penchu règne une ambiance de résignation sans pareil : « pourquoi vouloir rebâtir quoique ce soit, tout est toujours plus beau dans nos souvenirs » ? Et se souvenir, les veldangs le savent bien, grâce à la petite flamme de « Celui qui se meut placé en chacun d'eux ». Profitant de cet état d'esprit, un redoutable démon chaotique, bras droit de Vovisibor, s'est infiltré. Il s'agit de Quezalkoat, le serpent à plume, empereur de la désillusion, seigneur de la résignation, et prince de la fatalité. C'est un démon majeur, non lié par le Grand Compromis (un peu comme Cacodémon), associé aux runes du Dragon du Chaos et du Destin. Il enseigne le fatalisme absolu, la démission des parents devant l'éducation d'un enfant frappé par la luxure de Vovisibor. C'est le roi des mensonges, il connaît le destin des hommes mais les visions qu'il envoie mêlent toujours vérité et fausseté. Cette horreur se repaît de tous les rêves perdus, les projets abandonnés, les désillusions... Quezalkoat a déjà rencontré les PJs sur les îles d'Ygg, c'était Nissa, sous une autre apparence trompeuse. Ce ver charognar conseille les Empereurs Bleus et leur a fait croire que Serartatmal a besoin de sacrifices sanglants. Ces derniers au contraire concourent à la folie de la déesse sous son aspect d'Annillia. Les sorciers des couleurs sont utilisés pour les exécutions, mais la majorité hait ces macabres cérémonies. Le culte de Serartatmal est plus ambigu, les prêtresses sont partagées dans leurs points de vue, mais aucune n'ose parler de ses doutes à ses consœurs. Sans l'intervention d'étrangers, cette société décadente est vouée à un conservatisme chaotique pour l'éternité.

Dans cette séquence, les Pjs vont devoir comprendre la politique de Zamokil. S'ils rencontrent l'Héritier, ils devront à travers son comportement reconnaître le Dragon et le nommer. Cela aura pour effet de réveiller l'ardeur de ce vieux bonhomme. Ils devront alors rallier des gens à leur cause et intervenir dans une cérémonie de sacrifice de sang (peut être pour sauver Opaline elle-même !). Alors Quetzalkoat se manifestera fou de rage, et ils devront le combattre. Notez qu'un des Pj est un moine de la Maîtrise Immanente : à lui de reconnaître

le dragon et de le nommer. Un est un esclave Veldang éveillé. Sa mère est en fait une des concubines de l'Héritier. Il ne le sait pas, mais l'Héritier sait reconnaître ses fils... Enfin, un des Pjs est un jeune chevalier Célestin de Jrustrella. Il devra « vaincre le dragon » et entrer ainsi dans la légende : C'est sa foi en Dayzatar-Dieu qui lui donnera la force de vaincre. Mais pour achever ce démon, il faut non seulement vaincre ses queues (cf. scénario Iles d'Ygg dans dernier Croissant), mais aussi vaincre sa tête. Or celle-ci est sur le plan des héros. Ce jeune chevalier aura besoin de l'aide d'un Héros Arpenteur, capable d'emporter avec lui une personne vers le plan des héros. L'idéal serait que l'Empereur Bleu, ou son capitaine des Guerriers Hibous, mortellement blessé au sommet d'une pyramide de sacrifice ouvre enfin les yeux et utilise sa dernière énergie pour envoyer le jeune chevalier et lui-même sur le plan des Héros, pendant que les autres Pjs combattent les queues. Si Quetzalkoat est vaincu, l'illusion de ses superbes plumes disparaîtra, laissant deviner sa chair boursoufflée chaotique. Le peuple se libérera. Sous l'impulsion de l'ancien esclave arpenteur, ils chercheront à réveiller « Celui qui se meut » en unifiant leurs karmas. Ce faisant, l'Héritier entrera en scène, promettra de distribuer ses richesses au peuple, dès qu'un dirigeant digne aura été désigné, et il proposera aux Pjs sa magie pour les aider à accomplir le stade final de leur quête : Il peut les faire monter sur la Lune Bleue.

Il y aura 2 séquences clef :

L'enlèvement d'Opaline par l'Héritié : Ce sont ses propres arpenteurs qui procèdent. Les indices vont mener à sa demeure. Opaline est en faite bien traitée, plus come une invitée que le vieil homme veut séduire. Elle s'opposera à ce que ses oncles fassent preuve de violence. C'est par la négociation qu'elle souhaite obtenir sa liberté. C'est là que considérant son attrait pour les trésors et les princesses, le jeune héro de la Maîtrise immanente devrait nommer l'Héritier en lui disant qu'il n'est pas dupe de sa forme humaine et qu'il est le dragon « Celui-qui-se meut ». Dès lors, les Pjs auront un allié. Pour l'héritier, s'inspirer de « David Lo Pan » dans « Les Aventures de Jack Burton dans les griffes du mandarin ». Son Palais est plutôt bien entretenu. Un passage secrèt mène à ses salons au sous sol, avec la pièce de son trésor, celle où il entretient ses amantes et celle où il les téléporte vers Fonrit (avec une carte et des punaises pour chaque endroit où il a un fils). Notez que ses arpenteurs n'ont pas de concentration de drain de vie...

Par la suite, tout dépend de leurs actions, mais la situation est explosive et tout manque de tact risque de déclencher des émeutes dans cette société figée dans l'horreur. Certains PJs sinon Opaline elle-même vont probablement être capturés. Au moindre doute sur leur implication dans un complot, toutes les Grands-mères Veldangs seront arrêtées et promises à la prochaine exécution. Le peuple en sera très choqué...

La cérémonie sacrificielle : Les PJs vont devoir intervenir pour empêcher la cérémonie. Le peuple assiste et pourrait se joindre à eux si la cause est juste et expliquée. Les arpenteurs corrompus défendent l'Empereur Bleu, et Quetzalkoat se manifeste à côté de son Empereur s'il est menacé. Ce sera un énorme combat placé sous le signe de la souffrance de la Déesse : En effet au début de la cérémonie, il se met à pleuvoir alors qu'il n'y a aucun nuage. Les gouttes d'eau s'évaporent vite sur le sol, laissant place à de minuscules grains de poussière bleue, plongeant rapidement la scène dans une étrange brume magique. Chaque round, les aventuriers sont frappés d'un sentiment aléatoire : 1=démoralisation (souvenir d'évènement triste...), 2=confusion (révélation d'une vérité consternante...), 3= fanatisme (rappel d'un évènement joyeux...), 4= rien (sentiment d'ennuie, de vie inutile...). Les sorciers des couleurs chargés de l'exécution peuvent se retourner contre l'Empereur si les Pjs sont convainquants. Les prêtresses de Serartatmal défendront éventuellement l'Empereur jusqu'à

ce que la preuve soit apportée qu'il est manipulé par un faux dragon chaotique, ou seront sur la liste des condamnés. Voici comment gérer ce combat : chaque tour, en plus des effets du brouillard, un PJ est attaqué par un ennemi supérieur (prêtre de Serartatmal, Grand arpenteur ou Sorcier des couleurs loyal) ou 1+1D3 ennemis mineurs (arpenteurs). Si un Pj parvient aux côtés de l'Empereur (notez que la brume inflige -50% aux tirs à distance), il peut s'en prendre à ce dernier. L'Empereur est un Héros Grand arpenteur. Son armure (enchantelements) est de 20 par loc. Il a 100% dans diverses concentrations dont d'esquive spéciale. Son pouvoir est à 30 et il dispose d'un réservoir de 20PM pour ses concentrations. S'il est engagé en combat, il se concentrerait sur sa défense, déclarant parade au bras, concentration d'esquive spéciale et esquive, comptant sur ses gardes pour frapper l'agresseur. Si besoin se fait ressentir, il pourra utiliser de façon définitive une rune du chaos une rune de l'illusion. Cela fera de beaux effets pyrotechniques que devra contrer le possesseur du pectoral d'Artmal en utilisant lui-même ses runes. S'il est mortellement touché, l'Empereur acceptera sa défaite comme soulagé. Quetzalcoat se manifesterait alors furieux attaquant les Pjs de ses queues. L'Empereur repentant pourrait utiliser sa dernière rune, de mouvement pour propulser le PJ chevalier de Dayzatar vers le plan des héros pour qu'il combatte la tête du monstre. Un seul autre héros peut transporter un PJ vers le plan des héros, c'est Totlaxan, le capitaine des guerriers hiboux, un héros arpenteur plus jeune et bien plus fort que l'Empereur. Il est hors de portée des PJ, et seule la constatation de sa défaite absolue peut le convaincre de se retourner contre Quetzalcoat. Pour ce faire, considérez que la tête du serpent a une armure de 24. Elle souffle à 90% un nuage d'acide au RA 3 faisant 3D6 de damage dans chaque loc ou mord au RA 9 à 90% pour 1D6+6D6 de dommages. La tête n'esquive pas. Chaque round, il insinue le doute dans l'esprit de son adversaire baissant toutes ses compétences de 5%. Lorsque ses compétences de combat sont à 0%, celui-ci cesse le combat et rejoint le serpent : un nouvel Empereur Bleu est né ! Notez qu'il serait rusé pour le PJ de s'emparer d'un manteau sacrificiel pour diviser par 2 les dégâts de l'acide...

Si la révolte a lieu en pleine cérémonie sacrificielle, l'Empereur n'est défendu que par 50 guerriers aigles et 200 arpenteurs. Mais dès l'alerte donnée, 50 autres guerriers aigles montés sur Griffon Lune arrivent et chaque tour de combat suivant, 200 arpenteurs arrivent depuis les casernes. Parallèlement, sauf si les PJs se sont bien organisés le peuple se soulève progressivement selon les jets d'éloquence des PJs, les succès ou échecs des tours précédents et selon si le pectoral d'Artmal est utilisé ou pas. Au début, il n'y aura probablement que 2000 insurgés, mais chaque tour si les conditions sont validées, 2000 nouveaux insurgés rentrent dans le combat. Notez qu'en cas de succès, ils s'emparent des armes des arpenteurs (+1 à la capacité de combat). Le but serait de percer la défense de l'Empereur sur un des fronts pour réussir à l'atteindre (2 victoires consécutives en faisant dérouter ou en massacrant une unité d'arpenteurs). Notez que dans un combat de rue, il est impossible d'engager plus du double des forces de l'adversaire, et chacune des 8 rues d'accès à la place est tenue par 50 arpenteurs. Par contre, si la défense est débordée, et que les insurgés arrivent sur la place, là on peut être jusqu'à 4 contre un.

NOM DE L'UNITE : Les guerriers hibous

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : L'Empereur Bleu (60%)

Autres commandants : Totlaxan, héros arpenteur (50%)

Capacité de combat : + 14

Equipement : Armure de coton rembourée, tunique de guerre, casque de bois et plumes (0),

Epée massue=Macuahuitl en pierre de Lune Bleue (+1)

Boucliers kite=Cuahchimalli (en bois, osier, peaux et plumes) (+1)

Arc long=Tlahuitolli (+2)

Entraînement : élite (+3)

Soutien runique : héros (+3)

Mysticisme (+2)

Enchantements 4 points (+2)

Capacités spéciales :

Mouvement+1 : possibilité de fuir le combat avant engagement, pertes réduites de moitié (mais pas de soins : les blessés fuient le combat !)

Commando (peut faire des mouvements cachés)

Unité montée volante sur griffon lune (+4 de nuit, +3 de jour)

Vision stratégique : Cette unité repère toute zone en faiblesse du dispositif de défense et intervient pour empêcher la deuxième défaite consécutive.

Soutien logistique rapide : l'unité peut se faire soigner par des chamans au service de l'Empereur sans perdre son tour de combat (uniquement si montés)

NOM DE L'UNITE : Les arpenteurs de l'Empereur

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : 10 Grands Arpenteurs (40%)

Autres commandants : 10 prêtresses de Serartatmal (20%) et 10 sorciers des couleurs (10%)

Capacité de combat : + 7/8

Équipement : Armure de coton rembourée (-1 ou 0 contre armes non lourdes), Quauholloli en pierre de Lune Bleue et arme d'hast (Huitzauhqui) (+1)

Bouclier de cannes de maïs= Otlachimalli (0)

Atlatl/ Tematlatl (+2)

Entraînement : soldats (+2)

Soutien runique : sorcier et prêtre (+1)

Mysticisme (+2)

Capacités spéciales :

Mouvement+1 : possibilité de fuir le combat avant engagement, pertes réduites de moitié (mais pas de soins : les blessés fuient le combat !)

Soutien logistique : L'unité peut retraîner 1 tour pour aller faire soigner ses blessés par des chamans au service de l'Empereur.

NOM DE L'UNITE : Les chasseurs cueilleurs de Carraques

Effectif : 3000 (rentrent dans la ville à raison de 1000 par tour)

Pourcentage de blessés :

Commandant : Zels (20%)

Autres commandants : chamans de Carraques et sorciers des couleurs (10%)

Capacité de combat : +3

Equipement : Pas d'armure (-1),

Lances courtes (0)

Arcs courts, sarbacanes + poison, bolas, atlatl et javelots (+2)

Entraînement : Cueilleurs/chasseurs (+1)

Soutien runique : sorcier et prêtre (+1)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie à répartir en 2 bonus de +1 et 2 usages de soins.

Capacité spéciale :

Grimper sur les toits : permet de se mettre à 3 contre un pour tenter de s'emparer d'une rue.

NOM DE L'UNITE : Les citoyens insurgés

Effectif : 2000 à 6000 selon

(s'insurgent à raison de 2000 par tour selon rôle play des PJ)

Pourcentage de blessés :

Commandant : Chefs de famille (10%)

Capacité de combat : -1 à -2

Équipement : Pas d'armure (-1),

Armes improvisées ou légères (-1)

Entraînement : Citadins révoltés (0)

Soutien runique : Sorciers et prêtres (+1), sauf si ces derniers forment une unité à part entière.

Magie :

Aucune

Capacité spéciale :

S'emparer des armes des soldats (+1 en capacité de combat si une unité régulière a du retraîter).

NOM DE L'UNITE : Les initiées de Serartatmal

Peuvent intervenir si les prêtresses ont été arrêtées et qu'elles sont ralliées par un PJ). Notez que le maniement d'une arme étant une compétence runique, les initiés ont un niveau d'entraînement au dessus de celui d'une simple milice urbaine.

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Acolytes (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +4

**Équipement : Pas d'armure (-1),
Cimeterres (0)
Entraînement : Assassins (+2)
Soutien runique : Acolytes (+1)
Aide des Sélènes (+2)**

Magie :

**Spirituelle : 12 points de magie
Divine : 2 usages**

Capacité spéciale :

Commando

Invisibilité : retraite facile, les mouvements cachés ne requièrent aucun jet de tactique. La vision stratégique ne s'applique pas contre cette unité...

NOM DE L'UNITE : Les sorciers des couleurs

Peuvent intervenir si un PJ arrive à les rallier

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Adeptes (10%)

Autres commandants :

Capacité de combat : +4

**Équipement : Pas d'armure (-1),
Armes légères (-1)
Entraînement : Milice (+1)
Soutien runique : Magus arc en Ciel (+2)**

Magie :

**Sorcellerie 18 points d'intensité en durée (protections et renforcements) +3
uniquement (magie 2 fois plus faible)**

+ 18 points utilisables pour un effet particulier

Capacité spéciale :

**Usage de la magie des couleurs (tout est possible, du simple renforcement de leur
efficacité (+3) aux soins en passant par n'importe quel « jocker »**

NOM DE L'UNITE : Les arpenteurs de l'Héritier

L'Héritier rechignerait à engager directement ses arpenteurs, et il faudrait soit l'action d'un PJ très convainquant (promesses, pacte...), soit que les évènements prennent une bonne tournure pour que cette troupe intervienne.

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : 1 GrandsArpenteur (30%)

Autre commandant : Aucun. Notez que l'Héritier ne peut pas intervenir tant que Quetzalcoatl n'est pas vaincu. Après la chute du ver, le soutien runique de cette troupe peut passer de +1 (Runelord) à +4 (terreur = Dragon)

Capacité de combat : + 7/+8

Équipement : Armure de coton rembourée (-1 ou 0 contre armes non lourdes),
Quauhlolli en pierre de Lune Bleue et arme d'hast (Huitzauhqui) (+1)

Bouclier de cannes de maïs= Otlachimalli (0)

Atlatl/ Tematlatl (+2)

Entraînement : soldats (+2)

Soutien runique : Grand Arpenteur (+2)

Mysticisme (+2)

Capacités spéciales :

Mouvement+1 : possibilité de fuir le combat avant engagement, pertes réduites de moitié (mais pas de soins : les blessés fuient le combat !)

La pièce est écrite :

Les Pjs entreprennent grâce à l'Héritier la phase finale de leur quête. Sur la Lune Bleue, ils trouveront un Artmal appeuré (pas forcément à tord). Se posera alors la vraie question : doit-on vraiment lui remettre le pectoral et en refaire un Dieu ? En est-il digne ? En fait, tout est discutable et tout est possible. Artmal avait-il le choix ? Il était détenteur de la rune de l'illusion, pas de la mort ou de la vérité... Il y a bien eu une deuxième chance pour Yelm et Orlanth, pourquoi pas pour lui et sa mère ? D'un autre côté, puisqu'il a confié le pouvoir à l'homme, l'homme (PJ) ne doit-il pas le conserver à cette aube du 4^{ème} âge. L'intérêt de la scène est que tout a été planté pour que les Pjs s'opposent comme dans un drame shakespirien : Il y a celui qui veut remettre la rune du désordre à Artmal pour sauver les arbéniens. Il y a celui qui a le pectoral et doit se poser des questions le moment venu après avoir vu ce qu'est devenu son « dieu ». Il y a peut-être encore celui qui est possédé par le chaos. Il y a celui qui veille au nom de Serartatmal à ce qu'aucun homme ne s'empare des pouvoirs du Dieu et il y a celui qui veille au nom d'Arachné Solara à ce qu'aucun Dieu ne s'empare des pouvoirs qu'elle promet aux Dieux. Alors que les Pjs arrivent tout heureux à la fin d'une quête de collaboration, voici que la nature même de leurs désirs va les opposer. La pièce est écrite, mais nul n'en connaît la fin. Le rideau tombera sûrement soit sur Artmal redevenu Dieu qu'Arachné tentera par l'intermédiaire d'un Pj de capturer par ruse dans son filet, soit sur un PJ qui aura endossé le pouvoir et le destin du Dieu, et qu'Arachné acceptera comme tel à condition qu'il accepte le Grand Compromis et qu'il reste à jamais sur le plan des Dieux.

Le cratère de la plus grande marée :

L'Héritier accompagne les PJs vers ce lieu mystique et reculé du grand cratère de Naru Penchu. Un chemin descend vers une aire en contrebas. Il y a une étendue d'eau, soumise au cycle de la marée. A marée basse, le fond du cratère laisse entrevoir un labyrinthe de sable (attention sables mouvants !). D'énormes crabes (cf Trolls page 76) en arpentent les chemins à marée basse. A marée haute, ce sont des mouettes géantes (cf. carracts griffons avec quelques adaptations) qui attaquent les imprudents. Un petit temple de Serartatmal, au centre, semble être le point de destination. Il est totalement recouvert à marée haute. Arrivés au centre dans le petit temple, la marée reveint au galop et un geyzer se forme qui propulse les Pjs vers la Lune Bleue. Ceux qui échouent sont noyés ou gobés par les mouettes. L'idée est de courir vite, sans se perdre à mi-marée de façon à ce que les crabes soient en train de s'ensevelir et que les mouettes ne soient pas encore arrivées. Pour cela, il faut déjà réussir un jet d'INT x 3 pour trouver le trajet dans le labyrinthe, puis un jet de navigation pour le mémoriser. Il faut partir au bon moment (jet de connaissance du monde pour le calcul de marée). Puis il faut descendre 12 m de falaise (3 rounds de grimper), et courir dans les 800 m de labyrinthe vers le petit temple (vu l'eau la vitesse de progression est réduite d'un). Tout cela doit être fait en 15 rounds pour qu'il n'y ait pas de problèmes. Sinon, il y a une rencontre. Lors du parcours, il faut réussir à repérer le trou d'un crabe déjà enterré et l'éviter (jet de scruter limité par connaissance de la mer ou des animaux), et il y a une zone de 60 m qu'il faut franchir à la nage. Enfin, la fin du parcours est quasi immergée, et la vitesse de progression est encore réduite d'un. Notez que ceux qui ont eu le don de vitesse sont avantagés. Les PJs vont-ils attendre les plus lents ?

Pour le plus digne :

Arrivés sur la Lune Bleue, les Pjs vont voir Artmal se comporter de façon lamentable, se cachant brandissant un pauvre poignard et menaçant de se couper la gorge pour que les Pjs aient à supporter pour l'éternité la culpabilité d'un déisside, et implorant sa mère... Il croit que les Pjs sont les barbares de Garangordos venus finir sa tâche. Aux joueurs d'ouvrir le débat et de d'accomplir leurs actes symboliques. Opaline pourra intervenir pour apaiser Artmal, lui posant un tendre baiser sur la joue, et le dieu fou de l'interroger : « maman ? Me pardonneras-tu jamais ? »...

Si le masque de Bolongo est offert à Artmal (notez qu'il se méfiera d'un tel cadeau et le Pj devra jouer fin pour qu'il l'accepte, en ignorant bien sûr sa nature, et pour que les autres PJs le laissent faire), celui-ci héritera d'une nouvelle rune, celle du désordre. S'il redevient dieu, les Veldangs changeront à jamais, devenant bien moins sérieux et soumis. Le PJs qui réussit cela gagnera une rune de désordre à usage unique, et recréera le lien qui l'unissait à Bolongo avant qu'il n'utilise la chaise. A leur retour, les PJ trouveront le bateau lune des sicaires, et Johanes les félicitera, leur proposant de rentrer à Glamour pour recevoir une décoration, ou simplement de les déposer quelquepart. « Vous êtes devenus nos meilleurs ambassadeurs, vive la Lune Blanche ! ». Les Sicaires s'empresseront de proposer leurs services d'instructeur militaire en apprenant aux Veldang de Zamokil l'art de la forge du métal, bientôt, c'est une armée de Zamokil qui viendra affronter la confédération fonritienne déjà empétrée dans sa guerre contre l'Empire Lunar, pour libérer les esclaves !

Le PJ qui a été contacté par Arachné Selena a pour mission d'envoyer le Dieu (Artmal ou PJ qui garde le pectoral) sur le plan des Dieux pour toujours. Cela peut être fait par intimidation, négociation, ou même par ruse. Il suffit d'arriver à convaincre la divinité de participer à un rituel dont il ignore la finalité précise (rituel du filet). Cela peut même lui être vendu comme une action de grâce à sa mère ou à Arachné dont il ignore d'ailleurs la montée en puissance à la fin de l'âge des Dieux. Si le Pj réussit cet exploit, Arachné le remerciera.

Le PJ qui est possédé par le chaos doit réussir à s'accoupler avec Artmal, où à défaut, il faut le vaincre. Artmal dans sa peur est prêt à toute relation sexuelle si on lui promet après qu'il sera épargné. Bien sûr les autres Pjs devraient avoir des doutes et agir. Vovisbor se révélera alors. Au cours du combat, Artmal n'interviendra pas, totalement paralysé par la peur. Si le chaos l'emporte, Artmal devient le nouveau serpent à plume, épargne en rigolant les derniers PJs. La quête n'aura servi à rien, la plus grande désillusion ; les Veldangs sont condamnés et leur race s'éteindra avant la venue du 4^{ème} âge.

Si le Pj porteur du pectoral décide de le garder, il va effectivement devenir Dieu. Va t'il alors accepter le Grand Compromis et/ou la rune du désordre voire être souillé par le chaos ? Pour les Veldangs, ce sera difficile d'admettre que leur Artmal a un nouveau nom, mais il est possible que leur civilisation renaisse, tout dépend des désirs et actions futures de ce nouveau PJ propulsé au rang de Héros.

Enfin, si Artmal récupère son pectoral et n'est ni souillé, ni touché par le désordre, il retrouvera de sa superbe, se fera expliquer par les Pjs les évènements du monde et acceptera d'élaborer un plan censé et pacifique pour mener à l'émancipation de son peuple sans revanche sur les autres fonritiens. S'il n'est pas envoyé sur le plan des Dieux, il agira de façon plus tangible dans les évènements à venir (un géant bleu marchand à la tête des armées d' Afadjan et combattant la Chauve Souris Pourpre !). S'il est renvoyé, ce sera aux hommes de raviver son culte, et un des PJs deviendra son premier Seigneur Runique depuis des millénaires (Soman, l'initié de Serartatmal, ou le PJ illuminé qui portait le pectoral) !

Chapitre 10 : Frères de sang

Il est temps d'aller chercher le PJ capturé par les thanataris. L'Héritier va proposer aux PJs d'utiliser son téléporteur pour retourner à Atombey et retrouver les sois disant amis de Somadari. Ce sera fait sans trop de problème (combat contre un groupe de Kracht). Les Pjs trouvent une carte de la jungle aux alentours de Barruelli avec la localisation du lieu de culte de Thanatar. Soudain, arrive une étrange ambassade venue de BanTi en Kralorela, constituée de mystiques du Scorpion Noir avec à sa tête Li Pou Peng, un prêtre d'Atyar au service du premier disciple de Treak Makhor. Ils viennent rencontrer les initiés de Kracht pour être conduits au temple de Thanatar. Leur mission : enquêter sur un éventuel traître au sein du temple. L'idée est de les neutraliser, puis les PJs pourront prendre leur place et se faire passer pour les ambassadeurs et investir le temple.

Le temple du Fleuve de sang est situé à la source du Gargos, sur le mont « Défendu » (mines de fer). On y monte soit par le sentier des chercheurs, soit par l'escalier des damnés. L'arche du destin part du sommet et le fleuve semble sortir d'une caverne lorsqu'elle touche le sol (cette arche était l'antique trompe d'Hannibal). Plusieurs villages alentours hébergent les chercheurs et damnés. 4 quartiers sont assignés à la corne d'Atyar, l'elfe jaune Mangrovax et sa licorne noire gardienne (Liany), au souffle de Thanatar, un doradi sadique et jaloux du nom d'Effadani protégé par Groundia sa gardienne femme éléphant, à la main de Than, un jeune et costaud homme éléphant inexpérimenté du nom de Banabal défendu par un homme crocodile Sabek, et au grand prêtre des Sombres Vérités Abomani. La police interne est sous la responsabilité du seigneur du destin, Shar Dokh, un épouvantable troll des jungles.

En fait Atlasaxis, un héros de Thanatar a décapité Hannibal et Salambo, qui s'est précipitée pour le sauver a subi le même sort. Le temple est bâti sur le corps fossilisé d'Hannibal et la tête de Salambo est sa principale relique. Il semblerait que le fleuve soit souillé du sang des deux dieux, lui donnant cette couleur rouille. C'est ce double déicide qui a inversé le cours du Gargos. L'enjeu dépasse la libération de leur comparse, car si les Salambites et les Hannibalis sont informés, ils cesseront leur guerre éternelle et s'allieront avec les elfes jaunes pour erradiquer pour toujours le temple de Thanatar. La prudence voudrait qu'ils fassent du Temple du fleuve de Sang, un lieu de culte commun, car si la tête de Salambo est séparée du corps d'Hannibal, le fleuve Gargos s'assècherait et Garguna serait condamnée.

Que se passe-t-il dans ce temple ? Le vieux Gd prêtre des sombres vérités, Abomani, n'en peut plus de toutes ces horreurs. Ce Veldang cherchait lui aussi à libérer les bleus, et il pensait y arriver par l'intrigue et l'assassinat (soutien à Ovgormangix). Les récents évènements ont réveillé une flamme d'humanité et dorénavant, il a envie de mourir, que cesse toute cette folie, et surtout il ne veut pas de finir en tête coupée au service du numéro 2 du temple, Mangrovax, un elfe jaune et corne d'Atyar. Ce dernier gagne en puissance et puise dans la tête de Salambo les connaissances nécessaires à la création d'une nouvelle race de guerriers chaotiques : les Aligaris. C'est donc Abomani lui-même, après avoir tué son propre gardien Sagor, qui a eu l'idée de saboter les défenses du temple, puis de faire appel aux supérieurs de Mangrovax pour qu'ils l'inspectent. Pour cela il a bénéficié de l'aide de Johanés des sicaires, qui lui a appris le rituel de destruction des têtes de Lankor Mye. Johanés lui a laissé en gage d'alliance un de ses amis : Pollux Minus, initié d'Irripi Ontor et géologue. Pollux, comme tout bon lunar traître, a compris ce qui arriverait si la tête de Salambo était volée, et il s'appête à délivrer cette information à Johanés, l'Empire aurait là une arme terrible contre Afadjan. Le trouvant un peu trop intrigant à son goût, Abomani a fait passer Pollux du statut d'invité à

celui de prisonnier. Abomani a pris soin de déposer de faux indices compromettant Mangrovax. Si les Pjs arrivent en ambassade, ce vieux renard va rapidement se rendre compte de la supercherie. Mais il va discrètement les aider (en leur fournissant des médaillons pour éviter les défenses du temple par exemple), espérant qu'ils feront le maximum de dégâts, et lui offriront une mort digne.

La prison du temple est protégée par une porte blindée de facture naine. La tête de son concepteur, Trim le serrurier, trône dans une niche. Toute ricanante, elle n'ouvrira le passage que si elle voit les trois pierres-runes, montées en pendentif et au cou des trois prêtres. Cette précaution force les prêtres à obtenir un consensus avant d'aller couper une tête ou en extraire les connaissances. A noter, une salle de torture avec un fantôme Kralori, Qwen Pein, qui explique à qui veut l'écouter les techniques ancestrales de l'art de « l'extraction des aveux » selon Wang Cho To. Si les Pjs se révèlent discourtois, il peut animer des zombies à partir du cadavre des victimes torturées. Les Pjs devront donc obtenir les 3 pierres-runes, par tous moyens : vol discret, magouille en jouant sur les inimitiés entre les prêtres, violence... Le plus grand ennemi des PJs est Shar Dokh qui est très vexé que Abomani ait fait appel à ces enquêteurs étrangers et non pas à ses services. Mangrovax et ses Aligaris a aussi d'emblée des soupçons, et va tenter dès le début d'empoisonner l'ambassade (avec des fruits exotiques contaminés). Les quelques atouts dont bénéficient les Pjs sont les aides subtiles d'Abomani, les intrigues d'Effadani qui va tenter d'assassiner Mangrovax pour devenir le n°2, et la bêtise de Banabal, persuadé que la tête de Salambo est en danger et qui consacrerait son énergie à défendre le lieu saint et non pas la prison.

Le PJ qui a été capturé pourra être libéré. Pour compenser son absence de progression pendant la campagne, on peut lui avoir fait subir des attaques régulières de fantômes pour augmenter son POU (dans le but d'avoir une tête réduite plus intéressante). Dans la même idée, le PJ peut avoir bénéficié de cours dans diverses connaissances.

Shar Dokh, troll des jungles, seigneur du destin

FOR 21 (36), CON 12, TAI 21(42 si peau épaisse), INT 15, POU 15, DEX 11 (16), APP 4

PDV 17 (27 en peau épaisse) (8/6/5, 11/9/7 en peau épaisse),

PM 15 perso + 48 têtes

mvt 3, bonus dégâts + 2D6 (+3D6/+4D6 en peau épaisse),

PA 7 (peau + don + cuir bouilli+ peaux) + 8 si peau épaisse + 5 si protection

Epée courte main droite argent terni 110%/80% dégâts 1D6+1+2D6 RA 4 PA 10 ignore 50% défense et attaque magique ;

Epée courte main gauche argent terni 80%/110% dégâts 1D6+1+2D6 RA 7 PA 10 ignore 50% défense et attaque magique

Coup de cornes 70% RA 7 ou 10, dégâts 1D6 + 2 D6

Esquive 95%,

Garrot 105 %

Fronde 100% RA 3, dégât 1D10 avec billes d'argent terni (ignore 50% défense magique)

Compétences de dissimulation/pister, perception à 90%, sorcellerie à 75%

Magie spirituelle : Vivelame 4, démoralisation, fanatisme, soins 4, mur de ténèbres, communication mentale 2

Magie divine : Dissiper magie 6, Peur x 3, vision âme, soin des blessures x2

Dons de Thanatar : cornes de bélier, + 1 point d'armure de peau, contre magie 1 permanent contre les membres des cultes du ciel ou du feu.

Trait chaotique : absorbe 6 PM

Possessions (en gras sorts divins réutilisables par les têtes) :

Tête de prêtre de Moorgarki POU 16, confère **souffle noir**, berserk, et contrer la lumière x3, coordination 5, disruption, dardart, soins muri 4, extinction 5

Tête de Shanman Hannibali POU 15 confère force 5, protection 5, détecter ennemis, main de fer 5, troisième bras x 1, charge d'éléphant x 1 et **peau épaisse** x 2 + seconde vue

Tête de sorcière Siwalhite POU 17, permet lorsque sa dext est augmentée, résistance aux esprits, peau de vie et dominer humain (se lance un résistance aux esprits 8 et un peu de vie 5 en permanence).

Potion de soins 6 x 3

Gaz de sommeil POT 12 x 1

Poison de lame POT 8 x 3

2 glaives en argent terni enchanté

Cape en peau de singes doublée de peau humaine (2PA). Les bras de singes pendent et bougent horriblement ce qui effraie (POU x 5 ou n'attaque pas au contact,) et les bras essaient de se saisir de toute arme qui vise le dos jet de FOR + DEX ou échec du coup.

Shar Dokh se promène tout le temps avec 3 marcheurs du destin, un pour chaque aspect. Ces petits seigneurs runiques ont des compétences de combat à 90% et environ 5 sorts de magie divine réutilisable.

Li Pou Peng Acolyte d'Atyar

FOR 10, CON 16, TAI 10, INT 16, DEX 12, POU 18, CHA 13

PV 13 (6/5/4) PM 18 + 20 PA 0

Esquive 90%,

Epée courte 60% RA 8, dégâts 1D6

Garrot 70%

Fléchettes empoisonnées 80% RA 3/9 dégâts 1D6 + poison POT 12

Magie spirituelle : Communication mentale, confusion, fanatisme, soins 1

Magie divine : Consumer l'esprit 3, dévorer livre, dissiper magie 4, invoquer gardien, peur x2, sanctification, vision de l'âme, **Atteindre perfection de tête et de flammes x 3**, atteindre perfection d'ailes, **soin des blessures** x 2, **lame vivante**, marcher sur l'eau, **bouclier des ténèbres 3**, retourner un coup, transe de guérison, régénérer membre et 8 points de magie divine de Godunya (8 ki au choix à 100%). Les sorts acquis par consumer l'esprit en gras sont réutilisables.

Possessions :

matrice de 20 PM peau

3 fioles de poison de lame POT 12

Epée courte en argent terni (ignore 50% défense magique adverse)

2000 sous en diverses pierres précieuses

Encre invisible (ne se voit qu'en lumière noire)

Lanterne de lumière noire

Lettre d'appel à l'aide de Abomani, visible uniquement en lumière noire.

« A toi, 1^{er} disciple de Treak Makhor, héritier du bienheureux fondateur du culte de la tête cornue. Notre temple du Fleuve Sanglant en Fonrit connaît d'étranges accidents, ressemblant à des sabotages. Nul doute qu'un traître, peut être très haut placé, affaiblit volontairement les défenses du temple. Dans ce climat de suspicion, j'en fais appel à ta sagesse dérobée pour mener l'enquête en mon temple. Tu trouveras ci-joint 6 talismans de protection. Que la lumière enténébre ta pensée. Bien à toi Abomani Grand Prêtre des Sombres Vérités. »

Sumatro, gardien de Li Pou Peng, un sumotori impressionnant à la peau noir d'encre

FOR 16, CON 18, TAI 20, INT 10, POU 14 DEX 16

PV 19 (9/7/6), PA 0, PM 14

Lutte 90%, esquive 90% compétences de discrétion à 100%
Connaît fanatisme, soins 1, seconde vue, peur et dispersion magie 2

Les 6 mystiques du Scorpion Noir

FOR 14, CON 14, TAI 13, INT 12, DEX 16, POU 16

PV 14, PA 5 (byzantine + cuir souple), PM 16

Ki d'attaque spéciale 50% (dard acéré du scorpion)

Ki de venin spirituel 50% (Le regard qui tue du scorpion) oppose PM/PM, si succès ennemis perd 1D3 PDV généraux.

Naginata RA 5, dégâts 2D6+2 70%

Parade Naginata 70% PA 12

Esquive 70%

Lancer fléchettes empoisonnées RA 2/8 60% poison lame POT 12

Possessions : 2 fioles de poison de lame POT 12

Talisman de protection Tanatari

Leur chef a ses ki à 70%, ses compétences de combat à 90% et possède un masque noir (style samouraï) qui absorbe jusqu'à 2 points de sort spirit ou mystique ou sorcellerie ou 1 divin 1 fois par jour.

Mangrovax Elfe jaune, Corne d'Atyar

FOR 9, CON 15, TAI 7, INT 23, POU 24, DEX 20, APP 6

PV 19 (9/7/6), PM 24 + 24 (2 esprits de POU de 12 liés) mvt 4, PA 0

Kukri argent terni 70% RA 7 1D4+3 (ignore 50% sorts de défense adverse)

Esquive 80%

Attaque à la sarbacane Embili 65% RA 1 et 5 dégâts 1D3+1 + curare POT 16 (la victime est totalement paralysée si elle rate un jet de CON versus 16. Un échec critique signifie la mort)

Magie spirituelle : Communication mentale 6, confusion, fanatisme, seconde vue, soins 9, démoralisation

Magie divine : Adorer Atyar, consumer l'esprit, dévorer livre, dispersion de la magie 4, invocation gardien, peur x 2, sanctification et vision de l'âme + magie prélevée sur ses victimes (en gras=réutilisable) : soin des blessures x 2, **guerrison totale**, **caméléon**, sphère de silence, **œil de chat**, **racine animées**, **gobe mouche**, **peau d'épine**, blocage spirituel 2, commander gnome.

Trait chaotique : crache acide vir 2D10 1D6 fois /jour

Possessions :

Kukri d'argent terni

2 fioles de curares POT 16

2 enchantements de vie

2 matrices de lien d'esprit de POU

1 fiole de poudre d'évanescence : si sniffée, devient éthéré pendant 10 rounds.

Boîte avec œufs de fialires : quand un PJ est blessé, il verse sur la blessure ces parasites (effet = contraction maladie assurée).

Un ciboire horrible : s'il prélève le sang d'une victime vivante (paralysée par ses curares) dedans, et le boit devant la victime, il draine 1D6 points de POU (cela peut lui servir à baisser la résistance d'une victime avant de lui consumer l'esprit).

Liany, licorne noire gardienne

FOR 34, CON 15, TAI 26, INT 15, POU 15, DEX 16, APP 12

Mvt 11, PV 21 (9/7/6), PM 15, PA 0

Corne 80%/70% RA 3 dégâts 1D10+3D6 PA 14

Coup de patte 50% RA 5 dégâts 1D8 + 3D6

Ruade et cabrage RA 5 50% dégâts 2D8 + 3D6

Piétiner RA 5, 75% dégâts 6D6

Esquive 60%, compétences de discrétion 75%

Magie spirit : confusion, communication mentale, soins 6, fanatisme, démoralisation, seconde vue

Magie divine : Dispersion de la magie 2, peur x 1

Spécial : en touchant une blessure avec sa corne, elle peut l'aggraver de 1 par point de magie dépensé. Si elle dépense au moins 6 points de magie, cela peut faire pourrir rapidement la blessure, permettant de faire tomber le membre.

Les Aligaris : nouvelle race de guerriers chaotiques

Carractéristiques idem humains sauf force 3D6+6 et l'INT de 3D6 dont un seul point est éveillé, le reste est fixe.

PA 5, mâchoire puissante (dégâts = 1D10) et magique : toute morsure transforme 1 point d'INT en INT fixe. Si toute l'INT de la cible est ainsi transformée, cela devient définitif, sinon, l'INT normale revient à raison de 1 point par jour (certains sorts spirit devront être oubliés dans l'histoire...). Pour chaque point ainsi drainé, l'aligari éveille un de ses points d'INT. Attrappent souvent leurs proies pour mieux les mordre.

La tête doit tomber à -max PV pour que la créature soit neutralisée, sinon, combat instinctif à l'aveugle (peut attaquer ses congénères)

Trait chaotique accordé si jet de POU x 1

Doigts palmés et queue permettant de nager très bien et rapidement.

Chapitre 11 : Chacun sa tête

Si les PJs ont pris la tête de Salambo du temple de Thanatar, cela rompt l'enchantement qui ordonne le sens des fleuves. Les conséquences pour Garguna peuvent être terribles. Si l'Empire lunar en sortira grandement avantagé, les Pjs peuvent néanmoins sauver ce qui peut l'être en rendant la tête de leur déesse aux salambites et sur les conseils de Salambo, en partant en quête de la tête d'Hanibal pour la rendre à son peuple. Si cela est fait, les deux peuplades primitives mettront fin à des siècles d'hostilités et s'allieront aux elfes jaunes pour erradiquer le chaos dans la région. Nos PJs seront remerciés par les dieux hunchens et pourront partir vers Dunamaba pour embarquer vers d'autres destinations.

La restitution de la tête de Salambo

Les PJs doivent se rendre vers le saut de Mile Dents, là où la statue en mercure de Salambo décapitée est vénérée par les chamans de Salmabo. Depuis leur défaite au tombeau d'Artmal, les salambites tendent des embuscades : ils ont capturé un waertagi qui sera un nouveau PJ et s'apprentent à le noyer rituellement. Mais si les PJs arrivent brandissant la tête, les sauvages seront vite convaincus qu'il faut les laisser parler. Si besoin, le waertagi connaît sommairement la langue des salambites. L'honneur est laissé à un des PJs de plonger pour refixer la tête (celui qui a été capturé ?). Les chamans vont d'abord apprendre aux PJs qui le souhaitent le sort « yeux de la rivière », puis ils vont commencer un grand rituel d'appel des crocodiles sacrés. Lors de ce rituel à Salambo, le spectre d'Atlas Axis se manifeste et cherche à tuer le PJ avant qu'il ne remplisse sa mission. Si d'autres PJs plongent, ils sont attaqués par des fantômes. En cas de succès, Salambo se manifeste sous une forme spirituelle (genre Sebeck), et raconte à son peuple son histoire et comment elle a voulu aider Hanibal, son amis de toujours, mais en a été incapable. Elle exhorte ses enfants à mener les crocodiles sacrés au combat pour se venger de ceux qui les ont tous trompés. Mais elle les met en garde, seuls, ils sont voués à l'échec. Il leur faut le soutien des Hanibalis et des Aldryamis. Seule l'unité des

peuples de la jungle peut nettoyer la moisissure qui prolifère ici. Le PJ qui a affronté Atlasaxis recevra un don (écailles sacrées réutilisables une fois par semaine, à condition qu'il s'engage à ne plus jamais tuer ou laisser tuer un crocodile).

Spectre d'Atlasaxis attaque INT

INT 21, CON (=PDV) 60, PM (=Mvt) 26

Connaît dissiper magie 6 et peur x 3

Affecté que par la magie, immunité aux sorts émotionnels

Don de Thanatar : + 10% attaque au garrot

Interdit de Thanatar : malédiction de Thed subit 1D6 points de dégâts par round d'exposition à la lumière.

Trait chaotique : apparence hypnotique

Le musée de paille

Les Pjs sont alors invités à partir en quête de la tête d'Hanibal. Le PJ waertagi aura une idée d'où la trouver : à Tavu eb Teba, la guilde des artistes et musiciens entretient de nombreux monuments culturels. Parmi lesquels, il y a le musée de paille : là toutes sortes d'espèces empaillées sont présentées aux masarins et à leurs enfants. A ce titre, il est difficile d'obtenir un simple tiquet de visite, surtout que les PJs sont toujours traqués par les calaris. Un contact avec les opposants du Jann (ebbeshites ou voleurs de sarro) peut s'avérer utile. Sinon, le mieux est de faire un plan d'attaque nocturne. Le musée est gardé par des eunuques d'Evekindu. Leur faiblesse est que chaque groupe d'eunuque est engagé par un mazarin donné pour défendre telle ou telle pièce de collection. Ils ne quitteront pas leur poste et se contenteront de hurler pour se prévenir les uns les autres de l'avancée des PJs. Si l'attaque dure plus de 15 rounds, des renforts arrivent de l'extérieur (avec calaris, éléphants, etc...). Il est possible d'estimer ce temps d'intervention en réussissant un jet de tactique et en localisant les casernes calaris et militaires. Mieux vaudrait avoir un plan de fuite correcte.

Le musée lui-même baigne dans le pouvoir d'Ompalam. Alors que la création d'objet magique est taboue en Afadjan, là, le culte du maître de l'esclavage a lié des esprits animaux à certaines œuvres, telles des animaux empaillés ou des squelettes de dinosaures. Et bien sûr, il y a un grand crocodilien empaillé qui va s'en prendre aux PJs sachant qu'un des leurs a promis de ne jamais faire de mal aux crocodiles.

Element humoristique, dans la salle des trophés de chasse qui vente les grandes chasses du Jann (monté sur éléphant), il y a la tête de Salambo, mais aussi d'autres têtes de proies empaillées, qui veulent toutes raconter leur histoire à toute personne qui se tient debout devant elle. Cela doit souler les PJs d'entendre la même tête de giraphe raconter pour la troisième fois qu'elle est l'animal au plus long cou de glorantha, bandersnatch exclu (mais est-ce vraiment un animal, ha, ha, ha), capable de se nourrir de feuilles au sommet des arbres...Et adieux la discrétion ! Un PJ de Hikim et Mikim devrait être choqué de cela car des esprits d'animaux éveillés sont asservis par Ompalam. Mais briser les enchantements prend du temps (un enchantement par round et par PJ et il y a 20 têtes empaillées). Si les Pjs prennent le temps de libérer ces esprits, ils se montreront reconnaissants et sur un jet de POU sur 1D100, le PJ de Hikim et Mikim en situation critique sera aidé par un de ces esprits libérés (une seule fois par esprit), en bénéficiant d'un sort de transformer tête.

Autre élément amusant, certains kaddams chargés de l'entretien du musée, effrayés par l'attaque, se sont mélangés aux compositions (par exemple, il y en a un qui est monté dans un arbre aux singes, un qui est assis dans la pyrogue non loin des crocodiles qui vont s'animer. Mais pourquoi tient-il un balai au lieu d'une rame ? En tous cas, lorsque le crocodile empaillé va se réveiller, il va hurler Ô secou' Ô secou' missié !

Enfin, dernier rebondissement, le petit Dranipakali, fils du mazarin Frakigitranix maître des recopieurs du Jann, est caché sous le socle du squelette de magisaure. Ce sale gosse a échappé

à la vigilance de ses parents et s'est volontairement laissé enfermer dans le musée. Il s'est amusé à terroriser les kaddams en imitant des bruits d'animaux, ce qu'il fait rudement bien. Si les PJs le sauvent d'une mort certaine quand le squelette de magisaure va s'animer activé par un chef eunuque, il refusera de dire qui il est et collera les PJs. Il enchaînera farces et effronteries. Mais s'il finit par dire qui il est et si ce cher enfant est ramené à son père, celui-ci en reconnaissance, serait prêt à faire un faux papier ordonnant de laisser le navire des PJs franchir le blocus des ports.

Piétinez tout !

Les Pjs vont alors remonter le Gargos vers le gros village de Batoumba où ils avaient été emprisonnés suite aux intrigues de Johanès. Munis de la tête d'Hannibal et des informations sur le mont Défendu, ils auront nul problème à convaincre le chef et les chamans de la perfidie des thanataris. Dans une grande colère, le chef va ordonner à ses chasseurs de partir contacter tous les clans : Un grand troupeau va se rassembler pour une charge dont on se rappellera. Malheureusement, il y a des traîtres chez les hanibalis. Une délégation d'elfes jaunes arrive alors et donne de mauvaises nouvelles : Ovgormangix est au courant des préparatifs et va défendre le temple de Thanatar, et celui de Than. Ils proposent leur aide. Il y aura une discussion sur la meilleure marche à suivre : attaquer sur 1 à 3 fronts (l'un ou l'autre des temples, ou Baruelli). Si les PJs font preuve de sagesse en proposant un plan odacieux à même de limiter les pertes, ils seront catapultés généraux, sachant que les chefs primitifs ont au mieux 20% en tactique ! Ce sera un petit scénario bataille, le but est surtout de permettre aux PJs de rentrer dans le temple à nouveau. Là, ils affronteront Shar Dokh protégé par les défenses du temple (sorts de peur).

En cas de victoire, les PJs pourront replacer la tête d'Hannibal dans le mont Défendu. Celui qui aura cet honneur bénéficiera d'un don d'Hannibal (le PJ hunchnen) : Peau épaisse une fois par semaine. Les PJs qui auront participé à toutes les quêtes sur les fleuves bénéficieront d'une révélation mystique (nouveau don draconique pour le PJ de la maîtrise immanente et révélation de la nature draconique de Hykim et Mykim, gains de compétences permettant de se rapprocher d'un niveau runique...). De plus, il y aura des gains monétaires (armes en acier) et 1 à 2 points d'enchantelements faits gracieusement par les chamans elfes et hunchen selon si le PJ a mené au succès ou à la débâcle les troupes qu'il a accompagné ou dirigé.

NOM DE L'UNITE : La colère aldryami

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Crudalar, seigneur runique d'Errinoru (50%)

Autres commandants : seigneurs runiques d'Halamaléo, de Bengarra et de Moorgarki (40%)

Capacité de combat : +4 (sauf contre eunuques)

Équipement : Armures légères (-1), Javelots (-1), arcs courts, sarbacanes + poison, bolas, atlatl et javelots (+2)

Entraînement : Chasseurs entraînés à la guerre (+2)

Faibles force (-1)

Maîtres en esquive (+1)

Soutien runique : Prêtres (+1)

Arcs elfiques (réserve points de magie) : + 1

Magie :

Spirituelle : 15 points de magie

Magie divine : 3 points

Capacités spéciales :

Déplacement sylvestre (unité cachée jusqu'à ce qu'elle sorte de la jungle), utilise un point de magie divine (caméléon et quelques sphères de silence)

Réveil des arbres guerriers : si pas de déplacement sylvestre, pour 2 points de magie divine, l'unité gagne un +2 de capacité de combat et augmente son effectif de 50%

Terrain favorable : +1 si est poursuivi en jungle

NOM DE L'UNITE : La charge hanibali

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Aboubi, chef de troupeau (15%)

Autres commandants : chamans du roi d'en dessous et d'Hanibal (10%)

Capacité de combat : + 4

**Equipement : Armures de cuir d'éléphant (0),
Massues de bois (-1)
Frondes (+1)
Entraînement : chasseurs (+1)
Soutien runique : chamans (+1)
Soutien des éléphants (+2), uniquement en terrain plat**

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 3 points (sorts de transformation)

Capacité spéciale :

Charge des éléphants : Si jet de tactique réussit, gagne un +1

NOM DE L'UNITE : La mâchoire salambite

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Ssra'hila, reine de sang (20%)

Autres commandants : chamans de Salambo etc... (10%)

Capacité de combat : +3/+4

Equipement : Pas d'armure ou peaux de crocodiles (-1 ou 0 dans l'eau),

Javelots (-1)

Frondes (+1)

Entraînement : pêcheurs (+1)

Soutien runique : chamans (+1)

Soutien des crocodiles : +2 (uniquement dans les 100m du fleuve)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 3 points (sorts de transformation)

Capacités spéciales :

Commando fluvial : mouvement caché dans la rivière

Terrain favorable : +1 si combat sur le fleuve

NOM DE L'UNITE : Le corps de Than (au tombeau d'Artmal)

Effectif : 1000 (1500 avec les zombies et squelettes)

Pourcentage de blessés :

Commandant : Hamali, Seigneur du Destin de Than (20%)

Autres commandants : Shaku, Main de Than (10%)

Capacité de combat : +4

Equipement : Pas d'armure (-1), glaives (0), frondes (+1)

Entraînement : Guerriers (+2)

Soutien runique : Damnés (+1)

Zombies et squelettes : (+1 et effectif +50%)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 1 point (soins uniquement)

Capacité spéciale :

Lancer des crânes fantômes fous : bonus de soutien de +2 une seule fois, inefficace sur unités camouflées.

NOM DE L'UNITE : Les défenseurs du mont

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Shar Dokh, Seigneur du Destin de Thanatar (30%)

Autres commandants : Effendi, souffle de Thanatar (10%)

Capacité de combat : +2

Equipement : Pas d'armure (-1), glaives (0), frondes (+1)

Entraînement : chercheurs (+1)

Soutien runique : Damnés (+1)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 2 points (soins et peur)

Capacité spéciale :

Lancer des crânes fantômes fous : bonus de soutien de +2 une seule fois, inefficace sur unités camouflées.

NOM DE L'UNITE : La guerrilla du Jann rebel

Effectif : 4000 (dont 2000 ne quitteront pas la Baruelli)

Pourcentage de blessés :

**Commandant : Ovgormangix Seigneur runique de Garangordos (70%,
reste à Baruelli)**

Autres commandants : prêtres des héros tyrans (20%)

Capacité de combat : +6

**Équipement : Armure de cuir souple + bouillies (0), yatagans, cimenterres (0),
boucliers (annule 1 de cc aux unités équipées d'armes de jet)**

Arbalètes légères (+1)

Entraînement : guerriers (+2)

Soutien runique : prêtres de cacodémon et des héros tyrans (+1)

Soutien des éléphants (+2), uniquement en terrain plat

Unité rapide (+1)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Divine : 2 points (bouclier ou soin des blessures)

Capacités spéciales :

Charge des éléphants : Si jet de tactique réussit, gagne un +1

**Embarcation : peut combattre sur des pyrogues de guerre : pas de bonus d'unité
rapide ou de charge, mais utilisation de balistes (+3 au lieu des +1 d'arbalètes
légères).**

NOM DE L'UNITE : Les enuques rebels

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Radanix Seigneur runique d'Evekindu (40%)

Autres commandants : prêtres d'Ompalam (20%)

Capacité de combat : +9/+10 contre les elfes

**Equipement : Gras et cuir souple (0),
Points de vie doublés (+1)
Kora, faucheuses à 2 mains en acier (+1/+2 contre les elfes)
Arbalètes moyennes (+2)
Entraînement : Guerriers d'élite (+3)
Soutien runique : Prêtres (+1)
Enchantements : 2 points (+1)**

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 4 points (koras de vérité bouclier et soin des blessures)

Capacité spéciale :

Balayage à la Kora : les troupes qui esquivent ont -1 de capacité de combat

NOM DE L'UNITE : Les calaris krashtis rebels

Effectif : 500

Pourcentage de blessés :

Commandant : Sentamali prêtre de Calar (30%)

Autres commandants : Viscerari, croc de Krasht (10%)

Capacité de combat : + 5

Equipement : Pas d'armures (-1), yatagan ou lances courtes (0) frondes et javelots (+1)

Maîtres en esquive (+1)

Entraînement : assassins et patrouilleurs (+2)

Soutien runique : Prêtres (+1)

Krashtkids léopards et singes (+1)

Magie :

Spirituelle : 12 points de magie

Magie divine : 3 points (trait mortel, soin des blessures, mâchoire de Krasht...)

Capacités spéciales :

Unité commando (attaque sous-terrain)

Retraite rapide en jungle (divise ses pertes par deux)

Larguez les amares :

Lors de cette dernière séquence, il faut manœuvrer habilement pour franchir le blocus des ports. Grâce au faux document de Frakigitranix, les PJs devraient pouvoir embarquer à bord du Serpent de Mer, un petit navire commerçant de Luava (île d'orient). Le waertagi sauvé au saut des Mille Dent est un des hommes d'équipage du capitaine Jintôh. Pour un dernier baroud d'honneur, un navire des douanes calari va inspecter la cargaison. Une bonne idée des PJs peut éviter un combat inutile.

Epilogue : L'émancipation Veldang

En fonction des actions des PJs, tout est possible, de la révolte d'esclave à rien de nouveau, en passant par une course pacifique vers les palais des Del et du Jann.

L'élément clef est la déclaration de guerre de la confédération fonritienne à l'Empire lunar suite à l'affaire de Jrustrella (cf Dernier Croissant).

Dans cette ambiance, les PJs vont devoir faire comprendre qu'il vaut mieux avoir pour se battre des hommes libres, surtout si appuyés par un Dieu et un Dragon, que des esclaves. Une bonne idée serait de convaincre le Jann d'accorder la liberté à tout homme qui se battra pour lui. Une autre façon de faire serait d'organiser une désertion d'esclaves en regroupant le maximum de Veldangs pour les amener en Vithela ou en Zamokil.

L'Héritier tiendra parole, il contactera ses fils qui sont tous des esclaves influents parmi les Veldangs de Fonrit. Ils viendront en 1 saison pendant laquelle les Pjs seront traités comme des hôtes de marque et enseignés. Avec l'aide du PJ mystique et de ses autres fils, l'héritier convaincra le peuple d'unifier leurs flammes draconiques pour réveiller « Celui qui se meut ». Cela devrait donner à réfléchir à ceux qui ont considéré les Veldangs comme une sous-race. Le Dragon prendra une forme éthérée, formée des rêves de chaque Veldang. Il parlera alors de son histoire, de la façon dont il s'est volontairement privé de ses pouvoirs pour les offrir à la Déesse lunaire. Il parlera au peuple de renaissance, faisant germer en eux l'espoir d'un monde nouveau : Les Veldangs retirés de l'influence de Quetzalkoat trouveront enfin le désir de rebâtir une société. L'Héritier répartira sa fortune pour que tout homme fût né homme sans rêve à Zamokil ou esclave en Fonrit ait une chance de recommencer dans la vie. Lorsque le grand dragon aura fini de parler, il soufflera et dissipera l'enchantement de la rivière : Zamokil ne sera plus un pays caché ! Enfin, il fera ses adieux aux hommes, car vient leur temps et non celui des dieux et des dragons. Il expliquera à nouveau que la diversité est plus forte que l'unité et que certains feront de cette flamèche un grand feu qui brillera pour illuminer le 4^{ème} âge. Son corps éthéré se redécomposera en flammèches que tous recevront. Les PJs mystiques gagneront une nouvelle concentration à 75%, les illuminés éveilleront leur flamme, le Pj de la voie de la maîtrise immanente gagnera une transformation en dragon gratuite, et les autres PJs recevront le don de +1 en mouvement ou de marche sur l'eau...

Et sur le plan géopolitique, tout dépend de deux événements : Garguna est-elle condamnée à la sécheresse suite à la destruction du temple du Fleuve de Sang ? Les Veldangs viennent-ils grossir l'armée ou vont-ils se rebeller violemment. C'est là que les sicaires interviennent, pour pousser dans le sens néfaste à Afadjan. Si les esclaves se rebellent et que le Gargos se tarrif, les chances d'une victoire de Fonrit deviennent insignifiantes. Si ces deux écueils sont évités, alors le choc des Empires pourra durer des années !

ANNEXE 1

Principaux cultes d'Afadjann Et légende des fleuves

Deux fleuves irriguent le continent. Les eaux du Rana virent au bleu intense, alors que celles du Gargos sont d'un rouge sale. Chaque culture a une explication différente. Bien des cultes existent en Afadjan, mais il y a un tabou général envers les objets magiques. Enfermer la magie est considéré comme mal dans tout Fonrit. C'est surtout la vision du culte des Héros Tyrans, mais comme c'est le culte dominant ... Ironiquement, seul le culte d'Ompalam dieu de la servitude peut s'octroyer ce luxe. Le plus souvent ses prêtres ajoutent des conditions à leurs enchantements pour maintenir leur pouvoir. Evitez donc la prolifération d'objets magique dans cette campagne !

CHAMANIKES :

Kanem Dar était comme le cœur d'un pays très fertile, avec une artère le fleuve Gargos, et une veine, le fleuve Rana. En ce temps, on pouvait s'y rendre à pied ou en barque, car la mer ne le cernait pas. Mais la grande déesse chèvre, Thed, s'est trouvé un amant barbare qui lui a fait miroiter des rêves de pouvoir, elle a commencé à se désintéresser de son peuple. Alors, les eaux des fleuves se sont déversées autour de Kanem Dar, comme pour la retenir. Mais son amant l'a volée en l'emportant dans le vent vers le nord. Ce fut terrible, le pays avait le cœur brisé, et un des fleuves s'est mis à couler dans le mauvais sens (les Hannibali pensent que c'est le Rana, les Salambites le Gargos !). Avant, cet événement tragique, la source de ce fleuve, était en plein Kanem Dar, mais même les Gaffan ne savent plus où elle est, et elle s'est tarie de chagrin. Une légende dit que celui qui découvrira la source cachée, pourra ramener la paix entre les peuplades des deux fleuves. Il subsiste en AfadJann, deux cultures Hunchen, les Gaffan ayant perdu leurs sorts de transformation. Le long des vallées fluviales, profondément dans la jungle, on trouve des villages primitifs. Les Hannibalis, fils de Hannibal, grand père des éléphants s'installent sur le Gargos. Leurs rivaux, les Salambites, fils chéris de Salambô, reine des crocodiles sacrés peuplent les berges du Rana. Ces deux peuples sont en guerre perpétuelle. Une guerre larvée et difficile à mener vu l'étendue de jungle entre les deux fleuves. Mais il arrive qu'un village Hanibali subsiste avec humilité sur le Rana et un Salambi sur le Gargos. Chaque peuple accuse l'autre d'avoir détourné le sens du fleuve et d'être de ce fait touché par le chaos.

Hykim et Mykim :

Hannibal :

Les descendants d'hannibal sont tous obèses (+ 3 en TAI, +2 en FOR mais - 2 en CON et en DEX). Ils vivent 10 ans de moins, leur peau est épaisse naturellement conférant 2 PA, mais ils n'ont que 2 en mouvement.

3^{ème} bras, transformer tête : 1 point, ce sort fait pousser une trompe qui permet d'attraper une localisation du haut du corps avec une base à 50%, ou de frapper mais pour 1D4 de dégâts 3 segments après une attaque conventionnelle. Cette trompe a 8 points d'armure et autant de

points de vie qu'à la tête, si la victime veut la trancher (dague), et on peut se libérer en réussissant un force contre force.

Peau épaisse, transformer corps : 2 points, Ce sort double la taille du sujet et lui confère 8 PA

Charge d'éléphant, transformer membre : 3 points, permet à l'Hannibali de charger sa victime en doublant sa vitesse de course pendant jusqu'à trois rounds consécutifs (après il doit ne plus courir au moins autant de rounds, puis il peut recharger et ce dans les 15 minutes). Généralement, l'Hannibali fait un recul intentionnel et sa vitesse lui permet de multiplier sa force par 1,5, 2 ou 2,5 selon le nombre de rounds qu'il a chargé pour calculer le recul, et le succès de la manœuvre. En cas de réussite, il peut piétiner à 100% de succès en fin de round les dégâts sont égaux au bonus de force x 2 en considérant la force normale de l'individu. On ne peut esquiver en chargeant !

Salambô :

Les salambites ont accès au sort spirituel yeux de la rivière.

Mâchoire puissante, transformer tête : 1 point, permet une attaque supplémentaire à 50% faisant 1D10 de dégâts + bonus dommages. Si le Salambi a fait un spécial, il peut maintenir sa prise et soit broyer (dégât = simple bonus, mais on ne recompte pas l'armure), soit tenter d'entraîner la victime sous l'eau en opposant sa force à la taille plus la moitié de la force de la victime (si elle a reçu des dégâts de morsure), ou sans à sa taille seule si la victime est à 0 dans une localisation.

Ecailles sacrées, transformer corps : 2 points, confère une armure de 5 points sauf le jour sauvage où l'armure est de 12 points. Ce sort permet aussi de diminuer ses besoins en air autorisant le Salambi à ne faire qu'un jet de constitution tous les 10 rounds au lieu de tous les rounds...

Nage du prédateur, transformer membres : 2 points, les membres deviennent palmés et rabougris et une queue pousse permettant une nage à vitesse 4 ; avec un + 25%. Le Salambi ne peut plus se servir d'arme sous cette forme. Il n'a plus qu'une esquive et une attaque par round. La queue peut attaquer à la place de la morsure, base 50%, dégâts = seulement bonus, mais en cas de succès, la victime est renversée. Le round, suivant, le Salambi attaque en mordant, à + 20% et cherche à entraîner sa victime sous l'eau pour le noyer.

Thed : n'est plus vénérée. Dans le continent nord, quelques montagnards theddis au courant de la trahison chaotique de leur déesse (ceux qui l'ont suivi dans sa désertion mais ont refusé de se corrompre) ont changé de dieux, vénérant le père des moutons. Mais ici, les gens ignorent ou ne veulent pas savoir ce qu'est vraiment advenu à leur déesse. Les Gaffans sont donc un peuple sans dieux, ne vénérant qu'une idole, pâle souvenir de l'âge d'or.

L'Homme Cornu:

L'arbre à rubis est un puissant esprit qui peut être invoqué dans les jungles. Il arrive qu'un aventurier tombe fortuitement sur un tel arbre dont les fruits sont des rubis de mauvaise qualité, mais quand même ! Si au lieu de les piller, le chaman apprend à invoquer l'esprit de cet arbre magnifique, il gagnera le sort de *Bonne Fortune* : 2 points, pendant 15 minutes, le chaman peut relancer un dé par round (cela marche aussi pour les rituels, etc...).

Moloch est un esprit du feu chaotique, mais qui a été capturé et réduit en esclavage par Ompalam. En cas de catastrophe militaire, on lui sacrifie tous les premiers nés masarins de la ville, et l'armée gagne un bonus formidable.

Culte des ancêtres :

Ce sont plutôt des villages en pleine jungle qui peuvent vénérer le Culte des ancêtres ou l'Homme Cornu. Se référer aux règles classiques. A noter qu'en Laskal, certaines familles primitives pratiquent le culte et craignent le fantôme très hostile de Garangoros ! Ils ne tarissent pas d'anecdotes pour relater les mauvais comportements de leur ancêtre fou qui s'est mis en tête de conquérir le monde.

POLYTHEÏSTES :

Pour la grande majorité des AfadJanni, c'est en Kanem Dar qu'ont eu lieu les terribles combats entre Artmal et Garangordos. Le Rana est bleu comme le sang bleu d'Artmal, et les larmes bleues que sa mère a versée pour lui, et le Gargos est rouge comme le sang victorieux de Garangordos. Attention, le panthéon du chaos a sa propre prédiction : lorsque les 3 temples seront à nouveau actifs simultanément, les grands pouvoirs seront accordés ! Notez qu'à l'arrivée des PJs seuls les temples de Thanatar et Atyar sont actifs (Kaliman défend l'entrée de celui de Than).

Les Héros Tyrans :

Runes de maîtrise et stase

Ils sont vénérés en collège comme les Sept Mères, mais chaque initié choisit un sous culte dont il ne peut plus changer. Pour être initié, il faut être citoyen libre de Fonrit, avec accord de son masarin ou du Jann, et accepter le rituel de compulsion de Darleester avec accord du prêtre. Les positions élevées dans le culte sont réservées à la classe sociale des masarins. Les esprits alliés sont soit dans un objet lié au sous culte, soit dans un esclave fidèle, qui accepte lors d'un rituel d'Ompalam. Les esclaves sont souvent conduits devant les statues de leur maître pour y verser leur sang, ce qui lui procure des points de magie. Acac le revivifieur est un célèbre wali (saint) du culte. Ses wazirs (prophètes) prêchent la formation de la confédération fonritienne : Grâce au Garangrapha (texte sacré), l'esprit de Garangordos est invoqué, et tous les 17 pays de Fonrit s'unissent dans une confédération pour une cause commune guerrière. Cela s'est déjà produit pour envahir Umathela, et cela se produira pour s'opposer à l'hégémonie lunaire. Ce culte est le culte principal d'Afadjan. Dans les lieux publics se tiennent des prières coutumières (salat) à différents moments de la journée, la plus grande ayant lieu toutes les dix sept heures pour rappeler les dix sept frères de Garangordos qui se sont partagés le pays après son assassinat (dommage pour ceux qui veulent dormir !). Ces salats sont dirigées soit vers Hombori Tondo (traditionnellement), soit vers Garguna la mégapole (pour certains masarins tsanyano), ce qui a été l'occasion d'un schisme...

Compétences runiques : Eloquence, connaissance des hommes, lire et écrire AfadJanni, une arme de jet, et une selon le sous-culte.

Magie spirituelle : Démoralisation, séduction et un sort selon le sous culte

Magie divine : Toute la commune, les sorts non spécifiques (exemple pour Evukindu, les sorts des dieux de la guerre tels que bouclier, berserk et lame de vérité, pour Garangordos bouclier,

pour Um-Oradim flotter, pour Calari trait mortel...) et quelques sorts ou rituels selon le sous culte.

Sous Cultes :

Garangordos le Cruel : Compétence équitation éléphant, sort spirituel multimissile, sorts divins : commander pachyderme et compulsi on (idem Empereur Rouge, marche sur tous ceux qui ont effectué le rituel de compulsi on en respectant la hiérarchie : seul le Jann peut l'utiliser sur les masarins, ces derniers pouvant l'utiliser sur leurs esclaves et hommes libres de leur entourage à qui ils ont fait subir le rituel).

Darlestee r le nœud coulant : Compétence cérémonie, sort spirituel détecter ennemis, sort divin rituel de compulsi on (fonctionne un peu comme le sort de serment de Humackt, sauf qu'il lie obligatoirement au Jann et que c'est la trahison qui est punie par étranglement). Une version moins puissante pratiquée en quelques minutes permet de lier un esclave à son maître, le prêtre remet une perle représentant l'esclave que le maître ajoute à son collier.

Ikadaaz le tortionnaire : Compétence baratin, sort spirituel excoriation (3 points, la victime souffre intensément et ne peut plus rien faire d'autre jusqu'à dissipation), sort divin arracher la vérité, rituel d'enchantement à 2 points, chaque mensonge proféré par la victime entraîne 5 minutes d'excoriation. Il faut torturer physiquement toutes les heures sinon le rituel prend fin.

Calari le léopard bondissant : Compétence pister, sort spirituel mobilité, sort divin trouver fugitif (ressemble au sort de Danfive Xaron mais au lieu de fonctionner sur les chaînes enchantées, il fonctionne sur ceux qui ont passé le rituel de compulsi on, et survécu à une trahison, ou sur des esclaves en fuite si le maître leur remet la perle correspondante de son collier)

Ompalam dieu de l'esclavage : Compétence enchantement. A noter que seuls les prêtres d'Ompalam ont le droit d'enfermer la magie dans un objet, sinon, cela est considéré comme tabou ! Sort spirituel : tout enchantement, sort divin : Soumission (idem Danfive Xaron) et rituel d'esclavagisme (crée un esprit allié, transfère points de magie des esclaves au maître).

Evukindu le guerrier eunuque : compétence attaque à la Kora (épée 2 mains), sort spirituel force. Sort divin rituel de castration et sort de sacrifice : les prêtres connaissent le rituel permettant de faire des eunuques. En échange de leur masculinité, les guerriers doublent leurs points de vie et gagnent 3 points d'armure naturelle sous forme d'un gras dense... Les initiés en lançant le sort de sacrifice peuvent offrir un point de caractéristique à leur dieu, en échange, leur attaque de Kora devient une attaque de balayage inévitable, et pouvant blesser toute personne autour d'eux successivement. On peut devenir Seigneur runique d'Evukindu, avec les règles habituelles (90 % compétence, intervention divine sur 1D10...)

Um-Oradin le corsaire : Compétence de canoter, sort spirituel longue vue, sort divin accélérer navire (idem Lokarnos sur bateau au lieu chariot).

Les Dieux Opprimés :

Groupe d'anciens dieux, plus guère vénérés que par les kadams à peau bleue.

Serartatmal la mère d'Artmal n'est autre qu'Annilla, mais dans une version plus « conseillère mystique » qu'assassin (lunar) ou horreur (trolls). Se référer au supplément Trolls.

Artmal :

Runes : Lune Illusion (et anciennement Maîtrise)

Jour très saint : Jour Divin, semaine de l'Illusion, saison de la Mer

Compétences runiques : A monter à 90% pour être Sultan de la Lune

Cimeterre, déplacement silencieux, baratin et deux parmi esquivé, se cacher, connaissance des hommes, écouter, connaissance du monde, dissimuler

Magie spirituelle : Vivelame, confusion, séduction, silence, miroir, communication mentale, contre magie, mur de ténèbres

Magie divine : Commune : toute. Spéciale : Vesper (Lanceur génère lueur rouge de 10m de diamètre. Tout amis dans la zone bénéficie d'1 point de magie de plus pour les jets d'opposition en magie et combat spirituel. Chaque point de sort rajoute 10m de diamètre ou 1 PM de puissance), illusions (toutes), doubles fantasmagiques (crée 1 double illusoire du lanceur par point de sort. Il agit comme le lanceur, ce qui fait que les chances de toucher des adversaires sont divisées par le nombre de doubles. Ces doubles peuvent vraiment faire croire que le Sultan est là pendant une audience, ou dans son lit, utile pour éviter les assassinats !)

Cultes associés : Annilla procure Absorption (chaque point permet d'annuler et de convertir en point de magie personnel 2 points d'intensité de sorcellerie ou de magie spirituelle ou 1 de magie divine). Lorian procure Lame des abysses (2 points : La lame ignore les sorts de défense)

Limitation : Divination et intervention divine ne fonctionnent plus jusqu'à ce que le Dieu soit retrouvé. Le culte n'a plus de Sultan de la Lune depuis longtemps, donc la magie n'est plus accessible jusqu'à ce qu'un tel champion émerge. En attendant, les prêtres de Serartatmal (la Lune Bleue), enseigne des sorts spirituels aux rares initiés.

Bénéfices : Les Sultans de la Lune sont à la fois Seigneurs Runiques et Prêtres. Leurs esprits alliés sont soit dans un cimeterre, soit dans une panthère.

Un autre dieu est **Tentacule**, un dieu chaotique mineur adoré par des kadams rebelles qui veulent se venger de leurs maîtres. Sa vénération, permet d'apprendre un sort permettant de se transformer en monstre chaotique plein d'appendices terrifiants. Passé la durée du sort, la mort est au rendez-vous pour le fou qui l'a lancé !

Les Esprits du monde :

Groupe de dieux de la nature domestiquée, incluant dieux chasseurs, pêcheurs, de l'agriculture, des communautés de la terre, etc. La plus célèbre est **Ernamorla**, déesse du millet aux statues sans têtes omniprésentes dans les champs (on met dans la cupule remplaçant la tête des sacrifices selon la saison). Il y a aussi **Ennug** le mineur et **Ankimdu** le fermier. Ces dieux sont plus vénérés en milieu rural.

Les Traditionnels :

Ce sont les dieux du panthéon de Pamalt, importés par les Dorradis. Notez que Lodril et Chalana Arroy en font partie.

Les dieux importés :

Quelques divinités de Génertela sont vénérées à Garguna surtout, mais leur temples sont vraiment mineurs. A Sarro, on prie un panthéon orlanthi primitif, mais cela est mal vu, surtout depuis la défaite en Umathela.

Le Conseil des Dieux

Ce sont les dieux qui ont fait la quête du Cercle de Lumière pour restaurer l'ordre et la vérité et mettre fin à la guerre des dieux. Huradaz, le dieu des dieux préside ce conseil, mais on ne le vénère pas directement. Il a donné la liberté aux dieux, puis le leur a retiré quand ils en ont abusé.

Huradaz (o= Dayzatar)

Cette version du culte n'existe pas pour l'instant mais peut se développer pendant la campagne.

Runes : Ciel et 2 fois vérité

Jour très saint : Jour Divin, semaine de la Vérité, saison Brûlante

Compétences runiques : aucune pour l'instant : à définir par le futur clergé.

Magie spirituelle et sorcellerie : Aucune, toute magie autre que divine serait considérée comme une souillure !

Magie divine : Commune, toute. *Spéciale* : Grand divination (rituel de cérémonie 3 points, Dayzatar sait tout). Créer tribunal (rituel de cérémonie 3 points. Le menteur est frappé d'une lance du soleil).

Cultes associés : Aucun pour l'instant, mais si Dayzatar fait son retour, qu'un temple est bâti avec au moins 1000 initiés, chaque divinité solaire et du Conseil des Dieux, serait en devoir de lui offrir un sort.

Interdits : Le comportement de l'initié doit être bon et noble. S'il se souille, se corrompt, Dayzatar enverra d'abord un ange pour la mise en garde. Suivra en cas de persévération une lance du soleil...

Bénéfices : Dayzatar conférerait directement les pouvoirs de héros à celui qu'il choisirait pour réactiver son culte (intervention divine sur 1D10, mais perte fixe de 1 point seulement (se sauver), à 10 points (châtier une ville corrompue); baisse de la taille requise des temples de 1 cran...). La magie runique ne serait cependant récupérable qu'avec les règles normales et donc en fonction du nombre de fidèles...

Les autres membres du Conseil des Dieux, sont vénérés dans des temples communs, qui sont souvent de simples parvis de marbre entourés de colonnes. Les fidèles viennent s'y allonger à plat ventre, torse nu pendant des heures. Ceux qui prétendent à un statut runique doivent rester ainsi une semaine et se soumettre au jugement d'Huradaz. Si leur cœur est impur, Vagomet les brûle d'une lance du soleil. Sinon, Amity les bénit et avec de la chance, ils reçoivent des visions de Dangva.

Fida-Is : Le soleil, donneur de lumière et manifestation spirituelle d'Huradaz. Son culte est un mixte entre ceux de Yelm et de Yelmalió. C'est une version assez élémentaire du culte, il n'y a pas de seigneur runique, ni de progression compliquée comme chez les yelmites.

Runes : Feu, Feu, Mort

Jour très saint : Saison brûlante, semaine de la vérité, jour du feu

Compétences runiques : Eloquence, lire et écrire langue du feu, connaissance du monde, scruter, chanter

Magie spirituelle : Coordination, ignition, extinction, longue vue, multimissile, mur de lumière, lumière, détecter or, miroir, dissiper magie

Magie divine : Commune toute, spéciale : Commander élémentaire de lumière, commander griffon et hippogriffe, balayer les nuages, lance de soleil et lumière solaire.

Azlod : Le dieu du feu, manifestation de la vengeance d'Huradaz.

Runes : Feu, destin

Jour très saint : Jour du feu semaine de la mort, saison de l'obscurité

Compétences runiques : Attaque à la dague, esquive, chercher, déplacement silencieux, connaissance des hommes.

Magie spirituelle : Lame de feu, flèche de feu, coordination, détecter ennemis, ignition, disruption, mobilité, miroir, contre magie

Magie divine : Commune toute sauf sauvegarde. Spéciale : Bouclier de feu (2 points, les projectiles en bois sont détruits avant le contact. Les armes de contact des ennemis en bois perdent 2 PA à chaque coup, il y a 10% de chance cumulatif de lâcher celles en métal dû à la surchauffe), Dague de feu (idem sort de Lodril mais sur une dague), Commander salamandre et Mort du phénix (5 points, lorsqu'il sent qu'il va mourir au combat, le fidèle lance ce sort, il s'enflamme occasionnant 6D6 moins 1D6 par mètre dans chaque localisation (l'armure protège) et meurt. Le lendemain, il réapparaît dans son temple. Lancer ce dernier sort est douloureux, traumatisant, et sacré, cela ne doit être fait que dans les cas désespérés et pour une cause juste.

Votuman : Dieu de la pensée et de la divination

Dangva : Dieu de la conversion et de la révélation de la parole d'Huradaz,

Runes : Lumière, communication, vérité

Jour très saint : Jours divins, temps sacré (2 jours très saints / an)

Compétences runiques : Eloquence, Connaissance des hommes, Lire et écrire langue du feu, Chercher, Cérémonie ou Enchantement.

Magie spirituelle : Communication mentale, Démoralisation, Dissipation magie, Fanatisme, Lumière, Mortelame, Eveiller la foi (1 point cumulable, la victime doit arrêter toute action et écouter sagement. Chaque round suivant, le lanceur jette un jet d'éloquence en proférant des paroles de lumière. Le sort prend fin quand un jet d'éloquence est raté ou si la victime est attaquée. Au bout de 5 jets réussit le maître du jeu peut décider que la victime reconsidère durablement certains de ses choix. Un jet réussit pour toute la durée du sort en instrument à corde ou chant donne un bonus de 20% à tous les jets d'éloquence).

Magie divine : Commune toute

Spéciale : Lire les pensées (2 points), Enchanter parchemin de sort (1 point, peut être fait avec des sorts d'autres cultes, le lanceur offrant en échange la diffusion de la parole sacrée du prêtre amis, le parchemin doit être écrit en langue du feu. Pour l'utiliser, un jet de lecture est nécessaire. Un parchemin doit être enchanté avec 1 point de POU par POU du sort divin contenu, il est réinscriptible, le prêtre qui offre son sort ne peut pas le récupérer tant que le parchemin n'a pas été utilisé), Conversion (2 points : idem éveiller la foi, mais à la fin de 5 heures, la victime au choix, se convertit ou part en hurlant se cacher de l'horreur de sa condition, ou se suicide...), Discours de lumière (1 point : idem éveiller la foi mais cible toute personne de la foule. Il n'y a pas de jet d'opposition de pouvoir, ceux qui ne veulent pas écouter peuvent partir, mais aucune action offensive n'est possible tant que le parleur dit la vérité et réussit ses jets d'éloquence, à raison de 1 par tour). Guérison miraculeuse (3 points, guérit tout et peut même ressusciter un personnage mais en usage unique alors. Cependant, ne marche que sur un membre laïque ou mieux).

Vagomet : Dieu de la puissance divine, héraut des dieux

Amiti : Dieu de la dévotion fanatique, l'enseignant de la foi

Bitiat : Dieu protecteur et conservateur de la création

Etat : Gardien de la vie et des secrets de l'immortalité

Chronspa : Dieu de la séparation entre les mondes

Le grand ennemi de ce panthéon est :

Selarn : Dieu des voleurs (cf les Dieux de Glorantha)

MONOTHEISTES :

Pour eux, ce sont simplement la richesse en minerais qui conditionne la couleur des fleuves. Pendant les grands chamboulements de l'ère glaciaire (guerre des Dieux), la terre a du craquer et mettre en communication des mines de cuivre (Rana) et de fer (Gargos). Dommage que personne n'ait les moyens logistiques d'aller entretenir une mine en pleine jungle !

Ebbeshites :

Ce sont les héritiers des invasions Jrustelli et érudits des l'ambiguë.

Il s'agit d'une secte de monothéistes, qui considère que le Dieu invisible a créé le monde pour que l'homme en profite, et qu'il a d'autres chats à fouetter que de juger les âmes. Ainsi, tous ont le droit à Salvation de l'Ame et à Joie du Cœur, et pour le trouver c'est plus facile en croquant la vie à pleine dent. Ce sont donc des hédonistes partisans du maximum de plaisir pour un minimum d'efforts. De v rais hérétiques mais en nombre trop faible pour attirer la vindicte des autres monothéistes.

Leur sort spécial est ignorer fatigue : chaque point d'intensité permet de transporter une charge de 6 points d'encombrement ou d'un point de taille sans aucune pénalité. Il faut par contre être physiquement capable de soulever l'objet. Ce sort s'applique plus largement pour s'éviter les désagréments de la vie quotidienne, travailler nuit et jour pendant une semaine, puis ne rien faire pendant un mois....

Dormalis :

Récemment importé par les Vadelis, le culte de Dormal le marin est non chamanique dans cette partie du monde. Il y a des temples mineurs dans les cités portuaires. Pour devenir adepte, chaque apprenti doit inventer un sort utile en mer, au combat ou pour le commerce. Les apprentis qui se lient à un capitaine peuvent apprendre son sort. Parmi les exemples, citons un sort de dératisation, un sort de corne de brume, etc... Ces sorts sont jalousement gardés et consignés dans les livres de bord des capitaines, et il est bien rare que des matrices soient faites.

Siwahlites :

C'est une secte morale, dominée par les femmes et mélangeant le monothéisme récemment importé au culte antique de Sikasso la sorcière. Les runes de Sikasso sont ténèbres, fertilité et magie. Les sorcières sont à cheval entre des sages femmes et des prêtresses vaudous.

Elles ont accès à la magie divine commune et à des sorts de magie divine spéciale tels que grossesse sereine (rituel de un point, garantie que la grossesse se passera bien), avortement (sort de 1 point devant vaincre les points de magie de la mère si elle n'est pas volontaire), enchanter philtre d'amour (rituel d'enchantement)...Leurs sorts de sorcellerie sont assez sinistres (suffocation, sorts de ténèbres, venin, dominer humain, vampirisme, etc...)

MYSTIQUES :

Les mystiques se sont répandus en vagues dans Fonrit. Il y a eu les sauteurs Yraniens, sous l'influence lunaire, et le Culte du Silence, défait par la rébellion des Brailleurs. Aujourd'hui, aucun courant n'est majoritaire, le peuple préférant suivre les Héros Tyrans et autre dieux que ces forces mal connues. On trouve dans les rues d'étranges fakirs et si on prend le temps de parler avec eux, il est possible de remonter à l'un ou l'autre des courants ci-dessus. Pour eux les fleuves représentent la pensée. Un homme est toujours partagé entre ses désirs de faire le

bien et ceux d'utiliser le mal (le Ying et le Yang). De même les dragons hésitent toujours entre bienveillance et colère contre l'humanité. Le Rana et se eaux bleus représente le bien, alors que les eaux rouges du Gargos incarnent le mal. Ou peut être est-ce le contraire... Quoiqu'il en soit, remonter les fleuves est une quête mystique d'introspection permettant d'éveiller sa flamme pour le bien ou pour le mal.

Les Sauteurs Yranians :

Il ne reste plus guère de ces sages en pagne, sautillant des heures pour approcher des vérités transcendantes, sauf à Faladje en Kareeshtu. Ils sont liés à la mystique lunaire et à l'illumination de Nyssalor. Tout homme a des phases, certaines où il fait le bien, d'autres où il fait le mal, et cela doit être respecté à la condition qu'il soit excellent dans chaque phase. Voici un exemple de concentration pouvant être appris avec ces mystiques:

Prémonition : Le sauteur dépense un point de magie personnel, se concentre sur un homme et lance son jet de concentration. S'il réussit, il obtient la vision de l'action que va entreprendre sa cible prochainement (en combat ses déclarations d'intention...). Le sauteur peut donc s'adapter aux actions de sa cible (s'il a déterminé qu'un esclave est du culte de Tentacule et va se jeter sur son masarin, il pourra s'y opposer en s'interposant par exemple). D'autres concentrations martiales sont disponibles (par exemple distraction qui fait perdre son round à la cible, renvoie de sorts...). Ces concentrations sont soumises au cycle lunaire : Elles sont indisponibles les jours de nouvelle lune, on ne peut en utiliser qu'une par tour les jours de lune mourante, mais deux par round les jours de pleine lune ! Des méditations sont accessibles aux niveaux runiques (comme absorption de la magie emprisonnée dans les objets...).

Le Culte du Silence :

Son influence fut aussi brève qu'importante. Aujourd'hui, il n'est plus guère pratiqué qu'en Sarro. L'idée est qu'en conservant le silence la pensée se fortifie, et qu'on arrive progressivement un état de transition parfait entre la vie et la mort. Autant que faire ce peut, le mystique ne s'exprimera que par gestes subtiles ou mimiques, ou par écrit, et cela sans émotion, d'une façon la plus objective possible. Les concentrations sont plus efficaces la nuit et dans le silence que dans le capharnaüm des batailles. Pour refléter cela, il faut gérer un modificateur de bruit (bonus/malus de +50% à moins 50%) en fonction de l'agitation et du niveau sonore. Les concentrations des cultistes ont la particularité de durer plus longtemps soit en général un tour de jeu, que les autres. Ainsi, en plein combat, elles sont difficiles à lancer mais lorsque cela marche, elles sont bien plus efficaces. Parmi les concentrations réputées, citons deuil éternel où la cible prend soudain conscience de l'atroce blessure causée par la perte d'un proche et de la vanité de sa vie terrestre. Généralement, il s'en suit une crise de larme et en combat, la victime est à 50% à toutes ses actions pour un tour complet. Ou encore corps fantomatique : pendant un tour, le mystique croit si fort que son corps n'est qu'une illusion que toute attaque physique passe simplement à travers lui. Il ne peut pas utiliser d'attaque physique en revanche. Le mystique met fin à l'effet quand il le souhaite. Ou enfin frappe glaciale : Le coup porté, s'il occasionne des dégâts touche un nerf et engourdit totalement la localisation, la paralysant pour un tour complet. Ou enfin l'aiguille qui perce l'âme : Le mystique touche des points vitaux de sa cible (automatique si inerte et prend 3 SR, sinon, jet d'attaque au poing et une action), fait perdre 1D3+1 PM et en transfère 1D3 au mystique. Les niveaux runiques de ce culte ont aussi accès à des méditations leur conférant des pouvoirs proches de ceux des morts vivants comme par exemple la faculté de drainer des points de magie à une cible consentante pour l'ajouter à leurs propres points de magie.

Les Brailleurs :

La rébellion des Brailleurs (Clamorers en anglais) a permis de mettre fin à l'influence du Culte du Silence. La philosophie s'y oppose radicalement. Ici l'élève est incité à gonfler son aura au maximum pour qu'elle devienne si éclatante qu'elle disperse les ténèbres. Le mystique est donc appelé au bien et l'orgueil est considéré comme une vertu. Après la chute du Culte du Silence, les Brailleurs ont perdu leur raison d'être puis leur influence, les dirigeants en ayant assez de leur égocentrisme forcené. D'un point de vue règle, les brailleurs ont besoin de gérer une échelle de karma qui va de moins 50 à plus 50%. Chaque action agit sur le niveau de karma, modulant la luminosité de la flamme de l'élève. A la fin de la séance de jeu, le maître répartira un bonus ou un malus allant de -5 à + 5%, en fonction du succès ou non de la mission et de la façon dont a été remporté ce succès. Etrangement, les brailleurs peuvent basculer du côté obscur et dans ce cas tendre vers le mal. Ce fait a contribué à la réduction de leur influence. Concrètement, ce bonus/malus s'applique à tous les jets de concentration. Lorsque le bonus dépasse 40%, la concentration devient deux fois plus efficace (par exemple, une concentration de soin rendra deux points de vie généraux pour un point de magie, une concentration d'attaque spéciale qui normalement permet de transformer un succès normal en succès spécial montera les dégâts au maximum, mais n'ignorant pas l'armure, etc...). Les méditations disponibles pour les maîtres incluent des explosions d'aura qui permettent une fois apprises, en méditant plusieurs semaines, de manifester une aura avec des facultés particulières défensives classiquement (ou offensive si le maître a basculé du côté obscur). Ces auras peuvent être activées ou désactivées à souhait, mais elles consomment un point de magie (provenant de toute source disponible) par round. Par exemple une aura de bouclier confèrera un effet de bouclier un comme le sort divin par point de caractéristique physique sacrifié lors de son apprentissage.

ANNEXE 2

La magie mystique

Principalement utilisée dans l'orient, elle dérive des Dragons. Un morceau de la flamme du Dragon céleste fut confié à chacun d'entre nous, car il comprit que la diversité était plus forte que l'unité. Chaque mystique doit réveiller cette flamme en se gardant de se corrompre au contact des illusions du monde matériel. 4 voies différentes amènent les adeptes à espérer devenir un jour un être suprême, dragon incarné dans ce monde. Ceux qui échouent ou dont la vie est trop courte pour achever cette quête spirituelle se voient réincarnés encore et encore pour faire progresser leur karma.

Les concentrations ou ki :

Ces compétences de magie nécessitent 1 point de pouvoir pour être acquises à 1D6%. On peut soit s'entraîner (jusqu'à 75%), soit les faire progresser par expérience. Lancer une concentration requiert le sacrifice d'un point de magie personnel. Cela se fait au RA 1 et ne nécessite pas une des deux actions normales du round. Si le jet est un succès, l'effet est obtenu. Une seule concentration peut être activée par round.

Exemples de concentrations d'attaque: attaque spéciale (les succès normaux deviennent des spéciaux), attaque rapide (une attaque supplémentaire 3 RA après), attaque critique (les succès spéciaux deviennent des critiques), attaque ciblée (on choisit la localisation touchée), choc électrique (paralyse loc 1D3 rounds), coup fracassant (casse la pièce d'armure), Mise à terre (fait tomber), saut stupéfiant, fait perdre une des deux actions du round)...

Il existe autant de concentrations de défense et de concentrations spéciales (guérison, résistances...).

Les méditations :

C'est l'approche de la magie rituelle des mystiques. L'apprentissage des méditations est réservé aux maîtres de niveau runique. Les découvrir demande de longs mois de méditation solitaire et bien souvent l'aide d'un mentor. Chaque méditation connue mobilise un point d'intelligence libre. Leur usage exige à chaque fois le sacrifice de caractéristiques physiques (FOR/TAI/DEX/APP/CON). Rien n'empêche le maître de s'entraîner pour récupérer ses points de caractéristiques. Une méditation est un rituel et requiert donc au minimum une heure pour être effective. Elles permettent par exemple d'organiser des tournois d'arts martiaux. L'usage des concentrations devient alors très visible, comme au cinéma hongkongais. Les Disciples qui triomphent se voient accorder des avantages, souvent sous forme de points de pouvoir, par le Dragon de l'école. C'est la médiation du combat de flammes. Méditer permet d'intégrer un objet magique pourvu de pouvoir. Le mystique y voit une flamme et en réussissant un jet de méditation et en sacrifiant un point de caractéristique physique par point de pouvoir de l'objet, il s'approprie le pouvoir de l'objet. Par exemple, si le mystique se concentre sur 10 points d'encombrement d'acier enchanté, sa peau deviendra deux fois plus dure (utile pour les trolls !), s'il médite face à une matrice de 10 points de magie, il gagne un deuxième pool de points de magie utilisable pour ses concentrations. L'objet ainsi traité perd tout pouvoir magique. Si le test de méditation est un échec, l'objet perd sa magie, mais le mystique n'y gagne rien. Si le mystique intègre une matrice de lien, il sera capable de lier une créature incomplète à son aura. Enfin, Si le mystique intègre sept points de magie divine d'une matrice, l'effet devient soit permanent au niveau 1 (exemple, 7 points de bouclier intégrés donnent un bouclier 1 permanent), soit utilisable une fois par jour (exemple 7 matrice de peur intégrées permettent de lancer une fois par jour le sort peur, sans avoir à prier pour le récupérer. Par contre lancer un tel sort compte comme une action dans le round). Cette méditation s'appelle absorption de flammes.

Un troisième exemple de méditation est la fusion avec les différents aspects du Dragon. Toujours en dépensant un point de caractéristique, le maître, s'il est en contact avec une créature draconique consentante, peut fusionner avec tout ou partie d'elle. On peut de ce fait se cacher dans la dent d'un vrai dragon, ou encore fusionner avec un dragon des rêves le temps d'un combat pour en gagner l'armure et le souffle...C'est la méditation de fusion draconique.

La méditation permet aussi et ce sans avoir atteint le niveau runique, une certaine forme de prescience, sans sacrifice de points de caractéristiques cette fois. En se mettant en harmonie avec le Dragon Céleste (Dayzatar ? Ouroboros ?) on peut voir des scènes du passé ou de l'avenir. Les dragons n'ont qu'une notion très floue du temps, et de fait mélangent complètement réalité et rêve, passé présent et avenir, ce qui rend très confus leurs visions et leur comportement. Il est très difficile de diriger cette vision, de sorte que c'est souvent au maître du jeu de décider s'il envoie une vision et sa nature. Les adeptes de la voie de la Maîtrise Immanente utilisent leur sagesse charismatique pour diriger leur méditation, ce qui rend bien plus efficace ce mode de divination.

Notez que si un mystique perd son statut runique (exemple d'un mystique d'un culte mixte excommunié), il ne peut plus utiliser de méditation jusqu'à ce qu'il ait regagné son statut.

La Voie du Dragon Véritable :

De multiples écoles d'art martiaux existent. Chaque fondateur y a apporté outre trois concentrations à enseigner (qu'il doit maîtriser à 75% pour être maître et 90% pour être grand

maître), un « Dragon », objet mystique qui incarne l'âme de l'école. Cet objet est souvent obtenu lors d'une quête héroïque.

Très rares sont les maîtres qui quittent leur école pour aller apprendre d'autres concentrations en aventure. Lorsqu'ils arrivent à maîtriser parfaitement 5 concentrations, l'attention d'un vrai Dragon est attirée sur le guerrier. Il est alors éveillé à un nouveau stade de conscience et reçoit divers pouvoirs héroïques à raison de un par an (crachat de flamme, armure permanente, longévité exceptionnelle, griffes...). Le guerrier dragon est considéré comme un dragon à part entière.

Les cultes mixtes des Dragons du Ciel :

Pour la grande majorité de la population, il est trop abstrait et ascétique de rentrer dans la voie du Dragon Véritable ou celle de la Maîtrise immanente et seuls 10% de la population de Kralorea est fonctionnaire de l'Empereur Dragon. La majorité du peuple vénère donc une divinité céleste qui est un des aspects du Grand Dragon Ouroboros. Au lieu de la magie spirituelle de culte, la divinité tolérera une concentration. Par exemple, le culte du Dragon du Souffle Solaire (certains y verront Yelm), enseigne de la magie divine yelmique et la concentration « Doigts du musicien » (l'archer a le droit à une flèche de plus par round). Ce sont les écuyers ou bushis célestes. Le dragon céleste ne répond pas aux interventions divines, il ne donne pas accès à la divination classique, et si on vénère plusieurs aspects du Dragon, il n'y a pour autant qu'un seul jour très saint par an ou la méditation peut faire gagner un point de pouvoir. C'est le jour Divin, semaine de la Vérité, saison Brûlante. L'écuyer ou le bushi doivent valider les conditions classiques pour être prêtre d'un culte solaire pour avoir accès à la magie divine réutilisable de ce culte. Ils obtiennent alors le titre de chevalier ou samouraï céleste. S'ils valident les conditions de prêtrise de plusieurs cultes solaires, ils ont accès à la magie de ce culte. Il n'est besoin d'apprendre un seul sort de sanctifier/adorer ou tout sort de prêtrise « utilitaire ». En fait, c'est le chevalier/samouraï qui nomme son Dragon et donne le ton à son temple. A ce niveau runique, ils ont aussi droit aux méditations, mais pas à la magie rituelle classique. Les chevaliers ou samouraïs célestes ne bénéficient pas des autres pouvoirs de seigneur runique (esprit allié, intervention divine sur 1D10...). Lorsqu'ils ont atteint le score de 90% dans leur concentration et 90% en méditation, ils sont alors appelés enchanteur ou sorcier céleste. Ils gagnent l'accès à la plus puissante des méditations qui correspond à libérer le souffle du Dragon : en sacrifiant définitivement 1D10 points de caractéristiques physiques et en tombant dans la torpeur autant de saisons, l'enchanteur focalise l'attention du vrai dragon céleste qu'il sert sur le but qui lui est cher. L'effet est saisissant et complexe, le rêve prend vie, défiant les lois du Grand Compromis...Mais le prix à payer est lourd ! L'enchanteur est de fait considéré comme une extension de la volonté d'un dragon céleste, faisant partie de lui.

Les artisanats mystiques : Certains objets hautement civilisés comme les boîtes en bois laqués, les peignes et faillances ont été touchés par la flamme des dragons, émus par leur perfection. Certains maîtres artisans apprennent à imprégner ces objets de cette magie. Il s'agit essentiellement d'attirer le regard d'un dragon sur la beauté d'un objet. La première étape est de confectionner l'objet. Il doit être superbe et cela requiert un succès spécial en artisanat. Une fois l'objet réalisé, un jet d'enchantement est requis de même que le sacrifice de 10 points de magie (1 par grand dragon dont l'enchanteur essaye d'attirer l'attention). Le joueur décide d'attirer soit l'attention de son dragon du ciel (exemple yelm = dragon du souffle solaire, Yelmalio = dragon des portes de l'aube...), soit d'un dragon connu de Glorantha au hasard. Ce dernier gagne alors un pouvoir à usage unique. Chaque jour le possesseur de l'objet doit sacrifier 1 PM propre à l'objet pour maintenir l'attention du dragon. La puissance de l'effet doit être en gros celui d'un point de magie divine.

Exemple de l'artisanat du papier :

Un cerf volant chéri par le dragon de Jarn (air) pourrait servir de paratonnerre pour un sort d'éclair.

Godunya :

L'Empereur de Kraloréa est un vrai Dragon. Il est maître dans toutes les concentrations. Ses initiés sont des fonctionnaires, qui ont bien d'autres tâches à faire que d'apprendre la magie. En dépensant 1 point de pouvoir au lieu d'1 point de magie, l'initié obtient l'effet de n'importe quelle concentration. Cela sert généralement comme une « intervention divine » rétrospective (Le coup est esquivé de justesse, un saut prodigieux t'amène hors de portée des assaillants...). Les exarques reçoivent le sacrifice de pouvoir des initiés de base et le transmettent à l'Empereur, non sans oublier de se garder une partie sous forme de concentrations gratuites (taxe de 10%). Le nombre dépend de la population du territoire administré. Plus un fonctionnaire est haut placé, plus il a de concentrations gratuites à portée. Par exemple, un petit fonctionnaire dirigeant une ville gagnera 10 points par an de concentration gratuite, alors qu'un exarque provincial en gagnera 1000. Les exarques ont aussi accès aux méditations, mais la plus puissante de leur action, est bien celle de saisir Godunya lui-même pour qu'il prenne les mesures nécessaires à leur charge. Au niveau supérieur, les exarques sont tellement gorgés de pouvoir qu'ils commencent à se transformer en Dragon, comme Godunya lui-même.

La calligraphie mystique : Les prêtres de Godunya savent enchanter une encre magique qui donne du pouvoir aux mots inscrits grâce à elle (dépense de 1 POU pour 100 doses). Le mystique de Godunya qui utilise l'encre doit inscrire sur un papier un verbe à l'impératif (ce qui prend un round), et dépenser 1 PM perso et réussir un jet d'enchantement, puis il doit le lancer vers une cible (3 SR). Chaque verbe consomme une dose d'encre. L'effet est modeste (genre + 1 point de dégât ou + 5%). En une saison la magie du verbe s'efface du papier, comme pour une potion. Le papier peut jusqu'à 10 m. Le scribe doit monter une compétence calligraphie (qui ne coche pas). Il peut connaître un nouveau verbe de pouvoir par 5% de cette compétence.

La Voie de la Maîtrise Immanente :

C'est une voie difficile, que choisissent quelques moines, à comparer aux shaolin. Ils vivent reclus dans leurs temples, ou en ermite, et partent parfois en quête munis d'une simple tunique et d'un bâton de marche. Ils sont considérés comme des saints homes et il est d'usage de les accueillir gratuitement. En retour, ils aident le peuple à se défendre contre diverses menaces. La compétence sagesse charismatique de la voie de la maîtrise permet l'usage de la méditation de divination de façon dirigée. Leurs méditations permettent d'acheter des sorts de la voie de la maîtrise immanente, mobilisant un point d'intelligence libre par sort. Ainsi, dans cette voie, on sacrifie du pouvoir et non des caractéristiques physiques, ce qui peut paraître bien ambiguë quand la culture orientale prêche le renoncement au matérialisme et au corps au profit de la flamme intérieure. Il n'y a pas besoin de temple pour le culte, l'élève a simplement besoin de la présence d'une influence draconique pour apprendre: être proche d'un vrai dragon ou de son maître du cercle intérieur, ou d'un objet draconique puissant. Quand il devient membre du cercle intérieur, l'élève peut alors réutiliser ses méditations, une fois tous les jours, sans avoir à prier. Pour que l'effet soit permanent (ou à volonté selon le vouloir du maître), au lieu du sort vie de dragon je suggère que le coût en points de pouvoir soit payé sept fois. Quoi qu'il en soit, en prenant les aspects du corps du dragon, les plus puissants initiés du cercle intérieur parviennent à devenir de vrais dragons. Mais en contre partie, ils n'ont pas accès aux autres méditations. En terme de combat, cela prend une action

de lancer autant de méditation de transformation que souhaité et non pas une heure (c'est le processus d'apprentissage qui est long et nécessite plusieurs semaines comme un rituel).

ANNEXE 3

Les cultes Embylis

Le culte de de Bengara : runes Terre sombre et mort

Magie spirituelle : Vivelame, protection, force, transfert de vie, détecter ennemis
démoralisation

Transfert de vie : A distance, instantané, 2 points non cumulable. La cible doit résister à un jet de PM/PM ou perdre 1D3 PDV dans une localisation. Ces points de vie sont transférés au lanceur ou à un de ses alliés qu'il touche, pour soigner une blessure de localisation, sans pénalité de race différente.

Magie divine commune : toute

Magie divine spéciale liée aux runes : Bouclier, Berserk

Sorts divins spécifiques du culte :

Racines animées : 1 point cumulable pour couvrir une zone de 5 m de rayon par point, temporaire, à distance.

Ce sort ne peut être utilisé que dans un endroit où la terre est à nu. S'il y a une simple dalle, les racines vont essayer de sortir de terre ce qui leur prendra de 1 à 3 rounds en fonction de l'épaisseur et de la qualité de construction, et le sort est limité à 1 m de rayon par point. Dans un étage il est tout à fait inutile.

Tout ennemis dans la zone est attaqué par des racines qui surgissent de la terre. Il doit effectuer un jet de FOR x 3 chaque round et voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié pour se déplacer, sinon, il doit rester sur place. Tant qu'il est dans la zone, son esquive est réduite de moitié (peut encore bouger le haut du corps), l'attaque au pied est impossible, les charges sont stoppées.

Attaque empoisonnée : 1 point, à distance, temporaire : l'arme vivante elfique (arc ou sarbacane ou lance) suinte de sève empoisonnée. En cas de blessure, le poison de POT 6 est inoculé et prend effet 3 rounds plus tard. On peut y résister partiellement en réussissant un jet de CON. Un jet de premiers soins avant les 3 rounds réduit de moitié encore la puissance du poison.

Gobe mouche, 1 points, instantané, personnel portée 5 m. Les dents de l'aldryami poussent et deviennent pointues, sa bouche s'élargie. Une langue sort et tente d'attraper une créature de TAI inf ou égale à 4 (en pratique les esprits alliés adverses). Si la créature ne voit pas venir le coup, ou rate son esquive, elle est happée. Il y a alors un jet de PM/PM. En cas de succès, la

créature est déchiquetée et seule une intervention divine peut la sauver. En cas d'échec, elle est lentement digérée à raison de 1 point d'acide par round et peut donc être encore sauvée. Ce sort exploite l'aspect plante carnivore de la déesse.

Peau d'épines : 2 points, à distance, temporaire. La peau de l'aldryami s'épaissit, et se couvre d'épines empoisonnées. Il gagne 6 points d'armure. Si quelqu'un attaque l'aldryami avec des armes naturelles, il est empoisonné par un poison de POT 12 agissant en 3 rounds. En combat, un adversaire peut aussi se blesser s'il a moins de 6 points s'armure + protection magique, cela chaque round ou il rate un jet de POU x 5 (pas de chance). Ce sort ne peut affecter qu'un guerrier sans armure, ou avec une armure de bois.

Cultes associés :

Aldrya : seuls les enfants d'Aldrya ont accès au culte de Bengara. Ces défenseurs de la forêt peuvent compter sur le soutien des chamans, et apprendre les sorts spirituels d'Aldrya. La déesse préserve l'arme elfique vivante de l'initié de la mort inhérente au culte de Bengara.

Babeester Gor : Version humaine du culte qui a beaucoup dévié de l'originale. Un initié de Bengara qui se verrait accepté par un culte humain pourrait apprendre les sorts de la déesse. Le contraire n'est pas vrai car l'influence d'Aldrya doit s'exercer. Le principal frein à cela est social : les Dorradis sont les ennemis jurés des Embylis ! Sans avoir recours à cet acte social, il est possible d'apprendre dans les grands temples de Bengara le sort coupure via son culte allié Babeester gor.

Veratha, Ferrotha et Trigora procurent commander fantôme, préparer à la mort et se rappeler des cycles passés. Ces sorts peuvent être appris et récupérés dans les temples de Ty Kora Teck humains ou les grands temples elfiques de Bengara.

ANNEXE 4

Les cultes de Zamokil

Quelques rares élues vénèrent Serartatmal (la Lune Bleue, dans son aspect de conseillère mystique et de protection contre le chaos). La majorité du peuple suit des voies chamaniques et adore le grand esprit Carraques, père des perroquets. L'élite intellectuelle peut cependant étudier une antique sorcellerie, la magie des couleurs. Quand aux nobles et soldats de la capitale, délaissés par Artmal, ils ont adopté le mysticisme draconique de « celui qui se meut », le grand dragon d'azur conquis par Annilia.

Carraques :

L'esprit père des perroquets donne les sorts suivants aux chamans qui l'invoquent :

Bonne cueillette (rituel invocation, réutilisable 1 point) : Un perroquet spirituel se manifeste et guide les cueilleurs vers la zone la plus riche en fruits murs dans un rayon de 10 km.

Enchanter plume d'émotion (rituel d'enchantement, 1 point, réutilisable) : Le chaman investit 4 PM dans l'enchantement d'une plume de perroquet donnée à une personne bien précise. Celle-ci peut activer la magie de la plume en la détachant de sa chevelure et en la jetant au vent. Voici des exemples : rouge (colère, idem fanatisme + 10% toucher), bleu (lucidité contre démoralisation et confusion), gris (tristesse récupère 2 PM), noir (haine, pour

chaque point de dégât reçu, le prochain coup fera cette quantité de dégâts en plus) vert (espoir : chances de critique x 2 et pas de fumble pendant 5'), jaune (fidélité, devoir idem contremagie 2 ou écran spirituel 2 pendant 5'), blanc (amour + 20 points de fatigue) ...

La Sorcellerie des couleurs :

C'est une antique magie, peut être celle des Dieux eux-même. Chaque couleur est associée à une ou deux runes de pouvoir. Il y a sept sorts à apprendre. Le sorcier définit à chaque utilisation l'usage de son sort. Globalement, il est deux fois moins puissant qu'un sort de sorcellerie standard, mais la variabilité de ses applications compense cela.

Rouge : Désordre mouvement (sorts de destruction type élémentaire)

Orange : Illusion, chance, (sorts d'illusion, qui augmentent ou baissent des pourcentages...)

Vert : Fertilité, (création, régénération, guérison)

Bleu : Loi Maîtrise Infini (contrôle mental, contrer les lois physique type vol...)

Indigo : Stase, destin (sorts de protection, de préservation)

Violet : Mort communication (sorts de nécromancie, de dégâts directs)

Jaune : Harmonie vérité (sorts d'émotion style stupéfaction, de bonne entent, de connaissance...)

Notez que les magies violettes et rouges qui incarnent des pouvoirs détestés par les veldangs (mort et destruction) peuvent être présentées comme positives si l'apprenti sorcier dit vouloir acquérir des pouvoirs de communication ou de mouvement !

Les arpenteurs :

Ces mystiques pensent que l'immobilité mène à la mort et que le corps doit être en perpétuel mouvement. Garder son esprit concentré est plus difficile dans de telles circonstances, mais c'est justement là qu'est l'épreuve spirituelle : oublier la fatigue de son corps, et toutes les autres sensations qu'il peut éprouver fortifie l'âme !

Le mystique qui utilise ces concentrations le fait à -5% par round de combat. Par contre, quelque soit la concentration choisie, elle s'accompagne d'un effet automatique qui permet de ne pas ressentir la douleur, ignorant les pénalités suites à des possessions, sorts ou des blessures. Généralement, les concentrations développées s'axent sur la rapidité (deux attaques ou esquives), le mouvement dans des situations extrêmes (courir sur des murs, marcher sur l'eau...)

De plus le style de vie incroyable de tels adeptes limite leur espérance de vie (vieillesse dès 30 ans), mais permet de faire une croix par an en force, dextérité et constitution. Au niveau runique, les maîtres gagnent un + 1 en mouvement. Les puissantes méditations permettent de faire des voyages dans des plans (héros, esprit, ...)

ANNEXE 5

La partition de l'être

Inspiré de l'article « Forecasting the runes » de Dave Morris et Olivier Johnson dans RuneRites.

Les chamans de pamalt aiment à expliquer que l'être peut être décomposé en 4 :

- La raison, au sens intelligence, aussi appelé brume matinale. Elle éveille au savoir et aux subterfuges (dissimulation, déplacement silencieux, se cacher)

- L'esprit au sens spiritualité, surnommé l'ombre flottante. Elle commande à l'abnégation et à l'autodiscipline, au mysticisme à la foi et à la magie
- Le corps, au sens commande nerveuse de toutes les fonctions terrestres du corps. On l'appelle roc d'obsidienne. Il permet l'agilité et le combat
- Et enfin le souffle, au sens âme (fantôme...), aussi appelé couteau de cristal permet de la perception et la communication, baratin inclus.

Un bon chef s'appuie sur une de ces pierres d'angle. Ce sont des leaders spirituels, charismatiques malins ou simplement forts.

Lorsqu'un jeune initié de Pamalt devient acolyte, une dans lui explique cela, et il lui est demandé quel aspect il favorisera. En fonction de son choix, un pouvoir s'éveille dans son sang et Pamalt octroie un petit don : un + 10% dans les compétences concernées et 2 PM fictifs pour l'ombre flottante.

Il arrive que quelques chefs soient assez fous (touchés par le Bolongo) pour refuser de choisir entre ces 4 piliers de l'être. Leur cupidité les mène souvent à leur perte...En ce cas, chaque jour l'individu est sous dominance de tel ou tel aspect de son être. Les bonus sont doublés pour cet aspect, mais il y a un malus de 5% (ou 1 PM) pour tous les autres aspects.