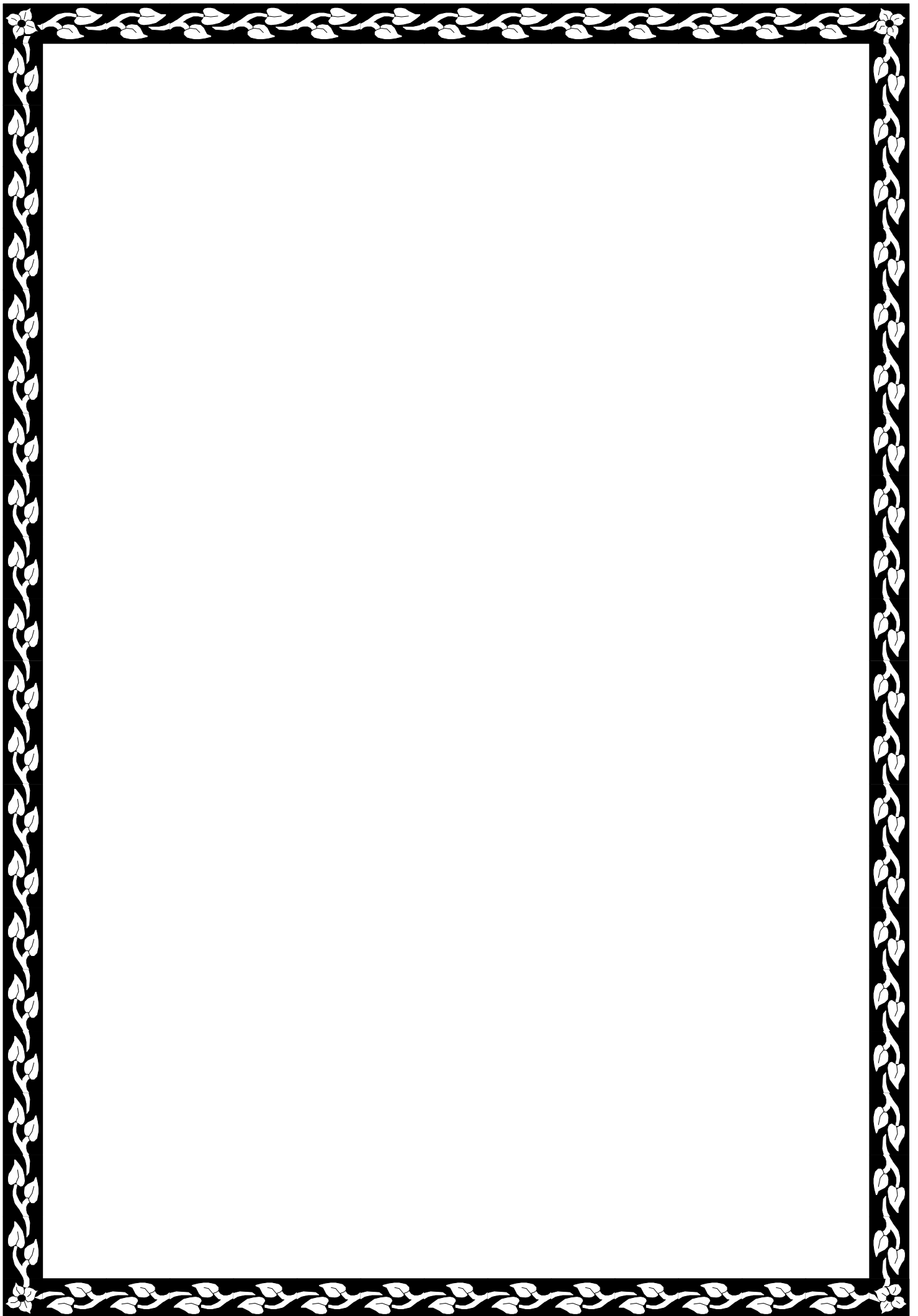


L'Ile De La Terreur







L'Ile De La Terreur

4000 ans auparavant

Anande s'avancait dans l'épaisse jungle, il s'était rendu sur l'Ile Interdite pour trouver le vieux temple. Sa fille était malade et il ne savait plus quoi faire pour la guérir.

Alors qu'il commençait à perdre espoir, la jungle laissa place à une petite clairière presque totalement occupée par bâtiment en pierre. L'ensemble de l'édifice était recouvert de gravures représentant un grand homme qui se délecte en regardant des gens mourir.

Bien qu'empli de terreur, Anande n'avait pas le choix et il entra. Après quelques minutes à tâtonner dans le noir, il aboutit à une grande pièce éclairée par des torches. Au centre se tenait la statue d'un grand homme aux yeux de diamants. Aussitôt il se jeta à genoux et se mit à prier : « Garuda, dieu de l'ancien monde, entend mes prières. Je t'offrirai ce que tu désires pour rendre sa santé à ma fille. »

En relevant la tête, Anande s'aperçut avec stupeur que la statue avait disparue. Il balaya la salle du regard et, dans un sursaut, s'aperçut qu'elle se trouvait derrière lui. Le souffle court, il crut déceler un sourire sur le visage de pierre mais avant qu'il ne puisse regarder plus en détails, deux bras sortirent de terre pour l'enserrer. Alors qu'il entendait ses os craquer, la dernière pensée d'Anande fut pour sa fille.

Futur Proche

Aucune des sections envoyées par McDouglas n'était revenue. Cependant le colonel désirait plus que tout découvrir où se trouvait le temple dont lui avaient parlé les indigènes. C'était donc au tour de Mavrick de partir. Bien que ce soit avec toute la compagnie, il ne pouvait s'empêcher de regretter d'avoir signé trois mois auparavant.

Lorsque tous les hommes furent prêts, la colonne se mit en marche et s'enfonça profondément dans la jungle. Au bout d'un moment, le sergent décida de faire une pause. Mavrick en profita pour étudier les plantes de l'île : il n'en avait jamais vu de pareil. Distrainé par sa curiosité, il s'éloigna des autres et tomba une fleur fantastique. Au moment où il la toucha, une gueule béante s'ouvrit sous ses pieds et il fut plongé dans les suc gastriques végétaux.

Il cria pendant de longues heures mais la plante avait refermé sa gueule et plus personne ne l'entendait.

Contexte

8000 ans avant notre ère, une puissante créature démoniaque régnait sur un groupe d'îles de la mer des Célèbes. Les tribus qui vivaient aux alentours l'appelaient Garuda. Celui-ci se faisait passer pour un dieu mais après des dizaines d'années de persécution, un chaman et quelques chasseurs décidèrent de mettre fin à son règne et au prix de leur vie, ils emprisonnèrent Garuda sous la forme d'une statue.

Lors de son arrivée sur Terre, le Décharné détecta la puissante créature et décida de la libérer partiellement : à présent Garuda peut se déplacer dans son temple et ses pouvoirs s'étendent par-delà son île. Quand des voyageurs passent à proximité, il déclenche une tempête pour qu'ils s'échouent sur l'île. Ensuite, il les tue un par un le plus lentement possible afin de fournir suffisamment de peur à l'obscurificateur d'Orrorsh.

Synopsis

L'aventure se déroule sur un seul acte. Les chevaliers des tempêtes voyagent en Orrorsh à bord d'un hydravion. Ils viennent de relancer la rotation de la Terre et espèrent un repos bien

mérité. Mais à peine ont-ils commencé leur voyage de retour qu'une tempête les fait s'abîmer en mer et ils sont obligés de rejoindre une île à la nage.

Dans la jungle de l'île, ils affrontent pièges et horreurs puis rencontre des victoriens, les derniers survivants d'une expédition. Ceux-ci leur expliquent qu'ils étaient venus pour détruire l'horreur qui dirige l'île mais que c'est elle qui les a eu. Ils disposent d'un voilier mais ne pourront pas quitter l'île tant que la bête est en vie.

Les chevaliers devront donc devoir détruire Raxephon et quitter l'île avec l'aide des survivants victoriens.

Commencer l'aventure

Cette aventure prend place juste après le scénario Avant L'Aube et avant La Trilogie des Reliques du Pouvoir.

Cependant vous pouvez la jouer n'importe quand, à partir du moment où vos joueurs voyagent en Orrorsh : il suffit de remplacer l'hydravion par leur moyen de transport et d'adapter la scène 1.

Les Axiomes d'Orrorsh

L'aventure se déroule dans une zone dominante d'Orrorsh. Les contradictions sont donc possibles mais risquent d'entraîner une déconnection.

L'axiome magique est de 20 pour l'occultisme et les sortilèges occultes originaires d'Orrorsh (les sorts du guide d'Orrorsh), il n'est que de 15 pour toutes les autres formes de magie (magies d'Aysle, de l'Empire du Nil, de la Terre Pure, de la Cyberpapauté, de Tharkold, ...). De plus, la nature de la magie en Orrorsh étant éminemment complexe, seul l'occultisme, les sortilèges occultes originaires d'Orrorsh et la magie de l'Empire du Nil fonctionnent normalement. Toutes les autres formes de magie entraînent une contradiction.

L'axiome social est de 20, l'axiome spirituel de 17 et l'axiome technologique de 19.

Les Lois du Monde d'Orrorsh

• Le Pouvoir de la Corruption

Lorsqu'un personnage commet un acte *pervers*, il obtient automatiquement un bonus *un de plus*.

De plus, il gagne 8 point de corruption s'il n'a pas encore de corruption. S'il possède déjà des points de corruption, il est gagné 1 à 5 (1 point : voler une famille dans le besoin ; 2 points : tortue ; 5 points : destruction d'une ville entière). Après quoi, le personnage effectue un total de corruption contre un facteur de difficulté de 12 (les 10 et les 20 relancent le dé). Si le jet est réussi, la forme physique du personnage est modifiée en fonction du niveau de succès. Une fois le niveau *spectaculaire* atteint, le personnage devient une créature d'Orrorsh et passe sous le contrôle du maître de jeu. Les personnages qui voient quelqu'un commettre un acte *pervers* et qui n'interviennent pas sont aussi corrompus.

Le maître de jeu doit toujours avertir les joueurs quand ils se préparent à commettre un acte *pervers*.

• Le Pouvoir de la Peur

Le groupe de chevaliers des tempêtes commence avec un score de persévérance de 8. Il y a tout au long du scénario des indications en rouge qui vous donnent les modifications du score de persévérance. En plus de ces indications, les joueurs perdent 3 points et réalisent un nouveau jet de persévérance si un de leurs compagnons meurt. Ils récupèrent ensuite 5 points car ils sont déterminés à la venger.

Si les joueurs engagent un combat alors qu'ils ont raté leur dernier jet de persévérance, le monstre reçoit un nombre de points de peur égal à son score de peur multiplié par le nombre de chevaliers des tempêtes. Si les héros combattent plusieurs monstres, un seul score est utilisé : celui du monstre qui a le score de peur le plus élevé.

Les points de peur permettent aux monstres d'effectuer plusieurs choses : voir p.59 du guide d'Orrorsh.

Cartes d'intrigue secondaire

Dans cette aventure, les cartes d'intrigue secondaire *vigilance*, *relation*, *ennemi personnel*, *erreur d'identité*, *souçons*, *idylle* et *martyre* peuvent être utilisées.

L'Ile De La Terreur

Scène 1 : Chute en Enfer (scène normale)

La Situation

Les joueurs reviennent d'une aventure qui s'est terminée en Orrorsh. Ils ne pensent plus qu'à sortir de ce royaume et à se reposer. Malheureusement pour eux une tempête se lève... Ils vont devoir amerrir d'urgence et se réfugier sur l'île de Garuda.

Alors que vous commenciez tout juste à vous relaxer pour votre voyage de retour, vous sentez le ciel s'assombrir. Il suffit d'un coup d'œil par le hublot pour vous rendre compte qu'une énorme tempête arrive droit sur vous. Face à cette vision effroyable, vous n'entendez même pas le pilote s'écrier « Accrochez-vous ! ».

L'Action

Alors l'avion est pris dans la tempête, un éclair vient frapper l'un de ses flotteurs et celui-ci s'enflamme. Les chevaliers vont devoir amerrir au plus vite.

A ce moment, chaque joueur fait un jet de **PER**. Tous ceux obtenant un **10 ou plus**, aperçoivent une petite île juste en dessous. C'est la seule dans les environs. Si ils l'ont vue, les joueurs peuvent amerrir à proximité de l'île.

◆ Amerrissage

Amerrir demande 2 totaux de *véhicules aériens*

- le 1^{er} total: pour se mettre dans un axe propice (en fonction du vent, des vagues, ...) la difficulté est de **11**. En cas d'échec, il faut remettre les gaz et recommencer. Difficulté de **8** pour remettre les gaz. En cas d'échec pour remettre les gaz, passez à Crash.

- le 2nd total : l'amerrissage proprement dit, a une difficulté de **13**, en cas d'échec passez à Crash. En cas de réussite, l'avion se pose mais coule rapidement, les joueurs ont 5 rounds pour préparer leur affaires puis passer directement à 400 mètres nage libre.

◆ Crash

Si l'avion s'écrase en mer, chaque joueur encaisse des dommages de 21 plus un bonus différent pour chaque personnage. L'avion est détruit et ils ne peuvent pas récupérer leur matériel (ils ne gardent que ce qu'ils ont sur eux). Passez à 400 mètres nage libre.

◆ 400 mètres nage libre

Si les joueurs ont vu l'île lors du jet de PER et qu'ils ont essayé de s'en approcher, alors ils se trouvent à 400 mètres de l'île. Sinon ils aperçoivent une île au loin et se trouvent à 1000 mètres.

Pour chaque 100 mètres parcourus, ils doivent réussir un jet de *natation* contre une difficulté de **10**. En cas d'échec, les 100 mètres sont parcourus mais ils encaissent un nombre de points de choc égal à la marge d'échec.

Il est difficile de nager dans une mer déchainée, surtout avec une mitrailleuse sur le dos. Si les joueurs prennent de l'équipement trop lourd avec eux, il faudra les pénaliser en conséquence dans leur jet de *natation*.

Evènements

◆ Les Tentacules des Profondeurs

Lorsqu'ils arrivent à 100 mètre du rivage, les chevaliers sont attaqués par un Tidal Tangler (Creatures of Orrorsh p. 114). La créature dispose de 2 attaques par round et attaque un joueur au hasard chaque round.

Pour effectuer ces 100 derniers mètres, les joueurs avancent comme lors d'une course poursuite avec leur score limite de natation plus le surpassement de vitesse. La créature les poursuivra sur la plage mais là ils pourront se défendre.

Après avoir encaissé 2 blessures, le Tidal Tangler s'enfuira et retournera dans la mer.

A la première attaque sous-marine du Tidal Tangler, les joueurs perdent un point de persévérance puis un deuxième lorsque celui-ci sort de l'eau. Faites un jet de persévérance à chaque fois qu'ils perdent un point de persévérance. A la fin de la scène, les joueurs récupèrent leurs deux points de persévérance perdus plus un s'ils ont réussi à mettre cette horreur en déroute.

Tidal Tangler (Orrorsh) (source : Creatures of Orrorsh)

DEX 10, FOR 14, END 12, PER 8, RAI 5, CHA 7, ESP 8

Combat à mains nues 4/14

Intimidation 4/12

Natation 2/12

Ruse 1/9

outils naturels : dents FOR+2/16

bras FOR+2/16

poison DOM 14

tentacules VIT 12 dans l'eau VIT 2 sur terre

score de pouvoir : condition optimale (dans l'eau)

score de corruption : 13

score de peur : 1

FD de persévérance : 13

faiblesse : se trouver hors de l'eau (bloqué)

vraie mort : immergé dans de l'eau bouillante pendant une minute

Blessures :

PC :

KO



Signaux

Une carte vigilance permet de réussir automatiquement le jet de PER pour apercevoir l'île depuis l'avion.

Un chevalier qui joue la carte *ennemi personnel* sera l'unique cible du Tidal Tangler car c'est lui que le monstre veut pour son dessert.

Coupez

Les chevaliers des tempêtes se retrouvent finalement seuls sur la plage, passez à la **scène 2**.

Scène 2 : Voyage Dans Les Ténèbres (scène normale)

La situation

Les chevaliers des tempêtes se retrouvent sur une île qui ne semble pas être habitée. Il leur reste peu de matériel et ils vont devoir explorer l'île pour trouver un moyen de repartir.

Une jungle épaisse et luxuriante s'étend dans toutes les directions, couvrant l'île entière. Malgré toute cette vie florissante, l'île reste silencieuse, calme.

En regardant de plus près, les plantes semblent être des parodies cauchemardesques d'elles-mêmes. Des épines acérées poussent sur des lianes enchevêtrées, des champignons fétides pendent d'arbres déformés et tordus, semblant frémir sans un souffle de vent.

Puis, brisant le silence surnaturel, un son terrible se répercute dans la jungle...

L'action

Les joueurs ont maintenant le choix entre rester sur la plage ou entrer dans la jungle.

◆ La plage

Raxephon désire voir les chevaliers entrer dans la jungle afin de les affaiblir à petit feu. Si ceux-ci restent trop longtemps sur la plage ou commencent à longer la côte en restant sur le sable, faite faire aux joueurs un jet de *recherche*. Sur un **10 ou mieux**, ils remarquent que le sable bouge sous leurs pieds.

S'ils persistent à rester sur la plage ou bien se mettent à creuser pour découvrir ce qui fait bouger le sable, alors des skarths (Orrorsh p. 102) les attaquent. Toute la plage de la partie Sud-est de l'île est colonisée par les skarths. Au premier round, il y a 3 jeunes skarths qui apparaissent. A chaque nouveau round un nouveau skarth se joint au combat (alternativement un skarth adulte et un jeune skarth).

Les skarths ne poursuivront pas les joueurs s'ils entrent dans la jungle.

Si les joueurs restent combattre sur la plage et n'essaient pas de s'enfuir alors qu'ils sont attaqués, demandez un total d'*érudition* (Orrorsh) ou de **PER** si le personnage vient d'Orrorsh, contre une difficulté de **8**.

- Sur un *succès minimal*, le personnage en question reconnaît des skarths.

- Avec un *succès moyen*, il sait que ce sont des skarths et qu'ils vivent dans le sable.

- Avec un succès *bon*, il sait tout ce qui a déjà été dit, que les joueurs se trouvent actuellement sur leur territoire et qu'ils ne les suivront pas s'ils entrent dans la jungle.

- Avec un *succès spectaculaire*, il sait tout ce qui a déjà été dit et que la vraie mort des skarths est de les étouffer dans le sable.

Si aucun des chevaliers des tempêtes ne possède cette compétence, ou qu'ils échouent, chaque joueur fait un total d'*analyse d'indices*. Avec un **14 ou plus**, ils se rendent compte que ces

animaux semblent vivre dans le sable et qu'ils cesseront surement de les attaquer s'ils entraient dans la jungle.

Avec une carte *idée*, ils arrivent à la même conclusion que s'ils réussissent le jet d'*analyse d'indices*.

Jeune Skarth (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 9, FOR 10, END 9, PER 8, RAI 4, CHA 7, ESP 5

Combat à mains nues 3/12

Discrétion 1/10

score de pouvoir : résistance à une forme d'attaque (armes à énergie)

Esquive 2/11

Foi (orrorsh) 10/15

score de corruption : 12

Intimidation (25)

score de peur : 1

Sarcasme (25)

FD de persévérance : 13

Volonté 16/20

faiblesse : aucun

vraie mort : maintenu hors du sable pendant 3 heures

note : si le skarth obtient un résultat *bon* ou mieux, il s'enroule autour de sa victime et reçoit un bonus de +3 aux dommages

Skarth (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 13, FOR 15, END 12, PER 14, RAI 4, CHA 7, ESP 9

Combat à mains nues 4/17

Discrétion 2/15

score de pouvoir : résistance à une forme d'attaque (armes à énergie)

Esquive 3/16

Foi (orrorsh) 7/16

attaque annulant armure

Intimidation (25)

score de corruption : 20

Manœuvre 2/15

score de peur : 1

Pistage 6/20

FD de persévérance : 13

Recherche 1/15

faiblesse : aucun

Ruse 1/15

vraie mort : maintenu hors du sable pendant 3 heures

Sarcasme (25)

note : si le skarth obtient un résultat *bon* ou mieux, il s'enroule autour de sa victime et reçoit un bonus de +3 aux dommages

Volonté 14/20

Les chevaliers des tempêtes perdent un point de persévérance s'ils n'ont pas quitté la plage avant l'arrivée des skarths.

◆ La jungle

Voyager dans la jungle prend du temps. Même si l'île n'est pas très grande, il est difficile d'avancer. Pour avoir un étalon, disons qu'aller du point d'arrivée jusqu'au temple de Raxephon, en ligne droite, prend une journée entière de marche.

La carcasse d'avion, de couleur grise, porte sur son flan déchiré la lettre Kappa entourée d'un disque rouge. A l'intérieur : un squelette portant un uniforme de la société Kanawa se trouve à la place du pilote. La cargaison semble déjà avoir été pillée cependant il reste quelques petites choses qui peuvent se révéler utiles.

Demandez un total de *recherche*, puis décrivez ce qu'il y a. Les plus hauts totaux de *recherche* choisissent en premiers les objets qui les intéressent. Une caisse presque vide contenait des armes de démonstration mais il n'en reste presque plus :

L'Ile De La Terreur – Annexe 1 : Carte de l'Ile



- 1) Point d'arrivée des chevaliers
- 2) Carcasse d'avion
- 3) Epave de bateau

- 4) Camps des victoriens
- 5) Temple de Raxephon
- 6) Entrée de la grotte vers Land Below

- 1 Blunderbuss (plomb pour 10 tirs) tech 19, DOM 17, 3-12/20/30, mun 1 (KPW p.12)
- 2 percussion revolvers (25 cartouches) tech 19, DOM 15, 3-5/15/40, mun 5 (KPW p.13)
- 1 chassepot rifle (15 cartouches) tech 19, DOM 18, 3-40/200/400, mun 1 (KPW p.15)

Dans une seconde caisse se trouvent encore :

- 2 Militech Hornet SMG (3 chargeurs) tech 24, DOM 18, 3-15/40/80, mun 18 (KPW p.49)
- 1 grenade GF-9 tech 24, DOM 22, 1-6/15/40, rayon 1-2/5/10 (KPW p.67)

Enfin une troisième caisse contient :

- 1 corde (20mètres), tech 9
- 5 pastilles de purification d'eau (1L par pastille), tech 23
- 1 kit de premiers soins (nécessaire pour utiliser *premiers soins*), tech 21
- 2 couvertures de survie, tech 22
- 2 lampes torches, tech 22.

Les joueurs gagnent un point de persévérance s'ils trouvent les restes de l'avion.

L'épave d'un petit bateau de transport marchandise se trouve à l'ouest de l'île. Il n'y a aucun signe de vie à bord. Sur un total de *recherche* de **11 ou mieux**, les chevaliers des tempêtes trouvent de quoi fabriquer 4 cocktails Molotov (boulettes de styrofoam, essence, bouteilles de soda au long col). Il faut réussir un total de *démolition* de **7**, un total d'*érudition* (*explosifs*) de **8** ou un total de **PER** de **12** pour réussir à les monter correctement. Si le joueur échoue de 2 points ou moins, il monte le cocktail mais il y a une chance sur quatre pour que celui-ci lui explose dans les mains lorsqu'il le lance.

- Cocktail Molotov : tech 19, DOM 13, 1-6/15/30, rayon 1/2/3, les dégâts continuent d'être infligés pendant 5 rounds avec le même bonus ou jusqu'à ce que le feu soit éteint (extincteur, plongeon dans l'eau, ...)

Les joueurs gagnent un point de persévérance s'ils trouvent le bateau.

Evènements

Lors des expéditions dans la jungle sur une île isolée du monde et peuplée d'horreurs, on rencontre souvent des problèmes. Particulièrement si l'île en question est sous l'influence des axiomes d'Orrorsh. Faites jouer un ou plusieurs des évènements suivants selon la résistance de vos chevaliers. Ne les jouez pas tous en même temps car les joueurs passent à plusieurs reprises par la scène 2 lorsqu'ils voyagent entre les différents endroits.

Cependant, l'évènement avec les soldats victoriens doit obligatoirement avoir lieu pour permettre aux joueurs d'avancer dans le scénario.

♦ La Chat et la Souris

Pendant qu'ils marchent à travers la jungle, demandez un jet de *recherche* aux joueurs. Peu importe le résultat, le but de ce jet est de les effrayer. Le chevalier qui a le mieux réussit voit une ombre passée ou entend un craquement.

Le tigre-garou qui est en train de les suivre ne les attaque pas tout de suite. Laissez les joueurs voir, de temps en temps, un bout de patte



griffue disparaître dans la végétation, des yeux qui les observent dans le noir, ... Le tigre-garou ne les attaquera qu'au dernier moment, juste avant qu'ils ne découvrent le temple. Il utilisera alors sa discrétion pour réaliser une attaque dans l'angle mort du chevalier le plus à l'arrière du groupe.

La première fois qu'ils aperçoivent le tigre-garou, les chevaliers des tempêtes perdent un point de persévérance. Ils le regagnent s'ils arrivent à vaincre ce gopod de troisième récolte. Demandez un jet de persévérance au moment où le lycanthrope passe à l'attaque.

Tigre-Garou (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 13, FOR 14, END 12, PER 10, RAI 7, CHA 5, ESP 9

Combat à mains nues 3/16

Course 3/16

outils naturels : griffes FOR+3/17

Discrétion 2/15

crocs FOR+10/24

Esquive 2/15

score de pouvoir : vision nocturne

Foi (Orrorsh) 7/16

métamorphose

Intimidation 5/14

score de corruption : 22

Manœuvre 7/20

score de peur : 1

Pistage 3/13

FD de persévérance : 13

Sarcasme (12)

faiblesse : aucune

Test (18)

vraie mort : tué sous forme animale

Volonté 8/15

Blessures :

PC :

KO

◆ **Folie**

Des bruissements de feuilles se font entendre face aux aventuriers. Ces bruissements se rapprochent de plus en plus. Quand soudain déboulent, face à eux, deux soldats victoriens. Leurs uniformes sont en mauvais état et ils sentent fort la transpiration. Si les joueurs tentent de leur parler, ils ne diront que ces quelques mots avant de repartir en courant et en criant : « Tout le monde, tout le monde, allez au Sud ouest pour trouver refuge, tout le monde ils sont mort. Des monstres partout dans cette maudite jungle. Le bateau n'est pas prêt... Il faut se tirer de là. » Juste après, ils repartent en courant et en criant.

Soldats victoriens (2) (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 9, FOR 10, END 9, PER 9, RAI 8, CHA 7, ESP 8

Armes à feu 2/11

Armes blanches 1/10

armes : un seul des deux soldats dispose d'un fusil Lee-Holings

Combat à mains nues 1/10

chargé uniquement avec 3 balles en argents DOM

Esquive 2/11

18, tech 19, mun 8, 3-40/300/1,8k

Foi (sécularisme) 1/9

Manœuvre 1/10

Volonté 2/10

(1) Blessures :

PC :

KO

(2) Blessures :

PC :

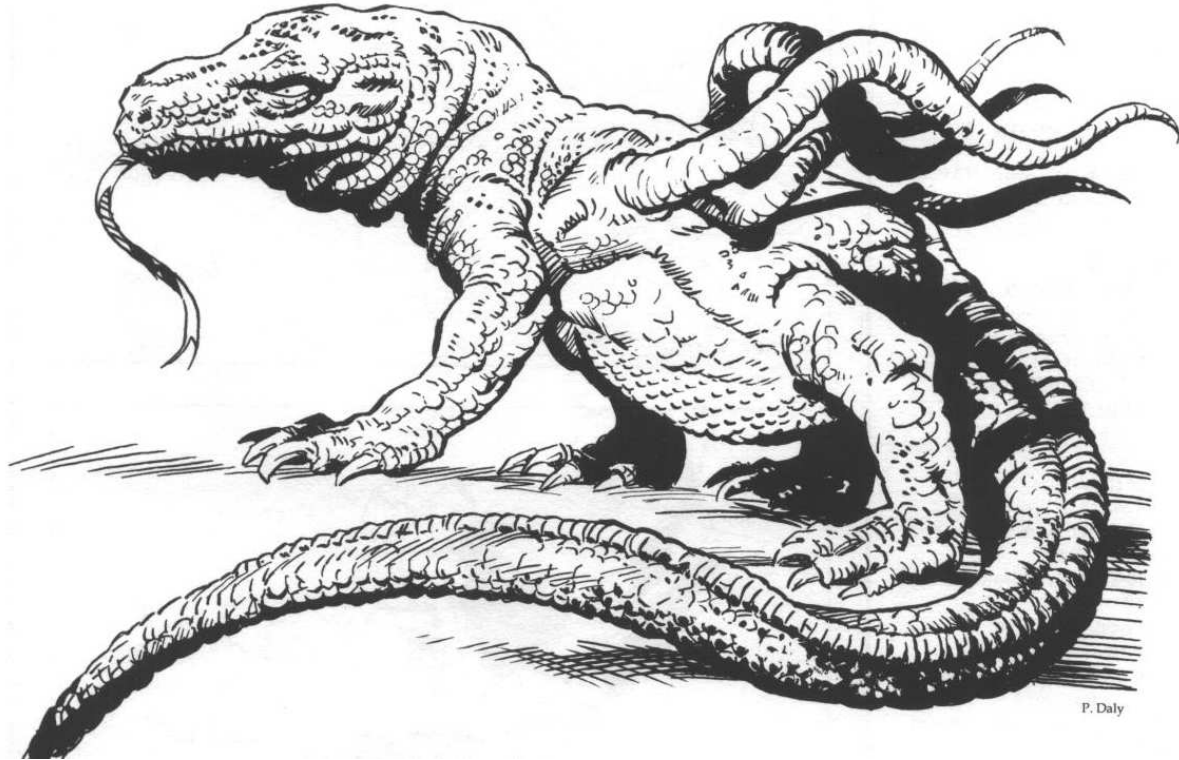
KO

◆ **Faune Locale**

Alors qu'ils voyagent dans la jungle, les chevaliers rencontrent un komodo dragon (Creatures Of Orrorsh p.56) en train de dévorer les restes d'un soldat victorien.

A la vue de cette scène, les chevaliers perdent un point de persévérance. Demandez un jet de persévérance. Les joueurs regagnent deux points de persévérance s'ils mettent le monstre en déroute.

S'ils font preuve de discrétion, le combat peut être évité. Le dragon a un score de PER de 10 mais comme il s'affaire à manger le facteur de difficulté pour un jet de **discrétion** n'est que de 8.



Komodo Dragon (Orrorsh) (source : Creatures of Orrorsh)

DEX 11, FOR 19, END 14, PER 10, RAI 5, CHA 5, ESP 9

Combat à mains nues 5/16

Discrétion 6/17

Escalade 1/20

Esquive 4/15

Foi (Orrorsh) 9/18

Intimidation 9/18

Manœuvre 3/14

Natation 9/12

Pistage 3/13

Ruse (15)

Sarcasme (20)

Test (18)

outils naturels : dents FOR+5/24

griffes FOR+3/22

écailles END+6/20

tentacules *paralysie* 20 (Si un personnage est

touché, il doit générer un total d'END

supérieur à 20 sinon il est paralysé. Il a

droit à un nouvel essai à chaque round)

score de pouvoir : résistance à la magie

score de corruption : 15

score de peur : 1

FD de persévérance : 13

faiblesse : aucune

vraie mort : tête empalée par une arme recouverte de poison. Le poison est préparé grâce à l'occultisme en utilisant le sang du dragon en question

Blessures :

PC :

KO

◆ L'Œil est sur vous

L'un des joueurs, qui suit tranquillement ses compagnons, donne un coup de pied dans quelque chose qu'il n'avait pas remarqué. En regardant, il s'aperçoit qu'il s'agit d'un œil humain qui roule tout seul, comme par magie. L'œil s'arrête, regarde le joueur, puis repart comme si de rien n'était.

Il s'agit bien sur du sortilège *œil espion* lancé par Garuda.

◆ Comme Vous Avez de Beaux Yeux !



Les chevaliers des tempêtes tombent sur une petite cabane. Si cela arrive le soir, ils aperçoivent de la lumière à travers la fenêtre. S'ils frappent à la porte, un ladoc (Creatures Of Orrorsh p.58) viendra leur ouvrir. L'attitude du ladoc est *ennemi* mais celui-ci feint d'être convivial pour tuer les héros plus tard. Il invite les joueurs à entrer et leur propose un repas (qui est tout à fait normal et qui ne contient aucun poison). Puis il leur propose de dormir ici pour la nuit. Pendant leur sommeil le ladoc tentera de les égorger dans un ordre bien précis : les aveugles, les borgnes, ceux qui portent des lunettes/lentilles de contact, ceux ayant des yeux cybernétiques et enfin ceux ayant des yeux normaux. Tous ceux qui ont des yeux spéciaux,

comme le super-pouvoir *ultra-vue*, seront épargnés.

Les chevaliers risquent d'être méfiants et s'ils désirent partir avant de dormir, le ladoc tentera de les persuader de rester. S'il n'y arrive pas, il les attaquera.

Chaque chevalier attaqué dans son sommeil a droit à un jet de *recherche* (difficulté 18), en cas de réussite il se réveille, aperçoit le ladoc dans la chambre et a le temps de réagir, sinon...il aurait dû se méfier d'avantage. En cas d'échec, le ladoc fera une attaque en angle mort (le personnage dort et ne le voit donc pas), en coup vital (il vise la gorge) et avec un bonus minimal de 1 (le personnage qui dort ne se défend pas).

La trappe qui se trouve au centre de la salle principale donne sur une minuscule cave remplie de bocal dans lesquels des yeux flottent au milieu d'un liquide. Sur le sol de cette cave se trouvent les squelettes des visiteurs précédents. Sur l'un d'eux se trouve une machette en bon état (*recherche* de 5 pour apercevoir la machette) : Machette, tech 16, FOR+5/max 20. **Si les chevaliers des tempêtes entrent dans la cave, ils gagnent un point de persévérance.**

Sur une étagère se trouve un petit mot (*recherche* 9 uniquement si les joueurs demandent une recherche) : « Le maître est bon...il attire les étrangers et les empêche de repartir...et moi je les tue. ». **Le score de persévérance augmente de un si quelqu'un trouve ce petit mot. Le score de persévérance augmente encore de un point si le ladoc est vaincu.**

Ladoc (Orrorsh) (source : Creatures of Orrorsh)

DEX 14, FOR 15, END 13, PER 11, RAI 14, CHA 6, ESP 13

Combat à mains nues 9/23

Course 2/16

outils naturels : dents effilées FOR+2/17

Discrétion 4/18

griffes FOR+3/18

Esquive 3/17

score de pouvoir : vision nocturne

Foi (Orrorsh) 1/14

obscurité RAI+5/19

Intimidation 7/20

hypnose CHA+15/21

Manœuvre 4/18

score de corruption : 23

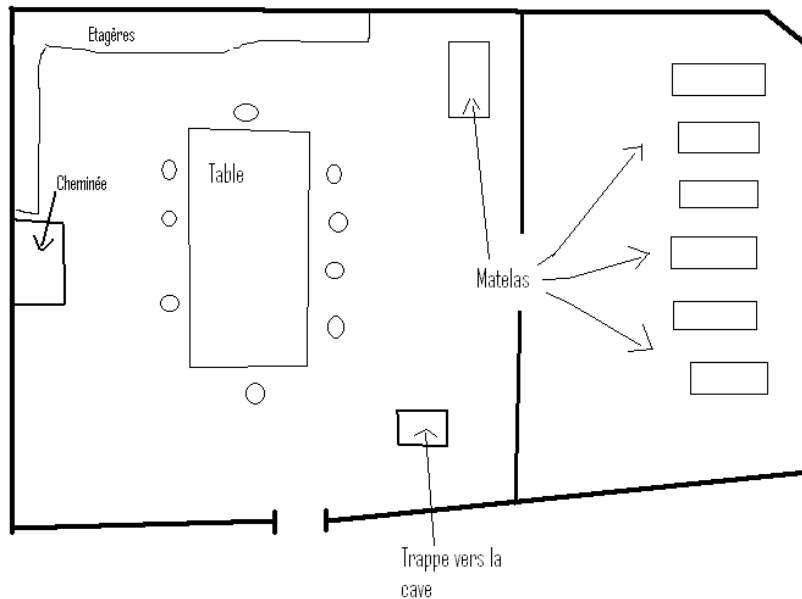
Natation 1/15

score de peur : 3

Pistage 6/17
Recherche 6/17
Ruse 4/15
Sarcasme 9/15
Test (19)
Volonté 5/19

FD de persévérance : 13
faiblesse : lumière vive
vraie mort : brulé dans un feu allumé par la lumière du soleil

Blessures : PC : KO



◆ Les Ailes de la Nuit

Cet évènement se produit de nuit alors que les chevaliers sont en train de camper ou bien de se déplacer. Demandez un jet de *recherche* (difficulté 11) pour apercevoir des ombres dans le ciel nocturne qui se rapprochent de leur position. S'ils réussissent, ils ont le temps de se préparer, sinon les daemon bats disposent d'un round complet où ils sont les seuls à jouer. 3 daemon bats (Creatures Of Orrorsh p.24) attaquent le groupe.

Etant donné qu'il fait nuit, les joueurs ont un malus de -3 pour toucher leurs ennemis. Le malus n'est que de -1 s'ils disposent d'un feu de camp ou bien de torches. Un chevalier des tempêtes ayant un objet ou une capacité lui permettant de voir dans le noir, ne subit aucun malus.



Daemon Bats (3) (Orrorsh) (source : Creatures of Orrorsh)

DEX 9, FOR 11, END 8, PER 7, RAI 4, CHA 5, ESP 5

Combat à mains nues 5/14

Discrétion 5/14

Esquive 2/11

outils naturels : crocs FOR+5/16
ailes VIT 13

Intimidation 10/15	<u>score de pouvoir</u> : vision nocturne
Pistage 9/16	<u>score de corruption</u> : 17
Recherche 7/14	<u>score de peur</u> : 1
Ruse 1/8	<u>FD de persévérance</u> : 13
Test 5/9	<u>faiblesse</u> : feu
Vol 4/13	<u>vraie mort</u> : amputation des ailes et incinération.
Volonté 8/12	

(1) Blessures :	PC :	KO
(2) Blessures :	PC :	KO
(3) Blessures :	PC :	KO

Coupez

Lorsque les joueurs arrivent au camp victorien, passez à la **scène 3**.

Lorsque les chevaliers atteignent le temple, passez à la **scène 4**.

Si les joueurs découvrent la grotte en 6), allez à la **scène 5**.

Signaux

Une carte *vigilance* permet de détecter que la plage est en fait infestée de skarths.

Un chevalier qui joue *ennemi personnel* sera la première cible du ladoc s'il accepte l'invitation à dormir de cette horreur. Le ladoc n'aura de cesse de le poursuivre tant qu'il ne se sera pas « occupé » de ses yeux. De plus, si le ladoc n'est pas tué, il réapparaîtra plus tard pour terminer son travail sur le chevalier qui a joué la carte.

Scène 3 : Fort Alamo ... ou presque (scène normale)

La situation

La première chose qu'ont fait les victoriens en arrivant sur l'île, fut d'installer leur campement. Tout de suite après, ils se lancèrent à la poursuite de Garuda.

Malgré la détermination du colonel Mc Douglas, aucun des hommes partis dans la jungle ne revint. Le colonel décida alors de se replier mais il se rendit compte que l'horreur qu'il était venu détruire les en empêchait en déclenchant à chaque fois de terribles tempêtes.

N'ayant plus aucune autre alternative, Mc Douglas se lança à travers la jungle avec l'ensemble des hommes qu'il lui restait. Une poignée seulement pue arriver jusqu'au temple pour combattre Garuda. Ils ne furent que cinq à s'en échapper vivant.

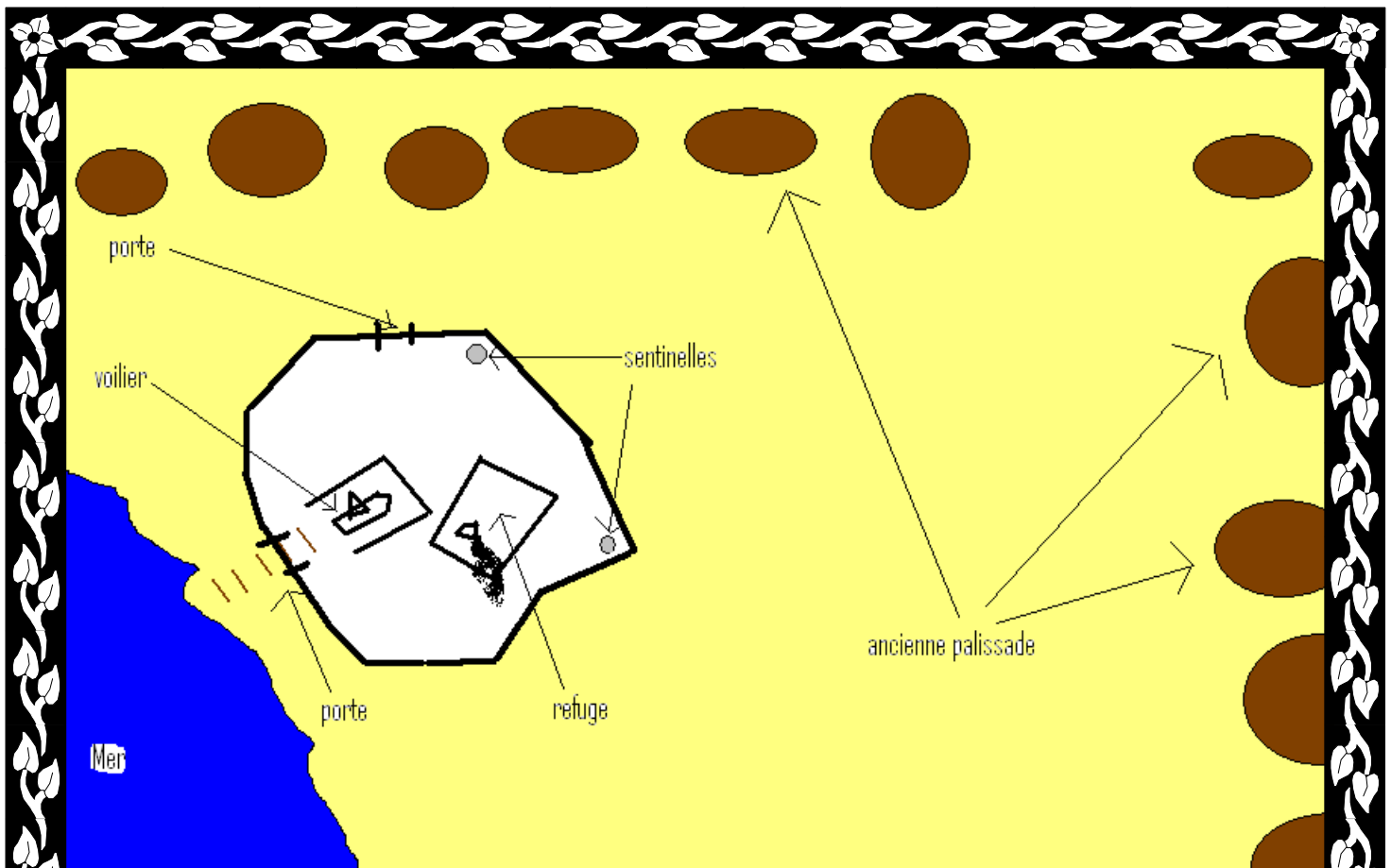
Ils avaient échoué. Les survivants se résignèrent à attendre dans leur campement qu'on vienne les chercher.

De temps en temps, durant la nuit, des gospogs viennent les attaquer.

Un fort en ruine s'étend devant vous. La presque totalité de la palissade est tombée. Quelques ustensiles au sol témoignent de l'occupation des lieux par un groupe de soldats victoriens il y a peu de temps encore. Cependant vous pouvez apercevoir qu'une seconde palissade, plus petite, a été levée. Vous apercevez la fumée d'un feu juste derrière...

L'action

Ici 5 soldats victoriens survivent en attendant de trouver un moyen de repartir. Ils sont *hostiles* envers les joueurs et les menaceront s'ils tentent d'entrer dans leur campement. Les chevaliers peuvent tenter de les persuader avec un total de *persuasion* de 15 (RAI du sergent 8 + 7 pour



l'attitude *hostile*) pour entrer dans le campement. Ils peuvent aussi les charmer pour réduire la difficulté. S'ils réussissent, ils peuvent entrer.

Si les joueurs tentent de rentrer en force, les victoriens les attaqueront. La palissade derrière laquelle ils se trouvent, leur offre une *dissimulation partielle* (+3) et un *couvert moyen* (score d'armure +8). Dans le cas où les joueurs entreraient dans le camp après avoir vaincu les victoriens, passez à **Variable**.

La persévérance du groupe augmente d'un point s'ils arrivent à entrer dans le camp des victoriens, d'une façon ou d'une autre).

Le refuge aménagé par les soldats à l'intérieur de camp retranché n'est en fait rien d'autre qu'une cabane de tôle.

Une fois à l'intérieur, le sergent O'connell racontera son histoire aux joueurs : « **Mc Douglas voulait absolument ramener un trophée pour se faire mousser auprès du Stewart. Il à lancer ses hommes après une horreur nommée Garuda. C'était les indigènes qui lui en avaient parlé. La plupart des hommes sont mort dans la jungle et ceux qui arrivèrent jusqu'à cet étrange temple, se firent tous massacrer par Garuda lui-même. J'étais parmi eux et j'ai vue mes balles ricocher contre la peau de pierre de ce monstre. J'ai eu de la chance de m'en sortir...**

Vous vous demandez surement ce qu'on fait encore là. Notre navire a été détruit, mais grâce à ma formation d'officier victorien nous avons put construire une petite embarcation. Hélas à chaque fois que nous prenons la mer une tempête se lève, comme si l'île elle-même nous retenait prisonniers pour que l'on meurt ici à petit feu... Ha oui, au fait, si jamais vous aviez l'idée de vous en prendre à ce monstre, son repaire se trouve juste au centre de l'île. »

En écoutant cette histoire, le groupe gagne deux points de persévérance.

Les victoriens possèdent suffisamment de nourriture pour tenir plusieurs semaines. Ils peuvent en fournir aux joueurs et peuvent même leur fournir de l'équipement et des armes.

Voici la liste de ce qu'ils acceptent de donner aux chevaliers des tempêtes en plus de la nourriture :

- 1 lampe à gaz, tech 19
- des uniformes de soldats victoriens, tech 19
- 2 Fusils Lee-Holings DOM 18, tech 19, mun.8, 3-40/300/1,8k avec 50 cartouches
- 1 Revolver lourd Standart Cross DOM 16, tech 19, mun.6, 3-5/15/25 avec 10 balles.

Les joueurs peuvent demander aux victoriens de les accompagner. Ceux-ci peuvent éventuellement accepter, cela dépend de la difficulté que les joueurs ont eue jusqu'alors. Si vous pensez qu'ils ont besoin de renforts, laissez les victoriens se battre à leur cotés.

Soldats victoriens (4) (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 9, FOR 10, END 9, PER 9, RAI 8, CHA 7, ESP 8

Armes à feu 2/11

Armes blanches 1/10 armes : fusil Lee-Holings DOM 18, tech 19, mun 8 (argent)

Combat à mains nues 1/10 3-40/300/1,8k + 24 balles normales

Esquive 2/11

Foi (sécularisme) 1/9

Manœuvre 1/10

Volonté 2/10

(1) Blessures : PC : KO

(2) Blessures : PC : KO

(3) Blessures : PC : KO

(4) Blessures : PC : KO

Sergent O'connell (Orrorsh)

DEX 9, FOR 9, END 11, PER 9, RAI 8, CHA 12, ESP 8

Armes à feu 3/12

Armes blanches 1/10 armes : fusil Lee-Holings DOM 18, tech 19, mun 8 (argent),

Combat à mains nues 1/10 3-40/300/1,8k

Equitation 3/12 rapière FOR+5/14, tech 15

Erudition (tactique militaire) 4/13 revolver lourd Standart Cross DOM 16, tech 19, mun 6

Esquive 3/12 (argent), 3-5/15/25 + 12 balles normales

Foi (sécularisme) 1/9

Intimidation 1/9

Manœuvre 1/10

Persuasion 2/14

Ruse 5/14

Blessures : PC : KO

Variable

Si les joueurs attaquent le fort, les victoriens résisteront jusqu'à la mort. A l'intérieur du camp, ils trouveront, en plus de l'équipement des soldats, les mêmes objets que ceux que les victoriens étaient prêts à leur donner. Ils trouveront aussi de la nourriture pour plusieurs semaines. S'ils utilisent le voilier, une tempête les ramènera sur le rivage. S'ils restent dormir dans le camp, l'évènement ci-dessous aura tout de même lieu mais il faudra en adapter la description.

Evènements

◆ C'est la Fête des Voisins

Il est fort possible que les chevaliers des tempêtes décident de dormir une nuit avec les victoriens. Ceux-ci accepteront et s'occuperont de faire des rondes. C'est d'ailleurs durant une de ces rondes qu'un soldat sonnera l'alarme (une cloche) car le camp est attaqué par des gospods. **Faites un jet de persévérance à la vue de la horde de gospods.**

Les gospods sont ici pour en finir avec les victoriens mais ils ne s'attendent pas à affronter aussi un groupe de chevaliers des tempêtes. Ils battront en retraites dès que la moitié d'entre eux seront morts ou inconscients.

Pour rappel, la palissade offre une *dissimulation partielle* (+3) et un *couvert moyen* (score d'armure +8).

Gospods de la première récolte (12) (Orrorsh) (source : Livre des Règles)

DEX 8, FOR 8, END 8, PER 7, RAI 7, CHA 7, ESP 7

Armes à énergie 1/9

Armes à feu 1/9

outils naturelles : armure END+2/10

Armes blanches 1/9

armes : fusil Lee-Holings DOM 18, tech 19, mun 8,

Armes de jet 1/9

3-40/300/1,8k

Combat à mains nues 1/9

Escalade 1/9

Pistage 1/8

Recherche 3/10

Volonté 3/10

(1) Blessures :	PC :	KO
(2) Blessures :	PC :	KO
(3) Blessures :	PC :	KO
(4) Blessures :	PC :	KO
(5) Blessures :	PC :	KO
(6) Blessures :	PC :	KO
(7) Blessures :	PC :	KO
(8) Blessures :	PC :	KO
(9) Blessures :	PC :	KO
(10) Blessures :	PC :	KO
(11) Blessures :	PC :	KO
(12) Blessures :	PC :	KO

Signaux

Si une carte *relation* est jouée et qu'il se trouve un orrorshéen dans le groupe, le sergent O'connell connaît ce dernier et laissera le groupe de chevalier entrer dans le fort sans que la *persuasion* ne soit nécessaire.

Si la carte *erreur d'identité* ou bien la carte *souçons* sont jouées, le sergent pense que le joueur en question est corrompu et il ne le laissera pas entrer. Le reste du groupe pourra entrer sans problème (à condition que le reste du groupe réussisse le total de *persuasion*).

Une femme chevalier qui joue la carte *idylle* sera l'objet de l'amour du sergent. Celui-ci voudra l'accompagner pour vaincre Garuda puis la ramener chez lui une fois cette histoire terminée afin qu'elle lui donne beaucoup d'enfants.

Coupez

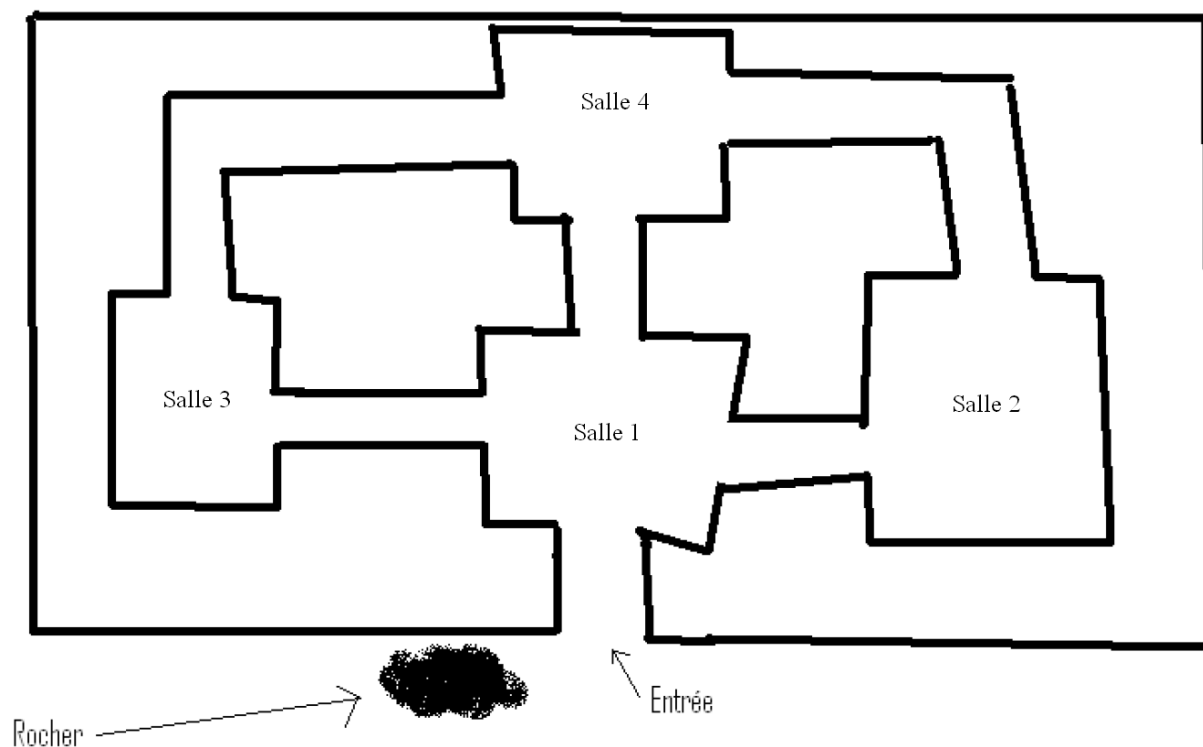
Lorsque nos héros quittent le camp, repassez à la **scène 2** pour jouer quelques événements avant de passer à la **scène 4**.

Scène 4 : Heart of Darkness (scène dramatique)

La situation

Les joueurs l'auront sûrement compris, pour pouvoir repartir, il faut qu'ils se débarrassent de Garuda. Celui-ci est toujours enfermé dans son ancien temple. Il est suffisamment sûr de lui pour laisser les chevaliers l'approcher et l'affronter. Après tout, il a rarement la visite de victimes aussi puissantes et souhaite se distraire quelque peu.

Vous êtes en train de progresser à travers la jungle quand vous sentez que la végétation diminue. Elle laisse bientôt place à une clairière presque entièrement occupée par un temple. Le temple est recouvert de lianes grimpantes. Vous pouvez voir qu'il n'y a qu'une seule ouverture qui semble servir d'entrée. A côté de cette dernière, se trouve un énorme rocher. On pourrait penser que le rocher bloquait l'entrée et que quelqu'un ou quelque chose l'a dégagé. Le long des murs il est encore possible de distinguer quelques pictogrammes et représentations cunéiformes.



L'action

Les murs du temple sont parcourus de pictogrammes représentant des hommes et un être qui, lui, ne semble pas humain, il est possible d'en comprendre une partie grâce à un total d'*érudition (archéologie)* de 13, d'*investigation* de 11 ou encore de *linguistique* de 12. En cas de réussite, lisez le texte aux joueurs : « **Il semble que des hommes ont pendant un temps vénéré un dieu. Mais ce dieu était mauvais et réclamait trop de sacrifices. Ils essayèrent de le tuer en le frappant au seul endroit où les armes peuvent le blesser mais il évita les coups grâce à sa magie et tua un grand nombre des hommes. Finalement, ceux-ci réussirent à l'emprisonner et le maudirent pour qu'il ne puisse plus jamais sortir de son temple.** »

Les hommes qui enfermèrent Garuda, mirent des protections afin d'éviter que quelqu'un vienne le libérer. Malheureusement, elles n'ont pas tenue face au Décharné et Garuda les a ensuite perverties pour les utilisées à son propre compte.

◆ Salle 1

Dans la salle 1 se trouvent des zombies, faits avec les corps de ceux qui combattirent autrefois Garuda.

Faites un jet de persévérance au début du combat. Le groupe de héros gagne deux points de persévérance lorsqu'ils vainquent les zombies.

Zombies (3) (Orrorsh) (source : Orrorsh)

DEX 8, FOR 12, END 14, PER 1, RAI 1, CHA 3, ESP 7

Combat à mains nues 1/9

Discrétion 2/10

score de pouvoir : résistance à une forme d'attaque (armes blanches/armes de jet)

Foi (Orrorsh) 4/11

Intimidation 1/8 (18)

score de corruption : 13

Ruse (10)

score de peur : 1/2

FD de persévérance : 13

faiblesse : aucune

vraie mort : rituel occulte

(1) Blessures : PC : KO

(2) Blessures : PC : KO

(3) Blessures : PC : KO

◆ Salle 2

Dans la salle 2 il y a un piège. Les dalles sont en fait des illusions. Si on tente de marcher dessus, on passe à travers et on tombe dans une fosse emplies de pics (DOM 25, DOM 15 si jet d'*acrobatie* de 14 réussi). La salle entière est recouverte par l'illusion, il est donc impossible de passer par là.

Juste avant d'entrer dans cette salle, un jet de *recherche* de 11 permet de détecter que quelque chose cloche et accorde un jet de *volonté*. Il faut un total de *volonté* de 13 pour se rendre compte que le sol est une illusion (sans voir ce qu'il y a en dessous) et de 18 pour faire disparaître l'illusion (la fosse avec les piques ne disparaissent pas, ce sont juste les dalles illusoire qui disparaissent).

◆ Salle 3

Il n'y a rien ici car Garuda n'a pas eu d'idée.

◆ Salle 4

Enfin, en salle 4 se trouve la Bête.

Garuda (Orrorsh)

DEX 10, FOR 15, END 15, PER 13, RAI 13, CHA 9, ESP 13

Réalité 3/14

Combat à mains nues 1/11 outils naturels : peau de pierre END+10/25 (tout le corps sauf

Esquive 1/11 les yeux)

Manœuvre 1/11 griffes FOR+3/18

Levage 1/16 arcanes : air 18, feu 5, peuples 5, forces inanimées 4, obscurité 4

Magie d'altération 2/15 magie 1, lumière 1

Magie de déplacement 2/15 sortilèges : conjuration d'une boule de feu (p.80), contrôle de la
Recherche 2/15 météorologie (p.72), détection de la magie (p.33),
Ruse 1/14 faiblesse (p.65), foudre (p.42), obscurité magique
Magie de divination 2/14 (p.27), visions lointaines (p.31), œil espion
Magie de conjuration 2/15 (OR p.83), folie (OR p.80), ébullition du sang
Occultisme 4/17 (OR p.80)
Test de volonté 2/15 rituel occulte : barrière de force (The Gaunt Man Returns p.94)
Volonté 3/16 possibilités : 10
Sarcasme 1/12 score de pouvoir : résistance à la magie
Foi (Orrorsh) 2/13 résistance aux armes normales
score de corruption : 19
score de peur : 2
FD de persévérance : 13
faiblesse : les pouvoirs de Garuda sont annulés pour tous les
coups qui touchent ses yeux
vrai mort : tué par l'une de ses victimes

Blessures : PC : KO

Garuda était un faux dieu vénéré il y a plus de 8000 ans par quelques habitants des Célèbes puis il disparu dans l'oubli. Il fut en fait emprisonné.

A son arrivée, le Décharné le détecta et le libéra afin qu'il le serve. Cependant le Décharné n'avait pas confiance en lui, sa libération ne fut DONC que partielle : Garuda ne peut toujours pas quitter son temple et ses pouvoirs s'arrêtent aux alentours de son île.

Garuda ressemble à la statue d'un homme croisé avec un démon. Il mesure 2m40 et possède une queue fourchue. Tout son corps est recouvert de pierre à l'exception de ses yeux. Ceux-ci sont en diamant. Lorsqu'il encaisse un coup dans les yeux, considérez ce coup comme un coup normal (-8 pour toucher cette zone précise mais pas de +4 aux dommages pour le coup vital) sans prendre en compte son armure naturelle ni ses pouvoirs.

Garuda accueillera les joueurs en les appelant « Mes Jouets ». Il les laissera porter le premier coup mais lorsqu'il se verra que les joueurs tentent de toucher ses yeux, il se mettra à combattre sérieusement. **Faites un jet de persévérance à la vue de Garuda.**

Avant l'arrivée des chevaliers, Garuda a mis en place une *barrière de force* avec un *score d'effet* de 24 (rituel occulte p.94 The Gaunt Man Returns). Ainsi, jusqu'à ce qu'il lance son premier sort, il est à l'abri des attaques physiques, magiques, spirituelles et psioniques (*ruse*, *sarcasme*, *intimidation* et *test* sont toujours en vigueur). Un jet d'ESP supérieur au *score d'effet* de 24 dissipe la protection mais en cas d'échec, des dommages spirituels égaux à la marge d'échec sont encaissés.

La tactique de Garuda consistera à lancer les sorts *faiblesse* et *ébullition du sang* au début du combat puis lorsque les joueurs tenteront de toucher ses yeux, il lancera sa boule de feu *impressionnée* (*conjuration d'une boule de feu*). Peu lui importe qu'il se trouve dans le rayon d'action car son pouvoir de *résistance à la magie* est en fonction. Ensuite il lancera des sorts de *foudre*.

Au fond de la salle 4 se trouve un petit laboratoire d'occultisme qui contient des parchemins avec les sortilèges *folie* et *ébullition du sang*. Ces parchemins appartiennent à Garuda et se désagrégeront une semaine après sa mort. Un mage détectera ce fait automatiquement, ce qui lui laissera le temps de les mémoriser avant qu'ils ne disparaissent.

Signaux

Si une carte *vigilance* est jouée, l'illusion de la sale 2 est détectée et dissipée par le joueur en question.

Si la carte *martyr* est jouée, le joueur peut se débarrasser de Garuda au prix de sa vie (ou pas, selon le maître de jeu : *martyr* peut très bien avoir des conséquences autres que la mort, comme la perte d'un membre, être défiguré, ...).

Coupez

Si les joueurs ont vaincus Garuda, passez à l'**épilogue**. Si les chevaliers ont échoué, ils peuvent retenter leur chance plus tard ou sinon passez à la **scène 2** puis à la **scène 5**.

Scène 5 : Sauvés? (scène normale)

La situation

Cette scène ne doit normalement PAS être jouée, il s'agit simplement un moyen de s'enfuir de l'île au cas où les joueurs échoueraient face à Garuda. Cependant l'endroit où ils se retrouveront est encore plus dangereux que l'île elle-même. Il ne faut donc donner aucun indices sur la localisation de la grotte jusqu'au moment où ils auront échoué face à Garuda.

Au milieu de la jungle, au détour d'un palmier, vous tombez nez à nez avec une grotte. Une aura étrangère à Orrorsh s'en dégage.

L'action

La caverne s'enfonce profondément dans la terre sur 400 mètres, puis un escalier d'une centaine de marches débouche sur une ancienne crypte datant de l'époque coloniale. Tous les colons portugais qui y sont enterrés ont commis d'atroces actes de barbarie mais leur capitaine à de loin été le pire d'entre eux. Si bien que même en enfer il n'a pas été le bienvenu. Son âme a été condamnée à hanter ce lieu sans ne plus jamais pouvoir en sortir.

Quand les chevaliers atteignent le centre de la crypte, un wight (The Land Below p.22) sort d'un tombeau et attaque les chevaliers des tempêtes. Le wight est, comme vous l'avez sûrement compris, le capitaine portugais. Il à la forme du cadavre bouffi et blafard de l'ancien soldat. Il porte encore ce qui ressemble à son uniforme mais les textiles sont déchirés et ont perdu leurs couleurs d'origine.

La crypte mesure environ 20 mètres de long. D'un côté se trouve l'escalier par lequel on arrive, de l'autre se trouve une trappe. Le wight ne peut sortir de la crypte et donc ne suivra pas les joueurs s'ils prennent la trappe.

Wight (Orrorsh)

DEX 11, FOR 15, END 16, PER 13, RAI 8, CHA 3, ESP 16

Combat à mains nues 3/14

Discrétion 2/13

outils naturels : griffes FOR+3/18

Esquive 3/14

dents FOR+2/17

Manœuvre 2/13

score de pouvoir : résistance aux armes normales

Escalade 1/16

score de corruption : 14

Pistage 1/14

score de peur : 1/2

Ruse 2/15

FD de persévérance : 13

Intimidation 2/18

faiblesse : lumière solaire

vraie mort : un miracle qui détruit complètement le corps du wight (6 blessures ou plus)

Blessures : PC : KO

Sous la trappe se trouve une échelle. En la descendant, les héros atteignent une grotte traversée par une rivière de « slime ». Dans la grotte se trouve une barque construite à la main et un squelette. Le squelette tient une note dans sa main indiquant : « **J'y étais presque... Sans cette putain de blessure...** ».

La barque est utilisable mais ne peut transportée que cinq personnes au maximum. Après un long périple de plusieurs jours, la rivière de slime mène les joueurs à Géhenna ou bien à Merretika selon le bon vouloir du Maître de Jeu.

Coupez

Passez à l'**épilogue 2**.

Epilogue

Une fois Garuda détruit, leurs chevaliers des tempêtes peuvent rejoindre le bateau des victoriens et prendre la mer. Au bout de quelques jours de navigation, ils croisent la route d'un cargo qui les prend à bord et les dépose dans un port vietnamien, hors d'Orrorsh. Passez aux **récompenses**.

Epilogue 2

La rivière de slim conduit les joueurs en Land Below, soit à Merretika, soit à Géhenna au choix du Maître de Jeu. Comment ils se sortiront de là ? Cela fait partie d'une autre aventure. Passez aux **récompenses**.

Récompenses

Si les joueurs se sont enfui de l'île, peu importe le moyen, ils reçoivent 4 possibilités. De plus, s'ils ont tué Garuda, ils reçoivent un supplément de 4 autres possibilités.

Pour chaque horreur tuée avec sa vraie mort, ils ont un bonus d'1 possibilité. Si les chevaliers ont blessé ou tué des victoriens, retirer trois possibilités aux joueurs impliqués (pas à ceux qui ont cherché à éviter le conflit).

De plus vous pouvez ajouter ou retirer une à trois possibilités en fonction du role-play de chaque joueur.

Conséquences

Il n'y a pas beaucoup de conséquence à cette aventure. Si les joueurs éliminent Garuda, ils auront sauvé la vie de nombreuses personnes qui seraient autrement tombées dans son piège. S'ils échouent et qu'ils s'en sortent vivant, ils entendront surement parler plus tard dans la campagne, de mystérieuses disparitions en pleine mer ou en plein vol juste au dessus de la mer des Célèbes.