

Episode Cinq: De Charybde en Scylla

Une fois que les aventuriers franchissent le portail ils auront la joie de constater qu'il sont effectivement de retour sur Eberron en compagnie de Zohar et d'Ultrog.

Note : durant toute la première partie, Zohar et Ultrog resteront avec les aventuriers ils les aideront de leur mieux sans pour autant se mettre sur le devant utilisez les comme des va-tout.

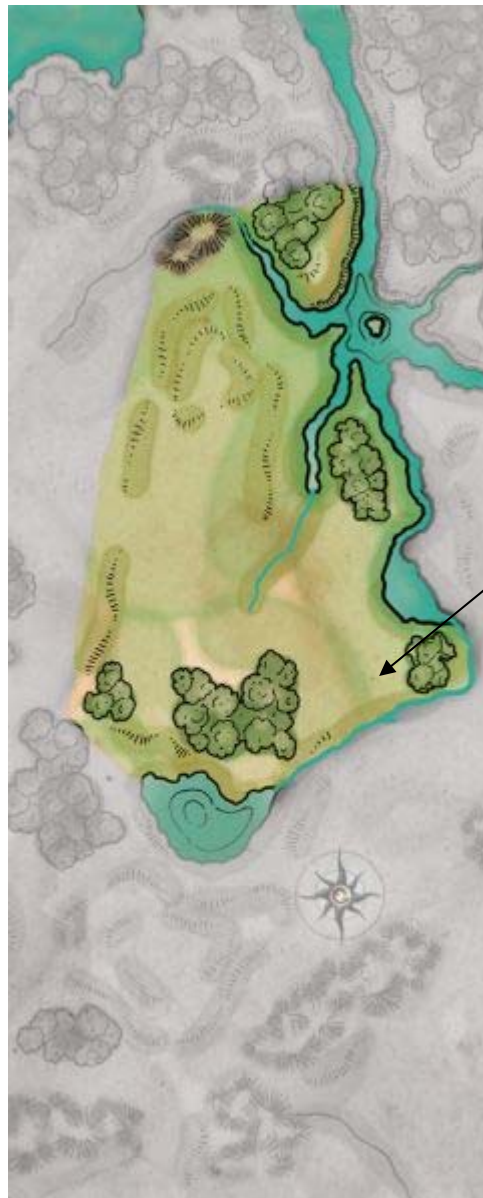
Un jet facile (difficulté 15) en connaissance (géographie) permet de reconnaître la frontière entre Thrane et les terres gémissantes

Ils apparaissent près d'un moulin à eau dans la paisible campagne du sud de Thrane.

Explorer la demeure montre très clairement que quelque chose ne va pas en effet le meunier, son épouse et ses enfants ont tous été égorgés et la demeure a été mis à sac (tout ce qui avait de la valeur a disparu).

Au loin (environ 2 km) on peut voir une épaisse fumée noire si les personnages s'y dirigent ils pourront apercevoir un village mis à sac également.

Un pisteur pourra voir des traces évidentes de charge de cavalerie. (un test de pistage difficulté 20 permettra de déterminer plusieurs types de montures une réussite à difficulté 25 déterminera que ces traces ont été laissées aisément visibles sciemment)



**Endroit de la
réapparition**

Ce qui s'est passé.

Plusieurs mois se sont passés depuis le « départ » des aventuriers (cf : le passage du temps sur Kythri dans le livre de base). Valin Urth a fait disparaître Jaela Daran et l'a remplacé par son clone qui obéit à ses ordres (via un sombre procédé de Melsanern). Se nommant lui-même hiérophante (au dessus des cardinaux), il a fait passer le pays en coupe réglée en « créant » de toutes pièces des « infidèles » qui en voudrait à la vie de l'élue aussi dirige t'il (en sous main) une véritable armée de bandits qui écume le pays et lui permet de justifier ses décisions tout en éliminant les velléités de rébellion. Cerin et Ulak organisent un mouvement de révolte en dirigeant une compagnie de rebelles forgeliers. Quand à la compagnie de bandits, elle est dirigée par ... Zoot Garth.

Ils viennent de piller le village afin de permettre à Valin de monter un complot visant à définitivement discréditer les partisans qui lui sont encore opposés (les membres du conseil intérieur). Zoot Garth dirige actuellement une bande de 20 coupe-jarrets très bien équipés et très mobiles montés sur des chevaux légers.

Son nouveau lieutenant est un elfe de Valenar nommé Lehnion qui dirige l'avant garde avec une dizaine de ses semblables adeptes du double – cimeterre.

Son bras gauche n'est autre que Melsanern. Qui dirige une équipe de Rakshasas Zakyas. Ils servent de force de frappe et leur sauvagerie est sans limites.

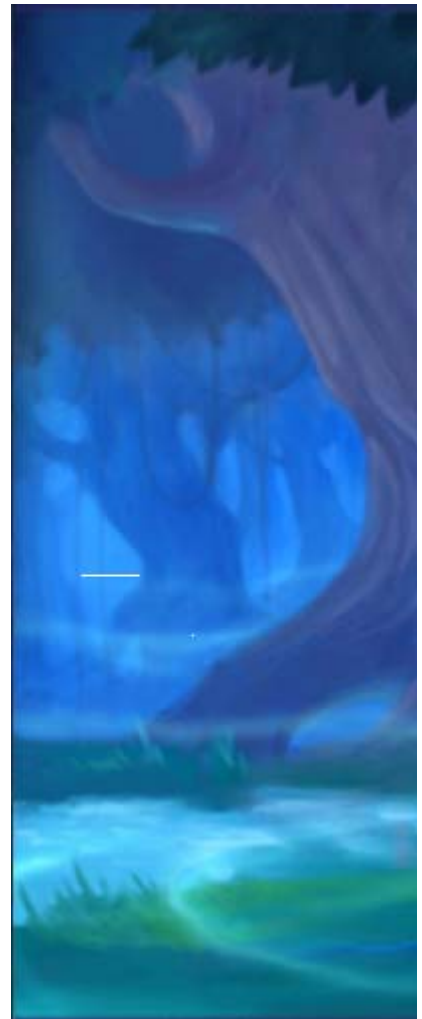
L'objectif de Zoot est de débusquer les renégats dirigés par Cerin et Ulak (il compte bien régler ses comptes avec eux).

Pour cela il a pillé le village et laissé des traces aisément repérables afin de tendre un piège aux rebelles et les exterminer jusqu'au dernier.

Si les personnages suivent les traces, un éclaireur les repère. Il s'agit de Rouille un éclaireur forgelier au service de Cerin et d'Ulak.

Dés qu'ils sera sûr qu'ils ne sont pas des agents de Valin Urth, ils expliquera aux aventuriers ce qui se passe actuellement (cf : ce qui s'est passé) et ils les inviteront à leur campements sans réaliser que plusieurs faucons dressés les suivent (les compagnons animaux de Lehnion et de des hommes)

Ces derniers les utiliseront pour pister les aventuriers et les éclaireurs et remonter vers les rebelles son objectif est frapper vite et fort et de les ramener vivant.





un village abandonné ?

Le campement.

Ce dernier se trouve dans les bois environnant, à l'intérieur d'une petite clairière.
Cerin et Ulak s'y trouvent.

Si les aventuriers ont combattu Ulak ce dernier a été terrassé mais détenant un anneau de régénération dissimulé, il a pu revenir à la vie. Dans ce cas, constatant la défaite de Zoot Garth, il est allé chercher lui-même sa fille. En fonction des actes des aventuriers au chapitre un, il sera plus ou moins enclin à leur pardonner.

Ils sont à la tête de 12 forgeriers dirigés par Rouille et tout comme lui adeptes des attaques commandos. Ils constituent ce qui reste de la compagnie grise une ancienne troupe d'assaut dissoute à la fin de la guerre et dont le commandant était : Magnus Dumbar.
Lorsque Rouille entendra parler de lui par les personnages il demandera de ses nouvelles il sera affligé d'apprendre sa mort il en sera de même pour le reste de la compagnie.

Cerin les accueillera chaleureusement puis leurs expliquera les changements dans son pays
Il ne sera pas étonné de la trahison de Dolf
« J'ai été aussi surpris que vous de voir revenir Lisba au bras de Valin Urth et Dolf qui les accompagnait C'est là que j'ai compris que je m'étais fait avoir par ces traîtres à leurs familles et à leur pays ».

il s'excusera patement s'estimant responsable de la situation.

Au moment où l'ambiance se détendra un peu, les elfes de Valenar attaqueront.

Lehnion agit comme mercenaire depuis la fin de la guerre. C'est un elfe imbu de lui-même persuadé de sa supériorité il n'est cependant pas stupide et a élaboré une tactique qui a déjà porté ses fruits par le passé.

Une fois le campement repéré, il portera une charge de front par surprise avec le tiers de ses troupes. Puis au moment de la riposte se mettra à fuir le moins vite possible afin de permettre à ses adversaires de le suivre (mais pas de le rattraper) permettant aux autres membres de ses troupes de faire une attaque sur chaque flanc dans un endroit dégagé. Puis il rechargera de nouveau de front tandis que le reste de ses troupes, se repositionnera pour charger de dos.

Aux aventuriers d'être bon tacticiens pour vaincre leurs adversaires.
Lehnion capturé vivant parlera sans aucune difficulté tant qu'il a la garantie d'avoir la vie sauve pour lui et ses hommes.

Au besoin Cerin et Ulak empêcheront les aventuriers de le tuer (pour obtenir des informations). Lehnion ira jusqu'à proposer ses services pour neutraliser Zoot Garth et ses gnolls .

« vous êtes trop peu organisé pour espérer les vaincre »

Accepter est une excellente solution car Lehnion connaît bien le repaire et peut attaquer de l'intérieur avec ses hommes de plus il ne retournera pas sa veste car Zoot Garth ne peut plus rien lui apporter.

Voici ce que sait Lehnion :

« J'ai été engagé par l'évêque Valin Urth afin de renforcer l'équipe de monstres de Zoot Garth outre moi et mes hommes, il a sous ses ordres une vingtaine de bandits.

L'objectif de Valin Urth est de provoquer suffisamment de chaos pour discréditer les membres du conseil intérieur et assurer pleinement son rôle de hiérophante surtout qu'il a, je ne sais comment, réussi à mettre Jaela Daran, l'élue de la flamme d'argent, dans sa poche. »

Un jet de connaissance (religion) difficulté 15 (12 pour un serviteur de ce culte) permet de savoir que Jaela Daran est une petite fille de 10 ans qui est l'élue sacrée du culte de la flamme d'argent dont elle est le symbole vivant, la descendante spirituelle de la championne argentée qui combattit les roi-démons il y a longtemps en compagnie des couatls.

Zoot et ses hommes se cachent dans des grottes aménagées au nord l'entrée est dissimulée par un sortilège de mur illusoire.

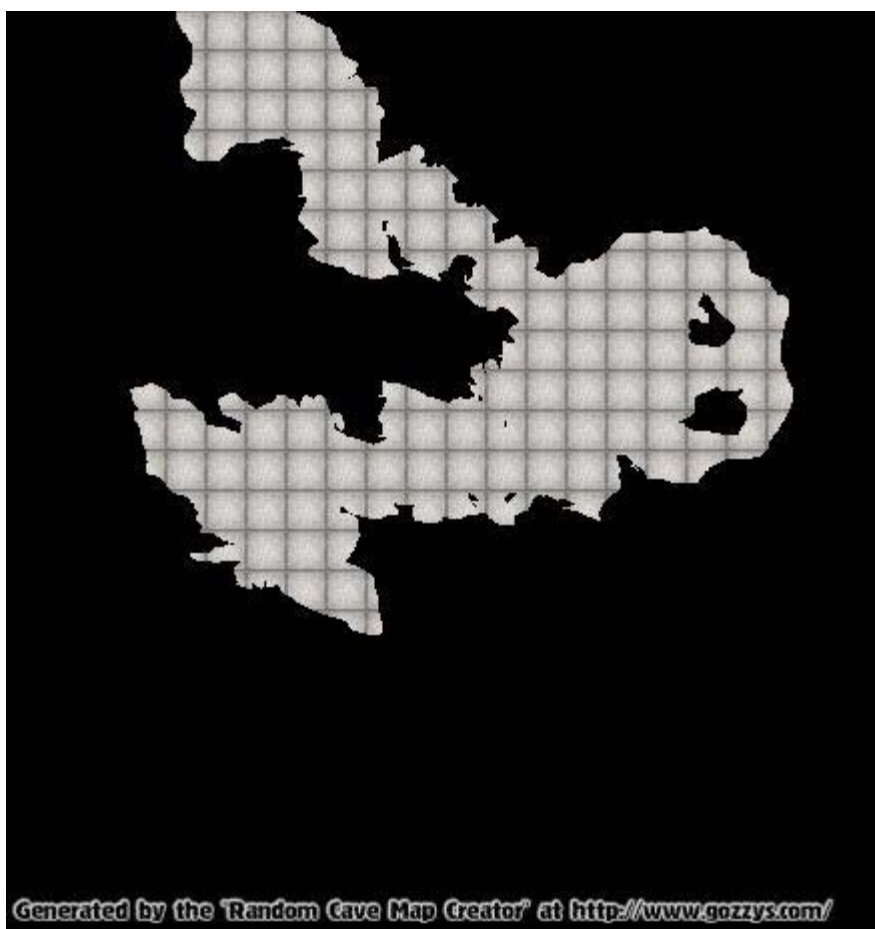
Lehnion connaît le chemin qui est introuvable un sort de terrain hallucinatoire protège l'accès seul les compagnons de Zoot savent où est l'illusion (celle-ci n'a donc pas d'effets sur eux).

Il pourra guider les aventuriers vers l'entrée mais à moins de posséder le sort il leur sera impossible d'entrer.

Les choix des aventuriers sont de :

- accepter la proposition de Lehnion
ce dernier fera semblant de rentrer avec des prisonniers (les aventuriers) en dissimulant leurs effets personnels dans une cavité , il donnera une description succincte de la grotte
- refuser la proposition de Lehnion / le faire parler
ce dernier indiquera la position de l'entrée de la grotte mais il ne dira rien pour la sécurité à l'entrée (cf : ci-après) de plus il faudra qu'un des aventuriers ait à sa disposition un moyen de détecter les illusions
- tuer / ignorer Lehnion
la seule solution qui leur reste c'est de tomber volontairement ou non dans un des nombreux pièges que Zoot a créés. Auquel cas une patrouille de brigands ira les cueillir et les emmènera en cellule après les avoir dépouillés de leurs biens.

Les grottes



Du dehors rien ne semble transparaître du monticule de granit noir en fait la porte est dissimulée par un mur illusoire.

Un test de détection difficulté 25 est nécessaire pour réaliser que la paroi ne correspond pas et ainsi délimiter les contours.

Si Lehnion accompagne les aventuriers, il parlera au buisson en orque et la paroi se désagrège pour laisser passer le cortège Dans le cas où les aventuriers sont capturés le scénario est le même excepté qu'ils auront les yeux bandés à la limite du terrain hallucinatoire.

Sinon, dès que les personnages s'approcheront de l'entrée, ils seront agressés par les buissons qui se révéleront être des vignes étrangleuses.

L'objectif de ces vignes est de tuer ceux qui ne donnent pas le mot de passe en orque le bruit de lutte de toutes façons, alertera les brigands. Ces derniers auront alors tout loisir de se préparer à l'attaque.

Soit les aventuriers arrivent poings liés soit ils essaient de s'infiltrer.

Si c'est la première option, ils peuvent se libérer (avec plus ou moins de facilité) dans l'alcôve ouest (en 6)

Au passage ils seront présentés devant Zoot Garth qui les houspillera un peu en leur jurant qu'il va s'occuper personnellement d'eux (au passage il parlera de sa complicité avec Valin Urth par rapport aux événements du premier chapitre.)

Si ils sont avec Lehnion, ce dernier respectera sa part de marché et cachera leur équipement dans un coin d'ombre avant d'entailler leurs liens pour qu'ils n'aient aucun efforts à faire.

Une fois ceci fait, Lehnion rassemblera ses hommes, puis prétextant une nouvelle patrouille pour repérer l'endroit où il a capturé les aventuriers, partira sans revenir.

Melsanern sentant la duperie enverra deux zakyas les suivre discrètement.

Sinon, ils devront se débrouiller seuls.

Sinon ils devront affronter les gardes postés en 1 et en 2 tandis que les premiers tireront à l'arbalète lourde, les deuxièmes iront rameuter des renforts (ils bénéficient d'une couverture de 80 %)
Les brigands qui tirent seront eux – aussi protégés par les stalagmites (50% couverture).

Les Zakyas de Melsanern interviendront dès le cinquième round en renfort et c'est finalement toute la bande que les personnages auront à dos bon courage!
Si ils se rendent ils seront ligotés puis emmené en 6 .

Dés que les personnages passeront à l'action, Zoot garth dirigera ses hommes de sa tente individuelle (en 3) tandis que Melsanern conjurera des forgeliers réanimés sous la protection des zakyas

La tactique des brigands est la suivante : les mort – vivants attaquent les personnages au contact, tandis que les hommes de Zoot leurs tirent dessus à l'arbalète ils seront épaulés par les zakyas de Melsanern puis par Melsanern lui-même.

Durant cette bataille il ne sera pas fait de prisonniers.

Melsanern en lancera ses sorts contre Zohar puis Ultrog. Zohar résistera à ses attaques, Ultrog lui sera immobilisé Melsanern se téléportera avec lui dans son repère de Khyber puis il ira avertir Dolf du retour des aventuriers.

Zoot se battra avec un acharnement féroce n'hésitant sur aucunes bassesses pour prendre l'avantage.

Les zakyas tués reprendront leurs formes originelles à la grande surprise de Zohar qui les reconnaîtra comme étant des démons sorciers.

« Jadis ils dominaient Khorvaire en usant de leurs magie noire pour asservir tous ce qui vivait ce furent les dragons qui les combattirent et parvinrent à bannir les plus puissant d'entre eux les rajahs au cœur de khyber. »

Une fois la bataille terminée les aventuriers pourront prendre le butin et quitter cet endroit il y a dans les affaires de Zoot des lettres compromettantes pour Valin Urth les rapporter à Cerin va lui permettre de retourner à castel flamboyant afin de tenter de destituer Valin de manière légale.

C'est sans compter sur Melsanern.

Après avoir prévenu Dolf, il utilisera ses maléfices sur Ultrog afin de détruire ce qui lui reste de conscience et le transformer en tueur fou (cf : les semi - golems du manuel des monstres 2). Une fois ceci fait, il pistera les aventuriers jusqu'au campement puis il lancera Ultrog à l'assaut du camp et tentera d'assassiner Zohar et de prendre son apparence. Surpris, le psion sera terrassé par une attaque au poison et Melsanern prendra son apparence.

Toutefois bien que la dose de poison soit mortelle, Zohar survivra à cette substance.

Il poursuivra Melsanern en compagnie d'Ulak mais au vu de son état (sa constitution est tombé à 6) il lui faudra trois heures pour les rejoindre.

Le piège

Melsanern a pour objectif de se débarrasser des aventuriers une fois pour toutes

C'est pourquoi il compte les diriger vers une autre embuscade : celle réservée à Cerin faisant ainsi d'une pierre deux coups l'embuscade est dirigée par des assassins de la maison Thuranni (caractéristiques classiques du livre)

l'embuscade se passera à une croisée de chemins. Cerin aura vidé les étriers car son cheval s'est emballé (il broute un peu plus loin un jet de dressage ou de profession (herboriste) montre qu'il a été drogué).

Cinq assassins et un illusionniste se tiennent en embuscade dans les arbres ils ont tous une potion d'invisibilité.

Cerin sentira le traquenard mais sera terrassé par le coup mortel du chef des assassins. Les autres Utiliseront leurs dracogrammes pour tenter de tuer les aventuriers.

L'illusionniste quand lui a pour objectif de récupérer les dossiers compromettants.

Il sera donc sous invisibilité et, dans la cohue, s'emparera des documents avant de s'éloigner.

Zohar interviendra avec Ulak dès que les personnages seront en difficulté.

Ils risquent donc d'être pris au dépourvu face à deux Zohars qui s'affrontent Et dont l'un est visiblement mal en point.

Il faudra faire preuve de perspicacité car la ressemblance est frappante. Toutefois, Melsanern n'a pas l'érudition de Zohar. De plus le rakshasa s'empare plus facilement Melsanern utilise des invocations et non des sorts,

Finalement, Melsanern ne comprend pas le draconique.

Acculé le Rakshasa utilisera son invocation de fuite pour tirer sa révérence.

Ulak lui combattrait aux côtés des aventuriers ses attaques dévastatrices et son aptitude à n'être jamais surpris devraient permettre aux aventuriers de reprendre rapidement l'avantage.

Les assassins prendront la fuite si ils voient qu'ils ont le dessous

Finalement c'est avec les preuves détruites mais leurs ennemis vaincus que les aventuriers se retrouvent dépités et ne sachant trop quoi faire.

C'est alors que Zohar interviendra :

« J'ai entendu parler ce démon – sorcier il parlait de la citadelle du levant où l'on enferme les hérétiques coupable de magie noire un individu important a été enfermé là dedans par Valin Urth j'ignore de qui il s'agit mais on devrait peut être aller y faire un tour Nous aurons sans doute de plus amples informations sur l'intervention des rakshasas dans ce coup d'état en interrogeant cet individu».

Il ne restera plus aux aventuriers qu'à partir en direction de la citadelle.

Le camp des rebelles

