

# Ombres à Malakut

## Résumé de l'aventure

Dans cette aventure, le groupe doit éviter de devenir le prochain repas d'une bande de cannibales puis ils sont abordés par une belle femme qui leur demande de l'aide pour venger son amant d'un prêtre des environs de Malakut.

## Première partie: La demeure d'Aram Baksh

"Quel péril se cache dans la taverne d'Aram Baksh!"  
La voix du mendiant frémit et ses doigts maigres et noirs se clouent sur votre bras quand il annonce son avertissement. C'est un homme lugubre, brûlé par le soleil, avec une barbe noire hirsute et des vêtements déchirés qui le désignent comme un nomade Beshaari. Il semble maigre et mal en point ce qui contraste avec les corps muscles de vos compagnons d'aventures. Vous vous tenez dans un coin du Bazar des forgerons, et vous êtes entourés de chaque coté par un ruisseau coloré, exotique et flamboyant de marchands typiques des rues de Malakut.

"Des hommes et des voyageurs du désert ont dormi dans la maison d'Aram Baksh et n'ont jamais été revus, plus personne n'a entendu parler d'eux. Qu'est-ce qu'il en est advenu? Il a juré qu'ils se sont levés et ont repris leur chemin --- et il est vrai qu'aucun citoyen de la ville n'a jamais disparu de sa maison. Mais personne ne revit les voyageurs et les hommes disent que des biens et de l'équipement reconnus comme leur ont été vus dans les bazars. Si Aram ne les a pas vendus après avoir supprimé leurs propriétaires, comment sont-ils arrivés la-bas? "

Vous avez voyagé depuis le désert Beshaar et vous avez atterri dans la ville multiculturelle de Malakut. Pendant deux semaines, vous avez exploré les délicatesses, à la fois culinaire et féminine, que Malakut avait à offrir. De temps en temps, vous aperceviez un énorme Valgard, abaissant une pinte à la lie avec une jeune fille légèrement vêtue en train de rire sur ses genoux. Il hochait la tête, et hissait sa chope pour vous et les vôtres dans un geste de respect et de familiarité. Il fut raconté dans la rue qu'il devait quitter la ville bientôt, et vous ne l'avez plus revu le lendemain.

Votre groupe imbibé d'alcool à décidé de se payer une bonne nuit de sommeil à la périphérie de la ville au lieu de continuer à fréquenter la compagnie moins coûteuse des nomades. Vous avez déjà payé vos chambres et vous vous êtes rassemblés pour faire une dernière incursion jubilatoire dans le centre-ville de Malakut, lorsque votre nouvel 'ami' vous a raconté des histoires de mort et de danger.

"Aram Baksh est un démon! Oui, dans cette ville maudite que les anciens ont construite et que les voleurs dominent, ou les gens blancs, marrons et noirs se mélangent pour produire des hybrides de toutes les nuances et races impies - qui peut dire qui est un homme et qui est un démon déguisé? La nuit, il prend sa véritable apparence et emmène ses invités dans le désert, ou se trouvent ses compagnons démoniaques.

Laissez les personnages terminer leur conversation avec le mendiant. Puis déplacez les dans les couleurs toujours changeantes des rues, ou les tuniques déchiquetées des mendiants gémissants, se mêlent aux khalats des seigneurs marchands et au satin perle des riches courtisanes. Des esclaves noirs gigantesques avancent poussant des vagabonds aux barbes bleues de Parsool, des nomades des déserts environnants, des commerçants et des aventuriers de toutes les terres connues.

La population indigène n'est pas moins hétéroclite. Ici, il y a des siècles, les armées du sud sont venues, caressant la création d'un empire du désert. Malakut n'était alors qu'une petite ville commerçante se trouvant au milieu d'un anneau d'oasis et habitée par des descendants de nomades. Les envahisseurs ont construit une vaste ville et y ont installé leur propre peuple, avec des esclaves des jungles et des steppes. Les caravanes incessantes, s'enfonçant dans le désert au sud ont rapporté des richesses et mêle les races.

Malakut est gouvernée par la reine Suria Klodis, protégée par la Garde Jemadar, une unité d'élite uniquement composée de femmes et réputée pour sa loyauté. La cite est un dédale de ruelles tortueuses qui s'étend sur plusieurs niveaux entre des bâtiments à toit plat en bois ou en briques crues, traversé par de larges avenues qu'empruntent les nobles pour se déplacer de palais en palais.

Des parcs et des jardins d'agrément égayent la ville, et les habitants viennent

s'y promener et s'y détendre jusque tard dans la nuit. La nourriture malakutie, très épicée, représente pour un étranger soit un délice, soit une torture. Sur les marches aux épices et dans les rues commerçantes, les badauds se distraient en écoutant les conteurs professionnels ou en regardant le spectacle des jongleurs et des acrobates. Le splendide palais royal se dresse sur une colline qui domine le fleuve, accolé à l'imposante forteresse qui veille sur la cité. Malakut est également connue pour héberger une puissante guilde de voleurs.

Des lanternes de bronze, en forme de dragon, illuminent les rues avant d'arriver à la taverne d'Aram Baksh. La taverne est la dernière maison occupée dans la rue, qui court vers l'ouest. Un large jardin, entouré d'un mur, derrière lequel poussent des palmiers aux dattes épaisses la séparent des maisons plus à l'est. A l'ouest de l'auberge, se trouve un autre bosquet de palmiers, puis la rue s'élance dans le désert.

De l'autre coté de la taverne se trouvent une rangée de huttes désertes, ombragées par des palmiers épars et occupées uniquement par des chauves-souris et des chacals. Vous vous demandez pourquoi les mendiants, si abondants à Malakut, ne se sont pas appropriés ces maisons vides. La porte d'Aram ne s'ouvre pas sur la route mais sur l'allée qui court entre la taverne et le jardin des palmiers dattiers. Vous tirez délicatement sur la corde; un visage noir apparaît à travers une ouverture dans la porte et après vous avoir dévisagé vous permet d'entrer. Le mur de la maison est exceptionnellement élevé mais cela n'est pas étonnant car il y a beaucoup de voleurs à Malakut et une maison au bord du désert pourrait devoir être défendue contre un raid nocturne de nomades. Vous découvrez un jardin, ou de grandes fleurs pales montent à la lumière des étoiles et entrez dans une salle tapageuse ou un Beshaari arborant le crane rasé d'un étudiant est assis à une table, contant des mystères sans nom, de l'autre coté quelques insultes se répandent depuis une table ou des habitants locaux jouent aux dés.

Aram Baksh se présente à vous, marchant doucement. L' homme est bedonnant avec une barbe noire qui balaie sa poitrine et de petits yeux noirs. "Vous souhaitez manger?" Demande-t-il, "Buvez-vous?"

Après que les personnages ont fini de manger, de boire et éventuellement d'interagir avec d'autres clients, lisez la suite.

Aram vous désigne vos chambres, elles sont bien aménagées, avec de petites fenêtres solides renforcées de barres de fer ouvragées, décorées avec goût. Il y a des tapis sur le sol, un canapé a la mode dans le nord et des tabourets ornés. Une deuxième porte mène à l'extérieur. Les chambres sont beaucoup plus élaborées que ce que vous auriez pu avoir pour le même prix plus proche du centre ville.

Si les personnages vérifient l'extérieur, ils trouvent une cour fermée, les murs flanquant la route sont bas et rien ne verrouille la porte qui mène vers le désert.

*Lancez secrètement pour savoir qui obtient la chambre "spéciale", celle avec une ouverture vers l'extérieur. Il s'agit de celle où le personnage sera attaqué.*

La lampe à huile ne contient plus que quelques minutes d'huile. Quelque part au-delà des palmeraies, un tambour commence à frapper.

*Une heure plus tard, un grand shamite entre dans la pièce. Dans le noir sa silhouette semble démoniaque.*

## Barbare tribal shamite : P133 du livre de règles mais sans armure et avec une massue

Si l'agresseur est tué ...

C'est un homme noir gigantesque, nu, avec pour seul vêtement un pagne qui vous a attaqué. Sa main saisit toujours un brise crane noueux. Des dessus de pied en forme de cornes sont fabriqués avec des brindilles et de la boue séchée. C'est sa coiffure barbare qui a donné à sa tête une apparence déformée à la lumière des étoiles.

Soudain un cri fait écho au-delà de la cour. Le son était venu de l'ombre des huttes de l'autre coté de la route. Vous entendez une sorte de cri étouffé qui pourrait résulter d'une tentative désespérée de crier, comme si une main était posée sur la bouche de la victime.

Autorisez les personnages à enquêter ...

Une route étroite émerge de l'ombre au-delà des huttes et se poursuit sous la forme d'un sentier sinueux. Des noirs énormes semblent avoir kidnappé une silhouette mince. Vous apercevez des membres pâles qui se tordent à la lumière des étoiles, mais d'un coup la proie glisse de la prise des doigts brutaux et vient voler sur la route, dans l'ombre entre les huttes. Les noirs sont sur ses talons.

**Barbare shamite : P133 du livre de règles mais sans armure et avec une massue. Comptez en un par Pj**

**Deuxième partie: Zabibi, la danseuse**

Après la bataille et la victoire présumées ...

La fille est blanche, grande, avec un corps mince et souple. L'admiration brûle dans vos yeux lorsque vous regardez ses seins splendides et ses membres musclés qui tremblent sous la peur et l'effort.

"Ils m'ont pris dans les rues", murmure-t-elle en frémissant. "Ayez pitié de moi! Je vous en supplie!"

Les personnages sont libres de poser quelques questions à la captive des cannibales.

[Pourquoi étiez vous dehors la nuit?]  
"Mon amant", dit elle. "Mon amant m'a conduit dans les rues. Il s'est mis en colère et a essayé de me tuer. Comme je fuyais j'ai été saisi par ces bêtes.

[Qu'est-ce qui l'a mis en colère?]  
C'était la faute d'un prêtre, Totrasmek, << le grand prêtre de Zylidith, qui me désire, le chien!

[Qui est ton amant?]  
<<Mon amant est un soldat. Pour me posséder, Totrasmek lui a donné une drogue qui l'a rendu fou. Ce soir, il a saisi une épée et est venu chez moi pour me tuer dans sa folie, mais je me suis échappée dans les rues. Les nègres m'ont capturée et voulaient m'emmener je ne sais où, son visage se tourne vers la rue qui remonte dans la ville.

Le groupe entend soudain le son de nombreux pieds et des bavardages. Les personnages et Zabibi peuvent se cacher entre les huttes abandonnées. S'ils permettent au convoi de cannibales de passer, ils voient ce qui suit.

Une vingtaine de grands noirs se promènent en parlant Shamite. Si quelqu'un parle cette langue, lisez ce qui suit. Sinon ils ne comprennent rien à la conversation.

"Nos frères sont déjà rassemblés à la fosse", déclare l'un d'eux. "Nous n'avons pas eu de chance. J'espère qu'ils en auront eux plus que nous. "  
"Aram nous a promis un homme", marmonne un autre.

"Aram tiendra sa parole", grogne encore un autre. "Nous avons pris beaucoup d'hommes dans sa taverne. Mais nous le payons bien. Moi-même, je lui ai donné dix ballots de soie que j'avais récupéré sur une proie. C'était une bonne soie, par Zylidith! "

Après leur passage, zabibi se rapproche du plus charismatique du groupe et utilise ses ruses féminines pour amener le groupe à rechercher son amant, "Alafdhal". Elle adresse la plupart de ses suppliques au plus charismatique. Au fur et à mesure que les personnages marchent, l'escortant dans la ville, elle parle:

<<Je suis Zabibi, une danseuse. J'ai souvent dansé devant la reine et son amant Jungir Khan, et aussi devant tous les seigneurs et les dames royales de Malakut. Totrasmek me voulait et parce que je l'ai repoussé, il a fait d'Alafdhal l'outil de sa vengeance contre moi. J'ai demandé une potion d'amour à Totrasmek, sans soupçonner la profondeur de sa haine. Il m'a donné une drogue à mélanger avec le vin de mon amant, et m'a juré que lorsque Alafdhal l'aurait bu, il m'aimerait encore plus follement que jamais et exaucerait tous mes souhaits. J'ai mélangé la potion secrètement dans le vin de mon amant. Mais après avoir bu, mon amant s'est énervé et les choses se sont déroulées comme je vous l'ai dit. Maudit soit Totrasmek, le serpent --- ahhh! "

Elle s'arrête soudainement. Comme vous passez une allée, vous apercevez un

homme immobile et silencieux. Sa tête est baissée, mais vous notez la lueur étrange dans les yeux exorbités qu'il pose sur vous. Sa position suggère la folie. Il tire son épée et avance. "Ne le tuez pas!" hurle Zabibi.

**Alafdhal : Sergent du guet P135 du livre de règles**

Si le groupe réussit à le maîtriser sans le tuer...

"Suivez-moi!" Elle se dépêche le long des rues. La jeune femme tourne dans une petite rue étroite et frappe avec précaution sur une porte voûtée. Presque instantanément, un guichet s'ouvre dans le panneau supérieur, et un visage noir regarde. Elle se penche près de l'ouverture, chuchotant rapidement. Les gonds craquent et la porte s'ouvre.  
Après s'être occupé d'Alafdhal, elle se tourne vers le personnage avec le plus haut charisme. "Vous êtes tous de bons hommes! Aidez moi! Totrasmek doit mourir! Tuez-le pour moi! "

Prenez à part le personnage avec le plus grand score d'esprit et dites lui qu'il s'aperçoit que Zabibi est en fait Suria Klodis, la reine de Malakut et Alafdhal n'est autre que son amant Jungir Khan!

D'une manière générale, il aperçoit qu'elle porte la célèbre Étoile de Jay-mi, un objet magique légendaire. Le joueur doit maintenant décider de rentrer dans son jeu, ou de révéler sa tentative de subterfuge à tous.

S'il révèle son secret, elle mentira, en disant: <<On me l'a souvent dit, c'est une ressemblance qui m'a fourni beaucoup d'avantages dans la vie.>> Elle sourit, mais ceux qui effectuent un test d'esprit moyen peuvent voir un rapide regard glacial en direction du personnage.

Voici un exemple de motivations que vous pouvez utiliser si les joueurs sont réticents à tuer Totramesk :

C'est un monstre qui dirige ses hommes par la peur et la superstition. Totrasmek sacrifie à Zylidith le maudit! Les seigneurs de Malakut craignent ses arts noirs et son pouvoir sur la population et ils le détestent. Même la reine le craint et le déteste. S'il est tué dans son temple de nuit, ses fidèles ne chercheraient probablement pas les assassins parmi la population locale."

S'ils demandent une récompense

Elle s'approche du héros le plus charismatique"Il y aura un prix!" souffle-t-elle en se levant de la pointe des pieds pour le regarder dans les yeux. Elle s'arrête, les yeux grand ouverts, son souffle parfumé caressant le visage de l'aventurier. En se détournant, elle continue: Mais la discrétion sera extrêmement importante. Vos armures vous trahiront par des nuits comme ça. Zabibi insiste sur le fait qu'elle vient avec eux et affirme qu'elle connaît bien la disposition du temple.

**Troisième partie: le temple de Zylidith**

Les personnages ont peu de temps pour se préparer. S'ils ignorent son avertissement sur l'armure, assurez-vous qu'ils comprennent plus tard leur folie car ils attirent plus de prêtres dans la chambre de Baal-Pteor. Reportez-vous à la carte du temple à la fin de l'aventure. Le temple de Zylidith se tient seul au milieu d'une large place qui reste silencieuse et déserte sous les étoiles. Un mur de marbre entoure le sanctuaire, avec une large ouverture directement devant le portique. Cette ouverture n'a pas de porte ni de barrière.

Vous entrez dans une cour pavée de marbre qui brille à la lumière des étoiles. Une courte volée de marches en marbre mène au portique. Les grandes portes en bronze sont ouvertes comme elles l'ont été depuis des siècles. Mais aucun adorateur ne brûle de l'encens à l'intérieur. Durant le jour, les hommes et les femmes peuvent venir timidement dans le sanctuaire et placer des offrandes au dieu-fou sur l'autel noir. La nuit, les gens évitent le temple de Zylidith, car les lièvres évitent le repaire du serpent.

Les encensoirs brûlants baignent l'intérieur dans une lueur douce et étrange qui crée une illusion d'irréalité. Sur les cotes des têtes de taureaux dorées semblent fixer les intrus. Pres du mur du fond, derrière l'autel de pierre noire, se trouve une gigantesque statue du dieu, son regard fixe pour toujours sur les portes ouvertes, à travers lesquelles, depuis des siècles, ses victimes étaient amenées à lui, traînées enchaînées vers l'autel sacrificiel. Bestial dans la lumière incertaine, le visage du dieu est caché par un masque d'ombre. Il est assis en position du lotus, une épée en travers des cuisses, mais son aspect n'en est pas moins sauvage pour autant. Il est sculpté dans un marbre noir, et

ses yeux sont des rubis, qui brillent rouges et lubriques comme les charbons des fosses les plus profondes de l'enfer. Dans ce regard de sadique, se reflète l'abominable cynisme du culte dégénéré qu'il dirige.

Il y a un espace de plusieurs pieds entre le large dos de l'idole et le mur de marbre du fond. Dès que le groupe entre dans le temple c'est vers cet endroit que zabibi se déplace rapidement. De chaque côté, flanquant l'idole, une porte d'ivoire sous une arche d'or s'ouvre dans le mur.

"Ces portes s'ouvrent dans chaque extrémité d'un couloir en forme de U", dit Zabibi à la hâte. "Je suis déjà entrée une fois à l'intérieur du sanctuaire --- une seule fois! Le couloir est plié comme un fer à cheval, chaque corne s'ouvrant dans cette pièce. Les appartements de Totrasmek se trouve au centre de ce U. Mais il y a une porte secrète dans le mur derrière l'idole qui s'ouvre directement dans la chambre intérieure --- ah! "La fille l'a trouvée mais soudain:" Par Hurm! "Cria-t-elle. Une grande main déformée l'attrape par les cheveux. Elle est arrachée du sol et attirée la tête la première dans l'ouverture!"

Les personnages n'ont aucune chance de la secourir à temps, mais vous pouvez lancer les dés pour donner l'impression qu'ils le peuvent. Bien sur, après avoir échoué dans leur tentative, ils tenteront probablement de briser la porte ce qui est impossible sans une pioche et beaucoup de temps. Il n'y a pas de poignées ou de serrure à saisir de leur côté. Ils vont donc devoir parcourir la zone en fer à cheval décrite par Zabibi. Chaque porte qui ne mène pas à Baal-Pteor contient 0-3 prêtres traités comme de la piétaille (P132 du livre de règles). Si les personnages sont dépourvus d'une armure métallique et s'efforcent de se déplacer silencieusement, ils peuvent passer la série de portes menant aux quartiers du serviteur et du prêtre sans incident.

Sinon, faites leur comprendre clairement que les armures métalliques rendent la furtivité presque impossible. Lancez d6 pour chaque deux cases de mouvement. Sur un 1 ou 2, ils attirent l'attention d'une chambre de prêtres (0-3 d'entre eux). Si ces prêtres ne sont pas éliminés en un tour (Ils perdent automatiquement l'initiative), ou réduits au silence d'une autre manière, leurs cris alerteront 1 ou 2 chambres de prêtres supplémentaires. Ceci se reproduit chaque tour jusqu'à ce que la moitié des prêtres du temple soient engagés au combat. A ce moment, deux prêtres iront alerter l'autre côté du temple. Ces nouveaux prêtres commenceront à arriver à un rythme de d3 prêtres par tour. Gardez la trace du nombre de prêtres, car leur nombre est fini (18).

Baal-Pteor ne rejoindra pas le combat à ce stade. Il attendra leur arrivée dans sa chambre ou il a l'avantage.

Quand ils arrivent dans la chambre 3, la chambre de Baal-Pteor, vérifiez ou tout le monde se trouve et lisez ce qui suit:

Vous vous trouvez dans une large chambre carrée, un peu plus éclairée que le couloir. Ses murs sont de marbre blanc, le plancher d'ivoire, le plafond d'argent martelé. Vous voyez des divans de riche satin, des repose-pieds dorés, une table en forme de disque d'une matière massive et métallique. Sur l'un des divans, un homme est couché, regardant vers la porte. Il rit alors qu'il vous aperçoit.

Cet homme est nu, à l'exception d'un pagne et de sandales hautes. Il a la peau brune, avec des cheveux noirs courts et des yeux noirs agités qui dominent un visage large et arrogant. L'homme est presque aussi haut que large avec des membres énormes sur lesquels les muscles gonflent et ondulent au moindre mouvement. Ses mains sont les plus grandes que vous ayez jamais vues. L'assurance d'une force physique gigantesque couve toutes ses actions. "Je suis Baal-Pteor", déclare l'homme. "Autrefois, il y a longtemps et dans un autre pays, j'avais un autre nom. Mais c'est un bon nom, pourquoi Totrasmek me l'a donné, personne dans le temple ne pourra vous le dire.

D'un geste rapide, l'homme jette quelque chose: une brillante sphère de cristal qui luit d'une lumière étrange. Le globe s'arrête dans l'air, à quelques mètres de vous. Il commence à tourner à une vitesse croissante. Et comme il tourne, il se développe, se dilate, devient nébuleux. Il semble remplir la chambre. Il vous enveloppe. Les meubles, le mur, le visage souriant de Baal-Pteor, tout disparaît.

Vous voyez vos camarades changer, des versions chatoyantes de leur être normal, vous êtes de grandes bêtes: des lions, des ours des cavernes, des serpents géants.

Ce sort ne produit pas seulement des illusions qui paralysent ceux qui échouent, mais active la force magnétique sur la table. Deux choses arrivent aux personnages.

- 1) Les personnages qui ratent un test d'esprit difficile sont paralysés. Les illusions ne tuent pas. Elles sont là pour distraire tandis que Baal-Pteor étrangle chaque personnage à tour de rôle. Quand un personnage meurt, son image ne s'efface en rien de l'esprit de ses camarades. Cette image permet aux personnages survivants d'obtenir une autre sauvegarde avec un bonus de 2. Une sauvegarde réussie signifie que la vision du personnage revient à la normale mais il perd un tour d'action pour se remettre les idées en place.
- 2) Une force magnétique puissante commence à attirer n'importe quel métal vers lui (rappelez-vous l'avertissement de Zabibi). Notez l'emplacement de la table magnétique par rapport à la position des personnages. Pour que les personnages puissent résister, ils doivent effectuer un test de Vigueur moyen. L'échec signifie qu'ils doivent soit laisser tomber du métal ou être attirés vers la table et rester coincés. En outre, si les personnages sont dans un espace de deux carres de la table, ils subissent un malus de 2 à leur jet.

Quelque part dans les vastes couloirs de votre esprit, se font écho les paroles de Baal-Pteor: Je vais prendre ta tête de mes mains nues, la tordant de tes épaules comme la tête d'une volaille est tordue! Ainsi, les fils de Zylidith offrent des sacrifices à leur père. Vous avez devant vous un étrangleur de Yota-pong. J'ai été choisi par les prêtres de Zylidith dans mon enfance, et pendant toute cette enfance j'ai été formé à l'art de tuer avec mes mains nues, car ainsi les sacrifices ont été promulgués. Zylidith aime le sang et nous ne gaspillons pas une goutte des veines de la victime. Quand j'étais enfant, ils m'ont donné des nourrissons à étrangler; quand j'étais un garçon, j'ai étranglé des jeunes filles; en tant qu'adolescent, des femmes, des hommes âgés et de jeunes garçons. Jusqu'à ce que j'arrive à l'âge d'homme ou ils m'ont donné un homme fort à tuer sur l'autel de Yota-pong. Pendant des années, j'ai offert des sacrifices à Zylidith. Des centaines de cou ont été brisés entre mes doigts.

**Baal-Pteor : comme un champion gladiateur mais sans arme ni armure**

Après la bataille, une fouille rapide révélera une porte secrète derrière laquelle des cris sont audibles. Au-delà de la porte se trouve un couloir, bordé de portes d'ivoire. L'autre extrémité est masquée par un riche rideau de velours et au-delà de ce rideau, se font entendre les notes diaboliques d'une musique que vous n'avez jamais entendues, même pas dans vos pires cauchemars. Mélange de musique, de sanglots hystériques d'une femme et de bavardage de singes. Au-delà du rideau, vous voyez le dos de la chaise de Totrasmek sur laquelle il trône. Il regarde Zabibi danser parmi la fumée en criant "Danse, petite, Danse! La chambre est entièrement meublée avec de nombreux coussins dispersés autour des divans et du sol.

**Totrasmek : comme Jesharek Jool page 137 du livre de base**

Il porte une armure de cuir et brandit une masse en laiton, l'extrémité supérieure étant sculptée à l'image d'un singe.

Quand les yeux de Totrasmek se voilent enfin zabibi crie. "Le serpent, il disparaît avec son secret!" puis elle reprend son souffle. "La fiole!" Elle se dirige vers le corps et fouille ses poches mais sa recherche ne s'arrête pas. Elle vérifie ses mains. Insatisfaite, elle saute et commence à renverser les oreillers et regarde sous les petites tables à proximité

Si les Pjs lui apportent de l'aide il faut une dizaine de rounds pour retrouver la fiole convoitée par Zabibi. Une fois qu'ils ont vaincu Totrasmek, les personnages ont un d20 rounds pour quitter le temple. Après ça les prêtres survivants attaquent.

Si les personnages lui demandent ce qu'elle fait ... Il a volé une bague spéciale à Alafdhall, l'anneau de Khorala. Elle doit être ici, quelque part. Je me dépêche parce que ses prêtres peuvent revenir à tout moment. L'anneau à un pouvoir spécial pour contrôler tout membre du sexe opposé si l'on sait comment l'utiliser. La reine donnerait une rançon du roi pour le posséder car il a été volé dans son trésor. Qu'elle le trouve ou non, elle se dépêche de retourner auprès d'Alafdhall pour utiliser la fiole...

Lorsque Zabibi vide la fiole dans la bouche du maniaque l'effet est magique. Instantanément, il se calme. La lueur de folie s'efface de ses yeux et il regarde la fille de façon embarrassante, mais avec reconnaissance. Puis il tombe dans un sommeil réparateur.

"Je dois maintenant vous dire la vérité", dit elle. "Je ne me nomme pas Zabibi. Je suis en réalité Suria Klodis, la reine de Malakut. Et lui ne se nomme pas Alafdhall, un pauvre capitaine du guet. C'est Jungir Khan, mon amant. Je vous ai menti parce que je n'osais divulguer la vérité à personne. Nous étions seuls

quand Jungir Khan est devenu fou. Personne ne le savait à part moi. Nous savions que le satrape Totrasmek était fou, mais il y aurait eu une révolte et des émeutes si nous l'avions fait assassiner même s'il avait planifié notre mort. Elle se tourne vers son favori du groupe. Vous voyez maintenant combien impossible est la récompense que vous aviez espérée. La reine ne peut pas être votre. Mais vous serez récompensés. Voici un sac d'or. Allez maintenant, et quand le soleil sera levé rendez vous au palais. Je ferai de vous le chef du guet. Votre premier devoir sera de marcher à la tête d'une escouade de gardes Jemadar dans le temple de Zylidith apparemment pour chercher des indices sur les assassins du prêtre.

Si elle n'a pas trouvé l'anneau lors de la scène précédente elle lui demande en plus de rechercher ce dernier puis prend congé. Le sac d'or contient 900 pièces.

### Quatrième partie: Épilogue

- A ce stade les personnages ont plusieurs options:
- 1-Ils peuvent essayer de se venger d'Aram Baksh
  - 2-Ils peuvent retrouver le clan de cannibales juste à l'extérieur de la ville pour les éliminer (leur nombre est de 48)
  - 3-Ils peuvent obéir à la reine et rester à son service pendant un certain temps.
  - 4-Ou ils peuvent simplement quitter la ville.