

Ecrit par David LECLERCQ

Voici une campagne pour Conan. Elle se passe environ 20 ans avant la période de Conan et débute en Zamorie pour continuer vers l'ouest. Chaque épisode peut être découpé en 2 ou 3 séances de jeu. Le niveau des personnages étant de 100 à 120 points.

---

## *Introduction*

Dans les pyramides ensablées du fin fond de la Stygie, les forces obscures qui commandent aux démons ont décidé de reprendre la place qui est la leur. Sous le couvert d'une organisation religieuse s'étendant sur tout le territoire, la Fraternité du Serpent, quelques hommes tirent les ficelles de l'histoire au nom de Set. La Fraternité du Serpent est dirigée par Hadrathus pour ce qu'il s'agit de l'action, mais les vraies têtes pensantes restent bien à l'abri dans leur désert. Hadrathus est un aquilonien qui accompagnait son père dans ses voyages. Lors de l'un d'eux, il fut tué et le petit Hadrathus fut recueilli par un marchand d'esclave qui le vendit comme tel à un homme au teint basané. Celui-ci était un prêtre Stygien qui repartait dans son pays. Très vite il découvrit chez l'enfant de bonne prédisposition pour la magie et commença sa formation dans les préceptes du culte de Set. Ainsi passèrent les années et finalement Hadrathus, ayant acquis de grands pouvoirs, fut chargé de participer à l'expansion du culte dans les pays de l'Ouest.

### **Hadrathus (54 ans)**

11,13,15,10

Magie +2, Alphabétisation, Charisme +2, Vivacité +2, Nyctalope, Volonté de Fer, Allié (Adeptes de Set)

Caractériel, Fanatisme (Set), Orgueil

Travers : Aime avoir à ses côtés son âme damnée : Alianerti

Alchimie 13, Anthropologie 17, Connaissance du Milieu (Stygie 14, Aquilonie 14), Détection de Mensonge 17, Diplomatie 14, Hypnose 17, Poisons 17, Science Occulte 17

Sorts : Sorts d'Emprise Mentale, Lumière et Ombre, Connaissance, Soins, Enchantements, Invocation et Contrôle d'Élémental de l'air, Communication et Empathie et Animaliers à 17 au maximum.

### **Alianerti (23 ans)**

10,14,13,11

Ravissante +4, Magie +1, Empathie, Intuition, 6ème Sens

Sadique, Monomaniaque (Tue les hommes qu'elle séduit tel une mante religieuse).

Soins de Animaux 14, Danse 16, Dague 17, Esquive 6, Connaissance de la Stygie 17, Aquilonie 12, Botanique 16, Zoologie 16, Baratin 16, Comédie 16, Psychologie 15, Sensualité 18, Camouflage 14, Crochetage 15, Détection de Mensonge 14, Drogues 15, Poisons 15, Furtivité 14, Pickpocket 14, Tour de Passe-passe 14.

Sort : Empathie et Communication

Elle a été recueillie par Hadrathus alors qu'elle n'avait que 9 ans et qu'elle faisait les poches des marchands sur la place du marché d'une ville stygienne. Malheureusement elle mis sa main dans la poche de Hadrathus et depuis elle est son âme damnée et le suit dans tous ces déplacements.

Dans les pays on retrouve cette organisation qui cherche à percer le pouvoir, malheureusement les PJ vont se trouver encore une fois au mauvais endroit au mauvais moment.

---

## *Dans les mailles de la politique*

Lieu Zamora : Shadizar, Larsha et enfin Arenjun

Shadizar est la deuxième ville de Zamora, c'est une ville de voleurs, les gens sont généralement fourbes et cruels (Pour plus de précision aller voir le supplément Conan). Les PJ arrivent dans la journée dans la ville, on peut considérer qu'ils parlent le Zamorien à QI+0 ce qui permet de se débrouiller assez bien. Durant l'après-midi, ils font ce qu'ils veulent (boutiques, auberges...) et le soir tombe, il faut trouver une Auberge.

### **Sauvetage !**

Alors qu'ils marchent dans une rue moyennement bien famée, ils entendent un cri humain masculin : Un jeune homme qui rentrait de faire la noce dans une auberge est en train de se faire attaquer par un groupe de trois voleurs :

11/11/10/11 Epée Courte 13, Parade 6, Dégâts : 1d-1/1d+1  
DP2/RD2

Dés que deux des voleurs sont blessés (ou plus probablement tous déchiquetés), ils s'enfuient. Si jamais ils ne portent pas secours au jeune homme, ils pourront être engagés par Thordan lorsque celui ci passera sa petite annonce.

### **Remerciement**

Le jeune homme leurs propose de l'accompagner chez lui afin que son père qui est négociant puisse leur donner une récompense (de plus il est complètement dégrisé et n'est plus très rassuré). C'est ainsi qu'ils arrivent chez Thordan, une grosse maison bourgeoise dans le quartier de second choix, le quartier de premier choix étant celui de la noblesse. Il les remercie chaleureusement, leur offre une collation, 100 sous chacun et le gîte pour la nuit (chambre dans un petit pavillon dans le jardin, propre et confortable).

C'est au matin qu'ils sont réveillés par une vive agitation : un homme vient d'arriver dans le hall, il est blessé et à l'air catastrophé à l'idée de raconter ce qui s'est passé : finalement il explique que l'entrepôt a été attaqué par une bande d'au moins 6 ou 8 hommes, pendant que certains faisaient diversion, d'autres ont réussi à forcer la porte de devant, ont tué plusieurs hommes et sont repartis en emportant seulement un objet, une urne funéraire métallique d'environ 30 cm de haut pour un diamètre de 12 cm. A ces mots Thordan devient blanc et manque de s'effondrer, son fils et lui vont dans le bureau et quelques minutes plus tard appellent les PJ.

Thordan propose de les engager pour récupérer l'urne, il explique si on lui demande, que cette urne doit être vendue à un noble de Arenjun pour une grosse somme mais que s'il ratait son coup le noble s'arrangerait pour le faire tuer. (Psychologie) Il leur propose la somme de 20 sous par jour et par personne, de plus on leur prête des chevaux s'ils en ont besoin.

### **La vérité vraie**

Ce qui s'est vraiment passé : Thigares, un homme de main de Hadrathus, a appris qu'une urne un peu spéciale avait été trouvée dans l'ancienne ville de Larsha qui n'est plus désormais que des ruines

désolées. D'après la description qu'on lui en a faite, il a deviné que cette urne est en fait une boîte contenant un démon inférieur qui fût créé par des sorciers de l'ancienne Larsha avant le cataclysme qui ruina la ville. Il a donc fait organiser le vol qui est relativement bien monté : les voleurs sont tous partis au sud de la ville à environ une journée de cheval tandis qu'un seul d'entre eux restait à Shadizar pour attendre l'envoyé du sorcier qui doit venir la nuit du surlendemain (2 jours de recherche possible). Le seul moyen de trouver une piste et de questionner les habitants du quartier, aucune chance. Le mieux est de chercher un vagabond : Il les a vus partir vers l'est. Les gardiens des portes n'ont rien vu passer, normal les voleurs sont passé par une porte secrète dans la muraille Est en plein dans le quartier mal famé, seule une recherche dans l'underground peut s'avérer fructueuse sinon avec un peu de chance il reste le bon vieux coup d'un pickpocket qui s'enfuit justement par cette voie.

### **La chevauché fantastique et la prise de fort Alamo**

Les P.J. ont pas mal de retard mais les voleurs vont laisser des traces : s'ils ne font pas trop de poses, et qu'ils mènent leurs chevaux à un bon rythme ils vont s'engager entre 3 ou 4 collines au beau milieu d'un espace bien dégagé sur plusieurs kilomètres au bout d'une dizaine d'heures. En fait, au nord de la colline la plus au nord il y a un passage qui s'enfonce à l'intérieur de la colline, c'est l'entrée d'un ancien temple depuis longtemps désaffecté, les voleurs en ont fait leurs logis :

- L'entrée est cachée par d'épais buissons comme il y en a tout autour des quelques collines.
- La première salle située à environ 15 mètres sert pour les chevaux, au fond il y a une porte.
- Un long couloir tortueux d'environ 20 mètres qui mène à la salle commune, dans ce couloir il y a l'ouverture d'une cheminée qui permet de monter sur la colline et d'aboutir derrière des rochers (Pistage -1).
- La salle principale a une porte vers les latrines et une dalle cachée (QI -3) qui mène a une ancienne salle/temple qui a été remanié en salle de butin (300 sous, Cotte de maille DP3 RD4)

Si les PJ avancent à découvert ils vont recevoir une volée de flèches venues de nul part, ils ont le temps de chercher à s'abriter mais ils prennent quand même 1d-1 dégâts d'estoc. Ensuite pour mener l'attaque, ils peuvent attendre la nuit, faire une feinte, charger comme des bœufs ils doivent se retrouver dans la place : combat contre 2.5n (n= nombre de joueurs) voleurs (voir caractéristiques au début) plus leur lieutenant :

### **Lieutenant :**

14,13,13,13 Epée Simple 16, Parade 8, Esquive 7, DP3 RD4 (Cotte de maille)  
Bouclier +2 en DP  
Réflexes au combat, Résistance à la douleur  
Dégâts : 1d+1/2d+1

### **Final 1**

Si les P.J. ne font pas un carnage généralisé, un des voleurs pourrait leur raconter un peu de l'histoire sinon ils trouvent juste un papier : Livraison dans 12 heures à " La Dague d'argent ". C'est le nom de l'auberge où doit se faire l'échange qui doit se dérouler vers minuit. La maison a deux orifices dont un relie par la cave à l'autre maison d'à coté. Dans la salle il n'y a que quatre hommes

- L'aubergiste
- Le voleur qui était resté à Shadizar, Linfti et un ami à lui : Voleur
- Un gorille mal débarbouillé Gurth

La conversation est simple, Gurth leur donnera l'argent uniquement lorsqu'ils lui auront remis l'urne. Ils montent dans la chambre pour la transaction. Normalement les P.J. attaquent de front.

Gurth (14/13/8/15) Hache 16, Parade 8, Esquive 7, DP3/RD4  
Hache de Bataille à 2 mains : Taille +3 (2d+3)

Une bonne configuration pour l'auberge est une salle centrale avec un escalier qui mène aux chambres, un autre escalier est à l'opposé du premier et redescend dans la cuisine, la chambre de Linfti est accolé à cet escalier et dans l'épaisseur du mur (1m50) ce trouve une descente vers une cave qui est commune avec la maison d'à coté, c'est par là que le gars va se tailler.

Pendant la bagarre Linfti essaye de partir avec l'urne mais lorsqu'il arrive dehors il pousse un hurlement terrifiant : si les P.J. sortent à temps ils voient une forme brumeuse ressemblant à une chauve souris géante s'envoler vers le Sud en laissant derrière elle le cadavre déchiqueté de Linfti. Sur Gurth ils ne récupèrent que 80 sous, probablement qu'il ne devait rester aucun témoin. Donc le problème n'est toujours pas résolu, il n'y a pas d'urne et le colis devrait partir dans 3 jours avec la prochaine caravane. (Fin de la 1ère Partie)

### **Un peu d'histoire politique**

A Arenjun, capital de Zamora le gouvernement est tout aussi corrompu que peut l'être les 70% de voleurs qui composent la population. Mais néanmoins certains sont fidèles au roi Tiridates comme Harpagus qui renifle les intrigues politiques à 100 km à la ronde. D'un autre coté on a les personnages comme Thigares qui aimeraient bien prendre le pouvoir de la Zamora. Celui a d'ailleurs mis au point un plan qui pourrait bien marcher. Mais pour servir ses projets il avait besoin de deux choses : l'aide des bandits du désert Turaniens financés par le gouvernement de Turan qui apprécierait fort de voir la Zamora déséquilibré par un coup d'état et un artefact magique qui lui permettrait d'asseoir son pouvoir, cet artefact n'est autre que l'urne et le démon qu'elle contient et que l'on peut invoquer si l'on en a la capacité :

Démon (17,16,12,16) Griffes 18, Parade 13, Esquive 11, Dégât Taille 2d+3, Rugosité 4 : il est invincible ! Le seul moyen est de tuer celui qui l'invoque.

L'urne devait être amenée par une caravane de commerce mais Thigares décida qu'il vaudrait mieux envoyer quelques soldats à son service à la rencontre de la caravane pour chercher cette urne, comme le voyage entre Shadizar et Arenjun dure environ 25 jours les P.J. ne devraient les rencontrer que vers le tiers de leur voyage. Ce sont des bandits du désert déguisés. En attendant, il faut trouver une autre urne. Thordan est absolument abattu, il pensait que les P.J. réussiraient à ramener l'urne, il leur explique qu'il a plus peur pour sa vie que de ne pas être payé. Mais il existe peut-être une autre solution : aller chercher une autre urne dans les ruines de Larsha, il leur donne le plan que le survivant de la dernière expédition avait conservé sur lui, l'homme était mort seulement quelque jour après, ayant perdu complètement la raison après avoir vécu l'enfer dans les ruines de Larsha la Maudite.

### **Larsha**

Cette ville, détruite au temps du grand cataclysme n'est qu'à une dizaine de kilomètre de Shadizar mais bien que libre de toute protection aucun voleur de Shadizar n'eut osé rentrer dans son ombre maléfique (mis à part un jeune loup cimmérien, mais cela ne se fera que dans quelques dizaines d'années).

Pour l'instant ils arriveront sans trop de difficulté aux portes de la ville qui sont hermétiquement close, mais escalader l'enceinte n'est pas trop difficile (Escalade), de l'autre coté les attend une

vision de désolation peu commune : sur sa face intérieure le mur d'enceinte est bordé par un terrain vague où, depuis des siècles, les herbes folles et des arbres chétifs ont vaincu les anciens dallages de pierre. Au-delà s'étendaient les ruines d'un des quartiers les plus pauvres dont les masures de torchis ne sont plus que des monticules de poussières. Plus loin, des édifices de pierre mieux conservés réfléchissent la lumière, des temples, des palais et les maisons des nobles et de riches marchands : une odeur de maléfices et de désolation flotte dans l'air silencieux de ces ruines oubliées. Les dangers que peuvent rencontrer les P.J. dans cette ville sont assez nombreux :

Dans la ville ont élu domicile plusieurs limaces géantes : (90,8,2,16/90) Morsure 12, Ecrasement 13, Esquive 6, RD10, Dégâts 2d/5d Attaque par l'acide : tout les 5 tours elle lance un jet de salive 12, jusqu'à 40 m de dégât 2d. On les remarque facilement à la couche de bave qu'elle laisse sur les antiques pavés.

S'ils arrivent à échapper à la seule limace qui les attaque (c'est bien assez, il vaudrait mieux qu'ils cherche à s'enfuir et c'est super de les faire courir) ils risquent fort de réussir à trouver le temple qu'ils cherchent.

### **Dans les obscures ténèbres vraiment très sombres**

Le temple se présente sous la forme d'une grande bâtisse au péristyle à moitié écroulé mais qui conserve tout de même une grande majesté. Le hall principal qui mène à l'autel est immense et un test (QI ou Acuité Visuelle) permet de remarquer que la poussière est parfois dérangée, par des empreintes minuscules mais en assez grand nombres, les murs et les colonnes sont envahis par de nombreuses toiles d'araignées, ce qui montrent que personnes n'est venu depuis de nombreuses générations.

En fait le temple et les catacombes qui sont en dessous et qui contiennent les urnes, sont habités par plusieurs vieilles araignées fileuses géantes :

(12,15,2,14/12) Attaque 15, si réussi une esquive ou une parade avec une arme tranchante permet de couper la toile, sinon le PJ est emprisonné et doit réussir 3 jets de Dextérité pour se dégager (1 par tour) pendant ce temps l'araignée peut venir l'empoisonner : 3d de dégâts si jet sous Santé-6 raté de plus les nausées durent plus d'une heure sauf si on réussi le jet, dans ce cas elles durent 3d minutes : inconvenient -3. Le feu est une bonne solution.

Derrière l'autel s'ouvre un passage qui descend dans le sol, quelques mètres plus loin une grille écroulée marque la limite des catacombes.

Celles ci sont relativement faciles à comprendre d'un point de vue architectural, on dirait une grande bibliothèque, mais la plupart des " livres " sont depuis longtemps retourné à la poussière. Vers le coté opposé un couloir étroit mène à une salle où sont entreposées des vieilleries qui n'ont plus aucune utilité désormais. Parmi celle ci on peut trouver une deuxième urne mais le sol à l'air un peu fragile (Maçonnerie + Vue). C'est au moment où les P.J. se font cette remarque que les araignées font leur attaque, seul moyen pour les P.J. c'est d'avancer dans la salle, pendant deux tour le sol tient le choc mais alors qu'un P.J. devraient être déjà dans les filets des araignées, le sol se casse la figure et tout le monde tombe de 5 mètre (2d divisé par 2 si jet sous Dextérité réussi). Une autre très bonne solution est de faire passer une araignée dans la pièce dont le plafond est plus haut que celui du couloir, et comme l'urne est dans la pièce il faudra rentrer en regardant le plafond, mais pas le sol et donc crac ! Ensuite après un petit couloir ils arrivent dans une salle assez grande, visiblement un tombeau si les P.J. sont en mesure de rallumer une torche. Les araignées qui n'aiment pas trop les surprises ont décampé. Un couloir s'ouvre dans le fond de la pièce mais pour cela il faut contourner le tombeau qui porte des frises à l'aspect étrange rappelant les lignes tortueuses inscrites sur l'urne est tombée elle aussi, fort heureusement elle est en métal et a été amortie par une araignée qui malheureusement pour elle ne peut plus être remerciée désormais.

Si on contourne le tombeau, il ne se passe rien car les P.J. doivent s'attendre à quelque chose ( nota : sur le tombeau il y a riche bijou, le problème c'est que quiconque le vol va être maudit, il attirera

désormais toute l'animosité ambiantes vers lui jusqu'à qu'il se débarrasse du bijou, par contre dans la salle suivante on peut voir plusieurs trous de 1m de diamètre dans le sol et d'une profondeur de plus de 10 m ( si tout fois on a de la lumière) : chute de 10m dans de l'eau avec des sangsues soporifiques (test de santé afin de résister). Puis il suffit de s'engager dans le tunnel en face et de se retrouver à la surface. Avant de partir les PJ entendent encore une fois l'affreux bruit de succion de la grosse limace baveuse.

## **Vers Arenjun**

Thordan est manifestement très content de leur travail et leur propose de se reposer avant de partir avec la caravane dans 2 jours. En effet deux jours après doit partir la caravane vers la capitale, Arenjun. Le voyage doit durer pendant un peu plus d'une vingtaine de jours. Ceux ci se déroulent d'une façon morne, monotone et ennuyeuse. Seul colline sur la morne plaine qui s'étale entre les deux chaînes montagneuses qui délimitent la Zamora, la rencontre de cavaliers venant de Arenjun : ils ont l'air un peu étrange mais se disent chargés d'escorter les envoyés de Thordan jusqu'à Arenjun. Ils sont assez discrets mais surveillent constamment les PJ. Quelques jours avant l'arrivée à Arenjun, les PJ peuvent remarquer que chaque nuit un ou plusieurs cavaliers s'en vont quelque part et reviennent un peu avant l'aube.

En fait, ils appartiennent à une bande de bandits du désert qui travaillent pour le gouvernement Turanien. Chaque nuit ils prennent contacts avec les troupes qui s'organisent autour d'Arenjun. Thigares aimerait prendre le pouvoir avec leur aide, il leur a promis des richesses provenant du trésor royal. Son plan prévoit de faire attaquer la ville lors des prochaines fêtes qui vont avoir lieu dans un peu moins de 5 jours, simultanément il assassine le roi avec la complicité de quelques gardes et avec l'aide très précieuse de la créature de la jarre.

Les P.J. peuvent essayer de suivre les cavaliers mais ils les verront certainement et s'en suivra une poursuite où ils finiront par s'enfuir.

Arrivée deux jours avant la fête de Bel, divinité des voleurs, qui est la divinité patronale d'Arenjun bien que la plupart des nobles adorent d'autres dieux un peu plus honnêtes. Plusieurs cavaliers les accompagnent chez leur employeur, un homme faisant parti de la bourgeoisie d'Arenjun et donc habitent dans une partie de la ville qui est plus calme (les lépreux, mendiants, putes et autres déchets sont expulsés par les mercenaires de toutes origines qui sont employés par les bourgeois comme gardes). Les mercenaires amènent les P.J. à une maison bien faite mais pas énorme et les font attendre dans une pièce pendant environ une heure jusqu'à que ce qu'un homme très maigre au visage taillé à coup de serpe. Il parle d'une manière très empruntée et prend vraiment les P.J. pour des sous merde. Il les remercie bien aimablement de s'être donné la peine d'amener ici et leur donne à chacun jusqu'à 200 sous et leur donne un pli scellé pour Thordan. En fait s'il cherche plus tard à savoir ce qu'il y a d'écrit, il n'y a rien. Il les laisse repartir : ils peuvent aller faire un tour en ville, se balader dans le souk, se faire quelques putes, se faire dérober une partie de leur butin ou tout simplement rester là à glander, vu que la caravane ne repart que dans 5 jours, ils ont le temps.

## **Trahison**

Mais ce ministre n'aime pas avoir des témoins gênants, même s'ils ne savent rien, c'est pourquoi il va envoyer quelques-uns de ses hommes les tuer cette nuit : considérer qu'il y en a au moins le triple du nombre de P.J. et ils n'ont aucune chance d'en réchapper, sauf qu'à ce moment interviennent une dizaine d'hommes qui parviennent à mettre en fuite les assassins. Ils font parti de la garde personnelle de Harpagus un homme qui travaille dans l'ombre pour maintenir le roi en place. Celui ci les fait emmener à son hôtel particulier pour les interroger : Il faut faire un interrogatoire séparé afin que Harpagus puisse se faire une idée de l'honnêteté des gars. En fait il se doute déjà qu'ils n'ont pas grand chose à se reprocher vu qu'on cherchait à les éliminer, mais justement des hommes que l'on a tentés de tuer auront peut être envie de vouloir se venger. Harpagus sait à peu près tout sauf pour les bandits et l'urne, la moindre allusion peut lui donner la

puce à l'oreille pour ce qu'il s'agit des bandits mais il n'imaginera jamais une attaque comme il va avoir lieu dans moins de 48 heures. Il les relâche en leur disant d'éviter de se faire remarquer et de quitter la ville assez vite. En fait, il veut les faire suivre afin de remonter la Thigares.

### **L'Attaque**

Les bandits ont profité de la fête pour rentrer et attaquer la ville de l'intérieur tandis qu'à l'extérieur le reste des bandits mènent l'assaut. La débandade n'est pas complète car les gardes du palais et les troupes qui étaient stationné dans la caserne permettent de reprendre en main la ville mais Thigares veut utiliser cette mise en scène qui a pour but d'éloigner un maximum de gardes du palais afin de prendre le pouvoir.

Durant le combat les PJ doivent être amenés à combattre au coté d'Harpagus. Au bout d'une bonne heure de combat les PJ, Harpagus et quelques-uns de ses gardes reviennent, Harpagus ne comprend pas, les bandits sont en débandades et Thigares a disparu. Soudain un courrier vient lui apprendre que l'on a retrouvé les gardes de l'entrée du palais mort : course vers le palais.

### **Final**

Ils arrivent enfin dans la salle du trône où se déroule un combat aux allures cyclopéennes : d'un coté plusieurs gardes personnels du roi qui lui sont restés fidèles et qui font rempart de leur corps, de l'autre le démon inférieur avec derrière lui, Thigares lui criant des ordres. Les troupes de Harpagus vont donner l'assaut au monstre et une chance de le tuer si on les aide un peu, les armes conventionnelles ne lui font que la moitié des dégâts. Le seul véritable moyen est de viser Thigares.

Thigares : 9,12,15,11 Magie +1, Contrôle des démons mineurs, Façonner l'air (généralement il va l'utiliser à 6 PM pour faire un vent de 3D6 F qui peut renverser un PJ (Estoc - 3) ou peut aller jusqu'à 10 PM soit 5D6 F)

Il a également un joyau à la main qui est un accumulateur de pouvoir (20 PM), celui ci se casse au moindre choc.

Récompense Maximum 2\*5 PE (selon la manière dont la mission est réussie).

---

## *La vallée maudite*

Après leurs dernières aventures, les PJ ne sont pas exactement dans une position vraiment favorable, en effet ils ont bien contribué à sauver le roi de Zamorie, mais celui-ci a profité du fait qu'il y a eu peu de survivants pour s'approprier la victoire sur Thigares, le bruit court que c'est le roi lui-même qui combattu le sorcier et a mis fin à la menace apocalyptique qui aller s'abattre contre le royaume. Par conséquent il serait assez mal vu de revenir pour réclamer une récompense, si c'est le cas les PJ se verront refuser l'audience et voire même jeter hors de la ville.

Une première partie du scénario peut se concevoir comme des manoeuvres d'intimidation visant à faire partir les PJ d'Arenjun. Elles peuvent se présenter sous la forme de fausses accusations (ou de vrai si jamais vos PJ ont la sale manie d'aller assassiner des bourgeois pour récupérer de l'argent) ce qui peut entraîner un procès et quelques temps de prisons (jusqu'à ce que les rats aient vraiment trop faim), des conseils judicieux de la part d'un capitaine des gardes venu faire une inspection, des tentatives d'assassinats et enfin l'offre alléchante d'un travail vraiment très bien payé : 10 sous par jours sont proposés afin d'escorter un convoi jusqu'à la capitale d'Ophir, Ianthe en passant par le

carrefour existant à la limite d'Ophir, Zamorie et Koth. Le voyage devant durer au minimum un mois ! La caravane part le surlendemain du jour où ils l'apprennent.

La caravane est constituée d'autant de chevaux que de personnes plus 2 pour les provisions. Il y a une jeune fille promise à un cousin de son père à Ianthe, elle s'appelle Lhana et son père est Targos. La caravane est dirigée par Strabonus, un marchand au teint buriné et aux yeux inquisiteurs. Son affaire consiste à faire parvenir son colis à son prétendant à Ianthe. Mais un voyage si lointain n'est pas sans danger et c'est pourquoi la caravane doit être bien protégée, c'est à ce titre que les PJ sont engagés à raison de 1000 sous pour le voyage (il serait juste de proposer 200 sous à l'engagement). Le travail des PJ est de faire le garde (éclaireur ou garde du corps)

### En Route

Ophir est un pays assez riche, non seulement grâce à ses mines d'or mais aussi du fait que la géographie principale du pays est assez douce (collines, vallons et quelques montagnes à l'est) et que le climat n'y est pas aride comme en Zamorie malgré le froid qui peut y régner l'hiver. Mais la saison est propice, c'est la fin du printemps est les cols sont praticables, les forêts assez accueillantes et donc cette mission doit sembler facile. En effet durant les 15 premiers jours, ça baigne.

C'est au soir de la journée de voyage que des PJ attentifs pourraient remarquer que Strabonus, discutant avec son éclaireur un peu à part, a l'air particulièrement anxieux. Un peu de persuasion et de calme peuvent le convaincre de dire le fond de sa pensée : l'éclaireur a relevé des traces de passages assez récentes derrière eux ou à quelques distances sur les côtés et qui semblent les suivre depuis environ 3 jours. Il serait sage d'établir une garde plus attentive la nuit et devenir paranoïaque. Mais ce n'est pas cette nuit que tout va se jouer. En effet le lendemain la caravane arrive à un embranchement, le chemin part vers la gauche et contourne largement une sorte de vallée encaissée cachée par une brume épaisse qui s'étend aux pieds des PJ tandis qu'un sentier s'enfonce en zigzaguant à pique le long d'une falaise de 40m de hauteur dont le pied est noyé dans le brouillard. Le guide a alors une violente dispute avec Strabonus, le premier assurant que le chemin qu'il faut prendre est celui de gauche car bien que plus long, il est beaucoup plus sûr, les bois de la vallée étant habités par des spectres. Finalement, Strabonus se résigne à accepter ses conseils et les caravanes avancent sur le chemin de gauche.

A ce moment il serait sage de faire faire aux PJ des jets d'Ecoute afin de deviner qu'ils sont suivis. Mais toutes les précautions sont inutiles, la dizaine de malandrins a bien préparé son coup : juste avant d'arriver à un petit défilé rocheux, la caravane est arrêtée par des chutes de pierres, simultanément des flèches sont envoyées sur les chariots tandis que 3 cavaliers apparaissent derrière à environ 100 m et que des bruits de chevaux se font entendre devant comme si d'autres cavaliers arrivaient à la rescousse. Les PJ peuvent être très courageux lors de cette attaque mais la meilleure solution est la fuite en arrière vers la vallée maudite et Strabonus se chargera de le leur rappeler s'ils sont trop téméraires. Une charge avec le chariot où se trouve la fille et quelques chevaux mettront en déroute les cavaliers pendant 1 ou 2 minutes, le temps de mettre en eux et les PJ suffisamment de distance pour leur permettre d'arriver à l'embranchement vers la vallée.

- Opposants : 3 archers embusqués + 5 hommes à pied

11,11,11,12 Epée 14, Arc 15, Esquive 5, Parade 6, Bouclier DP 2, Blocage 6  
Dégât : 1d-1/1d+1

- Chef

14,12,12,14

Epée large 16, Esquive 6, Parade 7, Blocage 8 Dégât : 1d+1/2d+1

Pour se venger les voleurs font tomber des rochers qui font écrouler une grosse partie du raidillon qui descend.

### **La Vallée**

Dés que les PJ rentrent dans cette forêt, ils sont saisis par l'atmosphère qui y règne. Tout est silencieux mis à part les bruits que font leurs pas sur le tapis d'aiguilles mortes qui tapissent le sol comme un immense tapis grisâtre, leur regard ne leur révèle qu'une infinité de troncs noirs qui semblent donner à cet endroit une majesté tout à fait religieuse. Ils ne se sentent pas positivement opprésés mais ont simplement l'impression d'être dans un lieu hors du temps où le cours de l'histoire aurait mystérieusement ralenti.

Il n'y a que peu de survivants : Lhana, Strabonus qui a reçu une flèche dans l'épaule droite et le conducteur du chariot qui s'écroule bientôt le cœur percé d'une flèche. Les bandits, qui sont de la région, n'ont pas voulu rentrer dans cette vallée pleine de mystères et ont donc abandonné la poursuite non sans prendre la peine de bloquer le sentier en faisant s'écrouler un pan de.

Un petit sentier s'enfonce sous l'ombre des arbres vers l'ouest, d'après Strabonus ce chemin doit les conduire aussi à bon port, car d'après les plans qu'il a amenés avec lui la vallée rejoint la route principale en direction d'Ianthe. Si un des PJ le peut, il peut essayer de soigner Strabonus, ce qui le poussera à avoir vraiment confiance dans les PJ. La brume est moins épaisse qu'on ne pourrait le croire et on peut voir à environ une dizaine de mètres, et suivre le sentier n'est pas trop difficile. Mais au fur et à mesure que la journée passe les PJ peuvent déceler une impression d'être observé : des jets d'écoute peuvent leur permettre d'entendre comme des petits rires enfantins et des chuchotements.

### **Pour le MJ**

La vallée fut, il y a de cela 300 ans, très riche et très fertile. Un peuple y vivait en quasi-autarcie et n'avait que peu de contacts avec les autres peuples qu'il considérait comme rustres et brutaux. Leur religion était basée sur le culte d'un ancien dieu pré - apocalyptique qui n'avait que peu d'intérêt pour ces petits êtres fragiles que sont les humains. Mais un jour, les magiciens de la vallée (niveau de fluide haut de façon très localisée) qui étaient vraiment des maîtres dans leur art, ont voulu convoquer directement leur dieu qui s'est matérialisé au milieu d'eux. Malheureusement, leur dieu, Ranatahl, n'était pas tout à fait ce qu'il croyait, il les attaqua, en tua une grande partie et s'échappa dans la vallée dans laquelle il se fonda, perdant la matière que lui avait conféré les magiciens de la cité. Son influence néfaste commença bientôt à se manifester et les habitants de la cité (Antal) commencèrent à le voir en rêves et certains perdirent leur âme et devinrent des sortes de zombies, s'enfuyant dans les sous sols de la cité et retournant à l'état de bêtes de la nuit dénué de toute humanité. Au fil des siècles, leur taille diminua, leur peau se couvrit d'un pelage grisâtre et leurs yeux, s'habituant à l'obscurité, prirent un reflet rouge maladif et devinrent très sensible au soleil. Aujourd'hui, ils sont environ une centaine vivant dans des grottes sous la cité.

Le chemin mène au nord en longeant le flanc ouest de la vallée et passant par la ville à moitié détruite. Les rares habitants qui demeurent dans la cité sont craintifs et méfiants, n'ayant plus aucune connaissance du monde extérieur, restant tout le temps dans leur ville de peur de rencontrer leurs parents aux yeux rouges, ils ne sortent que la journée quand les Autres ne sortent pas, et ne s'aventurent pas à plus d'une heure de marche de la ville. Ils sont peu nombreux, car encore, certains des leurs deviennent fou et s'enfuient et rejoignent les Autres dans les profondeurs des catacombes.

Ils ne sont plus guère que 300 dirigés par un homme assez vieux, le dernier mage de la cité. Il est l'héritier de la tradition magique des anciens mais il n'a pas trouvé d'individu susceptible de pouvoir suivre son enseignement et pouvoir guider la cité dans les ténèbres. Sa fin est proche il le sent et il recherche quelqu'un qui pourrait supprimer le joug qui pèse sur la cité, ce qui lui permettrait de partir le cœur léger. La raison principale de ce phénomène est que Ranatahl n'est pas retourné sur son plan, le rituel qui l'amena sur Terre était centré autour d'un joyau qui est son reflet pour ses adorateurs, les Autres comme les appellent Ceux de la Surface. La destruction de ce joyau pourrait renvoyer Ranatahl dans son plan et supprimerait son influence démoniaque.

## **La nuit**

La nuit, les Autres sortent de leurs repaires et vont soit dans les bois, soit dans la ville à moitié détruite à la recherche d'une quelconque proie, qu'elle soit animale ou humaine. Les PJ voudront sûrement faire des tours de garde pour la nuit et feront du feu pour se protéger et se réchauffer. Mais pendant le tour de garde de Strabonus celui-ci s'endort et le feu commence à mourir, les Autres attaquent à ce moment, un des PJ peut se réveiller juste avant l'attaque de façon à éviter à tout le monde de se faire massacrer.

Les Autres : 12/12/9/11 Griffes/Morsures 14 (2D+1), Esquive 8, DP/RD 2/1

Ils sont nombreux et ils ne pourront être battus que difficilement, il y a au minimum 2 à 3 ennemis par PJ, Strabonus meurt durant le combat tandis que la fille est cachée dans un buisson, terrorisée. Heureusement l'aube pointe à l'horizon et les Autres s'en vont.

Théoriquement, les PJ devraient avoir subi d'assez graves dégâts et vont chercher une solution pour se sortir de ce pétrin avant la nuit. De plus ils vont devoir s'occuper de la fille qui n'est pas franchement d'une infinie témérité mais demeure quand même assez calme dans des situations difficiles.

Lhana : 9/11/13/11 Alphabétisation (+10), Vivacité +3, Ravissante +4, Séduction 16, Dague 14, Esquive 5, Ophirien 16, Zamorien 17, Pickpocket 14, Dissimulation 14

Défaut : Honnêteté (-10) elle est brillante et ne cache pas son amour des lettres. Elle est pacifiste dans la limite du raisonnable (-5), entêtée (-5), En fait, elle a le sens de la Magie à +1 (+15) mais n'a jamais eu l'occasion de le développer.

Si un travail intellectuel doit être réalisé, c'est elle qui est conseillée.

Au bout de quelques heures de marche, les PJ peuvent apercevoir une fumée au nord ouest (difficulté 3 à cause du brouillard) et vont sans doute vouloir rejoindre cette direction. Au bout d'une heure, ils arrivent en vue de la ville d'Antal. Jaillissant des arbres telles des ombres d'un temps ancien, des tours aux bords crénelés se profilent dans le brouillard puis apparaissent des remparts hauts d'une dizaine de mètres. Mais l'ensemble est assez ancien et la plus grande partie de l'édifice présente des brèches et des pierres branlantes.

En en faisant le tour on arrive à une porte de 3x8m dont les battants sont clos et on peut voir en haut du chemin de ronde deux gardes qui ont déjà remarqué les intrus et appellent d'autres personnes en bas. Les gardes sont extrêmement méfiant et surtout ne parle absolument pas la langue des PJ mais une variante très éloignée de l'Ophirien. Durant le voyage, les PJ ont eu l'occasion d'apprendre un peu d'Ophirien à environ QI-2, ce qui promet de sérieuses difficultés de compréhension. Sauf bien sûr pour Lhana qui parle bien l'Ophirien et qui donc pourra communiquer avec une compétence de 10 ce qui lui permettra de comprendre à peu près tout ce que l'on lui dira. C'est elle qui peut mener les pourparlers mais comme elle ne sait pas trop quoi dire, il va falloir lui dicter ce qu'elle doit

déclarer aux Antalliens. Voyant que les PJ ne font pas partie des Autres, si les PJ restent pondérés et demandent l'asile pour quelques jours, les responsables de la cité les laisseront rentrer.

## **La Cité d'Antal**

A l'origine une cité de presque 10000 habitants, elle n'est, aujourd'hui, que l'ombre d'elle même. La plupart des maisons sont inhabitées car les Antalliens se sont regroupés dans l'édifice le plus grand et le plus apte à être défendu : le palais. Les autres édifices de la ville ont été abandonnés et les entrées des temples qui permettaient de descendre dans les catacombes sous la ville ont été détruites dès que les habitants se sont rendus compte que les Autres infestaient le sous-sol.

La ville est de forme ellipsoïdale et mesure environ 3x1km. Mais la plupart des bâtiments sont centrés autour du palais qui occupe approximativement le centre de la cité. Ils sont inoccupés et pas entretenus, car d'aucune utilité. Les ressources de nourriture proviennent des jardins qui entourent le palais et des quelques chasses qui sont faites durant la journée. Le palais a été fortifié afin de pouvoir résister aux autres qui cherchent, la nuit venue, à rentrer dans celui-ci. L'ambiance est assez lourde car le Guide est vieux et malade, son savoir risque de ne pas pouvoir être transmis car les individus de la cité, depuis qu'ils vivent en une communauté aussi restreinte et qu'ils subissent la malédiction de Ranatahl, ont perdu un sens inné de la magie qui était en eux. De plus, les anciens mages de la cité avaient des anneaux qui permettaient d'augmenter la sens de la Magie (permet d'augmenter de +1 l'avantage Sens de la Magie, et cela même si le porteur est totalement novice), mais ces anneaux ont été perdus depuis longtemps.

Lorsque les PJ arrivent on leur propose de rester quelques jours mais de ne surtout pas sortir du palais la nuit, de ne pas ouvrir les portes ou les fenêtres durant cette période. Ils sont conduits devant un des conseillers du Guide, Astar, un homme assez grand, sec et les yeux inquisiteurs. Il se méfie des PJ car ils viennent de l'extérieur dont les Antalliens ont une ignorance totale au fur et à mesure que les siècles ont passé. Si les PJ essaient de l'embobiner, il le remarquera assez facilement et leurs demandera de partir le lendemain. Les PJ vont être logés dans une des nombreuses pièces vides du palais et on leur donnera de la nourriture en quantité appréciable. La personne la plus appréciée dans leur groupe est Lhana car, d'une part elle parle quasiment la même langue que les Antalliens, et d'autre part elle a le défaut honnêteté qui lui rend quasiment impossible toute tentative de mentir, mais d'autre part ce qu'elle dit sincèrement peut être difficilement mis en doute.

En interrogeant les personnes qui s'occupent d'eux, les PJ peuvent apprendre quelques éléments sur l'histoire de la cité d'Antal et de ses habitants. Chercher à communiquer est une bonne chose. Ils peuvent remarquer que le système de valeur est singulièrement différent de celui que l'on peut connaître dans les autres civilisations : Tout est centré autour des enfants. Ils font l'objet d'une surveillance constante et sont choyés énormément. De plus l'argent, les bijoux ou les matières précieuses n'ont plus de valeur, on paye quelque chose par un service que l'on rend à autrui.

S'ils interrogent Astar pour savoir comment quitter la vallée, il leur explique que le chemin qui permet de sortir de la vallée est au nord, à trois jours de marche que passer la nuit hors des murs du palais serait un suicide puisque les Autres chassent la nuit dans toute la vallée. En effet, ils vivent dans les souterrains sous la cité mais ils ont creusé des tunnels qui leur permettent d'aller très rapidement d'un bout à l'autre de la vallée sans passer à la lumière du jour. Ces galeries aboutissent ensuite dans les falaises qui surplombent la vallée et donc les Autres peuvent facilement bloquer le chemin d'une troupe qui chercherait à fuir par-là. Le chemin du sud, celui par lequel sont arrivés les PJ, est à environ 2 jours de marche mais nécessiterait de l'équipement pour pouvoir grimper la paroi qui est maintenant dépourvue de sentier. Astar leur fait comprendre à demi mots qu'ils n'ont guère d'autre solution que de rester ici.

Les PJ, qui habituellement ne tiennent pas en place, vont sûrement chercher à faire quelque chose pour remédier à ces circonstances. Les Antalliens ne sont pas méchants et ont vu que les PJ sont dans le même panier qu'eux, étant depuis longtemps résignés, ils vont chercher à convaincre les PJ de faire de même. Mais des événements vont bouleverser ceci.

### **La Mort du Guide**

Environ trois jours après leur arrivée, les PJ seront sûrement comme des lions en cages et commenceront à vouloir faire des bêtises. C'est à ce moment que le guide les envoie chercher par Astar. Celui est d'ailleurs très surpris lorsque le guide lui demande de s'en aller et de le laisser avec les étrangers. Il leur explique les craintes qu'il a pour la cité, car sans personne pour les guider et les motiver, ils risquent de mourir de lassitude ou plus probablement de devenir comme les Autres, soumis au pouvoir de Ranatahl. En effet, c'est lui qui, par sa magie, parvient à contenir une partie du charme qui pèse sur la cité. Mais il est vieux et malade, il sait que sa fin est proche mais il ne peut rien faire car personne chez ses concitoyens n'a le sens de la magie. Bien sûr s'il pouvait mettre la main sur un anneau des Anciens, il pourrait former quelqu'un. Mais ils ont disparu depuis longtemps. La seule solution serait de détruire... Et là il s'écroule évanoui, Astar est consterné par l'état du Guide et leur demande de sortir. Quelques heures plus tard, les PJ apprennent que le Guide n'est plus. Immédiatement l'atmosphère devient plus lourde, les gens parlent à voix basse et semblent tout le temps sur leur garde.

La solution est de détruire le joyau dont a entendu parler le Guide, le seul moyen de trouver la solution est de fouiller un peu ses affaires, sachant que la permission d'Astar serait la bienvenue, et donc de faire lire quelque passage de ses notes par Astar ou Lhana. Le Guide explique dans ses notes que du temple principal descend un escalier qui s'enfonce sur environ 300 mètres jusqu'à un réseau de grottes qui a longtemps constitué les catacombes de la ville. Aujourd'hui, c'est le repaire des Autres qui continuent à prier Ranatahl le Maudit. La salle où se trouve leur quartier général doit être la première salle, c'était là que trônait la statue de Ranatahl et que fut réalisé le rite. Celui-ci, basé sur une gemme bleue devait permettre de faire venir le dieu sur Terre, mais il n'était pas comme les Antalliens l'espéraient. Si la gemme était détruite tout rentrerait dans l'ordre d'après lui.

Le problème, c'est que le Guide s'est trompé car il a été induit en erreur par Ranatahl lui-même. Le fait de casser la gemme va lui permettre de se matérialiser et d'asseoir son pouvoir sur toute la vallée de façon définitive.

Lhana a tout de même des doutes et emprunte quelques livres en vue de les étudier et d'avoir de plus amples renseignements. Pendant ce temps, les PJ n'ont qu'à chercher un moyen de descendre dans les catacombes, en effet la plupart des temples ont été murés afin d'empêcher les Autres de monter à la surface. Ces blocages ont été réalisés de façon définitive, c'est à dire que les escaliers s'enfonçant sous la surface sont écroulés. Mais les PJ devraient faire ce petit raisonnement : si tous les accès sont bouchés, comment les Autres font-ils pour sortir ? La question peut facilement trouver sa réponse dans une surveillance étroite de la ville durant la nuit. Les Autres utilisent les puits pour monter à la surface, le problème, c'est que si l'on s'aventure la nuit pour enquêter, il y a de forte chance de subir une attaque des Autres. Enfin il suffit de faire attention !

Pendant ce temps, Lhana fait des recherches dans les papiers du Guide, le problème c'est que tout ce qui concerne le rituel est vraiment très mince, tout ce qui ressort semble prouver que la pierre et Ranatahl sont effectivement liés par une sorte de corde spirituelle, mais il n'est pas écrit directement que le fait de détruire la pierre renverra Ranatahl dans sa dimension, mais on peut logiquement le supposer.

### **Descente**

Le mieux est de descendre au petit matin, c'est ce que l'on pourrait croire ! Mais non, il est beaucoup plus logique de penser que les Autres sortent la nuit et que donc ils sont alors moins nombreux dans les sous-sols de la ville.

Une descente avec des cordes serait des plus aisée ; mais à défaut de corde, les PJ peuvent utiliser leurs mains pour grimper comme des ouistitis. A mis chemin du fond du puits ils pourront remarquer un tunnel qui s'enfonce horizontalement dans la paroi du puits, le problème qui se pose une fois arrivé aux catacombes, c'est que le puits n'aboutit pas comme ça dans le temple principal, il faut d'abord s'orienter un peu avant de s'engager dans le dédale de tunnel qui cours sous la ville. Les catacombes sont sèches et poussiéreuses, les murs sont creusés de niches où sont posés des squelettes à moitié détruits par le temps.

Bien sur, afin de maintenir un semblant de réalisme, Ranatahl va essayer de les arrêter, sans vraiment appuyer sérieusement. Il va envoyer quelque unes de ses troupes, environ une dizaine d'individus, qui vont se disperser au bout de quelques morts dans leur rang. Mais finalement, au bout de 5 minutes de marches dans ces tunnels à l'odeur méphitique, ils peuvent enfin arriver dans le temple où eu lieu le rituel il y a de cela plusieurs siècles. Cette grande salle aux murs hauts de plus de 10 m, est formée d'un carré de 20 m de coté dont les murs sont ornés de colonnes sculptées à même la roche et d'un autel qui occupe le centre de la salle et sur lequel repose une statue de Ranatahl sur un piédestal. Il est représenté comme un vieillard à l'air vénérable qui tient à la main un bâton noué. A ses pieds, sur un socle en or, est posée une grosse gemme verte qui émet une légère lumière.

### **Appuyez sur le bouton rouge !**

Normalement les PJ vont se dire : le MJ est nul, on y est arrivé hyper facilement et vont casser la pierre. Là il y a un gros problème. Immédiatement après que la pierre soit fendue, une fumée verte en sort et remplit la salle, puis elle se condense dans un coin obscur. Le silence se fait et les PJ peuvent entendre le bruit de plusieurs dizaines de paires de pieds qui s'avancent silencieusement par les différents passages qui s'ouvrent dans la salle, sauf par un des passages. Alors, sortant du brouillard vert, s'avance un vieillard s'appuyant sur un vieux bâton noué. Il rigole un peu et remercie les PJ de leur précieuse aide.

### **Ranatahl**

18/18/18/18-50 c'est un dieu, certes un dieu mineur mais un dieu quand même. Donc il ne faut pas hésiter à lui faire employer toute sorte d'artifice. Etant assez orgueilleux, il peut laisser les PJ l'attaquer, il va sans doute en fracasser un et repousser les autres d'une petite vague de flammes.

Esquive 9, DP/RD 4/6, Baffe 18 3D, Eclair à 3 PM : 3d-3 dégâts.

Normalement la fuite est une solution qui apparaît assez vite comme tout à fait honorable aux yeux des PJ. Leur seule solution est d'aller par le tunnel qui semble inoccupé par les Autres. Ce tunnel est assez large pour courir et les PJ vont devoir courir pour échapper à la meute de dégénérés qui foncent vers eux, durant environ 500 m ils courent en ligne droite quand ils débouchent sur une faille d'environ 4 m de largeur : s'ils sont surpris, jet de d'observation raté, ils enlève 2 à leur score en Dextérité. Un échec peut être rattrapé par un deuxième jet de Dextérité suivi d'un jet de Force pour se remonter en haut. Si tout le monde en sort indemne, il faut continuer à courir mais un jet d'Ecoute permet de savoir que l'on ne les suit plus.

Continuant à avancer, ils arrivent dans un deuxième temple aux dimensions plus raisonnables. Dans celui ci on retrouve une statue de Ranatahl posé au centre d'un cercle d'environ 3 m de rayon, mais

l'expression de son visage est tout à fait l'opposé de celle qui pouvait être vu sur l'autre statue. Ici son visage respire la bonté, la tristesse et la pitié. A ses pieds on peut voir un petit anneau d'or posé sur une gravure en langage ancien. Lhana se penche alors pour lire ces mots et voit l'anneau. Dès qu'elle le touche, elle semble devenir absente et débite des phrases comme si elle était en conversation avec quelqu'un d'autre. " Oui je comprends... Non je ne pourrais jamais faire ça... Je sais que c'est important mais j'ai peur... " Puis, se tournant vers les PJ elle leur dit : " il ne faut pas que quelqu'un puisse rentrer dans cette salle avant que je n'aie achevé le sortilège, protégez l'entrée "

### **Le Final**

C'est alors que des cris se font entendre, les Autres sont passés et attaquent. Ils sont très nombreux et les PJ vont avoir énormément de mal à contre balancer leurs attaques. Pendant ce temps Lhana est à genoux devant la statue et psalmodie dans une langue inconnue de tous. Pour que l'effet soit efficace, il faut que les PJ soient à la limite de la mort quand soudain arrive Ranatahl le Ténébreux, Ranatahl l'Usurpateur, Ranatahl le Mauvais. Ses troupes s'écartent du combat et il s'avance en souriant vers le groupe. Toute attaque contre lui est encore vouée à l'échec. Mais son sourire se fige dès qu'il entend la mélodie qui s'échappe des lèvres de Lhana, hurlant tel un démon il envoie une gerbe de feu en direction des PJ mais celle ci est stoppée nette en plein vol et lui est retournée dessus. Il prend alors feu et disparaît dans un tourbillon de flammes.

Apparaît alors un vieil homme similaire à Ranatahl mais sans la haine qui émanait de lui, il leur demande de lui pardonner : depuis des millénaires il absorbait le mal que dégageaient les hommes, mais un jour ce mal prit forme et parvint à se libérer de lui avec l'aide des magiciens d'Antal qui étaient guidés spirituellement par le mauvais Ranatahl. Mais aujourd'hui le mal a été détruit et le fardeau qui pesait sur la vallée n'est plus.

### **Epilogue**

Les PJ remontent facilement à la surface, sont accueillis par un soleil radieux qui dissipe les dernières franges de brume et par les cris d'allégresses des Antalliens. Plus tard, ils peuvent reprendre leur route vers la capitale d'Ophir mais Lhana leur propose de demeurer avec eux afin de découvrir de nouvelles choses dans le domaine de la magie qu'elle a découverte durant cette aventure.

Note : Si les PJ ne rentre pas dans la ville, ils vont vouloir continuer dans la vallée : il y aura des attaques mais finalement ils rencontrent une rivière qui s'enfonce dans un réseau de grotte dans la montagne : C'est là que peut se trouver le cristal.

( Récompense Maximum 6 PE )

---

## *Des spectres dans la nuit*

En quittant la vallée d'Antal, les PJ ont encore l'équivalent d'une quinzaine de jour de marche avant d'arriver à Ianthe, capitale d'Ophir. Ophir est un royaume riche dont l'économie est basée sur les énormes réserves d'or de ses mines, en conséquence les villes sont beaucoup plus salubres que celles de Zamorie. Mais pour l'instant le groupe se dirige vers la capitale et traverse des régions

moyennement boisées ou l'on rencontre de tant en tant un petit village d'une trentaine d'âmes où les PJ peuvent se réapprovisionner. Il apparaît que ce pays est beaucoup plus calme que là d'où viennent les PJ, on peut y rencontrer assez fréquemment des gardes champêtres (5% en campagne, 30% dans un village) qui posent des questions sur les raisons des allers et venues des personnages.

Environ à mi-chemin, les PJ arrivent un soir à la lisière d'une forêt et à ce carrefour se trouve un petit hameau avec un magasin général et une auberge. Les seules choses intéressantes pouvant être apprises sont que les natifs du village n'exploitent la forêt que sur une très fine bande en son bord. Ses collègues, remarquant la bande de PJ aux yeux injectés de sang, leur demandent où ils vont et s'ils ont l'intention de passer par la forêt. Ils leur expliquent que la traversée de la forêt ne prend que deux jours mais qu'il faut faire attention au ravin, en effet il y a un vieux pont qui l'enjambe et qu'il vaut mieux y aller qu'une personne à la fois dessus. Il y a aussi les loups, on commence à en voir à l'approche de l'hiver, " on en a déjà tué deux hier si vous v'lez savoir, d'ailleurs, j'crois qu'y sont dans vot'e gamelle ! Ah ! Ah ! Remarquez, vous vous n'avez rien à craindre, z'avez l'air de la trempe des gars qui n'ont pas froid aux yeux ", et on peut remarquer qu'en disant ça il regarde Lhana qui sirote de l'hydromel en écoutant la conversation. Discrètement elle se tourne vers un des PJ et lui glisse à l'oreille que l'on ne risque rien, elle a réussi, avec un des bouquin qu'elle a emprunté à Antal, à apprendre une version d'un sort de localisation de la vie et que donc on risque pas de se faire surprendre dans les bois par les loups.

Cette traversée de la forêt est le seul chemin, en effet, à gauche s'élève une paroi rocheuse qui mène à un plateau (pour y monter, il faudrait revenir au moins 3 jours en arrière), et à droite c'est le fleuve qui est assez large et qui n'est navigable qu'à partir de 2 jours en aval. Quel que soit le chemin choisi par les PJ, fortement argumenté par Lhana, elle testera son sort à un moment à un autre et cela donnera l'occasion de voir qu'est ce qu'il arrive lorsque l'on se ramasse une gamelle monumentale en magie !

### **La Forêt**

En vérité le seul danger dans la forêt, c'est les villageois qui ont la sale habitude d'arrêter définitivement le voyage de ceux qui traverse la forêt. Ceux sont de redoutables archers mais sont vraiment nul en combat rapproché, et ils n'hésiteront pas à placer un dizaine d'archers de chaque coté du chemin à l'endroit choisi.

La traversée dure en effet deux jours, mais l'embuscade est vite prête, un messenger ailé, un pigeon, porte le message aux gars de la forêt. L'attaque se fait à environ minuit, que les PJ aient décidé de faire un bivouaque ou de marcher la nuit ! Quelques heures avant Lhana décide de tester son sort : premier essai raté il ne se passe vraiment rien. Mais la deuxième fois elle tombe de son cheval évanoui, un peu de sang lui coule d'une narine (elle a pris 8 points de vie d'un coup ainsi que 5 points de fatigue). Quelque minute après elle se réveille assez mal en point mais consciente qu'il y a eu quelque chose qui très mal marché dans son sort, de plus elle explique que lorsque l'on utilise de la magie ainsi et que l'on rate, il y a un risque de laisser une brèche dans le monde d'en bas. Là on peut remarquer qu'elle commence à avoir peur de ce qu'elle a peut être fait et que la forêt est étrangement silencieuse. Environ une demi-heure plus tard, une grêle de flèches s'abat sur eux venant des 2 cotés :

11,12,10,11 Arc 15, 1D+1(Cotte de maille DP1, RD2)

Le tir dure depuis 2 rounds quand un des archers pousse un hurlement abominable, très vite c'est la débandade parmi les archers qui passent près des PJ qui vont se faire une joie de faire du tir au pigeons.

Les Démons : humanoïde lorsqu'il se dresse sur les pattes de derrière mais peut courir à quatre pattes.

18,13,11,15/18 Griffes Taille 2D+2, DP2/RD2, Vitesse 7, Propriété particulière : sorte de camouflage entraînant une pénalité de -2 au jet d'attaque et de défense contre lui (Acuité visuelle et Vivacité peuvent être utilisés)

C'est lorsque le chef surgit des fourrés, blanc de peur avec son épée longue que les PJ voient s'avancer 2 formes faisant bouger ce que l'on voit derrière elles comme pourrait le faire la chaleur dans le désert. Le chef se fait vite fait estropier et les bestioles foncent vers les PJ.

Lorsque celles ci sont battues, les PJ peuvent récolter des arcs et des flèches sur les villageois, et s'ils y pensent trouver leur repère à environ 2h de marche et 3 tests de pistages réussis : 300 sous et des vivres.

## **Ianthe**

L'arrivée à la capitale se fait environ 1 semaine plus tard. Ianthe n'a rien à voir avec des villes comme Shadizar, les quartiers louches sont extrêmement rares et limités, la ville est bien gardée : le palais 90% de chance de tomber sur des gardes toutes les minutes, 60% dans la ville intérieure où vivent les nobles de la cour et les très riches familles possédant les visas d'exploitations de l'or et 20% dans la Cité. Le système des classes est très respecté et on ne voit quasiment jamais de nobles allant dans la Cité, ni des gens de basse conditions aller dans la Haute Ville à moins d'y travailler et d'être sur les registres et donc de passer par la porte sud qui est très gardé.

Le prétendant de Lhana est un homme d'une cinquantaine d'année, ami de son père et commerçant dans la Cité. Lhana demande aux PJ de l'attendre dans une auberge, elle va simplement présenter ses excuses à cet homme et revient d'ici. Pendant ce temps les PJ peuvent visiter la ville et cela va donner l'occasion aux hommes à la solde de la Fraternité du Serpent de lancer leurs premières attaques. En effet les PJ sont très mal vus par cette organisation dont ils ont fait échouer lamentablement les projets. Thigares faisait parti de la FS et avait comme mission d'asseoir son pouvoir à Arenjun et prendre le pouvoir si possible. Malheureusement les PJ ont par leur incroyable capacité à se mettre le nez dans les emmerdes réussi à faire avorter ce projet. Hadrathus a décidé de faire éliminer ces barbares qui ont osé lui mettre des bâtons dans les roues. Il a pour cela fait appel à des assassins de premiers ordres. Pendant qu'il dort on met le feu à leur auberge qui brûle ainsi qu'une partie de leurs affaires et quelques maisons autour. Une fille séduit l'un d'eux et durant son sommeil tente ou réussit à le poignarder, elle a au coup un tatouage représentant un serpent. Dans la rue une charrette lancée à toute allure cherche à les écraser. Alors qu'ils sont sur une place du marché, il y a un peu de cohue et un des joueurs ressent une piqûre à la base du coup, le soir il commence à avoir de la fièvre (jet de Santé, perte de fatigue avant de trouver un remède) A partir du moment où ils vont commencer à se méfier, il faut qu'ils se sentent tout le temps oppressé.

Un soir dans une auberge, ils sont accostés par un vieil homme qui demande s'il peut s'asseoir un moment avec eux. Il leur explique qu'il a besoin de quelques personnes pour un travail. Il a appris que certaines personnes souhaitaient trouver un certain objet (une pierre en granit gravé de signe dont il a fait une esquisse) dans une certaine place. Ces gens appartiennent au culte interdit de Set et il souhaite faire d'une pierre deux coups, récupérer l'objet qu'il pourra revendre à un magicien de la cour et respecter l'esprit de Bel dieu des Voleurs en allant à l'encontre de Set le dieu Serpent. Les hommes doivent être suivis depuis leur départ de Ianthe, il leur fournira les chevaux et la nourriture, au retour ils auront droit à 2000 sous chacun. Il leur dit de l'attendre à la sortie de la ville près du vieux cimetière où les autres doivent se rassembler.

En réalité cet homme est un agent d'Hadrathus et il a envoyé les autres en leur disant bien qu'ils doivent être attentifs à ne pas les semer. Pendant la durée du voyage, Tisbec, c'est son nom, ira beaucoup plus vite pour être près à accueillir tout son petit monde

L'agent de Hadrathus s'appelle Tisbec et n'a pas beaucoup de pouvoir hormis de puissant contrôle des reptiles et des mammifères ainsi que quelque connaissance en contrôle mental. Il vient d'aller faire un tour sur les lieux et a pris le contrôle du Gardien, il escompte appâter les PJ par la soif de l'or, si cela ne marche pas, une autre solution sera d'enlever Lhana et de faire courir les PJ.

### **Vers les Ruines**

Le matin à l'aube, les PJ peuvent voir se rassembler une troupe d'environ une douzaine d'hommes armés prêts à partir, Tisbec les attend en se cachant et leur donne quelques recommandations et le lieu où ils pourront le retrouver afin de lui remettre la pierre, le chef des brigands et le reste de la piétaille. Pendant le voyage il ne se passe rien, sinon que les PJ risquent de perdre la trace (Jet de Pistage une fois par jour, sinon perte de temps équivalente à 2 heures, malus si voyage de nuit -3). Il est nécessaire que les cavaliers aient quasiment une journée d'avance sur les PJ mais que les PJ retrouvent la trace au moment opportun.

Une douzaine de jours après le départ, en début de soirée les PJ arrivent à un hameau qui s'appuie sur une barrière rocheuse qui marque le début d'une sorte de plateau d'environ une vingtaine de km de diamètre. En interrogeant les habitants, ils pourront apprendre que les cavaliers sont passés le matin même et qu'ils ont pris la direction du plateau.

La plus sûre solution est de passer la nuit à l'auberge, là les PJ peuvent apprendre certaines choses sur le plateau en questionnant un vieux paysan qui est attablé dans un coin à boire de la bière et qui souris d'une façon particulièrement moqueuse alors qu'il entend les PJ poser des questions sur le plateau et marmonne quelque chose comme " Peut-être bien qu'y vont voir le démon danser au clair de lune ces fous là ". Si on l'interroge, ce vieil homme pourra dire quelques choses à propos du plateau.

On raconte, le soir à la veillée, que sur le plateau se dressait une ancienne forteresse qui fut détruite il y a de cela trois générations car ses seigneurs étaient réputés pour leur extrême cruauté. Des prêtres les ont ensuite fait murer dans une salle du donjon avec leurs trésors maudits par le sang qu'ils ont versé pour se l'approprier. Laissez à l'abandon, les quelques vingt milles hectares de forêt sont devenus très sauvages et on raconte que plusieurs groupes d'aventuriers se sont aventurés dans les hauteurs à la recherche du trésor et pas un n'est revenu. Le seul moyen de monter c'est le sentier qui grimpe à flanc de falaise. Le vieux note aussi qu'il est impossible de faire monter un cheval en haut, par conséquent il faut laisser les chevaux en bas et comme à son avis les PJ ne reviendront pas et il compte sur un groupe de chevaux gratuits.

Le lendemain matin les PJ peuvent partir vers le plateau en suivant le sentier qui est particulièrement escarpé. Le dénivelé est d'environ 400m pour une pente d'environ 60°, il serait sage de faire quelques jets d'escalade (deux faciles, un moyen et un difficile) avant d'arriver en haut. Le plateau est beaucoup plus froid qu'en bas et la forêt de hêtres et de charmes est particulièrement sombre et silencieuse. Des jets de pistage sont encore nécessaires pour suivre la piste des cavaliers, enfin durant la première heure car au bout de ce temps ils peuvent remarquer que les traces semblent diverger dans différentes directions comme si les hommes étaient partis en s'enfuyant. Un test de pistage difficile peut faire remarquer des traces parallèles à celles des hommes, trace plutôt reptilienne et de plus de 50cm de longueur.

C'est les traces d'un dragon, autrement dit d'un allosaure vivant sur ce plateau et provenant des cryptes de la forteresse (les seigneurs l'avaient acheté à un marchand des Royaumes Noirs alors qu'il ne faisait QUE 60cm de haut !).

### **Allosaure ( le (s) Gardien )**

19,17,7,14/20 DP/RD 2/4 2 attaques par round avec les griffes ou une avec les dents

Vitesse 7, Esquive 7 Dégâts 4D Empalement ou 1D Griffes. Ils sont en fait plusieurs car hermaphrodites : 1 pour 2 PJ.

Environ une centaine de mètres plus loin ils trouvent les premiers cadavres portant d'horribles blessures béantes de plus de 30cm de long, des membres arrachés et parfois même le tronc coupé en deux comme pris dans d'énormes tenailles. Un animal chasse normalement pour vivre mais celui ci est quelque peu vicieux et son vice a été exacerbé par Tisbec qui en a repris le contrôle dès qu'ils sont montés en haut du plateau. L'Allosaure chasse pour le sport et surtout pour défendre son territoire. Il a un excellent odorat et tout comme les serpents détectent les sources de chaleurs. Au bout d'une dizaine de minutes ils commencent à tourner autour des PJ cherchant à les faire courir afin de pouvoir avoir les plus faibles d'abord, la meilleure solution pour le battre est de faire front en restant ensemble, à un moment les dinosaures passent à l'attaque et charge, si les PJ ne les ont pas tué, ils en attrapent un dans la gueule, généralement le plus puissant afin de diminuer la capacité d'attaque de l'ennemi et essaye de l'entraîner dans les buissons. Nul doute qu'il y aura des survivants à cette attaque qui vont chercher à récupérer leur camarade. En fait dès qu'il est à couvert l'allosaure jette le blessé dans les fourrés. Au bout de 10mn de course et peut-être de bonnes blessures ils arrivent en vue d'une ruine de pierre blanche qui surplombe la forêt. Du château il ne reste plus que des ruines éparées et sans valeur, seul un temple semble encore en bon état et les PJ peuvent monter les marches pour échapper au gardien. En haut une énorme porte en métal est légèrement entrouverte (Test de force contre 40 avec au maximum 3 personnes), une fois dedans ils entendent un bruit de course et une violente secousse quand les gardiens foncent dans la porte entrebâillée et la ferme de son poids. Pendant encore 5mn ils entendent des bruits comme si les gardiens grattaient les montants de la porte puis enfin une sorte de bruit d'éboulement. Le gardien, en cherchant à ouvrir la porte à fait écrouler une partie du montant extérieur, la porte ne peut s'ouvrir qu'en réussissant un test de force 100. Le temple est noir et il vaut mieux pour les PJ qu'ils aient une lampe, le temple est essentiellement constitué d'une vaste place circulaire et d'une galerie qui s'enfonce en pente douce dans le sol. Au bout de ce corridor se trouve une énorme porte en acier qui est richement décoré de symboles cabalistiques détaillant le procédé pour emmurer les anciens seigneurs du château, de lourdes barres de métal condamne la porte. Même en cherchant pendant des heures, il n'y a pas d'autre issue que d'essayer la porte condamnée, derrière se trouve une salle de 10m sur 8m et au milieu de cette salle se trouve un pilier où l'on peut voir trois squelettes enchaînés, les notes sur la porte les désignent comme étant le seigneur Alinnus et ses deux principaux lieutenants. A l'autre bout de la salle se trouve une porte en métal, elle est verrouillée et la serrure en raison de sa vétusté, sera considérée comme difficile (-6). Dès que les PJ rentrent dans le mausolée, les fantômes cherchent à leur pomper la vie : sur une opposition de QI réussi, il prene 1d-2 de fatigue à la victime, et commence à se matérialiser à partir de la moitié de leur réserve. Ils ont conservé réflexes de combat comme avantage.

**Seigneur** : QI 14, F12, Dex13, S12 : Coût 7/3.5 : Dégât 1d-1, 2 attaques : esquive 8 : Protection 1/0 : Pas de parade

**Lieutenants** : QI 12, F11, Dex12, S11 : Coût 4/2 : Dégât 1d-2, 1 attaque, esquive 7 : Protection 1/0 : Pas de parade

La seule solution pour s'en sortir est de forcer la porte, mais le temps de traverser la salle les fantômes vont pouvoir attaquer ceux qui défendent le voleur. Une fois dans le passage, il n'y aura plus de problème, l'air libre n'est qu'à quelques 30m et les PJ débouchent d'une petite chapelle à environ 100m du temple. En s'approchant silencieusement ils pourront voir Tisbec qui attend tranquillement tandis que les Gardiens rodent autour de lui, si les PJ ne font pas attention à la direction du vent, les Gardiens les reniflent, Tisbec les remarque et envoie les Allosaures sur eux. Le combat est cette fois-ci à mort et il n'est pas conseillé de faire dans la dentelle. Une fois les monstres morts, Tisbec essaie de s'enfuir, il est conseillé de chercher à l'interroger. Toute fois, on peut trouver dans ses affaires une lettre.

Récompense Maximum 2\*5 Points

La Lettre :

Tisbec, Affar,

Nous souhaitons que vous vous occupiez des impudents qui ont osé se mettre en travers de notre chemin, l'échec de Thigares à Arenjun a été une grande perte pour nous et nous ne pourrions jamais les laisser marcher librement sur cette Terre. User de tous les moyens dont vous disposez afin d'arriver à nos fins et lorsque tout sera fini venez nous rejoindre à Ronnocco à l'embarcadère avant le 27 de ce mois, sinon prenez le navire du quai 11 afin de nous rejoindre à mon domaine, le capitaine vous attendra pendant 20 jours. Il connaît la localisation de la crique car nous avons déjà travaillé avec lui, mais méfiez-vous de lui, c'est un homme versatile qui ne pense qu'à l'argent. Au delà des 20 jours, je comprendrai que vous avez échoué, alors que Set vous damne pour l'éternité.

Ne nous décevez pas,

HADRATHUS

---

## *Serpents de Mer*

### **Une bonne raison de poursuivre le but de MJ**

Le mystérieux Affar de la lettre est en fait une mystérieuse, c'est la sœur de Tisbec, et une très bonne organisatrice d'assassinat, elle va chercher à les avoir. A la première occasion, que ce soit dans une taverne ou au milieu d'une foire, par exemple. Elle a avec elle 5 assassins, elle va mener une attaque dans l'auberge. Ils se la jouent très furtif, et il ne sera possible de se rendre compte qu'ils sont là qu'au dernier moment, bien entendu, les PJ n'auront pas le temps de passer leur armure. Les assassins sont cagoulés, habillés de noir et utilisent des dagues longues enduites de suc de Lotus Pourpre qui a tendance à provoquer une paralysie à raison de 1PF/rd si un jet de Santé est raté. Leurs caractéristiques sont (11,11,10,12, Poignard 15, Dégât 1d-1 en estoc, Furtivité 14). Affar a les mêmes caractéristiques, mais elle manie la fléchette empoisonnée à 17, et elle va chercher à toucher un des PJ avant de mourir. Sa fléchette est enduite d'une préparation réalisée par Hadrathus lui-même, c'est un vecteur d'une malédiction que lui seul peut guérir, soit par sa volonté, soit par sa mort. Elle se ventera après avoir été mortellement touché, d'être sur que les PJ ne seront jamais à même de la retrouver. A ce moment elle rit et meurt. Quelques heures plus tard, le PJ touché remarque que la peau d'une de ses mains devient légèrement écaillée : il se transforme en serpent et cela risque d'être marrant si un des PJ est paranoïaque et voit des Stygiens partout. Il faudra environ deux lunes pour que cela ne soit plus dissimulable.

## **Vers Ronnocco**

Le voyage demande environ une semaine, enfin ils arrivent à Ronnocco. Ronnocco est une petite ville près de Messantia en Argos, c'est un petit port qui a souvent des relations avec les pirates Barachéens. Il y a du commerce et des personnes voulant prendre le bateau de façon discrète peuvent le faire s'ils ont de l'argent. Le port est la principale activité, toute la journée c'est une activité fébrile sur les embarcadères, dans les rues très commerçantes où tout le monde cherche à vendre ses produits. La nuit, c'est le royaume des malandrins de toutes sortes, des prostituées qui attendent à la sortie des auberges les marins en mal d'affection et des dealers qui fournissent du lotus rouge qui se mâche afin de faire des beaux rêves.

## **L'Opale**

C'est le navire du Capitaine Ariostro. Celui ci est un homme versatile, il a été payé pour transporter, il transporte n'importe qui pour de l'argent. Sa goélette est encrée à environ 20 km de la ville, dans une des nombreuses petites criques qui se trouvent sur le bord de la côte et qui servent de point de chute pour ceux dont le commerce est quelque peu illicite. Ces criques sont communément appelées le quai n°11, en effet le port officiel n'a que 10 quais d'amarrage ainsi les forbans ont baptisé la côte comme étant le 11ème quai. L'Opale est le seul navire capable d'amener les PJ au repaire de Hadrathus. Le seul moyen de trouver le navire est de se faire passer pour des hors la loi (ce ne sera pas difficile si vos PJ ne sont que la moitié des malades mentaux que j'ai), auprès du contact. Celui sera méfiant de nature et encore plus étant donné que les PJ ne sont pas sensés connaître le mot de passe. Par conséquent, lorsqu'ils arriveront, il serait de bon ton que les pirates montent une embuscade à grand renfort d'arbalétriers cachés dans les rochers de la crique, il est bien entendu que prendre en otage le contact n'arrangera pas le cas des PJ. S'ils se rendent, ils sont conduit, sans arme, dans la cabine du Capitaine, où les PJ ainsi que 4 hommes armés d'arbalètes qui les surveillent. Cette cabine contraste avec le reste du bateau, autant celle ci est richement décorée avec les butins de diverses magouilles, autant celui ci est austère voir même décrépi. S'ils donnent une histoire pas trop rocambolesque, le Capitaine peut accepter de les prendre à son bord à certaines conditions : Payer 500 sous par personne ou alors Accepter de suivre le trajet initialement prévu avant d'aller jusqu'à destination (environ une dizaine de jours de surplus) Et rendre un petit service Le départ aura lieu dans 5 jours, avec ou sans les PJ.

## **Un petit service**

Le Capitaine Ariostro doit convoier pour une certaine personne, une certaine boîte contenant certains documents. Cette boîte se trouve actuellement dans une boutique appartenant à un sympathisant des Frères de la Côte : La troisième maison à gauche de la deuxième rue parallèle au port partant sur la droite. Le Capitaine n'aime pas trop répéter ce qu'il dit. La boîte doit être ramenée intacte ! Le contact attend dans sa boutique qui vend des filets de pêches.

Une fois repartis vers la ville, les PJ peuvent se rendre à la boutique, lorsqu'ils arrivent, la porte est entrebâillée, dans la salle principale où sont exposés tout type de filets, un homme baigne dans son sang, on dirait qu'il s'est traîné vers une porte qui se trouve dans le fond de la pièce. Dans cette salle il y a une autre porte qui mène aux appartements privés (une cuisine/séjour, une chambre et des latrines). L'autre porte est entrouverte, elle descend vers la cave qui fait office de cellier. La cave est humide et sent le renfermé, sur le sol des caisses en bois, aux murs des rayonnages avec quelques bouteilles et conserves, tandis que des filets sont accrochés au plafond. Sur le sol peuvent être remarquées des traces d'une sorte de liquide visqueux qui pue. Si l'on suit les traces on arrive devant une armoire qui semble-t-il, a été tirée récemment, derrière se trouve un trou creusé dans le mur qui débouche sur le canal qui recueille les eaux usées de la ville.

Le coupable est un homme qui s'est acheté une maison située à la sortie de la ville il y a quelques mois. C'est un petit sorcier féru de démonisme, il a appris qu'un collègue à lui devait faire venir des documents utiles pour ses recherches et il compte bien les intercepter. Pour cela il a invoqué une flopée de petits démons ressemblant à des Gremlins. Ce sont eux qui ont volé les documents et les ont ramenés à leur maître. Quand ils meurent, ils se transforment en flaque verdâtre de liquide puant, juste à l'entrée du tunnel, l'un d'eux est mort, à moins de le remarquer (difficulté -4/-2 en fonction de l'éclairage), on glisse et à moins d'un jet de dextérité-2, c'est la chute dans les égouts, avec le risque d'attraper une sorte d'herpès géant qui brûle (-1 PF pendant 3 jours).

Le canal descend vers la mère ou remonte vers le haut de la ville où il arrive (l'eau d'alimentation pour la ville est puisée dans des puits). Il y a des bouches de sortie environ tous les 500m, l'une d'elle est mal refermée, elle donne dans une ruelle déserte, les maisons sont décrépites et apparemment inhabitées. Un jet de pistage à -2, permet de remarquer des traces dans la boue qui conduisent jusqu'à la sortie de ville, les dernières maisons sont isolées au milieu de quelques bosquets d'arbres, une des dernières maisons est la bonne, mais laquelle ?

La solution est d'attendre pendant la nuit et de remarquer les allées et venues des petits démons qui vont se nourrir de petits animaux dans la campagne. Ils sortent et rentrent d'une maison située encore plus à l'écart que ne le sont les autres. Une autre manière est d'aller voir le Capitaine, il émettra l'idée que seul un sorcier a pu être lié à cette affaire, il leur conseillera de se renseigner pour savoir si personne n'a vu ou entendu parler d'un sorcier dans la ville. Son arrivée n'est pas passée entièrement inaperçu, en effet il est de coutume que les bons citoyens payent une redevance aux truands du coin, leur chef a préféré laisser tranquille le sorcier depuis que 5 hommes à lui ne sont pas revenus d'une opération de démarchage. Il sera très content de leur expliquer l'affaire surtout si les PJ peuvent le débarrasser du mauvais payeur.

### **A l'assaut**

La maison est gardée par les Bestioles, elles occupent la cave, le rez-de-chaussée et plusieurs chambres de l'étage sauf les appartements du sorcier qui compte repartir d'ici quelques jours.

### **Une Bestiole** : 9,11,9,9

Griffes 12 : 2 attaques : dégâts taille 1d-1 qui infecte (jet de S moins le nombre de blessures à la fin du combat) et donne une forte fièvre pendant 4 jours : Furtivité 13, Sadisme et Cruauté sont leurs mots d'ordre.

### **Chef Bestiole** : 11,12,11,12

Griffes 14 : 2 attaques : dégâts taille 1d21 qui infecte (jet de S moins le nombre de blessures à la fin du combat) et donne une forte fièvre pendant 4 jours : Furtivité 16, Sadisme et Cruauté étaient les noms de ses parents. Il connaît le sort Obscurité, ce qui lui permet de diminuer de -6 l'attaque de ses ennemis et de -2 leur défense. C'est le garde du corps personnel du sorcier.

La baston contre les petits doit être ignoble (au minimum 3 à 4 bestioles par PJ), environ 3 à 4 rounds plus tard, le Sorcier descend avec son garde du corps, là le combat risque d'être plus sérieux.

Une fois tout le monde éliminé, une fouille dans les papiers du sorcier permet de trouver une caissette contenant un grimoire antique dont la description à celle de la boîte recherchée. Ensuite, le retour vers le bateau est sans histoire et le Capitaine a un peu plus confiance en eux désormais.

Récompense, environ 5 Pts

Bientôt LA SUITE !