

KRONGAR ET LE BROUILLARD SANGlant

Scénario pour **Barbarians of Lemuria**, Mythic edition, un jeu de Simon Washbourne.

© Beyond Belief Games.

Édité en France par Ludospherik Éditions, www.ludospherik.fr

Scenario de Vincent Burban, 2019, Version : 1.1

Email : vincent.burban [-@-] gmail.com

Mercis à Sandra, Sam, Sam G et Manuel d'avoir été les premières victimes de ce scénario et pour leur retours. Merci à Sam G pour le patronyme poétique de la Moule Barbue.

Scénario fusionnant deux sources d'inspiration : « *Fog* » film d'horreur américain réalisé par John Carpenter, sorti en 1980 et « *The Shadow over Innsmouth* » de HP Lovecraft écrit en 1936.

Avertissement : Ce scénario ne conviendra pas à des joueurs refusant d'être impuissant. En effet, les y héros seront essentiellement spectateur d'une vengeance divine. Celle-ci s'abat sur le village côtier de Rogunar, et même la morale et les circonstances amèneront certainement les Héros à laisser faire.

Synopsis : Les Héros vont être confronté à une vengeance divine inéluctable. Escortant un marchand d'esclaves vers un petit village maritime niché au creux d'une crique, les héros vont se retrouver au cœur d'une vengeance dans un brouillard envahi de spectre vampirique. Ils vont aussi y découvrir les sombres secrets du village et son culte maléfique. Mais découvriront-ils que le brouillard est la manifestation d'une malédiction dont la cause se situe dans la naissance du village ? Vont-ils « enquêter » pour lever la malédiction ou laisser les villageois périr ? Pilleront-ils sans vergogne les richesses délaissées ?

Mots de l'auteur : Petit scénario sans prétention a été initialement prévu pour une séance de 3-4 heures pour tout niveau car la puissance des Héros n'a pas de réelle influence. Une fois la 1ere scène introductive passée, il n'y a pas de cheminement balisé. Vous aurez une description du contexte et de quelques événements, après à vous de broder et d'improviser. Il faut maintenir un certain rythme dans ce scénario quitte à faire intervenir des profonds, des villageois en folie, terrorisés, paniqués. Tous les éléments de contexte pourront être communiqués par dialogue avec les villageois, sauf ce qui concerne les secrets des 6. Les secrets qui permettront aux héros de comprendre les événements sont dispersés dans deux journaux intimes.

Si des éléments ne sont pas clairs, si vous vous sentez l'âme d'un correcteur, n'hésitez pas à m'écrire, je ferai une nouvelle version avec les réponses et les corrections.

TABLE DES MATIÈRES

LE CONTEXTE.....	3
Une malédiction divine.....	3
ROGUNAR ET SES ALENTOURS.....	4
Les six.....	5
LA SAGA.....	7
Introduction.....	7
à La moule barbue.....	7
Embuscade ichtyenne.....	8
Levée de la brume.....	8
Vengeance inéluctable.....	9
Ensuite.....	10
Briser la malédiction.....	10
L'or maudit des profonds.....	10
Une suite ?.....	10
ANNEXES.....	11
Plan de Rogunar et de ses environs.....	11
Extraits du journal de Fartnek.....	12
BESTIAIRE.....	1
Profond (Piétaille).....	1
Profond (Coriace).....	1
Profond Sorcier (Rival).....	1
Spectres Vengeurs de Nemmereth (Rival; Mort-Vivant).....	1

LE CONTEXTE

Le village de **Rogunar** se situe quelque part sur la cote entre Urceb et Lysor (mais il peut-être placé ailleurs). Rogunar est une très jeune communauté qui s'est installée dans une belle crique il y a 3 générations. Il y existe une élite : ceux issus des 6 familles fondatrices du village. Les villageois sont assez peu nombreux (une cinquantaine de foyers/familles) et la majorité vit de la pêche. Il y a aussi quelques fermiers à l'extérieur du village qui cultive tubercule, céréales et légumes (dont une étrange plante proche du varech).

Le bourgmestre de Rogunar est Argimi Myron, descendant d'un des fondateurs. Les villageois vénèrent Shazzadion, le dieu des mers dont **la prêtresse est Hiolanda Timandra**, elle aussi descendante d'une fondatrice (portant le même prénom qu'elle).

Toutefois, la fondation du village et la richesse de ses fondateurs reposent sur de **sombres secrets** non connus des autres villageois arrivés plus tard. Les membres de ces 6 familles vénèrent depuis des générations un ancien démon marin du nom de **Takullu**.

Lorsqu'ils sont venus dans la crique bâtir une discrète communauté pour assouvir leur culte secret, les ancêtres fondateurs ont passé un pacte avec les émissaires de ce démon qui vit en sommeil au fond des abysses. Ces émissaires sont des **hommes-poissons** avides de chair humaine et désirant se reproduire avec. En échange de cadavres humains, et d'esclaves (qu'ils emmènent en bas) ils donnent de l'or béni par Takullu.

Pour sceller le pacte, ils ont allumé un feu (au cromlech) pour attirer **le Poulpe Noir** afin qu'il s'échoue sur les récifs en pleine nuit. Ils ont ensuite sacrifié les membres du bateau dont on peut voir l'épave depuis le port. Ils ont ainsi bénéficié de la bénédiction de Takullu : pêches miraculeuses, rencontres régulières avec les profonds pour faire des échanges : des esclaves pour la reproduction impie avec eux contre de l'or. Le pacte demande une livraison régulière d'esclaves (au moins une fois par saison) et de cadavre frais.

UNE MALÉDICTION DIVINE

Fartnek est un homme pieux, mais mauvais, **un druide Sombre de Nemmereth**. C'est le descendant de **Jorik le borgne**, un des deux lieutenants du Poulpe noir. Il arrive en pèlerinage à Rogunar peu de temps avant les Héros (quelques jours avant) pour se recueillir sur la tombe de son ancêtre Jorik le borgne.

En arrivant au village il ne trouve pas de tombe. Aucun naufragé n'a été enterré, ni aucun villageois ! Comme prêtre de Nemmereth l'absence de cimetière l'étonne. Il se rend donc au temple du village. Au temple on lui explique la coutume locale. Les morts sont tous sur l'île aux Morts. Un lieu tabou où seuls les membres de **la famille Honna** peuvent se rendre. Dépité, il reste faire quelques prières (il pleut dehors de toute façon).

Par hasard, à moins qu'il n'ait été guidé par Nemmereth lui-même, il découvre le passage secret dans le temple de Shazzadion qui mène à la crypte secrète dédiée à Takullu. Désert à ce moment de la journée, il y découvre le journal de Hiolanda. Il y apprend l'origine de la puissance des 6 et le sacrifice impie de son ancêtre.

Il décide de se sacrifier à son Sombre dieu en contrepartie d'une vengeance contre les 6. En prière, il entend l'acceptation de son dieu, mais peut-être est-ce Nemmereth qui a tramé son voyage et son désir de vengeance. Il prépare alors son rituel et va dans l'épave à la nuit tombée, la même journée où arrivent les Héros. A minuit, il se tranche la gorge après avoir effectué le rituel. Nemmereth éveille les morts de l'épave sous la forme de spectres brumeux vampiriques qui se déplacent dans un banc de brouillard.

Les spectres vont assouvir la vengeance sur les 6 et leurs descendants. Ils ne vont s'en prendre qu'aux membres des 6 familles en les vidant de leur sang. Mais ces spectres ne sont pas prescients, ils ne connaissent pas leurs futures victimes. Ils ne les détectent pas à distance, ils leur faut entrer en contact avec eux pour savoir s'ils ont été entachés par le sceau de la malédiction de Nemmereth. Ils vont donc fouiller tout le village, maison par maison, entraînant un vent de folie et de peur derrière eux.

Ils sont intangibles et immatériel, sauf quand ils commencent à s'abreuver du sang de leur victime, là ils deviennent visibles empourprés du sang de leur victime. Pendant qu'ils sucent le sang, ils deviennent aussi plus tangibles. Par contre, dès qu'ils lâchent leur proie, ils digèrent le sang en un round et redeviennent invisibles et intangibles à nouveau.

Un brouillard envahi tout le village et le groupe de spectres va fouiller tout le village. De temps en temps certains spectres se font devenir visible et dans un murmure lugubre, ils demandent aux passants :

« Où sont les 6 ?
Où sont les meurtriers du Poulpe Noir ?
Où sont-ils »

ROGUNAR ET SES ALENTOURS

Pas de cimetière.

L'arrière-pays est formé de collines boisées giboyeuses.

Les fermes où on cultive tubercule, céréales et légumes (dont une étrange plante proche du varech).

[1] - Le temple de Shazzadion

Un temple de taille très impressionnante pour une si petite communauté (réflexion de tout lettré). L'intérieur est ostentatoire et impressionnant avec de beaux vitraux et une imposante statue de Shazzadion montant son Serpent de mer au fond du temple. Au pied de cette imposante statue en bois un discret escalier descendant vers ce qui paraît être une crypte vide. On rappelle ici que le village n'a pas de cimetière et cette crypte est interdite sauf aux 6.

Le temple regorge de nombreuses petites statues marines en or massif (mais incrusté d'éclat de pierres rouge vif – du corail – cf. l'Or maudit des profonds). Ces petites statues de 50cm de haut sont disséminées dans des alcôves. Il y en a une trentaine. Elles représentent toute une faune aquatique étrange (celles des profondeurs des Abysses – poisson lanterne aux dents acérés, anguilles à trois yeux, poulpe, crustacé cauchemardesque, etc.), ainsi que d'étranges hommes-poisson à l'air belliqueux et des sirènes à la poitrine généreuse. Les vitraux sont du même acabit.

Faites faire un test d'Esprit (avec prêtre ou érudit). Si le héros est un prêtre de Shazzadion le test est réussi automatiquement. En cas de réussite le Héros se doute que quelque chose cloche.

Le temple soi-disant dédié à Shazzadion, n'en est pas un. C'est une tromperie. Les villageois croient sincèrement que c'est un temple dédié à Shazzadion. Mais un de ses prêtres saura que ce temple n'est qu'une mascarade. Il y a bien les symboles classiques, la statue d'un vieil homme à la peau d'ébène, un grand serpent de mer, la lance. Mais il y a aussi des ajout non canonique (sirène, homme-poisson, ustensile en forme de tentacule, utilisation d'encens à base de varech, etc.). Hiolanda porte bien une tunique verte, mais celle-ci est unie et sa tunique n'est pas chatoyante comme la nacre des huîtres et des perles. Etc.

Le temple cache dans sa crypte un escalier qui mène au temple marin dédié à Takullu. Le temple de Takullu contient une statue de ce démon maléfique et grands bassins communiquant avec la mer et ses abysses. Il y a un autel sacrificiel et une grotte annexe sert d'appartement à **Hiolanda**. On peut y trouver son journal intime, débutant à la réunion des 6 peu avant la fondation du village. Ce journal révèle tous les secrets des 6.

[2] - La maison des Dramik

C'est ici qu'aura lieu l'embuscade de Pyrus et des Héros.

[3] - Le phare

Habité par Karl Dramik et sa famille.

[4] - La maison des Myron

Maison bourgeoise, du bourgmestre.

[5] - La maison des Honna

Une simple maison, pas très grande avec un atelier d'embaumement. Les fils Honna vivent sur l'*écume dorée*.

[6] - La Moule barbue

C'est la taverne-bordel de **Teixeira Perna**. On y trouve des marins en fin de journée et des serveuses (esclaves) totalement nue. Mais il est strictement interdit de toucher les serveuses (sans payer).

[7] - La maison des Xua

Très belle demeure de style Xi Lu du Khanat. Cf. *Les Chroniques Lémuriennes*.

[8] - L'épave du Poulpe Noir

Visible depuis les falaises ou le port. Sur le château arrière qui émerge des rochers on trouvera le corps de Fartnek égorgé (il tient encore son couteau en main) et son journal intime qui explique son pèlerinage familial et sa découverte dans le temple du journal de Hiolanda (cf. annexe). Il n'y a aucun autre corps dans l'épave (emportés par les profonds) qui semble désert.

[9] - Le cromlech

Il est caché au cœur de petites collines à la pointe sud de la crique. Une zone marécageuse borde les collines. Les pierres sont gravées de dessins de choses tentaculaires, de poissons, et il y a beaucoup de détritiques marins (coquillage, carapace de crustacés, etc.) : il sert à appeler les profonds.

[10] - L'île des Morts

Officiellement le cimetière du village. En réalité un lieu de festin pour les profonds. Régulièrement Domel Honna y ramène le cadavre des villageois mort. Et quand le village se porte trop bien, c'est un voyageur égaré qui tombe dans les filets du bordel de Teixeira Perna qui va servir de repas. Sur la cote est de l'île une plate-forme en pierre plus vieille que le village sert de lieu où le croque-mort dépose les cadavres. Tout autour de cette plate-forme reposent des squelettes à l'air libre ou enfoncé dans le sable.

[11] - Grottes des falaises

Il y a beaucoup de grottes aux bas des falaises. Elles sont vides mais certaines communiquent avec la mer. En fouillant bien on trouve des peintures rupestres représentant des profonds et des humains qui se reproduisent entre eux (cela date de plusieurs centaines d'années du temps des Rois-Sorciers, ou d'avant). Une des grottes a été aménagée pour servir de prison pour les esclaves. C'est là que Pyrus devra entreposer sa marchandise en arrivant au village.

LES SIX

Des 6 fondateurs, seuls 4 sont encore en vie. [localisation]

Timandra Hiolanda [1]

C'est le leader secret des 6 familles.

Seule représentante de sa famille, la solitaire prêtresse de Shazzadion, Hiolanda. Hiolanda est beaucoup plus vieille qu'elle n'y paraît. C'est une sorcière qui garde sa jeunesse via des sacrifices d'enfants (un par mois – qu'elle demande à Ergh de prévoir dans ses cargaisons d'esclaves). C'est une des fondatrices, elle n'a pas de descendance. C'est bien sûr la grande prêtresse de Takullu le tentaculaire, la chose endormie au fond de l'Abysse.

La famille Dramik

Jork Dramik [2]

Un des fondateurs. Vieillard sénile de 78 ans, veuf, vit chez son fils Ergh.

Ergh Dramik [2]

45 ans, fils de Jork Dramik, il est marchand d'esclave, il approvisionne les profonds en esclaves. Marié (Johana, 44 ans, obèse), 4 enfants adultes (>16 ans). Les habitants pensent qu'il commerce par bateaux avec Urceb, Lysor et plus loin. Il possède en effet l'écume dorée, un navire dont l'équipage est exclusivement composé des enfants descendants de 6. Les enfants Dramik sont des marins accomplis qui pilotent le navire d'esclaves qu'ils livrent au profond derrière l'île des morts. Aucun autre villageois naviguent sur ce bateau. Au mieux ils en récurent le pont principal.

Karl Dramik [3]

51 ans, fils de Jork Dramik, aîné, marié (Lizane, squelettique), 3 enfants adultes. Il s'occupe du phare. Ses enfants sont des marins à bord du bateau de Ergh.

La famille Myron

Argimi Myron [4]

fils de Liota Myron, il est le bourgmestre, 49 ans, marié, 8 enfants (tous adultes, tous marins sur l'écume dorée).

En dehors de ces activités administratives Argimi est aussi un pêcheur. Il possède 8 bateaux de pêches.

La famille Honna

Domel Honna [5]

Le croque mort : seul habilité, avec les membres de sa famille, à s'occuper des morts et de leur acheminement sur l'île des Morts. Dans cette famille, ils sont tous cannibales, et prélèvent un dû avant d'aller nourrir les profonds avec les restes des cadavres des villageois. Marié, 7 enfants, dont beaucoup sont légèrement attardés et difformes (on les surnomme les gueules de poisson).

Amia Honna [5]

La femme de Domel

La famille Perna

Teixeira Perna [6]

Vieille de 87 ans, flétrie mais droite comme un i. Une des fondatrices. Elle possède une sorte de taverne-bordel où les marins vont se saouler et tirer leur crampe quand madame à mal à la tête. Jamais marié, aucun enfant connu (elle les a mangé suite à ses avortements).

La famille Xua

Mei Xua [7]

Une jeune fille de 18 ans. Au village on dit qu'elle semble éternellement enceinte ! En réalité une des fondatrices ! Elle a gardé une éternelle jeunesse grâce aux baumes des profonds. Ce n'est qu'une apparence illusoire, à l'intérieur son organisme accuse les 82 ans ! Alchimiste accomplie, elle produit des potions qui lui donne énergie et acuité mentale comme si elle avait 20 ans. Veuve de Yong Xua, son propre frère. Dont elle a eut plus d'une vingtaine d'enfants. Beaucoup atteint de crétinisme. Ils ont tous été sacrifié en échange du baume de jeunesse. Depuis elle se fait mettre enceinte par des habitants du village qui ne résiste pas à ses charmes.

Han Xua [7]

Fils rescapé de Mei et de Yong, 42 ans.



Un des fils Honna - gueule de poisson

LA SAGA

INTRODUCTION

Les Héros ont été employé pour servir d'escorte à **Pyrus** marchand de Lysor et sa cargaison d'esclaves. Un émissaire de Ergh est venu rencontrer Pyrus à Lysor il y a environ un mois. Il est venu avec des galets d'or en échanges de ses esclaves. Pyrus vient faire du troc avec **Ergh Dramik**. Pyrus a gardé un de ces galets d'or et en est fier. L'or marin de Dramik est étrange, ce sont des sorte de petits galets d'or fusionné, incrusté de petits éclats de pierre rouge, il est comme piqué (c'est du corail). L'or sent le poisson pourri.

L'émissaire a indiqué à Pyrus que Ergh Dramik veut une quinzaine d'esclave homme et femme. Les esclaves demandés sont soit de type « ouvrier » pour les hommes, soit des « nourrices » pour la reproduction pour les femmes (donc plutôt bien en chair, des nourrices à fortes poitrines a précisé l'émissaire).

Les esclaves de Pyrus sont bien traités, ce sont plus des malheureux que le sort accables que des esclaves maltraités et humiliés. Les esclaves sont donc confiant, ne se rebelle pas et sont bien nourrie et bien traités. L'ambiance durant le voyage est serein.

Pyrus a une phobie des voyages en mer, il va donc voyager par voie terrestre de Lysor à Rogunar.

Les Héros arrive en fin de journée à Rogunar. Décrivez la vue depuis le haut de la falaise. Le village et son imposant temple, le phare, la bateau échoué au cœur des récifs de la pointe sud, la sérénité des lieux, les fermes. Ils repèrent facilement les 6 bâtiments plus cossue que les autres « cabanes » de pêcheurs. Un seul gros bateau est ancré dans le port. Les autres sont tous de modestes bateaux de pêche.

Ils descendent ensuite au village empruntant la seule voie d'accès, le long de la falaise, sur une route artificielle pavée.

Pyrus indique qu'ils doivent déposer leur marchandise dans une grotte avant d'aller au rendez-vous prévu.

À LA MOULE BARBUE

Rendez-vous a été donné à Pyrus à « *La Moule Barbue* » par Ergh Dramik.

C'est un moment important.

Il faut profiter de cette scène pour, mine de rien, donner le maximum d'information aux Héros sur le village et ses usages.

En entrant dans l'établissement, Pyrus leur offre une tournée, le temps qu'il négocie les derniers détails avec Ergh. Ergh se tient dans une alcôve et attends son hôte. Pyrus abandonne ses gardes du corps pour le rejoindre.

Les serveuses (3 jolis brins de filles) sont entièrement nues pour le service. Une d'elle montera à l'étage avec un marin souriant. Tout cela sous la surveillance de Teixeira Perna. Une petite vieille de 87 ans, flétrie mais droite comme un i.

C'est durant ce laps de temps qu'il faut animer un peu la scène.

Un Marin peut proposer une partie de fléchettes, le meilleur offrant la tournée. Le marin, un certain Jhune est le champion de tir au harpon du village, mais ce détail sera omis. Il a Agi 2, Tir 2. Il entamera un dialogue courtois avec les Héros, sera bon perdant et demandera une revanche bien sûr. D'autres marins peuvent se joindre à la partie ou à la discussion si les Héros leur paraissent sympathiques.

Une fois le rapprochement effectué, faites entrer un des fils Honna. Il vient simplement prendre un verre. Il est plutôt solitaire et ne se mêle pas aux autres. Le marin volubile pourra apprendre aux Héros qui il est, le rôle de croque-mort de son père et le particularisme des rites funéraire du village. Les Honna ne sont pas aimé, à cause de leur visage mais aussi à cause de leur manières hautaines vis à vis des autres que les 6.

Les villageois n'utilisent pas l'or des profondeurs des 6. Cet or est un peu tabou. Les clients qui seraient interrogés sur ce sujet, resteront discret en disant qu'il n'aime pas utiliser de l'or qui pue (mais ils resteront quand même respectueux). Si les Héros insistent, ils apprendront que cet or vient des Dramiks, ils rapporte

« ça » de ses voyages. Seuls, lui et sa famille l'utilise. Ils ont fait don de statuettes en or massif au temple du village.

Une fois que vous estimés avoir donné un maximum d'information aux Héros, passez à la suite.

Le marchandage est une simple formalité mais Ergh fait durer le dialogue. Une fois l'accord conclu Ergh invite tout le monde à un dîner chez lui. Il habite une tour cossue au bout du ponton principal du port.

EMBUSCADE IKHTYENNE

Une fois les affaires conclues, le soir Ergh Dramik propose de dîner, les "gardes du corps" sont aussi conviés.

C'est un piège. Ergh Dramik compte les emmener au sous-sol pour les faire capturer par des profonds après le dîner.

Organisez le dîner. Inspirez vous du dîner d'Indiana Jones dans le temple maudit chez l'enfant maharajah et Chattar Lal. Mais faites là version mollusques, poisson, anguilles et crustacés. Des œufs translucides avec des embryons tentaculaire à la Alien. Des algues, des grappes de fruits de mer méphitique, etc.

Les Héros peuvent encore apprendre des détails sur la vie du village. Qui sont les 6, la vie socio-économique du village, l'importance du poulpe dans l'économie locale, etc.

A minuit le dîner prend fin, Ergh Dramik veut faire goûter un vin exotique comme digestif à tous (gardes du corps compris) dans sa cave pour fêter l'accord.

Pendant ce temps là, dans l'épave du Poulpe Noir, à minuit : Fartnek se sacrifie à Nemmereth, le brouillard monte depuis l'épave et envahit les abords du village. Le brouillard va durer toute la nuit et empêchera quiconque de quitter la crique.

La cave contient en son centre un grand bassin maritime, Ergh Dramik vend la qualité de l'air et la stabilité de la température pour conserver les vins, il entraîne ses convives à l'autre bout de la cave. Puis, lui, fait demi-tour tranquillement, et arrivé aux abords du bassin, il y jette quelque chose de doré. Dès lors, une douzaine de profonds jaillissent du bassin.

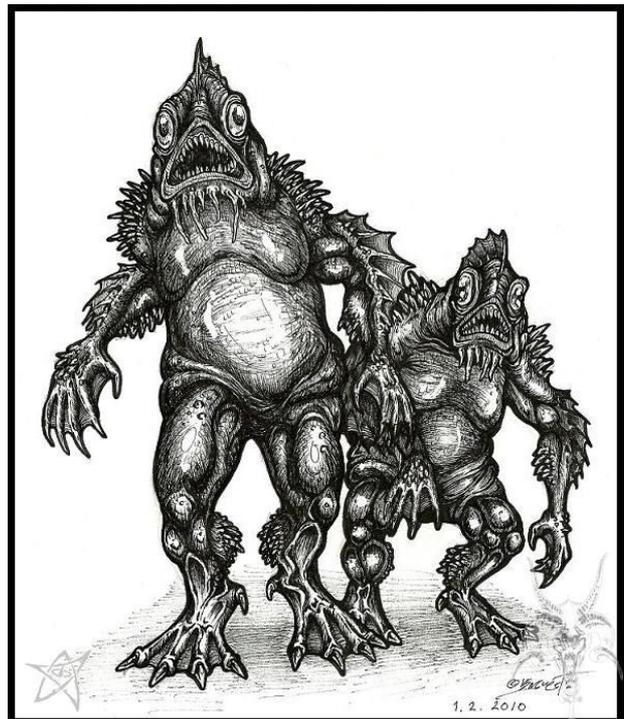
Ergh annonce à Pyrus :

« **Croyais tu que j'allais te donner mon or béni contre tes esclaves ?** »

Goûtes toi-même à l'esclavage chien !

Vois les enfants de Takullu, ce sont tes nouveaux maîtres ! »

Ergh s'éloigne en ricanant et remonte chez lui. Laisant tout ce beau monde aux prises des griffes des Profonds.



Les Profonds

LEVÉE DE LA BRUME

Alors que la bagarre commence à tourner aux bénéfices des Héros (forcément, mais il faut au moins encore 3 rounds de combat ! Donc équilibrer les forces des profonds en conséquence) un brouillard commence à suinter du sol pour envahir la cave assez rapidement.

Début du round n : La brume suinte du sol.

Fin du round n : La brume vous arrive à la cheville.

Début du round n+1 : La brume vous arrive aux genoux.

Fin du round n+1 : La brume vous arrive à la taille.

Début du round n+2 : La brume vous arrive au ventre

Fin du round n+2 : La brume vous arrive à la poitrine

Dans le brouillard des silhouettes spectrales commencent à apparaître, comme si le brouillard devenait plus dense. Un murmure se fait entendre :

« *Où sont-ils ? Où sont les meurtriers du poulpe noir ?
Où sont-ils ?* »

Alors, les profonds semblent s'en étonner, ils « parlent » entre eux en agitant leur nageoire dorsale et en émettant de petits cris strident et s'enfuient par le puits.

Les spectres ont des allures de marins, un capitaine à tricorne apparaît plus dense aux Héros.

« *Vous n'êtes pas de ceux là ! Je ne sens pas la tâche sur vous ! Où sont-ils ?* »

Les spectres ne répondront pas aux questions des Héros. Puis, le capitaine se dissout dans le brouillard et celui-ci semble remonter par l'escalier. Des cris se font entendre. Les spectres viennent de trouvés les Dramiks et commencent à les vampiriser.

Que vont faire les Héros ?

A vous de gérer la suite selon les actions des Héros.

VENGEANCE INÉLUCTABLE

La vengeance impitoyable a commencé. Les Héros n'y pourront pas grand-chose. Ils seront quasiment impuissant. Ce sera peut-être un moment frustrant pour les joueurs. Mais que peuvent-ils face à la vengeance d'un dieu comme Nemmereth ?

Ils faut vous arrangez pour les faire bouger au moins au temple et sur le *Poulpe Noir* afin qu'ils découvrent les éléments qui leur donneront les clefs de la compréhension de cet événement.

Quelques éléments pour alimenter des scènes selon les actions des Héros et où ils vont.

Les spectres vont visiter toutes les maisons de Rogunar une par une durant la nuit et vampiriser tous les

descendants des 6. Ils vont lentement, il y a beaucoup de maison à visiter, ils en ont pour la nuit.

Ils commenceront par l'*écume dorée*, qui est sur le même ponton que la maison de Ergh Dramik. Ils y tueront les fils Honna qui y dorment.

Puis il partiront au sud du village pour visiter des maisons.

Un banc de spectre garde la seule route qui permet de sortir du village. Ils empêchent quiconque de passer avec leur cris.

Les spectres n'attaquent (vampirisent) personnes sauf les descendants des 6.

Les spectres vont avoir du mal à trouver Karl Dramik qui vit dans le phare en haut de la falaise surplombant Rogunar. Du coup, ils demanderont « leur chemin ». Car ils ne seront libres qu'après avoir accompli complètement leur mission vengeresse (comme l'armée des Morts aux ordres d'Aragorn dans le Seigneur des Anneaux).

Les spectres visiteront le phare en dernier, peu avant le levé du soleil.

Les gardes du corps des 6 combattent les spectres pour protéger leurs maîtres, du coup, les spectres usent de leurs cris sur eux mais ne les vampirisent pas.

Hiolanda réussira à appeler les profonds à son secours. Peut-être devra-t-elle enlever des villageois innocent pour un sacrifice sous les yeux des Héros ?

Les profonds viendront la protéger dans le temple de Takullu. Un sorcier profond est présent avec une petites armée de piétailles à écailles. Le sorcier fera apparaître des brumes méphitiques, des tentacules des fosses du temple, mais rien n'y fera Hiolanda est condamnée.

Une fois la prêtresse morte, les profonds s'en vont sans se préoccuper des Héros, sauf si ces derniers ont engagés un combat avec un de leur sorcier.

Au début de l'aube les spectres se retirent une fois que tous les 6 et leurs descendants ont été vampirisés. Une fois leur mission achevée, les spectres se retirent, et le brouillard est comme aspiré lentement par l'épave du *Poulpe Noir*.

ENSUITE

C'est l'heure des pleurs pour certains. La communauté de Rogunar est sous le choc et a peur qu'ils ne reviennent. Que doivent-ils faire ? Leur leader sont tous morts.

Certains parlent de partir.

Traditionnellement les cadavres sont enterrés sur l'île en face du port. Qui va aller enterrer les 6 ?

Maintenant les 6 sont morts, le pacte avec Takullu est brisé et les profonds sont en colère. ils peuvent décider d'envahir Rogunar pour enlever les villageois et les emporter dans leur cité marine. Si vous voulez prolonger le cauchemar : en début de matinée, des dizaines de profonds émergent dans le port et s'attaquent aux villageois présent.

BRISER LA MALÉDICTION

Pour faire fuir les profonds il faudra briser la statue de Takullu dans le temple secret.

L'OR MAUDIT DES PROFONDS

L'or des profondeurs ne fond pas avec un feu normal. Il faut un laboratoire et des produits alchimiques spéciaux pour le fondre.

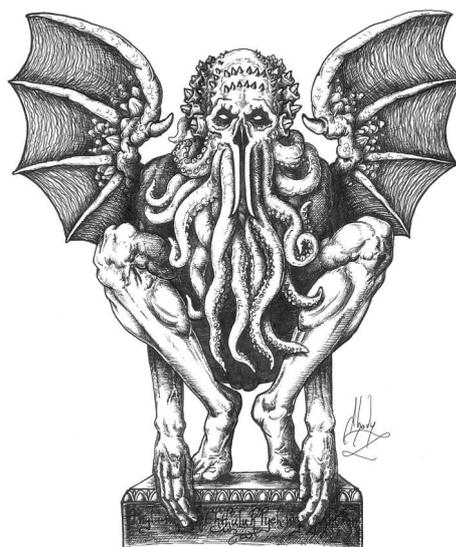
Toute personne qui vole l'or béni des profonds (vol des statues du temple ou de « pièces » des profondeurs) et qui quitte le village acquiert le désavantage : Malédiction de l'or de Takullu.

Malédiction de l'or de Takullu : A chaque fois qu'il se trouve dans une ville côtière, le Héros tire un d6. Sur un

1, les profonds détecte la présence du voleur et lui envoi une escouade pour récupérer l'or qu'il a volé. L'escouade est composé d'un guerrier d'élite (au moins Coriace, mais cela peut-être un Rival selon la puissance du Héros) et de 6 guerriers (Piétaille ou Coriaces). Ils se faufleront de nuit, discrètement, jusqu'au lieu de repos du Héros. Le seul moyen de briser cette malédiction est de rassembler tout l'or maudit de Takullu et de le rejeter à la mer. S'il a dépensé ou échangé son or maudit, le Héros doit se débrouiller pour le récupérer.

UNE SUITE ?

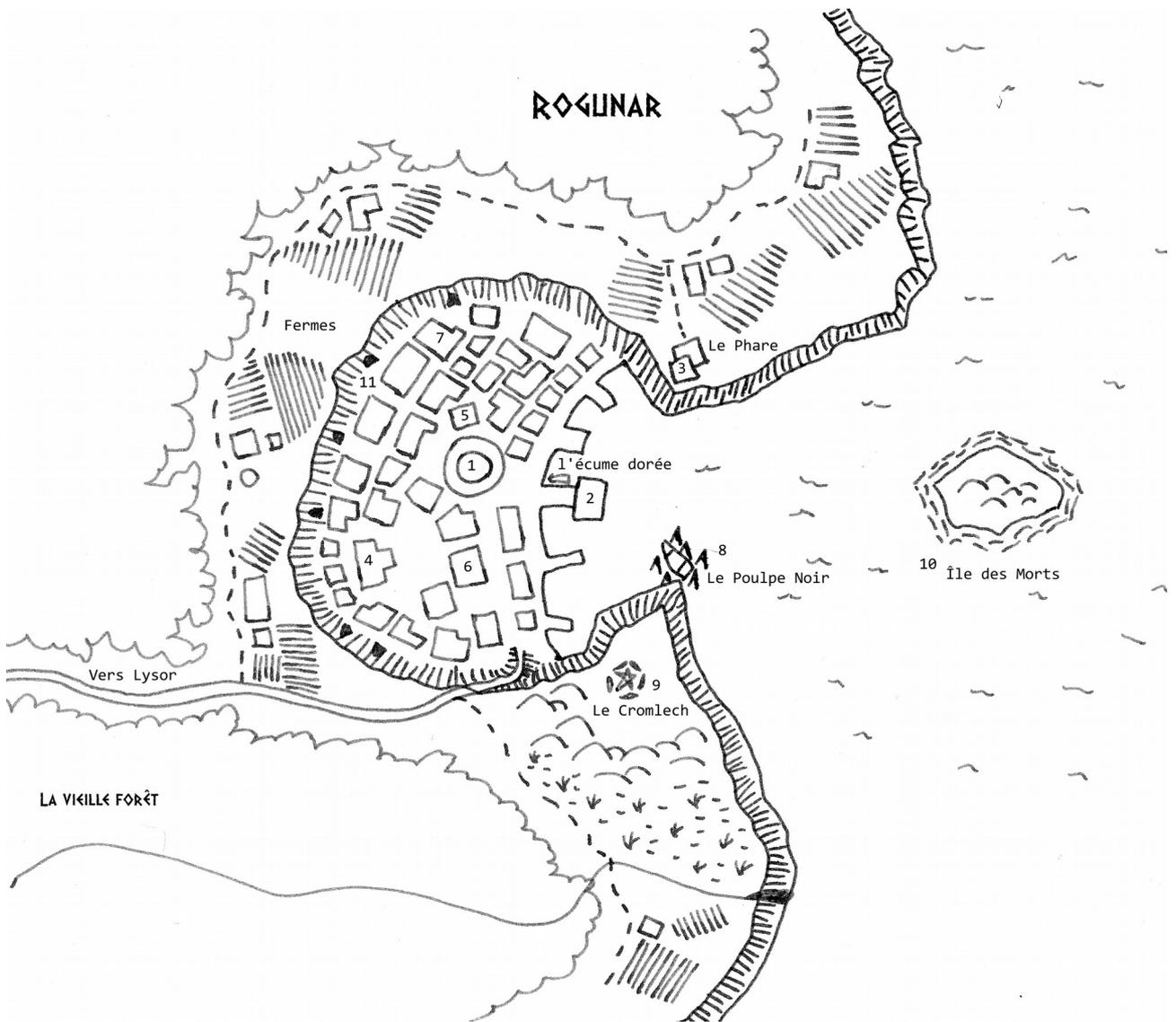
Une suite peut-être construite autour de la malédiction de l'or de Takullu ... car les profonds sont sur toutes les côtes !



Takullu

ANNEXES

PLAN DE ROGUNAR ET DE SES ENVIRONS



EXTRAITS DU JOURNAL DE FARTNEK

... Et me voilà arrivé à ce putride village de Rogunar, l'objet de mon pèlerinage pour retrouver la tombe de mon ancêtre mort sur le poulpe noir.

... Le village ne comporte pas de cimetière ! Aucune tombe ! Que Nemmeréth les maudisse !

... C'est la famille Honna qui s'occupe de tous les morts ici et qui les emmène dans l'île des Morts, l'île au large que l'on voit depuis le port. Ils ont l'outrecuidance de m'interdire l'accès à l'île et à la dépouille de mon ancêtre. Je leur ai fait connaître ma qualité de prêtre de Nemmeréth, rien n'a y fait.

... Ce temple recèle un sombre secret, j'ai découvert leur repaire maléfique. Finalement ces fondateurs cachent bien leur jeu, mais ils sont pourris comme leurs amis poissons. J'ai lu le journal de leur chef spirituel. Ils sont fous ! Je me vengerai du sacrifice de Jorik ! Je vais tous les maudire, Nemmeréth va m'aider, il m'a répondu favorablement...

[fin du journal]

BESTIAIRE

PROFOND (PIÉTAILLÉ)

Vig 1 ; Agi 1 ; Esprit :-1 ; Aura :-1

Initiative :-1 ; Mêlée :1 ; Tir:-1 ; Défense :1

Protection : écailles naturelles d6-3 (1)

Armes : griffes d3+1 ; gourdin (pour assommer)

Vitalité : 3

Carrière : Marin 1

PROFOND (CORIACÉ)

Vig 2 ; Agi 2 ; Esprit :-1 ; Aura :-1

Initiative :-1 ; Mêlée :2 ; Tir:-1 ; Défense :2

Protection : écailles naturelles d6-2 (2)

Armes : glaive d6+2 ; gourdin (pour assommer)

Vitalité : 8

Carrière : Marin 2

PROFOND SORCIER (RIVAL)

Vig 2 ; Agi 2 ; Esprit :3 ; Aura :2

Initiative :2 ; Mêlée :2 ; Tir:-1 ; Défense :2

Protection : écailles naturelles d6-2 (2)

Armes : trident à deux mains d6B+2

Vitalité : 12

Carrière : Prêtre de Takullu 2 ; Sorcier 2

Points de foi : 2

Points de pouvoir : 10

Points de Vilenie : 5

Sortilèges & charmes : basés sur des effets marins, des tentacules, de la puanteur putride, etc. (nuage nauséabond, brume empoisonnée, tentacules sortant du sol, appel de monstres marins).

SPECTRES VENGEURS DE NEMMERETH (RIVAL; MORT-VIVANT)

Vig:6 ; Agi:2 ; Esprit:- ; Aura:-

Initiative :- ; Mêlée :- ; Tir:- ; Défense :0

Protection : intangible tant qu'il ne se nourrit pas

Armes : morsure vampirique d6

Vitalité : 16

Intangible : le spectre est composé de brume. Il ne subit aucun dégât par arme (même magique ou alchimique). Quand il se nourrit, il perd son intangibilité, il devient plus dense, et ce jusqu'à ce qu'il ait fini de digérer (un round après avoir arrêté de sucer le sang de sa victime).

Invisible : Si le spectre le désire il peut densifier sa brume et se rendre visible, sinon il reste invisible dans le brouillard. Quand il vampirise sa victime la brume qui le compose se gorge de sang et devient visible jusqu'à la fin de la digestion.

Vampire : le spectre se régénère de 1 pt de vitalité par point de dégât vampirisé à une victime.

Pacte de vengeance : les spectres sont là pour venger les naufragés et les sacrifiés du Poulpe Noir. Ils ne peuvent s'attaquer (vampiriser) que les 6 et leurs descendants. Mais en cas d'attaque les spectres peuvent gémir pour se protéger, ou du moins faire fuir les fous qui se mettraient en travers de leur quête.

Gémissement : lorsqu'il souhaite manifester sa présence, le spectre peut gémir ou même hurler. Au premier round où le spectre gémit, tout héros entendant ses sinistres lamentations doit effectuer un jet d'esprit Moyen (0). Un échec indique que le héros est frappé de terreur (-2 à ses jets d'action). S'il possède les désavantages poltron ou méfiance envers la sorcellerie, il s'enfuit à toutes jambes. Un héros peut tenter un jet d'esprit à chaque round suivant pour se remettre de ses émotions et ne plus subir de malus. Si le revenant le décide, son gémissement peut se transformer en un hurlement insoutenable qui cause une douleur mortelle. À chaque round où le hurlement du spectre retentit, toutes les personnes dans un rayon de 10 mètres autour de lui subissent automatiquement d3 dégâts, sans protection (l'armure ne compte évidemment pas). – Tiré des Chroniques Lémuriennes – Pensez aux Nazguls du Seigneur des anneaux.