



Le Piège de Syldil

Résumé de l'aventure

Alors qu'ils se rendent sur une île de l'océan oriental à la poursuite d'une beauté valgardienne le groupe se retrouve face aux horreurs d'un passé oublié. Les anciennes ruines de l'île sont désormais régénérées et un dieu est revenu à la vie!

Partie 1: Le piège

Le chef barbare To'Krom a appelé à une réunion en vue d'une trêve, ses hommes portant le drapeau blanc de la paix et de la négociation. Ils ont dressé leur campement en face des tentes des guerriers que vous dirigez. Après avoir fuit Satarla, vous avez trouvé votre réputation encore intacte parmi vos hommes, contribuant à rendre la vie du roi Davym Tarv aussi malheureuse que possible. Vos talents variés sont appréciés et vos hommes n'ont jamais oublié les nombreuses fois où vous leur avez sauvé la vie.

Pendant la réunion de trêve avec votre ennemi actuel nommé To'Krom, seigneur des steppes et gardien de la frontière côtière, vous avez aperçu une grande et belle fille dont les cheveux blonds, les yeux clairs et la peau blanche l'identifiaient comme de sang valgardien. Sa mince tunique de soie, ceinturée à la taille, dévoilée plus qu'elle ne cachait les contours de sa silhouette magnifique. Ses beaux yeux brillaient de ressentiment quand To'Krom tapait dans ses mains pour avoir plus de vin, mais quand ils se levaient vers vous, son visage changeait radicalement. Son sourire et ses yeux sensuels faisaient bouillir votre sang avec passion. Elle était un magnifique spécimen de son peuple, comme sculpté dans de l'ivoire pur.

La réunion de trêve se passait bien, si bien qu'à un moment donné, [le perso avec le plus haut score d'Aura] s'interroge sur l'esclave et s'enquiert de son nom. To'Krom aboie un ordre et la fille apparaît comme le fantôme d'une déesse de derrière un voile de velours à l'arrière du pavillon. Il émet une autre commande, faisant des gestes vers vous. Elle se tourne et d'une voix douce, déclare: 'Je m'appelle Adisa, servante de To'Krom, seigneur des steppes' Elle incline la tête et se penche lentement vous offrant une vue sur ses magnifiques seins qui se révèlent pleinement sous ses voiles vaporeux.

Comme elle se redresse lentement, un sourire ironique s'échappent du coin de sa bouche. Son visage change d'un battement de cœur à l'autre alors qu'elle se tourne vers son seigneur et maître, puis s'excuse.

Le feu du cœur de chaque homme est désormais allumé dans la pièce, "Quel est son prix?" laisse échapper 'le pj'. To'Krom a l'air surpris, "Ah, adisa n'est pas à vendre." "Ses talents et ses compétences sont à la hauteur de sa beauté", sourit-il sournoisement. "Je suis sûr que tu me pardonneras mon refus mon ami."

Deux jours plus tard, après le départ de To'Krom et un compromis temporaire trouvé avec le chef barbare, un messager arrive et exige que vous rendiez la fille. Il est certain que sa disparition a quelque chose à voir avec vous. Un autre type de feu s'allume alors dans le camp tandis que le 'Pj' lui répond que To'Krom peut aller "manger avec ses chiens", et que bien que la femelle puisse rendre le cœur de n'importe quel homme avide, vous et aucun de vos camarades ne l'avez kidnappé.

Le messager repart avec une vague d'avertissements et de menaces de la part de son maître. Plus tard ce jour-là, un pêcheur rapporte qu'adisa a été vue se dirigeant vers l'île de Syldil, seule, dans un petit canot. Sans doute a-t-elle trouvé un moyen d'échapper à son maître, mais sera t'elle capable d'escalader en toute sécurité les hautes falaises qui entourent la petite île, ceci est une autre histoire. Il n'y a qu'une seule façon de les escalader et c'est un escalier antique difficile à trouver qui serpente et s'enroule sur la côte. Vous le savez parce que vous y étiez deux semaines auparavant à l'occasion d'une réunion avec divers groupes de pirates réunis pour harceler le roi Davim Tarv.



Il est supposé que les personnages voudront la prendre en chasse, que ce soit pour la rendre à son maître afin d'assurer la paix, la revendiquer comme leur, ou peut-être la libérer. S'ils ne se décident pas en ce sens, il appartiendra au héros avec la meilleure AURA d'allumer leur soif de poursuite.

Lancez un d6 et ajoutez-le à 5 pour savoir à quelle heure de la journée ils apprennent la position d'adisa. Il faut deux heures pour atteindre la côte, une heure pour se procurer un bateau et une de plus pour ramer jusqu'à l'île. Il commence à faire sombre vers 19h30. Il est très important de garder une trace du temps et de l'endroit où se trouvent les Pjs quand il fait noir (voir «Contexte» ci-dessous).

Faites-les parcourir la courte distance jusqu'à la mer, se procurer un bateau et naviguez jusqu'à l'île de Syldil, escalader l'escalier et traverser la jungle. Vous pouvez rendre ce voyage aussi facile ou difficile que vous le souhaitez.

Partie 2: Étrange cité

Pendant que les personnages se promènent dans la jungle de Syldil, demandez-leur de faire un test d'Esprit à -4

Le bruissement des branches à votre droite parvient jusqu'à vos oreilles, puis vous remarquez une légère odeur de soufre et de fumée. Dans les hautes herbes vous apercevez des yeux rouges et le temps d'un battement de cœur, la créature saute !

La bête ressemble est un petit prédateur rapide qui marche sur ses puissantes pattes postérieures. Il est un peu plus petit qu'un homme adulte, possède de courtes pattes antérieures, de petits yeux, un long cou. Sa gueule s'ouvre pour révéler une langue et des dents noires. Une lumière orange comme celle d'un charbon ardent, illumine l'œsophage de ces étranges venateurs. Vos narines sont assaillies par l'âcre odeur de soufre et de fumée tandis que d'autres monstres se précipitent vers vous.

Venators (d6) : Page 124 du LdP



Une fois les monstres éliminés, poursuivez avec la description ci-dessous :

Devant vous, parmi les arbres, se dresse quelque chose que votre raison vous dit ne pas pouvoir exister. C'est un grand mur vert avec des tours qui s'élèvent au-delà des remparts. Vous êtes paralysé d'effroi mais vous ne doutez ni de

voire vue ni de votre raison. Il y a moins d'un mois, seules des ruines brisées étaient visibles parmi les arbres. Quelles mains humaines pourraient avoir élevé ce que vous voyez maintenant, dans les quelques semaines qui se sont écoulées? D'ailleurs, les pirates, qui parcourent sans cesse l'océan auraient été mis au courant d'une telle entreprise, surtout à une échelle aussi prodigieuse, et vous en aurez informé.

En approchant, vous voyez que les murs sont composés de la même pierre verte qui formait autrefois les ruines, et vous êtes hanté par un vague sentiment de familiarité. C'était comme si vous regardiez quelque chose que vous n'aviez jamais vu auparavant mais que vous aviez rêvé ou imaginé mentalement.

Les murs et les tours suivent le plan des anciennes ruines, comme les structures qu'elles étaient à l'origine. Aucun bruit ne perturbe le calme du matin quand vous longez le mur, qui s'élève à pic de la végétation luxuriante. Vous ne voyez personne sur les remparts, n'entendez aucun son venant provenant de l'intérieur. Vous voyez une porte massive à une courte distance sur votre gauche.

La porte de pierre est pratiquement indestructible quant au moyen actuellement à la disposition du groupe, cependant si elle est forcée, elle libère un piège mortel - une cage de fer qui tombe du plafond. Elle s'écrase sur ceux qui se trouvent devant la porte en piégeant les deux premiers membres du groupe et peut-être les deux suivants à moins qu'un d'Init soit réussi. Si le Mj souhaite affaiblir un ou plusieurs Pjs, il peut décider que les pointes de la cage sont empoisonnées.



Contexte pour le Mj :

Un pêcheur venu du continent tout proche a escaladé l'escalier menant à l'intérieur de l'île et a exploré les ruines, notamment un grand dôme au toit brisé. A l'intérieur se tenait une énorme statue d'homme parfaitement conservée et étrangement un grand poignard était enfoncé dans sa poitrine. Le poignard luisait comme le soleil lui-même et attira le pêcheur qui voulu le récupérer. Quand il l'enleva de la poitrine de la statue, à sa grande surprise, l'homme colossal s'éveilla et le tua rapidement.

Tlimizcua Khel se réveilla lorsque le poignard qui l'avait paralysé pendant des siècles fut enlevé. C'est (pratiquement) un dieu des étoiles et c'est lui qui a créé cette ville autrefois magnifique. Maintenant, il a entrepris de la ressuscité ainsi que tous ses habitants, les Dagoniens. Ces personnes sont similaires à des zombies. Ils dorment dans un état comateux le jour, mais la nuit, ils se réveillent complètement et agissent comme d'habitude de leur vivant.

Si Tlimizcua Khel est mis au courant de la présence du groupe dans sa ville, les Dagoniens attaquent à vue. Il y a 40% de chances de rencontrer 1d6 Dagoniens dans une pièce ou un couloir la nuit.

La nuit, quand ils sont complètement réveillés, ils agissent comme des gens normaux et peuvent interagir avec les Pjs. Cependant, si leur dieu est alerté de la présence des Pjs il leur ordonne de les attaquer.

La circonférence du mur d'enceinte n'est pas grande, mais le nombre de bâtiments en pierre verte qu'il contient est surprenant. Ils ont trois ou quatre étages, principalement à toit plat, reflétant un style architectural raffiné et inconnu ailleurs en Lémurie. Les rues convergent comme les rayons d'une roue vers une cour octogonale du centre de la ville, qui donne sur un haut édifice avec des dômes et des tours, dominant toute la ville. Vous ne voyez personne bouger dans les rues ni regarder par les fenêtres. Le silence qui règne ici pourrait être celui d'une ville morte et déserte.

En se déplaçant en ville, ils finissent par découvrir une porte ouverte sur l'intérieur d'une maison ce qui devrait finalement les conduire dans un immeuble ou une maison. Dans les deux cas, utilisez la description suivante.

Le sol est couvert de tapis épais et il y a des bancs d'ébène poli et un dais d'ivoire entassé de fourrures à l'intérieur de cette demeure. Un voile suspendu est soudainement écarté, révélant une alcôve matelassée dans laquelle une jeune fille brune et mince vous regarde avec des yeux languissants.

Vous la regardez fixement, attendant qu'elle se mette soudainement à crier. Mais elle étouffe simplement un bâillement d'une main délicate, sort de l'alcôve et se penche négligemment contre la penderie qu'elle tient d'une main.

Elle est sans doute d'une race blanche, bien que sa peau soit très sombre. Ses cheveux sont noirs comme à minuit, ses seuls vêtements sont une jupe et quelques bijoux d'or. La langue qu'elle parle ne vous est pas familière. Elle bâille à nouveau, s'étire et, sans montrer de peur ni de surprise, change de langue.

Le dialecte qu'elle parle semble étrangement archaïque. «Cherchez-vous quelqu'un?» Demande-t-elle, aussi indifféremment que si l'invasion de sa chambre par un groupe armé d'hommes était la chose la plus commune du monde.

[S'ils demandent qui elle est]

"Je suis Yateli", répond-elle langoureusement. "J'ai dû m'endormir tard la nuit dernière, j'ai tellement sommeil maintenant. Qui êtes-vous? Hmm. Vous n'êtes pas de la cité. Je suppose que vous êtes des mercenaires. Avez-vous coupé la tête de beaucoup de Lysoriens?"

Cela semble une accusation étrange car le peuple de la cité de la guérison est encore moins redouté que les pêcheurs qui habitent les côtes du golfe de Satarla.

"Mais ils sont terribles", murmure-t-elle. "Je me souviens quand ils étaient nos esclaves. Ils se révoltèrent, brûlèrent et tuèrent. Seule la magie de Tlimizcua Khel les a tenus à l'écart des murs --- "Elle fait une pause, son regard perplexe luttant contre le sommeil de son expression. "J'ai oublié", marmonne-t-elle. "Ils ont escaladé les murs, la nuit dernière. Il y avait des cris et du feu, et des gens qui appelaient en vain Tlimizcua Khel. "

Elle secoua la tête comme pour chasser le sommeil. "Mais cela ne peut pas être," murmure-t-elle, "parce que je suis en vie, et je pensais que j'étais morte. Oh, par les enfers! »Elle traverse la pièce et s'approche du membre du groupe plus proche. Elle pose ses doigts sur lui comme pour s'assurer de votre réalité.

"Peut-être que tout n'est qu'un rêve. Un diable nu et taché de sang m'a attrapé par la gorge et a enfoncé son couteau dans ma poitrine. Oh, ça a fait mal! Mais ce n'était qu'un rêve, parce que, voyez-vous, il n'y a pas de cicatrice. »Elle inspecte négligemment son sein lisse, puis passa son bras autour de votre cou et saute dans vos bras. "Ce n'est pas important. Tu n'es pas un rêve. Tu es fort. Laissons-nous vivre pendant que nous le pouvons. Aime-moi! "Elle embrasse le héros. "Tu es ---- fort --- aime --- moi." Son souffle disparaît et ses longs cils retombent sur ses joues sensuelles; son corps souple se détend dans tes bras, elle dort...



Si les personnages fouillent la pièce, lisez ce qui suit :

Vous trouvez quelque chose qui vous faire réfléchir. Parmi les fourrures sur l'estrade se trouve une peau tachetée magnifique, dont la teinte prédominante

est dorée. Ce n'est pas une juste une belle imitation car la peau est réelle. Et cette bête, vous le savez, a disparu depuis au moins mille ans; c'est un grand léopard d'or, qui figure en bonne place dans les légendes lémuriennes et que les anciens artistes se plaisaient à peindre et à sculpter dans la marbre.

Un couloir permet de continuer l'exploration.

Vous trouvez une silhouette humaine qui repose à moitié du hall et à moitié dans une ouverture qui semblait cachée par une porte coulissante. C'est un homme sombre et maigre, vêtu seulement d'un pagne de soie, la tête rasée et les traits cruels. Il gît comme si la mort l'avait frappé au moment où il sortait du passage. Une cage d'escalier descend dans l'obscurité.

L'homme ne montre aucune preuve d'être mort, mais son somme est si profond que les héros pourraient le croire. S'ils pensent à prendre son pouls ou son absence et celui de Yateli, elle semble morte également. À l'insu des personnages, la ville entière est une ruche, chaque maison ayant une cage d'escalier qui se connecte aux autres salles et aux souterrains. Après avoir traversé quelques couloirs et chambres communes pendant dix minutes, ils arrivent dans une immense pièce centrale.

La zone est vaste et les aventuriers pourraient errer sans but pendant des heures. Il est plus prudent de ne pas proposer de carte de la ville, mais plutôt des chambres éparées, des couloirs et des escaliers comme bon vous semble. Utilisez le tableau suivant pour les générer si vous êtes en manque d'inspiration.

1. Chambre meublée
2. Chambre meublée 1 chance sur 6 de trouver 100 p.or
3. Chambre avec d6-2 dagonians, éveillé la nuit, comateux ou endormis le jour.
4. Couloir vide
- 5-Couloir vide
- 6-Escalier jusqu'à une maison. D6 dagonians, éveillé la nuit, comateux ou endormis le jour.

Une fois que votre groupe en aura assez d'explorer la cité il finit par trouver la Salle du Trône du Dieu Serpent:

Vous arrivez dans une pièce sombre aux proportions énormes. Des colonnes fantastiques défilent sur les murs marbrés, soutenant un plafond qui, à la fois translucide et sombre, ressemble à un ciel de minuit nuageux, donnant l'illusion d'une hauteur impossible. Les murs sont curieusement travaillés. Les écailles détaillées d'un serpent ou d'un reptile similaire sont minutieusement sculptées dans la roche. Vous admirez la quantité de travail qu'il a fallu accomplir pour sculpter de si nombreuses écailles.

La lumière qui filtre de l'extérieur est curieusement altérée. Vous vous déplacez sur le sol vert, la grande salle est circulaire, percée d'un côté par les grands battants de bronze d'une porte géante. En face sur une estrade contre le mur à laquelle mènent de larges marches incurvées se dresse un trône de cuivre et quand vous voyez ce qui est enroulé sur ce trône, vous reculez hâtivement en levant vos armes.

Mais la chose ne bouge pas. Vous l'examinez de plus près, vous montez les marches et la fixez. C'est un serpent gigantesque, apparemment sculpté dans une substance ressemblant à du jade. Chaque écaille se distingue aussi nettement que dans la vie réelle et les couleurs iridescentes sont reproduites de façon vivante. La grande tête en forme de coin est à demi submergée dans les plis de son tronc et ni ses yeux ni ses mâchoires ne sont visibles. Ce serpent est évidemment destiné à représenter l'un de ces monstres sinistres, qui, dans les siècles passés, avait hanté les berges de la rivière Oom.

Mais, comme le léopard d'or, ils ont disparu depuis des centaines d'années. Vous en avez vu des images grossières, en miniature, dans la cité de Lysor et tout habitants des jungles sait qu'il en existe une description dans les livres antiques, qui puise dans des sources préhistoriques. Vous admirez le torse écailleux, plus épais que votre cuisse et vous vous demandez quel prix fabuleux un tel travail pourrait vous rapporter sur les marchés de Satarla si une telle pièce pouvait être transportée en toute sécurité.

Ce que les personnages ne réalisent probablement pas, c'est que ce serpent est en bien réel mais restera endormi s'il n'est pas agressé. S'il est touché, il s'éveille mais ne bouge pas. Il ne se défend que s'il est frappé.

Serpent géant : Comme Métunga P202 LdB

Si les personnages parviennent à trouver la porte secrète derrière le trône du serpent et qu'ils entrent, lisez ce qui suit:

Dans la pénombre, vous voyez une grande pièce en forme de dôme. Au centre se trouve un bloc de pierre dorée et à côté de lui sur le sol, ce qui ressemble au corps d'un pêcheur, son cou est tordu de manière horrible. Il est peut-être ici depuis cinq jours. À côté de lui, vous voyez la lueur d'un couteau brillant.

C'est évidemment l'ancien couteau forgé à partir de matériaux provenant du soleil. Une fois qu'ils auront vu la vision décrite ci-dessous ils sauront quoi en faire. Notez que le plafond en forme de dôme, brisé par les anciens esclaves est désormais reconstruit par la magie de Tlimizcua Khel. Les Pjs ne pourront pas sortir ou entrer de cette façon et il n'y a pas d'autres sorties dans cette pièce.

La dague est une arme de qualité forgée à partir d'une météorite et de magie ancienne. C'est la seule arme qui peut blesser et peut-être désactiver le dieu vivant. Si elle est enfoncée dans sa poitrine, il redevient paralysé jusqu'au jour fatidique où elle sera enlevé de nouveau.

Si les héros sortent de la chambre du serpent par l'énorme double porte en bronze, ils traversent quelques couloirs et chambres vides jusqu'à atteindre une pièce avec un bassin. De l'eau noire réfléchissante se trouve dans ce bassin en marbre noir rayé. Si un Pj regarde dans l'eau lisez ce qui suit :

Celui connu sous le nom de Tlimizcua Khel est venu de l'abîme et a revêtu son corps sous la forme d'un homme. Il parcourait la terre comme un dieu, car aucune arme terrestre ne pouvait lui nuire et pour lui un siècle était comme une heure. Il trouva un peuple primitif sur l'île de Syldil et il lui plu de donner à cette race la culture et la civilisation et ils se mirent à l'adorer. Mais après de nombreux siècles, un peuple féroce et brutal apparut sur les rives. Ils se nommaient Lysoriens et après une bataille féroce ils furent vaincus et asservis, pendant près d'une génération, ils furent sacrifiés sur les autels de Tlimizcua Khel.

Alors leur prêtre, un étrange homme décharné de race inconnue, plongea dans le désert du lointain sud et quand il revint, il portait un couteau qui n'était fait d'aucune substance terrestre. Il avait été forgé d'un rocher tombé du ciel et avait traversé l'atmosphère comme une flèche enflammée. Contre ce couteau surnaturel, Tlimizcua Khel était impuissant. Carnage et massacre beuglaient à travers la fumée rouge qui étouffait les rues. L'acte le plus grave de ce drame sinistre fut joué dans le dôme derrière la grande chambre en saillie avec son trône de cuivre et ses murs marbrés comme la peau des serpents. Dans ce dôme, le prêtre émergea seul. Le combat de l'homme et du dieu fut épique et finalement le prêtre laissa Tlimizcua étendu sur l'estrade d'or avec le couteau mystique dans sa poitrine pour le maintenir inanimé jusqu'à la fin des temps.

Laissez les personnages errer d'une pièce à l'autre pendant un moment, en utilisant de nouveau le tableau ci-dessus. Puis, de façon inattendue, ils découvrent Adisa allongée sur un divan soyeux.

"Oh!" S'exclame-t-elle. Son visage tordu dans une combinaison de bonheur et de larmes. Elle se lève et vous êtes encore frappé par sa silhouette tout en courbes. Elle court, dans les bras du héros. "S'il te plaît, s'il te plaît, ne le laisse pas m'attraper! Nous devons partir tout de suite! ", Crie-t-elle dans un murmure exalté.

[S'ils l'interrogent sur la personne à qui elle fait référence]
"Je ... je ne connais pas son nom, mais c'est une énorme monstruosité à forme humaine. Il bouge et parle comme un homme mais je ne pense pas qu'il soit humain! "Ses mains s'agrippent puissamment à votre bras.

Au même moment, vous entendez une voix qui provient de l'un des murs. La langue employée est la votre, mais la voix n'est pas humaine. Elle a une résonance terrifiante, comme une cloche qui sonne à minuit. "Il n'y avait pas de vie dans les Abysses, sauf celle qui était incorporée en moi", dit-elle. "Il n'y avait pas non plus de lumière, ni de mouvement, ni de son. Seule l'envie m'a guidé et poussé vers le haut, aveugle, insensé, inexorable. A travers les âges et les âges, et les strates immuables des ténèbres, j'ai grimpé ... "

Il n'y a pas de bruit de pas, mais la grande forme sombre devient plus distincte jusqu'à ce que vous reconnaissiez une imitation d'homme. Il est gigantesque, mesurant pas loin de 5 mètres de haut et son corps semble de métal. Vous regardez ses épaules monstrueuses, la largeur de sa poitrine gonflée, les groupes de muscles sur son torse et ses membres. Son visage ne montre aucune pitié. Ses yeux sont des boules de feu sombre. Et vous savez que c'est Tlimizcua Khel, l'ancien des Abysses, le dieu des Dagon.

Tlimizcua Khel : Le dieu vivant est virtuellement immortel. Sa seule faiblesse est la dague trouvée près du corps du pêcheur.

Tlimizcua Khel attaquera mais perdra l'initiative au premier tour tandis qu'il jauge ses ennemis. Après quelques tours, il devrait devenir évident qu'aucun sort ou arme ne peut le blesser. S'ils n'ont pas le poignard qui, on l'espère, a été découvert, le groupe devrait se décider à prendre la fuite pour échapper de la ville ou retourner en arrière et obtenir le poignard.



Dans les deux cas, le dieu ordonne mentalement aux habitants zombis de venir à lui et d'attaquer les intrus. Le groupe en fuite rencontrera D4 dagonians après d6 tours de course. Par la suite, tous les d6 rounds, d6-2 dagonians bloqueront leur chemin, les ralentissant et permettant à Tlimizcua Khel de rattraper son retard. Il faut trois tours pour revenir à la salle du serpent mais n'hésitez pas à rendre la poursuite haletante. Demandez aux Pjs de faire un test d'Esprit pour voir s'ils se souviennent du chemin le plus direct. Dans la salle du Dieu Serpent, ils peuvent barrer les portes de bronze qui retiendront Tlimizcua Khel pour un d6 + 1 rounds. Malheureusement, s'ils ont laissé le serpent géant vivant, il est désormais pleinement réveillé par l'agitation. Dans tous les cas cette fuite devrait être une poursuite passionnante car les pjs sont vraiment poursuivis par un ennemi de loin supérieur.

Partie 4: S'échapper de la ville

Dans la cour centrale, il y a une dernière chance que les Pjs rencontrent un groupe de dagoniens d6 + 1. S'il n'a pas été placé dans une autre stase temporelle grâce au poignard de dagon, Tlimizcua Khel poursuivra les héros jusqu'à l'étroit escalier escarpé qui descend vers leur bateau.

Si vous souhaitez encore corser les choses, To'krom peut attendre le groupe près de son bateau avec une bande de ses plus fidèles guerriers. En tout cas, l'apparition du dieu devrait faire forte impression sur les barbares !