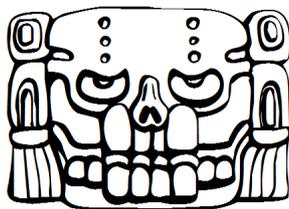


KRONGAR ET LA SOURCE DE MORT



Un scénario pour

Barbarians of Lemuria Mythic Edition, Le jeu de Sword & Sorcery de Simon Washbourne
(Ludospherik Éditions)



BARBARIANS OF LEMURIA

Le jeu de *Sword & Sorcery* de Simon Washbourne

Librement inspiré du scénario « *La Source de la Mort* » de Philip Neumann
pour le jeu de rôle l'Œil Noir.

Pour des 3 ou 4 Héros peu expérimenté mais qui veulent en découdre
Un scénario old school avec des relents de Shub-Niggurath dedans.

Auteur : Vincent Burban, 2017

Remerciements : Merci à Sandra, Sam et Sam pour leurs retours sur ce premier scénario pour BoL.

TABLE DES MATIÈRES

Synopsis / résumé	3	La pyramide de la Mort.....	8
Introduction des Héros	3	1 - L'entrée du temple.....	8
La situation.....	3	2 - La Salle aux fresques.....	9
éléments géo-politiques	3	3 - Un dédale de Salles vides	9
La mission des Héros.....	3	4 - Un Escalier piégé.....	9
Dans les jungles de Qo.....	4	5 - La Salle au damier	9
Météo.....	4	6 - La salle de la Source de Mort.....	10
Effet des eaux empoisonnées.....	4	7 - Des Salles annexes	10
Rencontres tropicales	4	8 - La chambre d'Urgeul	10
Étapes du parcours	5	9 - Le passage secret.....	10
Le midi du jour 1	6	Bestiaire & Protagonistes.....	11
Le soir du jour 1.....	6	Foumis rouge géante.....	11
La 1 ^{ère} nuit.....	6	Singes charardeurs	11
Le matin du jour 2	6	Gorille corrompu	11
L'après-midi du jour 2.....	7	Gardes hommes-lézard	11
Le soir du jour 2.....	8	Shawalla, garde du corps	12
La 2 ^{ème} nuit	8	Urgeul, le Prêtre dément.....	12
Le jour 3	8	Le gardien.....	13
La source de mort.....	8		

SYNOPSIS / RÉSUMÉ

Urgeul, druide jaune de Morgazzon a empoisonné la source d'une rivière suite à ses invocations et ses expériences alchimiques. L'infection s'est propagée à une rivière sans nom mais qui est l'affluent du Malakut (le fleuve passant par la ville éponyme). Les terres environnantes et les berges de la rivière sont devenues impropres à la culture et dangereuse pour toute forme de vie. Les animaux meurent, les humains tombent malade, une épidémie commence à sévir dans la région.

Du coup, les autorités locales ont envoyé plusieurs expéditions pour remédier au problème en vain. Aucune n'est revenue et la rumeur s'est répandue, plus personne ne veut y aller. Le bourgmestre de Ristaloon a donc trouvé un autre moyen d'y envoyer des « missionnés », nos Héros.

Ceux-ci vont affronter les dangers des jungles de Qo et se confronter aux conséquences de l'empoisonnement de la rivière. Y survivront-ils ?

INTRODUCTION DES HÉROS

La lisière de la jungle de Qo se présente devant vous. Inextricable enchevêtrement de troncs, de lianes et de feuilles. Tout sera normal s'il n'y avait cette rivière nauséabonde à proximité. La végétation environnante est comme rongée par le Mal, les feuilles se sont noircies, pourrissantes dans une espèce de putréfaction exhalent des odeurs méphitiques dignes des ignobles égouts de Malakut.

Mais que faites-vous là ?

Vous vous souvenez alors du contrat passé avec le bourgmestre de Ristaloon.

A l'origine de tout ça, vous vous êtes fait arrêter par la garde de la ville pour trouble à l'ordre public après une beuverie avec vos amis pour fêter dignement votre dernière aventure. Le lendemain matin encore en plein dégrisement, malades comme des chiens, le capitaine était venu vous voir. La cité, la reine, avaient besoin de vous ! En fait, ils ne vous ont pas laissé le choix. La liberté de vos amis et la votre contre un « petit service » ont-il dit.

Il vous a alors expliqué la situation. Vous aviez déjà entendu parlé de ce problème quelques jours auparavant, et vous savez que plusieurs missions ont déjà été tentées pour résoudre cet empoisonnement de la rivière sans succès apparemment.

Vous devez trouver la source de cet empoisonnement et y remédier.

LA SITUATION

ÉLÉMENTS GÉO-POLITIQUES

Ristaloon est une petite bourgade au sud de Malakut qui s'est développée le long de la berge du fleuve. La rivière sans nom polluée se situe entre Malakut et Ristaloon mais dépend du domaine de Ristaloon.

Depuis deux mois des relents nauséabonds se sont fait sentir aux abords de cette rivière sans importance. Et depuis lors la situation s'est aggravée puisque la rivière est devenue une véritable source d'empoisonnement. Le phénomène ne menace pas encore la capitale de Malakut car le fleuve éponyme dilue les effets du poison. Mais les abords de la rivière sont devenus trop dangereux.

Aux abords de la rivière la végétation devient noire et se putréfie lentement sur pied. Elle devient impropre à la consommation. La faune est aussi touchée, tout animal qui rentre en contact avec les eaux de la rivière se brûle et s'empoisonne. Les rives sont couvertes des cadavres pourrissant de tous les poissons de la rivière. L'odeur est écœurante et méphitique. Même l'air est vicié et fait tousser et pleurer ceux qui s'approchent trop longtemps.

Lotor Keradius, le bourgmestre de Ristaloon est sous le joug de Malakut. La reine Suria Klodis met la pression sur le dirigeant de la bourgade pour résoudre ce problème d'empoisonnement venu depuis peu à ses oreilles. Après avoir envoyé plusieurs expédition, sans succès, il ne trouve plus personne pour résoudre le problème.

LA MISSION DES HÉROS

Les Pjs se sont retrouvés dans les cachots de Ristaloon à la suite d'une bagarre lors d'une soirée de beuverie. Lotor Keradius a décidé d'imposer la mission à des Héros en usant d'un stratagème peu loyal. Contre la libération du reste de leurs amis et une belle somme, il a imposé aux Héros la mission de trouver et d'éradiquer la source de cet empoisonnement.

Ils leur faut donc découvrir la source de l'empoisonnement et y remédier au plus vite car la population des environs et de la ville meurent.

Après un rapide débriefing, ils ont donc été escortés jusqu'au point de confluence du Malakut et de la rivière d'où provient l'infection. La rivière plonge dans la jungle de Qo à la sinistre réputation.

Ils sont arrivés à la lisière de la jungle peu avant le midi. Après un ultime déjeuné, le capitaine des gardes les incite à pénétrer dans la jungle.

Ils ont leurs armes et leur équipement, deux gourdes d'eau chacun soit 10 litres d'eau (de quoi tenir 4 jours) et 4 jours de rations (jambon sec, pain, fromage dur, saucisson sec, fruits séchés, etc.).

Si les Héros ont demandé des équipements spécifiques, ils les obtiennent si c'est raisonnable (pioche, pelle, cordes, grappin, etc. rien d'alchimique ou d'onéreux).

Les Héros n'ont aucune monture qui de toute manière leur serait inutile.

DANS LES JUNGLES DE QO

Les Héros n'ont d'autre choix que de suivre la rivière pour trouver la source de l'empoisonnement qui est provoqué par le druide. Il faudra trois jours de voyage pénible à travers la jungle pour arriver au pied de la pyramide qui est la source de la rivière. Toute autre stratégie est vouée à l'échec : la jungle est inextricable, les Héros se perdront s'ils ne suivent pas la rivière. Ils finiront assoiffés, empoisonnés ou mangés par la faune locale.

MÉTÉO

Si vous souhaitez agrémente l'ambiance du voyage avec une météo changeante faites un tirage le matin, un l'après midi et un pour la nuit avec la table ci-dessous.

2d6	Météo	Effet
2-3	Brouillard très dense	Visibilité réduite.
4	Crachin	Végétation glissante (augmente de 1 le niveau de difficulté pour l'escalade ou pour grimper par exemple).
5	Chaleur étouffante	Fatigue : résistance des Héros amoindries (VIG -1)
6-8	Rien de particulier	-
9-10	Pluie fine	Végétation glissante (cf. plus haut).
11	Pluie dense	Visibilité réduite. Végétation glissante (cf. plus haut).
12	Orage	Visibilité réduite, effrayer les Héros en faisant tomber la foudre assourdissante juste à coté d'eux.

EFFET DES EAUX EMPOISONNÉES

Si elle touche la peau selon le temps d'exposition : démangeaisons (si > 1min), puis irritation (si > 2min), puis apparition de furoncles « explosifs » (si > 3min) avec 1d3M dégâts, puis brûlures au 1er degré (si > 4 min) avec 1d6M dégâts.

En cas d'immersion prolongée :

> 5 min : brûlure au 2^{ème} degré : 1d6 dégâts.

> 10 min : brûlure au 3^{ème} degré : 1d6B dégâts.

> 15 min : brûlures profondes (2d6B) entraînant la mort en quelques jours.

Si elle est bue :

Une gorgée (on tombe à l'eau, on boit la tasse) : 1d3 de dégât puis malade pendant 3 jours (VIG à -2)

Un litre ou plus (début de noyade): brûlure d'estomac, liquéfaction des organes de l'appareil digestif en quelques heures puis la mort dans des souffrances indicible en moins d'une heure.

Un alchimiste restera dubitatif sur ce poison, organique ou chimique ou magique ? Sans laboratoire impossible de le dire.

RENCONTRES TROPICALES

Voici quelques rencontres possibles dans la jungle de Qo, si les Héros s'en sortent trop bien à votre goût, s'ils s'ennuient ou s'ils aiment les combats, n'en abusez pas :

Une ou deux panthères à dents de sabre genre Smilodon (statistique du loup géant p. 119 ; taille grande / rival)

Un Fangeux : attention son poison est mortel pour des Héros n'ayant pas une grosse Vig (p. 116 ; taille grande / rival).

Une horde d'araignée minuscule : utilisé une horde de 10 à 20 individus répartis sur les Héros qui attaque à la faveur de la nuit (Jit p. 118 ; taille minuscule / piétaille) .

Une araignée géante et ses toiles parsemant la jungle ; attaque depuis les hauteurs (scorpion-araignée p. 123 ; taille moyenne / coriace), elle peut être sauteuse ou engluer les Héros dans une toile (cf. Azhdarkho p. 111 pour sa capacité spécial crachat gluant.)

Un gorille corrompu, féroce et sanguinaire attaque le groupe des Héros (taille énorme / rival ; cf. plus bas).

Les Héros ont fait leur camp dans une zone avec des lianes sanglantes (p. 107), elles attaquent de nuit lors de leur sommeil.

Les Héros tombe sur une zone avec des Ralidish (p. 107). Ils peuvent embarquer des fruits pour plusieurs jours de ration.

Une horde de petits singes « attaque » les Héros. Ils ne sont pas belliqueux, ils cherchent juste à leur voler toute leur nourriture, leur eau et tout objet passant à leur portée. Encore une fois ils n'attaquent pas, par contre ils se défendent si on les attaque (utilisez les statistiques décrite plus bas). Les singes sont très bruyant et excité, ils crieront, et sauteront dans tous les sens. Le vacarme attirera sûrement un autre prédateur comme un Bronyx par exemple (p.112 ; taille très grande / rival).

Un crocator surgit aux abords de la rivière et attaque les Héros (p. 113 ; taille grande / rival)

Un groupe de venator prend en chasse les Héros, resteront-ils des proies ? (p. 125 ; taille moyenne / coriace).

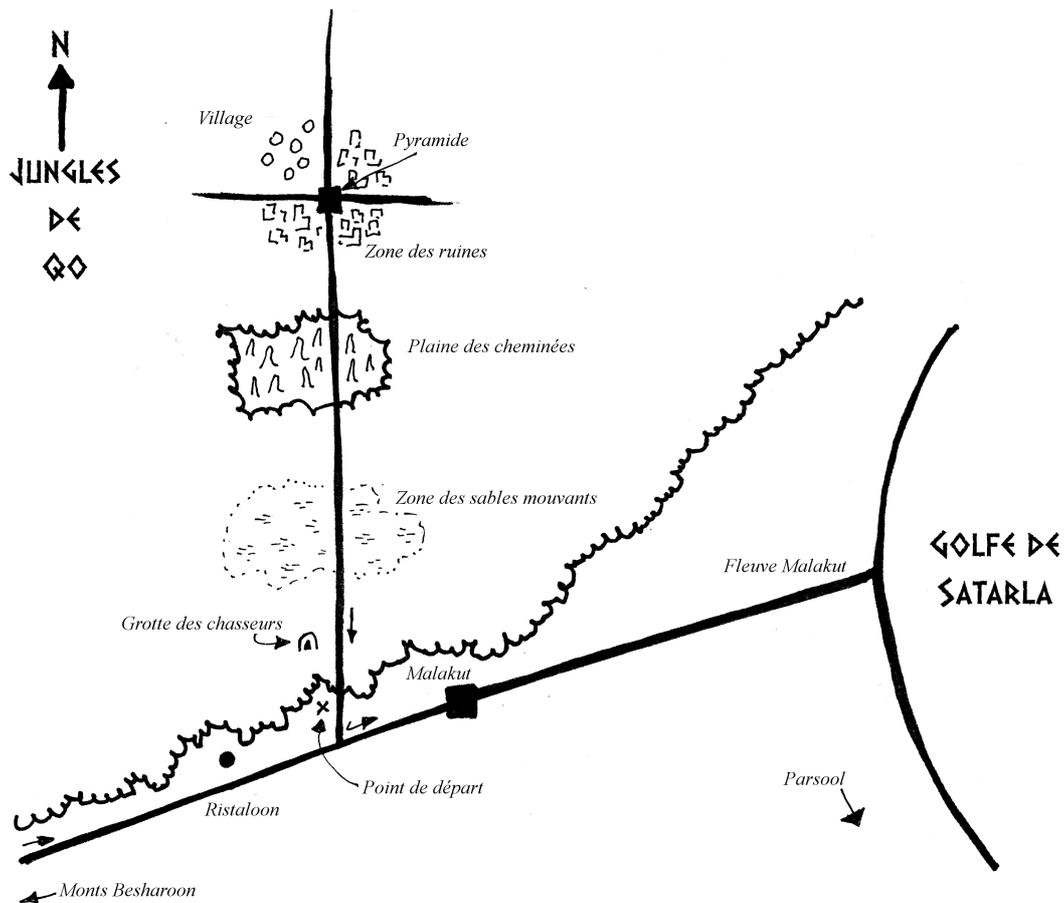
Dans une zone particulièrement dense en végétation un Xolag s'est caché et attaque les Héros passant à sa portée (p. 125 ; taille moyenne / coriace).

ÉTAPES DU PARCOURS

Entre les événements cités ici, vous pouvez placer des rencontres de votre choix. Le tout est d'épuiser un peu les ressources des Héros avant leur arrivée à la pyramide, mais aussi de donner une ambiance lourde et éreintante, de les rendre un peu parano : la jungle les assaille, les traques.

Les avantages *Pisteur des marais* et *Roi de la jungle* permettent d'avoir des dés bonus dans les situations adéquates : connaissance sur la faune, la flore, pistage, repérage, etc. Les Héros originaires des *jungles de Qo* ou des *jungles de Qush* bénéficieront d'un +1 à leur jet dans toutes les situations relatives à la survie dans la jungle, sauf lors des combats. Les dés bonus sont cumulables.

Carte géographique schématique (les distances ne sont pas respectées)



LE MIDI DU JOUR 1

Départ de la lisière de la jungle.

LE SOIR DU JOUR 1

Les Héros arrive devant une grotte qui visiblement sert de refuge régulièrement. Des ossements et des crânes humains jonchent le sol. Le cadavre d'un aventurier d'une ancienne expédition (équipement) fait partie des victimes "fraîches" ses jambes semblent brûlées à vif, pleine de cloques, comme rongées (il a mit les jambes dans l'eau trop longtemps). Cette grotte sert de refuge à des chasseurs de la jungle de Qo. Ils appartiennent à une des tribus anthropophages de la jungle. Vous pouvez improviser une rencontres avec une troupe de chasseurs en maraude.

LA 1^{ÈRE} NUIT

Les Héros sont réveillés par le rugissement d'un animal. Ensuite de succède des « réponses » du même genre. Un test Esprit+Chasseur difficile (-2) réussit apprend au Héro qu'il s'agit d'une petite horde de Bronyx en chasse (4-5 individus). En cas d'échec les Héros pense qu'il s'agit d'une meute de Deodarg (rappelez-leur les légendes sur ces fauves invincibles et impitoyable).

LE MATIN DU JOUR 2

Les pjs pénètre dans une très large zone de sable mouvant qui borde la rivière. La composition du sol (sable, argile, sel, eau) et la pénétration de l'eau empoisonnée de la rivière à créer cette vaste zone dangereuse. Attention un pied enlisé, rentre en contact avec l'eau empoisonnée : cf. l'encart : effet de l'eau empoisonnée.

NB : normalement on ne peut pas être totalement englouti dans des sables mouvants, au pire on y reste coincé à la taille, avec un effet étau/succion tel qu'on ne peut que rarement ou très lentement s'en sortir. Mais pour les besoins du jeu et de l'ambiance, on va considérer que la densité des sables mouvant des jungles de Qo ont une densité

inférieure à celles des Héros, et donc qu'on peut s'y retrouver engouffrer complètement et s'y noyer.

Il faut réussir des tests Esprit difficile (-2) pour repérer les zones de sables mouvants. Gérer la détection des zones selon la stratégie de déplacement mit en place par les joueurs avec leur Héros (en file indienne, groupe éparpillé, Héros éloignés, etc.).

Si un Héros tombe sur une zone de sable mouvant, il commence par s'enfoncer lentement avec un effet d'aspiration accentué pour chaque mouvement. Soit vous assumez la connaissance des joueurs face à ce danger, soit vous demandez un test d'Esprit [+chasseur ou scribe] très difficile (-4) pour leur indiquer que leur personnage sait que bouger attise l'effet de succion de ces pièges naturels ou non. Les personnages originaires des marais (Festrel ou Kasht) ou des jungles (Qo ou Qush) feront le test avec un niveau facile et avec un dé bonus (en remplacement des bonus cité en début de chapitre).

Pour simuler cet effet aspiratoire, vous pouvez utiliser le système suivant (qui a pour but de donner une ambiance angoissante). Un Héros commence avec 5 points de liberté (prenez des jetons de poker pour simuler les gains et les pertes et donnez les règles de gestion, cela va faire monter l'angoisse). Ici les rounds désignent une échelle de temps de l'ordre des 2-3 minutes.

- À chaque mouvement (test de Vig ou d'Agi) et à chaque round, un Héros perd 1 point de liberté.
- Arrivé à 0 point, le Héros est entièrement englouti par le sable mouvant et commence à se noyer.
- Chaque test pour s'extirper coute 1 point de liberté en cas d'échec (2 en cas d'échec critique).
- En cas de réussite, le Héros regagne 1 point de liberté (2 en cas de succès héroïque, 4 en cas de succès légendaire).
- Si à un moment un Héros dépasse les 5 points de liberté, il est libéré.



- On applique les gains de points en premier.
- On applique les pertes de points en dernier (cf. l'exemple si dessous).

Un Héros doit réussir des tests de Vig ou d'Agi (au choix du joueur) difficile (-2) pour s'extirper. Seuls les avantages *Athlète*, *Pisteur des marais*, *Colosse* (test sur Vig) ou *Roi de l'évasion* (test sur Agi) peuvent aider dans ces tests (ici, être originaire d'une des jungles ou d'un marais, ou être un *Roi de la jungle* n'aide pas).

En deçà de 3 points de liberté, le corps du Héros est enfoncé jusqu'à la taille, il faut alors de l'aide pour s'extirper (branche, liane, corde ?).

Les Héros qui ne sont pas en difficulté peuvent aider les autres. Un Héros qui en aiderai un autre alors qu'il est lui-même en train de s'enfoncer perd immédiatement un point de liberté. Les Héros qui aident leur ami font un test de Vig difficile (-2), en cas de réussite, il redonne 1 point de liberté au Héros qu'ils aident (un seul test, mais on ajoute toutes les Vig des aidants). En cas d'échec ils n'ont aucune influence.

Exemple : *Gronndar le terrible gladiateur de Parsool vient de mettre les pieds dans une zone boueuse qui se révèle être des sables mouvants. Round 1 : il tente de décoller ses pieds enfoncés dans la boue : il test sa Vig et fait un lamentable 4 à son test avec ses deux dés pour un résultat final de 6. Il échoue donc à ce test. Il perd 1 point de liberté pour l'échec de son test et un autre point pour le round. À la fin du round 1, il lui reste 3 points de liberté. Round 2 : Gronndar s'énerve, il retente (seul, il est fier), de s'extirper de la fange. Son test de Vig lui octroie un 15 (11+4) ce qui donne un 13, le test est réussi. Gronndar regagne 1*

point de liberté, mais il en perd 1 par l'effet de succion du round. Il reste donc à 3 points de liberté et prend conscience que seul cela va être difficile de s'en sortir. Il appelle à l'aide. Round 3 : Les amis de Gronndar lui lancent une corde et tire leur ami. Gronndar réussit son test et décide d'utiliser un jeton d'héroïsme pour faire un succès héroïque. Les amis de Gronndar réussissent aussi le test. Gronndar est à 3 points de liberté, auquel il ajoute 2 pour son succès héroïque et encore 1 par l'aide de ses amis, il arrive à 6 points et s'extirpe de ce bourbier.

Conséquences : un Héros qui est passé en deçà de 4 points de liberté est rentré en contact avec l'eau polluée de la rivière qui imbibe et sourde dans les sables mouvants.

Comptez 1 point de dégât par brûlure cutanée pour chaque round passé en deçà de 4 points de liberté et par point en dessus de 4 (1 point si le Héros est à 3 point de liberté, 2 points s'il est à 2, 3 s'il est à 1, 4 s'il est à 0). Si le Héros passe en dessous de 0 point de liberté, il se noie et meurt dans d'horrible souffrance (noyade + brûlure chimique).

L'APRÈS-MIDI DU JOUR 2

Les Héros tombent sur une grande plaine herbeuse parsemée de cheminées trouées. Les cheminées rejoignent ressemblent à des terriers géants connectés par des tunnels de presque 2m de diamètre. Les tunnels affleurant le sol semblent abandonnés. Les tunnels courent sur des kilomètres pour rejoindre tous les terriers et connectent des salles plus grandes. De plus rares tunnels semblent s'enfoncer plus profondément dans le sol. La partie la plus proche de la rivière est noyée d'eaux empoisonnées. Il existe des salles/alcôves assez



grandes pour abriter tous les Héros, ce qui ferait un lieu facile à défendre la nuit. La température y est tempérée et agréable. Bref tout y est pour en faire un campement douillet.

Un chasseur pourra aisément repérer des traces de griffures au sol. Traces qui lui sembleront assez fraîches (moins d'une semaine). Un test réussi de *Esprit* (+chasseur ou scribe) difficile (-2) peut apprendre qu'il s'agit d'une colonie de fourmis géantes rouge, nocturne elles ne sortent que de nuit des profondeurs où elles séjournent le jour. Si la réussite au test est bonne (>11), on se souvient qu'elles sont agressives et territoriales et qu'il ne ferait pas bon de rester là pour la nuit.

En cas d'imprudence de la part des Héros qui resteraient là, organisez une attaque des fourmis silencieuses.

LE SOIR DU JOUR 2

Tout est calme, les Héros ont juste à trouver un lieu où camper (sauf s'ils campent chez les fourmis).

LA 2^{ÈME} NUIT

Tout est calme pour cette nuit, sauf dans le cas où ils camperaient chez les fourmis.

LE JOUR 3

Les pjs arrivent dans une zone de ruines couvertes de végétation (l'ancienne cité qui entourait la pyramide). En milieu de journée, les Héros arrivent au pied de la pyramide.

LA SOURCE DE MORT

Urgeul s'est installé dans la ruine d'une ancienne pyramide recouverte de végétation. Cette immense pyramide abrite la source de la rivière empoisonnée. Au pied de la pyramide la rivière sort de son flan par un orifice clôturé de lourdes barres d'un métal inconnu. Il est impossible de briser la pierre ou le métal pour passer par-là, et l'eau est tellement empoisonnée à ce niveau que toute immersion de plus d'une minute est mortelle.

De chaque flan de la pyramide part une rivière, seule une est empoisonnée, celle qui va vers le sud.

Au pied de la façade nord de la pyramide, à l'opposé de la face d'où sort la rivière empoisonnée, il y a un village lacustre d'homme-lézard. La tribu des hommes



lézard est depuis peu sous l'influence de Urgeul et de son lieutenant Shawalla. Les deux complices ont tué le chef de la tribu et leur shaman. Ce faisant, ils en sont devenus leurs dirigeants. Ils attaqueront tout humain dans la zone, comme ordonné par leur nouveau maître.

La seule entrée visible (et trouvable) est à son sommet.

LA PYRAMIDE DE LA MORT

L'intérieur de la pyramide est rempli d'un brouillard jaune peu dense. Il a une odeur âcre. Ce brouillard n'implique aucun problème de visibilité mais provoque de la paranoïa et des angoisses. A chaque changement de niveau, pour éviter l'empoisonnement, faites faire un test de *Vigueur* difficile (-2). En cas d'échec le Héro à -1 en *Esprit* jusqu'à un jour après la fin de l'exposition au brouillard. Les personnes affectées deviennent paranoïaques (en terme de jeu le Héro atteint doit mettre en doute toute décision, suggestion, ordre ou idée venant de la part des autres Héros). De plus, au début de chaque combat, faites faire en premier un test d'*Esprit* difficulté moyenne (+0). En cas d'échec le Héro a une montée d'angoisse et de peur et ajoute un modificateur de -2 à son *jet de Réaction* pour connaître son initiative.

Urgeul, Shawalla et les hommes lézard sont immunisés aux effets du brouillard jaune. Ils y sont habitués avec le temps.

1 - L'ENTRÉE DU TEMPLE

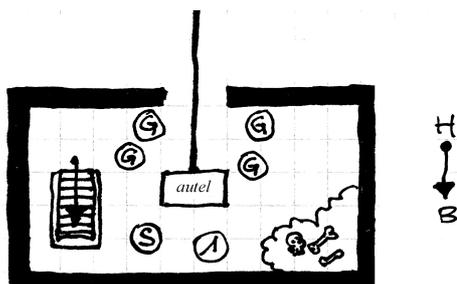
La maison au fait de la pyramide est un ancien temple. Il n'y a qu'un seul chambranle sans porte donnant coté village. Les murs sont couverts de bas reliefs sculptés avec finesse avec encore quelques traces de peintures. Les bas reliefs décrivent des dieux sanglants et violent, des batailles entre les hommes et les hommes lézards. Les dieux ont des silhouettes étranges, inhumaines, non-animale, extraterrestres et plusieurs ont été volontairement défigurés. Au centre du temple trône un large autel à sacrifice. A ses pieds une rigole permet d'évacuer le sang des sacrifices à l'extérieur. L'autel est

recouvert de sang frais, des cadavres humains et homme-lézard gisent dans un coin entouré d'un nuage de mouche et grouillant de vers. L'odeur est immonde. Un escalier, protégé par un muret, descend plus profondément dans le cœur de la pyramide.

Un lettré instruit qui étudierait les lieux

(Esprit, très difficile (-4)) pourraient émettre l'hypothèse que ces dieux sont les Anciens Dieux vénérés par certaines tribus humaines préhistoriques avant même l'avènement des Rois-Sorcier.

Shawalla le lieutenant d'Urgeul est présent avec quatre gardes hommes-lézard. Si elle se sent en danger Shawalla saute dans l'escalier et bondit à travers les couloirs vers la salle des fresques sans se retourner en évitant flèches ou autre attaque (utilisez un point de vilénie si nécessaire). Elle court prévenir son maître qui se préparera à accueillir les intrus en plaçant son gardien et sa garde du corps, et en prenant ses fioles explosives.



2 - LA SALLE AUX FRESQUES

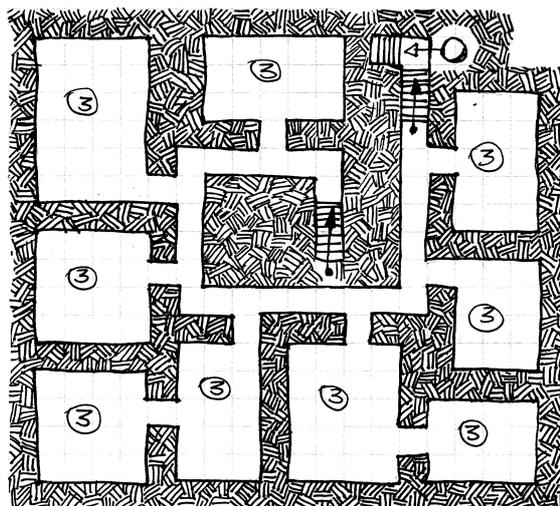
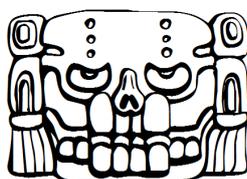
Une nouvelle fresque avec les mêmes dieux. Elle semble raconter l'histoire de la race des hommes et des ruines aux alentours ainsi qu'une guerre entre les hommes lézard et les humains. Les hommes lézard y gagnent la guerre.

Quatre visages « différent » ornent les quatre murs (cf. plus bas pour savoir lesquels).



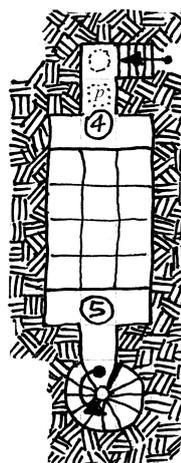
3 - UN DÉDALE DE SALLES VIDES

Le niveau suivant est rempli de salles pleines d'araignées géantes et de leurs toiles. Il n'y a pas de danger si on reste dans le couloir.



4 - UN ESCALIER PIÉGÉ

Un des pavés [p] du sol déclenche un piège : une boule de pierre déboûle et bouche l'accès pour remonter. Ce sera le dernier des Héros à descendre ici qui déclenchera le piège.



5 - LA SALLE AU DAMIER

Une salle avec un damier. Sur chaque dalle un visage étrange est sculpté. Certaines dalles sont piégées. Si on marche sur une dalle piégée, une pluie de dard sort des murs et du plafond, impossible à esquiver sans courir ou alors en mode tortue avec de grand bouclier.

Plus loin, en annexe vous avez un plan détaillé et des cartes de ces visages à découper.

Une autre sculpture morbide habille le fronton de la sortie en face qui débouche sur un escalier en colimaçon.

Tirez 4 cartes au hasard, ce sont les dalles piégées de la salle et les têtes figurant aux murs de la salle aux fresques (2). Montrez le10 secondes à chaque joueur qui indiquent clairement qu'il s'attarde pour

observer les visages avant de poursuivre Shawalla lorsqu'ils sont dans la salle des fresques.

6 - LA SALLE DE LA SOURCE DE MORT

Une grande salle avec en son centre une composition de bassins d'où part les quatre lits des rivières. La source alimente un bassin central avec 4 déversoirs vers 4 bassins indépendants. Une immense marmite est penchée vers le bassin de la rivière empoisonné. Elle recueille la bile d'une grosse sphère malsaine (10m de diamètre) suspendue au-dessus d'elle. La marmite déborde et verse son poison dans le bassin. La sphère palpite comme un immense cœur. Le brouillard jaune provient aussi de cette sphère.

Un démon gardien erre dans la salle : une sorte d'arbre vivant avec des pattes se terminant par des sabots. De multiples yeux et des gueules sur le tronc et des branches faites de tentacules fouettant l'air.

Si Shawalla a prévenu son maître ils sont prêts à recevoir les Héros. Les fioles explosives vont pleuvoir. Ensuite, le démon et Shawalla attaqueront de front se positionnant de telle

manière à empêcher les Héros de nuire au sorcier qui lancera ses sortilèges.

7 - DES SALLES ANNEXES

Ces salles sont vides.

8 - LA CHAMBRE D'URGEUL

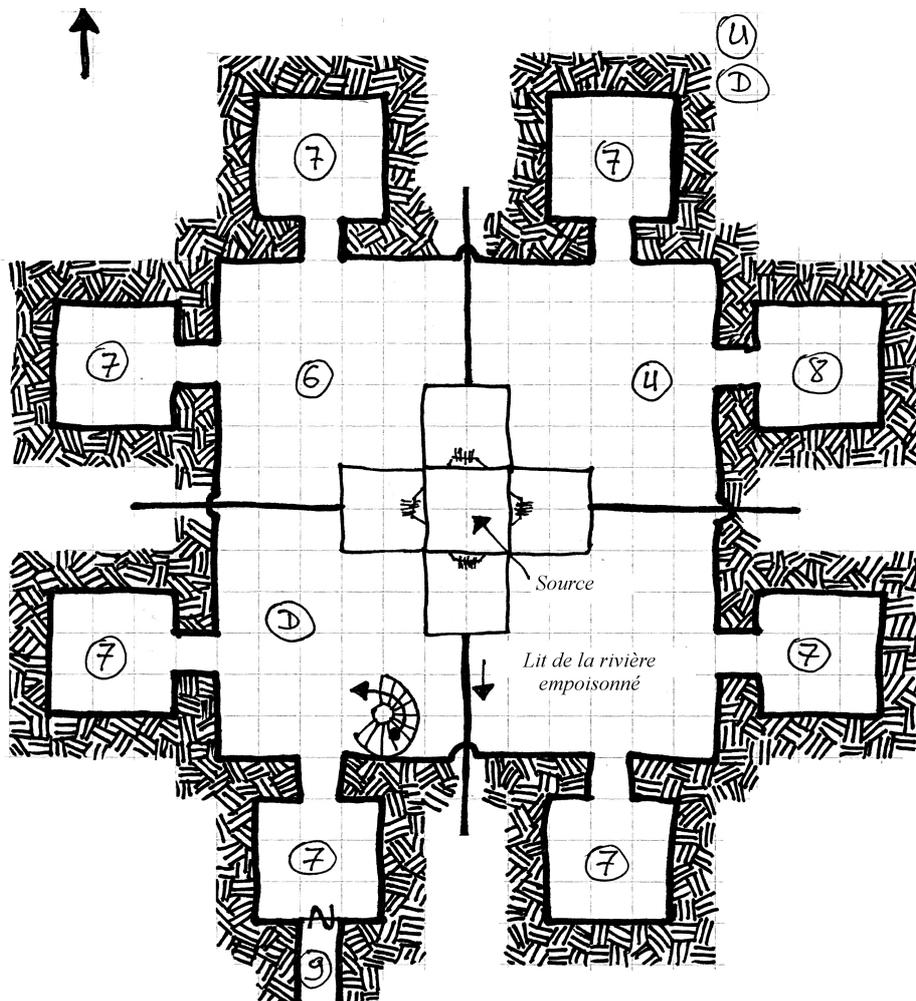
Cette pièce contient un grand laboratoire d'alchimie avec des cuves d'incubations bouillonnantes de liquides jaunâtres.

Il y a également un palliasso et un tas de vêtements sales dans un coin.

Vous pouvez y mettre un "trésor" pour les Héros sous la forme d'ingrédients rares. Urgeul n'a pas de richesse.

9 - LE PASSAGE SECRET

Assez facile à découvrir, il remonte jusqu'à une entrée secrète sur une des faces de la pyramide. Après avoir dégager la végétation les Héros seront libres.



BESTIAIRE + PROTAGONISTES

FOUMIS ROUGE GÉANTE

Taille : moyenne / coriace

Capacité spéciale : Jet d'acide : l'acide des fourmis rouge brûle leur victime. Elles ont la capacité de cracher cet acide jusqu'à 10m.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 0	Attaque (jet d'acide) +2, d6B
Agilité 2	Attaque (mandibule) +2, d6B+2
Esprit -2	Défense 0
Vitalité 10	Protection d6-1 (3)

SINGES CHAPARDEURS

Taille : très petite

Description : Ils ont une fourrure grise et beige (pour les femelle) ou totalement noir avec une barbe très blanche (pour les mâles). Ce qui surprend c'est leur faciès humain, avec un visage aplati et de grands yeux noirs. Ils sont agiles et virevoltent de branche en branche utilisant l'environnement comme des acrobates. Ils ont de redoutables petits crocs qu'ils utilisent pour mordre uniquement si on les agresse. Ils n'ont pas de griffes. Ils hurlent et crient dès qu'ils sont excités. Ils chapardent tout : nourriture, eau, objet de petites tailles. (Inspiré des gibbons à favoris blancs).



Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur -3	Attaque +3
Agilité 2	Dégâts : crocs, d3
Esprit -3	Défense 3
Vitalité 2	Protection 0

GORILLE CORROMPU

Taille : énorme

Description : Ce gorille a visiblement été altéré ou corrompu. Sa peau est bleue pétrole, sa fourrure brune est éparse et part en lambeau comme s'il desquamait. Un nuage de mouches virevolte autour de lui. Une puanteur insoutenable accompagne ce monstre. Ses yeux sont injectés de sang, la fureur se lit sur son faciès. Sa gueule est garnie de crocs multiples et du sang s'en écoule.

Une fois mort, les Héros pourront constater que la peau du gorille a été scarifiée avec d'étranges runes. C'est une des expériences du sorcier-druide Urgeul.

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur 8	Attaque +2
Agilité 0	Dégâts griffes et crocs d6 x2
Esprit -1	Défense 1
Vitalité 40	Protection d6-2 (2)

GARDES HOMMES-LÉZARD

Coriace

Description : Petit (1m50) au visage osseux, aux yeux bleus, leur corps est recouvert d'un cuir épais. Leur gueule possède de petites dents effilées. Les mains et les pieds sont pourvus de griffes. Ils se battent avec des épées de bois et de silex ou des lances du même genre. Certains utilisent des filets pour tenter d'immobiliser leurs adversaires. Les gardes portent de fragiles boucliers.



Attributs	Combat
Vigueur 2	Initiative +1
Agilité 1	Mêlée +2
Esprit -1	Tir -1
Aura -1	Défense 0

Carrières : Barbare 2

Protection : Armure légère (1) (peau de cuir), petit bouclier

Armes : Épée en silex d6M+2

Vitalité : 8



LE GARDIEN

démon inférier - Coriace

Description : La chose mesure dans les 5m de haut et fait au moins 2m50 de diamètre. Elle ressemble à un arbre vivant avec pour racine des pattes se terminant par des sabots fendus. Les branches forment une chevelure de tentacules grouillants et fouettant l'air en tout sens. Sur son tronc des bouches garnies de crocs et des yeux jaunes malsains semblent vous visiter l'âme.

Tactique de combat : le démon attaquera la personne qui lui semble la plus vulnérable et la moins vigoureuse. Elle tentera une attaque pour répandre en elle son poison. En cas de réussite, elle passe à la suivante, sinon elle s'acharne.

Attributs	Combat
Vigueur 4	Initiative +0
Agilité 2	Mêlée +4
Esprit 0	Tir +0
Aura 0	Défense 2

Protection : écorce d6-2 (2)

Armes : tentacule x2 d6+4

Vitalité : 24

Pouvoirs : Armure, Attaques dévastatrices, poison (sur les tentacules et les crocs), sensible à l'eau pure (l'eau pure lui fait 1d6 de dommage par litre).

Poison : le démon exsude une substance toxique dont le contact provoque une paralysie immédiate chez une créature de taille moyenne ou inférieure. Les héros ont droit à un jet de vigueur Difficile (-2) pour éviter la paralysie. Une fois paralysée, la victime meurt dans l'heure, à moins de réussir un jet de vigueur Difficile (-2).

SHAWALLA, GARDE DU CORPS

Rivale

Description : une jeune femme portant une armure de cuir disparate cachant à peine ses seins lourds et généreux. Un corps athlétique digne des plus belles putains de Satarla. Brune, son visage est masqué par un casque avec deux cornes pointant vers l'avant. Elle est sexy, lascive dans ses déplacements comme une danseuse, et compte sur le trouble provoqué par ses formes auprès des mâles pour les prendre par surprise.

Son bras gauche est muni d'une sorte de manche en métal prolongé d'une lame digne d'une longue dague. Son épée est perlée de pointes.

Tactique de combat : Shawalla utilise plutôt une posture défensive (pour passer à 4 en défense, voire 5 avec sa main gauche, qu'elle utilise comme un petit bouclier, la rendant très difficile à atteindre). Si l'occasion se présente (moins de 3 adversaires,

pas de tireurs), elle placera un coup précis grâce à un point de vilénie par une attaque intrépide (+2 à son attaque et -2 en défense) en visant l'adversaire le plus compétents pour lui donner un dé malus. Si elle se sent en danger, elle utilisera son cri de guerre juste avant de placer son attaque intrépide. Elle gardera son dernier point de vilénie pour s'enfuir ou se rendre sans mourir.

Attributs	Combat
Vigueur 3	Initiative +2 (3 -1 du casque)
Agilité 2	Mêlée +3
Esprit 0	Tir -1
Aura 0	Défense 3

Carrières : Barbare 2, Gladiateur 2

Protection : Armure moyenne + casque (3)

Armes : Épée d6+3, main gauche (petit bouclier + attaque)

Vitalité : 15 **Point de vilénie :** 5

Avantages : cri de guerre, dur à cuire, baudrier.

Désavantages : Addiction (drogue), Fanatique

Cri de guerre : le personnage pousse son cri de guerre pour effrayer les ennemis à portée de voix. Ces derniers subissent un dé de malus sur tous leurs jets d'attaque durant le round qui suit le cri de guerre. Cet avantage ne peut être utilisé gratuitement qu'une fois par jour ; toute utilisation supplémentaire exigera la dépense de 1 point d'héroïsme.



URGEUL, LE PRÊTRE DÉMENT

Rival

Description : Urgeul est un petit homme vouté et échevelé qui à la quarantaine. Il ne porte qu'un pagne jaune et sale. Il a les cheveux blanc et hirsute, le regard fou et ricane tout le temps. Il porte une dague recourbée à son coté glissé dans son pagne. Le manche de sa dague est un tentacule se terminant par un œil pédonculé. Il porte tout un tas de colliers et de bracelets (les colifichets de ses Charmes). Urgeul est originaire de Zalut, mais il a été rejeté par ses pairs.

Tactique de combat : Urgeul se protège derrière sa garde du corps en cas d'intrusion. Il profite de ce rempart pour se précipiter dans sa chambre et y trouver ses trois fioles de feu alchimique explosif de sa fabrication. Il compte les lancer sur les Héros.

Urgeul détecte instinctivement les personnes affectées par le brouillard jaune. Il peut utiliser un point de foi pour déclencher une crise de paranoïa chez ces victimes (sans jet de test à faire).

En sortilèges il peut lancer ses charmes sans problème, ses sortilèges de 1^{er} cercle lui demanderont de ne pas être ennuyé pendant 2 rounds entier. Il tentera alors de se lancer peau écailleuse ou peur selon la situation.

Urgeul en appel à son dieu (Morgazzon) quand cela commence à mal tourner. Il lui demande de maudire les Héros. Le dieu sera favorable à son appel et intensifiera les effets du brouillard jaune. Cela provoquera des hallucinations angoissantes aux Héros qui rateront un jet de résistance (Vig difficile -2). Ces hallucinations prennent la forme d'adversaires illusoire : une 2^{ème} Shawalla, des gardes hommes-lézard, une des créatures rencontrées durant le voyage. Au Joueur de décider qui il attaque. Tous les round un nouveau jet est nécessaire (-2) pour se débarrasser de ces hallucination. L'effet global s'estompe à la mort de Urgeul.

Attributs	Combat
Vigueur -1	Initiative +2
Agilité 0	Mêlée +0
Esprit 3	Tir +0
Aura 2	Défense 2

Carrières : Druide jaune 2, Sorcier 2, Alchimiste 2

Points de pouvoir : 14

Points de foi : 2

Protection : aucune

Armes : dague empoisonnée (d6M-1) + poison *

Vitalité : 9

Point de vilénie : 5

Avantages : Inspirateur, Magie des Rois-Sorciers, Pouvoir du Néant

Désavantages : Addiction (brume jaune), Fanatique, Foie jaune, Inadapté au froid, Inquiétant (animaux)

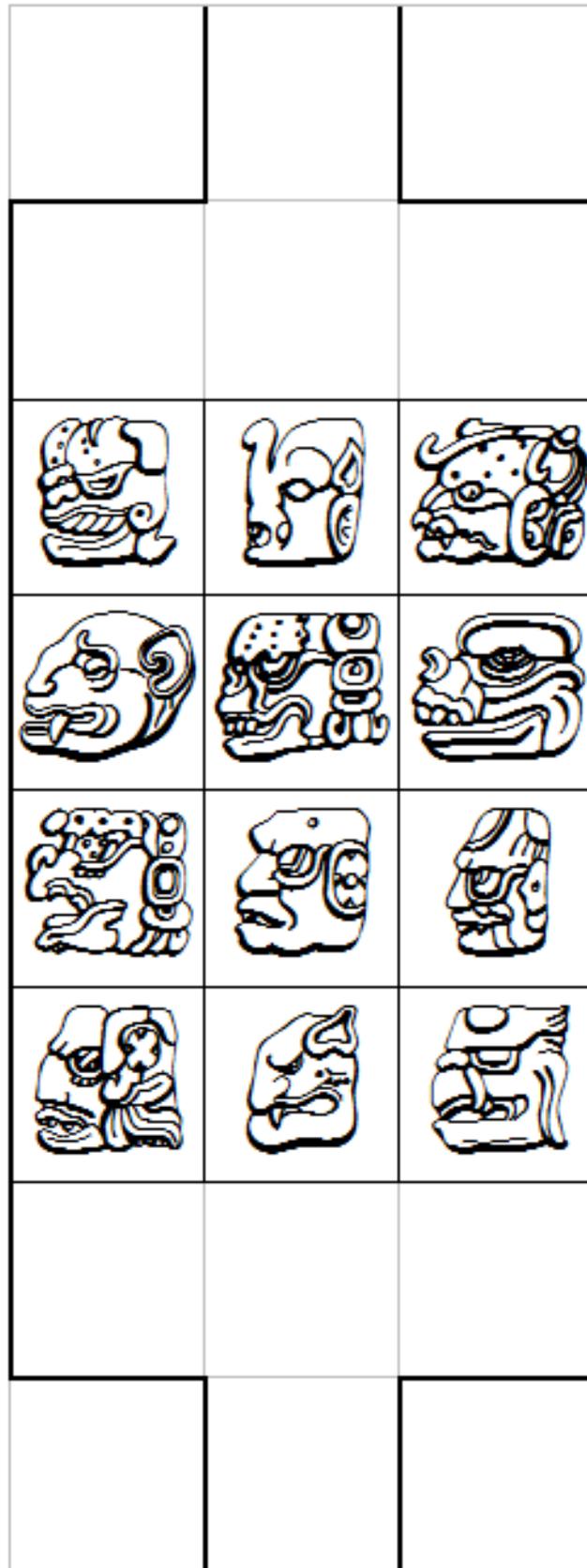
Sortilèges : *Charmes* : Douleur, Maladresse, Confusion mentale (fait perdre 1 round en hésitation), Hallucination passagère (cf. tactique mais 1 seul round). *Du 1^{er} cercle* : Peau écailleuse, Peur, Vision. *Du 2^{ème} cercle* : Invocation du Gardien (démon inférieur), Brouillard de Festrel.

3 Fioles de feu alchimique explosif : une fiole qui, quand elle est brisée, explose en une boule de feu de 3 m de rayon, infligeant d6 x2 points de dégâts.

* **poison** : provoque des hallucinations passagères. Un personnage qui subit des dégâts d'une attaque avec sa dague doit réussir un jet de vigueur de difficulté Moyenne (0). En cas d'échec, il subit des hallucinations paranoïdes (cf. comme quand Urgeul fait appel à Morgazzon) pendant un nombre de round égale à 5 - Vig du Héros (minimum 1 round).



LA SALLE AUX DALLES



Cartes à découper

