

Spécial K (Khosht – Knor – Knouki)

Une mini-campagne de T & T, pour des aventuriers débutants, de niveau 1 à 3, se proposant de relier les 3 scénarios suivants :

- 1) Le Nain Ivre / Riverboat Adventure de Ken St Andre, traduit par Grimtooth, avec une scène supplémentaire, l'enlèvement d'Halagalatindoufiel.
- 2) Knor, j'adore ! de Jérôme Darmont.
- 3) Dans la tête de Sxelba de Jobe Bittman, traduit par Grimtooth, auquel on rajoutera un final plein de vengeance à l'encontre d'une tribu d'hommes lézards.

1) LE NAIN IVRE / Riverboat Adventure

a) **Introduction et recherche d'équipement dans le grand bazar de Khosht.** Après avoir fait leurs « emplettes » et s'être équipés dans les bazars et marchés de Khosht, les PJ sont engagés par Tarndag, un capitaine nain bourru et vindicatif, propriétaire d'une barge fluviale, le Nain Ivre. Les aventuriers assisteront le capitaine, son second, le Grand Torrm, et son équipage composé de 4 humains, 4 nains et deux orcs, en tant qu'hommes de main et/ou mariniers. Ils auront la charge de la protection du navire et participeront aux manœuvres de navigation en utilisant de longues perches pour diriger la barge. Celle-ci doit faire le trajet entre Khosht et Knor, sur le fleuve Khosht (ou Hounga). Au fur et à mesure du voyage, les personnages font la découverte des différents PNJ :

- Karlya la cantinière, vendeuse itinérante de nourriture, qui pourra sustenter les PJ et préparer à manger pour l'équipage (moyennant rétribution).
- Marou le « merveilleux », un filou humain véreux qui vend des colifichets supposément magiques mais qui se révèlent presque tous être des arnaques.
- Chouna la guérisseuse, une humaine spécialiste de la magie métabolique, laide mais sympathique.
- Halagalatindoufiel, une superbe trouvère elfe, qui tentera, sans difficulté, de charmer tous les membres masculins de l'équipage.

b) **Première scène d'action avec les serpents d'eau puis interactions avec différents PNJ sur le bateau.** Dans la matinée, ou peu après midi, le Nain Ivre coupe la route d'une centaine de serpents d'eau qui remontent le fleuve lors de leur migration annuelle et s'échouent sur le pont du navire. C'est le moment de faire preuve de dextérité car Tarndag veut en profiter pour en rabattre un maximum, leur chair étant succulente. Attention, ces serpents d'eau (un mélange entre des murènes et des anguilles) sont légèrement venimeux. Combats en perspective, chaque personnage peut être confronté à 1D6 serpents par tour de combat (CM de 6 pour chacun, poison de +3 PDD maximum) mais Chouna peut vendre ses potions de guérison ou des antidotes contre les empoisonnements.

c) **Deuxième scène d'action avec l'attaque des pirates sur le fleuve.** À la nuit tombée, des pirates déguenillés approchent discrètement de la barge fluviale dans des petites pirogues qui ressemblent de loin à des troncs d'arbre dérivant le long du fleuve. Ils sont sous le commandement du capitaine Fyke, que Tarndag déteste au plus haut point. Combats dans le noir dans le plus pur style pirate / cape et d'épée, duel entre les deux capitaines avec des passagers qui se terrent dans les cabines du Nain Ivre.

d) Scène supplémentaire : l'enlèvement d'Halagalatindoufiel

Certains PNJ du scénario ne sont pas aussi innocents qu'il n'y paraît. Notamment Halagalatindoufiel, Chouna et dans une moindre mesure le capitaine Tarndag. En s'inspirant des suggestions données

par Patrice Geille sur le site officiel de T & T (<https://tunnels-et-trolls.eu/notre-gamme-de-produits-pour-tt-8/le-nain-ivre/>) , J. Darmont a développé une intrigue d'espionnage et de contrebande dans son scénario Knor, J'adore! (<http://darmont.free.fr/?p=3072>). Résumons rapidement celle-ci.

Halagalatindoufiel, Hala pour les intimes, n'est pas qu'une magnifique ménestrelle elfe qui joue de la balakandra et affole la gent masculine. C'est en réalité... une princesse venue en ambassadrice à



Khosht pour sceller une alliance avec la cité et contrer l'empire. Le joug de Lerotra'hh, qui se fait appeler "déesse de la mort" n'a que trop duré. La cohabitation avec les monstres devient de plus en plus insupportable et c'est clairement la moitié orque qui prime sur la moitié elfe chez la sorcière de Khazan. Hala, une descendante de l'empereur sorcier Khazan-Othariel-Khazan, fondateur de l'empire déchu par Lerotra'hh et ses alliés, voudrait reléguer ces derniers au rang de citoyens de seconde zone. Réfugiée avec son clan dans la Vieille Forêt, elle a pris une embarcation pour Khosht, mais sa suite a mystérieusement été décimée durant

le voyage. La seule à avoir survécu, elle redouble de prudence et se glisse « incognito » sur une vulgaire barge marchande afin de rallier le roi-pirate de Knor à sa cause, puis de rejoindre La Mouette, la cité libre de l'île de Phoron. Cela sera peut-être le point de départ de toute une campagne pour reformer la vieille alliance des six « bonnes espèces »: elfes, Nains, humains, hobbits, lutins et fées. Mais Hala n'est pas montée « seule » sur le Nain Ivre. À Khosht, l'elfe a réussi à commander à la guilde des sorciers une douzaine de tonneaux remplis d'armes magiques, cachées dans des tissus enduits d'huile. Le capitaine Tarndag est dans le coup et transporte la cargaison vers Knor, moyennant une rétribution de la guilde des sorciers et des partisans des espèces dites « bonnes ». Dans la cité du roi-pirate, la princesse elfe va réussir à convaincre ce souverain d'acheminer les armes, sur un navire marchand de Knor, vers La Mouette. Hélas, tout ne va pas se passer aussi facilement...

Chouna, elle non plus, n'est pas ce qu'elle semble être. La guérisseuse, laide mais sympathique, est en fait un agent de l'impératrice Lerotra'hh. La guérisseuse a des soupçons concernant la ménestrelle elfe et la surveille depuis son arrivée à Khosht. Elle est de plus en relation avec un groupe de Vartae (elfes sombres) qui veut interroger Hala. Pour ce faire, Chouna va prévenir, à l'aide d'un artefact magique de communication, un groupe de harpies dont le repaire se situe au nord du fleuve Khosht/Hounga, dans la forêt. Au passage du Nain Ivre à proximité de leur aire, alors que la ménestrelle sort le matin sur le pont pour charmer les marins et les mâles du groupe de PJ avec son instrument à cordes, 4 harpies (CM de 60, dommages inévitables 3/ confusion, cf. page 76 du livre des règles de T & T 8) vont fondre sur le navire, mais uniquement dans le but d'enlever Hala, pas dans celui de se battre. Il peut y avoir une brève escarmouche (une ou deux harpies couvrant la retraite de celles qui s'emparent de Hala), mais l'enlèvement est si rapide et inattendu que les aventuriers devraient échouer à retenir l'elfe.

Les harpies s'envolent ensuite dans un premier temps vers leur repaire, avant de remettre Hala à leurs commanditaires : les elfes de l'obscurité (qui seront décrits dans Knor J'adore !). Mais cela ne

devrait pas avoir lieu avant 24 ou 36 heures. Il y a fort à parier que les aventuriers se lanceront à la poursuite de la ravissante et de ses ravisseuses. Tarndag, malgré son côté bourru, accoste sur un banc de sable et permet aux aventuriers de rechercher la belle elfe pendant qu'il patiente (« Mais grouillez-vous ! Un jour de retard, c'est des pièces d'or perdues ! »). Un peu de magie (*Radiesthésie* ou *Indic'*), un talent de pisteur (MEP N1) ou une MEP d'INT / CH de N2 devraient permettre aux aventuriers de trouver l'ancre des harpies. Au besoin, Hala peut laisser tomber au sol des vêtements ou des objets pour aider ses amis à la retrouver : une sandale par-ci, une ceinture par-là, une dague...

Les personnages traversent les bois pendant plusieurs heures et finissent par arriver en vue d'une clairière intrigante où un arbre centenaire, très impressionnant et lugubre, semble régner en seul maître. C'est là, dans le creux de l'arbre, que résident les harpies. N'hésitez pas à les jouer comme elles sont décrites dans les règles, avec le langage ordurier qui sied. En faisant le tour de l'arbre, les PJ ne remarquent aucune entrée au niveau du sol, il va falloir grimper (à moins que les aventuriers puissent voler ou se téléporter) pour atteindre l'une des deux entrées aériennes, toutes piégée ! Comptez une MEP N2 de DEX (N1 avec un talent d'escalade) pour 10 m d'ascension. Une chute occasionne une perte de (3D6 + seuil d'échec) points de CONS par dizaine de mètres. Doublez donc ces dommages pour une chute de 20 m. Le seuil d'échec représente la différence entre le nombre à atteindre lors de la MEP (20, 25, etc.) et le total obtenu par le joueur lors de la MEP (attribut + résultat des 2 dés + bonus éventuels). Seules les armures de cuir souple (non bouilli), de tissu ou un gambison offrent une petite réduction des dégâts, équivalente à leur PP. L'approche et l'escalade de l'arbre sont rendues plus difficiles à cause de furets de belle taille (CM 10) qui ont été apprivoisés par les harpies, qui peuvent les prévenir de l'arrivée d'intrus ou gêner la progression des héros. Une fois les héros repérés, les harpies vont tout faire pour les faire tomber de l'arbre, par exemple en les attaquant sur deux fronts, certaines en sortant par la porte de la pièce 5, d'autres en les prenant à revers derrière le piège A, une fois qu'il aura été déclenché.

Les harpies ont entreposé le produit de leurs rapines, des années à voler les différentes barges fluviales qui circulent sur le Khosht, et ont retenu des marins, des marchands et des passagers prisonniers au plus profond de l'arbre creux. Beaucoup d'entre eux sont morts d'épuisement, de faim et de mauvais traitements. Les rares PNJ encore vivants pourraient éventuellement remplacer les mariniers du Nain Ivre décédés lors des combats précédents. Mais il va falloir les aider à se déplacer, les soigner et leur donner à manger. Actuellement, les trois derniers survivants sont un inventeur mécanicien gnome, un marinier humain et un marchand hobbit. Le gnome, Trabarad-Labarat, appelons-le Trab', a réussi à marchander sa survie grâce à son intelligence et son bagout. Ce savant génial, qui désirait rejoindre Knor pour bénéficier de l'émulation apportée par l'Assemblée de la Sagesse (entrée 20, p. 93 du Livre de la Terre des Trolls), a été kidnappé il y a plus de six mois. Il a convaincu les harpies qu'il pouvait améliorer la protection de leur ancre en installant des nouveaux pièges et en faisant construire un monte-charge et des cellules plus sûres, dans lesquelles il est aujourd'hui gardé ! Il a involontairement décimé les autres prisonniers en leur faisant construire ses nouvelles « modifications ». Jouez-le comme un savant fou, à la Doc Emmet Brown dans Retour vers le Futur, passionné de sciences, oubliant souvent les conséquences de ses inventions et l'emplacement de ses pièges, pour mieux en expliquer le mécanisme plus tard. « Ah oui ! Diantre, j'avais complètement oublié la présence ce piège et vous avez marché sur le déclencheur... C'est ballot ! Au fait, savez-vous que j'ai mis quelques jours pour trouver comment créer cette merveille. Elle fonctionne avec le poids de la victime et un système ingénieux de poulies reliées à... ». Les deux autres survivants, qui seront plutôt des poids que des aides, ne serait-ce qu'à cause de leur faiblesse et de leur malnutrition, sont Ketyan le hobbit et Solandali le marinier.

La cheffe des harpies, qui était en communication avec Chouna via l'objet magique, est une sorcière spécialiste en magie cosmique et est la seule à connaître le fin mot de l'enlèvement. Réussir à parler avec elle, ce qui ne sera pas une mince affaire, peut permettre aux aventuriers d'en savoir plus sur

l'intrigue, sur l'identité réelle de Hala, et de faire avancer la mini-campagne de jeu étalée sur plusieurs parties. La princesse elfe est elle retenue prisonnière tout en haut de l'arbre, dans les appartements de la sorcière harpie.

Description du repaire des harpies : l'arbre contient en temps normal 6 harpies et leur cheffe.

1) **Prison** : grande cellule unique avec une porte renforcée en chêne dans laquelle se trouvent Trab', Ketyan et Solandali.

Plan de l'arbre des harpies



2) Salle de garde : en général occupée par une harpie (CM 60), qui porte la clé de la cellule autour du cou. Devant la porte se trouve un piège (C), formé d'une trappe au-dessus d'une fosse à pieux en bois. Déclenché, le piège occasionne 4D de dégâts. La trappe peut être bloquée par un levier dans la salle de garde. Trab' oubliera sûrement de « prévenir » les PJ (« Oups, j'ai négligé de vous dire que... »). Du côté droit, dans le sol de la salle de garde, une petite galerie (D) permet aux furets apprivoisés de rentrer dans l'arbre et à l'oxygène d'aérer la prison et le puits du monte-charge. Seule une fée ou un être de taille très réduite pourrait passer par ces boyaux pour ressortir au niveau des racines de l'arbre.

3) Cabine du monte-charge : pouvant transporter une ou deux personnes maximum.

4) Contrepoids du monte-charge

5) Salle principale de garde : généralement surveillée par 2 ou 3 harpies, cette pièce contient le système de poulie et le palan du monte-charge (FOR minimale de 6 et taille d'1 m 40 pour l'utiliser), ainsi qu'une échelle menant à la salle 6. La porte d'entrée donnant sur la branche, située à une quinzaine de mètres du sol, est bien dissimulée du côté extérieur (MEP d'INT ou CH de N2 ou talent adapté de N1). Elle est protégée par un piège (A) à pointes de bois, dissimulées sous une planche de bois (MEP d'INT ou CH de N3 ou de talent de N2 pour le détecter), elle-même montée sur des ressorts et cachée par de la mousse (dégâts entre 2D et 4D selon le poids de la victime).

6) Salle de matériel : ce cellier regroupe les provisions du repaire, des tonneaux sous une ouverture naturelle et qui recueillent l'eau de pluie, de l'équipement (cordes, outils à bois, haches, marteaux, clous, planches et baguettes de bois), quelques armes (épées, arcs et flèches, dagues) et une cache avec des pierres précieuses (MEP N2 d'INT ou CH. Valeur : entre 100 et 300 PO) et une potion de soin (du type de celles vendues par Chouna). Une échelle en bois mène à la salle 7. S'il n'y a que 2 harpies dans la salle 5, la troisième se trouve ici.

7) Réfectoire : très spartiate, cette salle comprend une table rudimentaire, des plots en guise de tabourets, des étagères avec des écuelles et des restes de nourriture avariée. L'échelle contre le mur de gauche donne sur le poste d'observation (8) et le dortoir (9).

8) Poste d'observation : une harpie est postée ici, devant une « porte » ronde escamotable qui se fonde dans le tronc de l'arbre et se décroche de l'intérieur. Située à près de 20 m du sol, c'est la seconde entrée du repaire et elle est protégée par un piège constitué d'une branche tendue qui projette la malheureuse victime dans les airs. La chute de 20 m devrait être mortelle, sauf MEP N2 de VIT pour esquiver la branche ou une MEP N2 de DEX pour se rattraper à une branche en contrebas. Dans ce dernier cas, le personnage devrait quand même subir quelques dommages.

9) Dortoir : quelques paillasses malodorantes pour les 6 harpies gardiennes et un escalier en colimaçon taillé dans le bois de l'arbre menant à la dernière chambre (10). Des gemmes (valeur : 100 à 300 PO) et un pot de pâte homicide (4 doses, cf. p. 37 du livre des règles) sont cachés sous les paillasses. D'ordinaire, une harpie monte la garde ici.

10) Appartements de la cheffe des harpies : la sorcière, spécialiste en magie cosmique de niveau 4, a ligoté et bâillonné Hala dans un coin de sa chambre et lance le sort *Indic* (niveau 3) sur l'elfe à la moindre alerte. Un lit simple orne la pièce, ainsi que des étagères avec des livres de sciences dérobés à Trab' et diverses potions : 3 potions de soins, une potion de curare (5 doses) et une potion de feu de l'enfer (5 doses). Dans une niche secrète (MEP N2 d'INT ou d'un talent de fouille) se trouvent 450 PO en pierres et pièces diverses, deux amulettes de protection à déterminer (cf. p. 144 du manuel Deluxe T & T) dont une est portée par la sorcière.

Sorcière spécialiste en magie cosmique de niveau 4, cheffe des harpies

FOR 10 / DEX 20 / CH 8 / VIT 15 / CONS 27 / INT 42 / CHR 28 / FLU 31 / Bonus +14 / bâton magique ordinaire 2D / Protection 5 PP

Une fois Hala (et les 3 prisonniers) libérée(s), les PJ retournent sans encombre jusqu'au Nain Ivre où les attendent Tarndag et son équipage. Les elfes de l'obscurité arriveront sûrement trop tard et suivront les PJ jusqu'à Knor avec quelques heures de retard. Interrogée, la ménestrelle elfe dira ne pas comprendre pourquoi elle a été kidnappée et si les PJ n'ont pas pu « cuisiner » la cheffe harpie, peut-être en resteront-ils à cette version. Hala montrera ouvertement sa reconnaissance aux PJ et pensera à eux dans le scénario suivant (Knor, J'adore !). Si Trab' a été sauvé, il restera avec les PJ et se montrera très utile pour comprendre les mécanismes et le fonctionnement de la statue de Sxelba.

Trabarad-Labarat, citoyen gnome, inventeur et savant de niveau 3.

FOR 4 / DEX 21 / CH 20 / VIT 12 / CONS 6 / INT 32 / CHR 10 / FLU 7 / demi bonus de combat : +6.
Talents : ingénieur (INT+6), architecture (INT+2), chimie (INT+4). Langues : gnome (écrite), khaz'ni (écrite), khzd (écrite), s'sharra (parlée) et vaarci (parlée).

6

Les autres PNJ, le marchand hobbit Ketyan et le marinier humain Solandali, remercieront puis quitteront les aventuriers, une fois arrivés sains et saufs à Knor.

e) Dernières scènes : l'attaque des trolls de rivière (facultative) et l'arrivée à Knor. Après avoir délivré Hala, et passé une nuit sans encombre, le MJ peut s'il le désire ajouter une dernière rencontre. Au petit matin, alors que chacun se remet péniblement des différents combats et de l'expédition de sauvetage de la veille, des trolls de rivière, qui ont installé une chaîne en travers du fleuve, la tendent au passage du Nain Ivre pour le bloquer et attaquer la barge. Leur CM est de 34.

Lors du débarquement au port de Knor, un PJ très attentif (réussite d'une MEP de N4 d'INT ou d'un talent d'observation approprié) pourra remarquer que Tarndag paie les collecteurs d'impôts à la rose d'argent, mais qu'aucun d'entre eux ne descend dans les cales pour contrôler les marchandises transportées. Les tonneaux seront transbordés, plus tard dans la nuit, par les hommes de Tarndag sur un chariot qui rejoindra la cité, direction la Maison Rouge (notée 3 sur le [plan de la ville](#)) le palais du roi-pirate de Knor. Mais il serait étonnant que les PJ soient autorisés à suivre la carriole jusqu'à sa destination.

Gains de PE : entre 800 et 1 000 points fixes, sans compter ceux gagnés lors des combats, des MEP et des différentes actions des personnages.

2) KNOR, J'ADORE ! (<http://darmont.free.fr/?p=3072>)

a) Knor, description rapide. Pour plus d'informations, voir le livre de la Terre des Trolls (p. 86 à 94) et le [plan de la cité](#).

b) Ping : les PJs sont engagés par Chouna pour déterminer le lieu actuel de stockage et le contenu de la cargaison transportée précédemment par la barge Le Nain Ivre. Enquête auprès de l'équipage du Nain Ivre, des gardes de Knor ou filature discrète sont au programme. Il faudra également prévoir une intrusion nocturne dans le cellier de la Maison Rouge, le palais du Roi pirate de Knor, histoire de vérifier le contenu des tonneaux, pleins d'armes magiques.

c) Pong : les tonneaux ont été dérobés par des elfes sombres, suite aux informations données à Chouna par les aventuriers, et Halagalatindoufiel, qui ne sait pas encore qui a commis ce vol, demande aux PJ de retrouver et de lui rapporter les armes magiques.

Modifications pour la fin du scénario: Les souterrains ont été construits par des contrebandiers, il y a quelques siècles, alors que Knor n'était pas encore aussi développée. Lorsque un ancien roi-pirate fit construire son palais, la Maison Rouge, il fit murer les accès au sous-sol du palais et à son cellier mais depuis, le mortier prend l'eau et se défait facilement, ce que vont exploiter les Vartae (elfes obscurs). Les souterrains, taillés dans la roche calcaire des soubassements du palais, partent vers le nord et débouchent quelques 800 mètres plus loin dans une grange dans la propriété d'un riche fermier, contrebandier à ses heures, et rallié à la cause de l'impératrice Lerotra'hh. Il vaudrait mieux que les PJ arrivent avant la fin du chargement d'un chariot par les elfes noirs et le troll. En s'emparant de la carriole et des deux chevaux attelés, ils pourront retourner en ville et ramener la marchandise de contrebande à Hala. Celle-ci, comprenant qu'elle est talonnée d'un peu trop près, ici à Knor, proposera aux PJ jusqu'à 1000 PO supplémentaires s'ils acceptent de la suivre et d'acheminer la cargaison jusqu'à Knouki, à 150 km plus au sud. Cette cité est une des premières cités libres du sud et une plaque tournante de la contrebande, Hala y sera peut-être moins surveillée par les sbires de Lerotra'hh. Il faut partir dans les plus brefs délais pour bénéficier de l'effet de surprise ou attendre la tombée de la nuit pour une fuite plus discrète, au choix des PJ ou du MJ. En quelques dizaines de minutes, Hala peut obtenir des hommes du roi-pirate de l'eau et des provisions, un peu d'équipement et du fourrage pour les chevaux, pendant que les PJ vont récupérer leurs besaces. Le voyage dure entre 3 et 4 jours dans un paysage qui devient de plus en plus aride et désolé. Les collines basses, les fermes et une maigre forêt cèdent rapidement la place à une plaine désertique à l'ouest du Désert Brumeux. Si vous voulez pimenter le voyage, les loups du désert et des tribus d'orques semi-nomades pullulent dans la région. Ces orques, monteurs de lézards géants, sont liés à l'impératrice de Kazan...

Gains de PE : 500 points fixes pour le chapitre Ping, autant pour la partie Pong.

3) DANS LA TÊTE DE SXELBA (<https://tunnelsettrolls.files.wordpress.com/2016/06/dans-la-tc3aate-de-sxelba1.pdf>)

Gardez l'introduction et la présentation générale, mais les PJ ne seront pas engagés par le bourgmestre de Knouki. La menace des hommes-lézards n'en est pas moins réelle. Sur le trajet vers le sud, au dernier jour de voyage avant d'atteindre Knouki, les PJ tomberont dans une embuscade tendue par une trentaine d'hommes-lézards (CM : 35), dans un défilé rocheux. Pressés de toutes parts par des adversaires en surnombre, les PJ devront réussir en s'enfuir vers l'ouest, la seule voie encore libre. Harcelés par leurs adversaires, ils vont s'enfoncer dans la brume et un complexe de ruines, de colonnes, de débris herculéens, de temples effondrés et d'arches branlantes. Le manque de visibilité et la quantité de pierres risquent fort de les mettre en difficulté : un essieu pourrait casser, un cheval se briser une patte et les PJ pourraient être projetés hors du chariot. Une MEP de DEX (N2) sera nécessaire pour ne pas être blessé (entre 1D et 3D de dommages suivant le « niveau » de l'échec) et une autre MEP de CH (N2) pour savoir si de l'équipement n'est pas perdu ou brisé. En tout cas, la bande d'hommes-lézards sera sur leurs talons et le seul édifice qui émerge de la brume est une pyramide à degrés, à quelques centaines de mètres. Les poursuivants se rendront maîtres de la cargaison mais arrêteront de pourchasser les PJ car ceux-ci s'apprêtent à pénétrer dans le temple de Sxelba ; les hommes-lézards sentent son aura maléfique et en ont une peur bleue. L'idole mécanique de l'archi-démon attend les héros sous terre, dans l'une des dernières salles qui ne se soit pas encore effondrée.

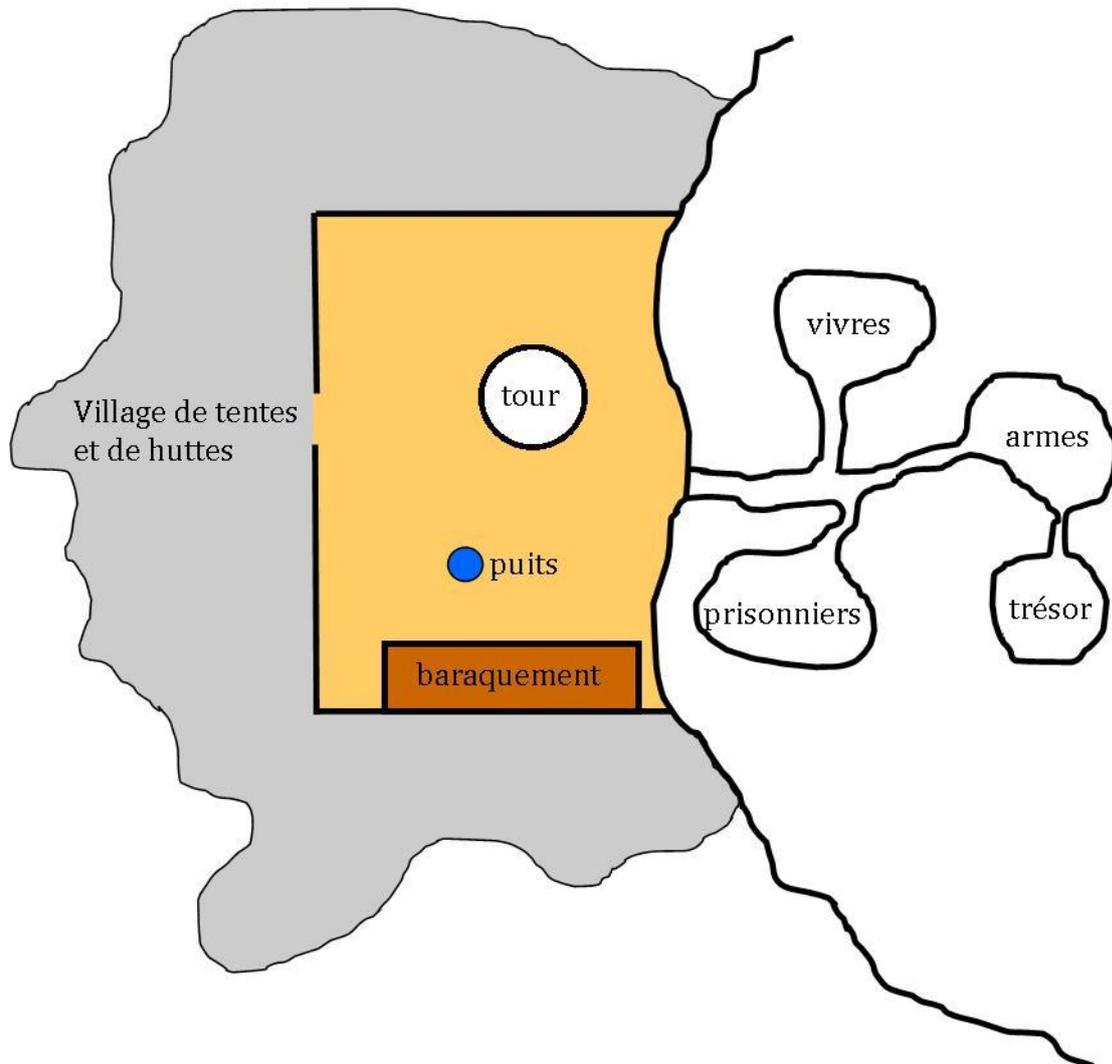
Notes sur le scénario :

Le paragraphe 3 est divisé en 2 parties, l'une écrite après la partie 2 – Le poitrail, l'autre située en page 3. Le paragraphe 5 – La rivière souterraine devrait en fait être noté **8** – La rivière souterraine, si l'on se réfère à la numérotation du plan. Le numéro 5 correspond bien à la carrière de marbre.

Gains de PE : 500 à 1 000 PE fixes, suivant la quantité de salles explorées.

4) FIN DU SCÉNARIO

Le camp des hommes-lézards



Si les PJ réussissent à survivre à l'exploration de la statue et qu'ils comprennent son fonctionnement (merci Trab'!), ils pourront se venger en récupérant les tonneaux et en exterminant les hommes-lézards avec cette arme de destruction massive, mettant fin à leurs raids près de Knouki. Le repaire des monstres est facile à retrouver si ceux-ci ont ramené un chariot à l'essieu brisé et qui laisse des traces évidentes sur le sol aride et caillouteux. Il suffit de repartir vers le nord-est, à une demi-lieue de l'endroit de l'embuscade des hommes-lézards (environ 2 km). Ces derniers se sont installés autour d'une ancienne tour fortifiée abandonnée et à moitié en ruine, construite au pied d'un promontoire rocheux. Elle contient un puits encore en service, un baraquement (réfectoire / armurerie / salle de repos) dont la toiture est branlante, et est entourée d'un mur d'enceinte effondré par endroits et qu'ils ont vaguement consolidé. Autour de la muraille, des tentes, des huttes et des abris de fortune ont été érigés, permettant à une centaine d'hommes-lézards de survivre ici. Comptez une quarantaine de guerrier-e-s présent-e-s (CM 35), les autres membres de l'espèce sont trop jeunes ou inaptes au combat (vieillards, femelles enceintes ou blessées).

À l'arrière de la tour, dans le flanc de la falaise, se trouve un petit complexe, bien gardé, de 4 grottes qui comprend :

- les vivres,
- une réserve d'armes (dont les 12 tonneaux de Hala),

- une trentaine de prisonniers affaiblis, promis à devenir esclaves sur le marché de Khamad, mais qui, armés par les héros pourraient bien les aider dans leur vengeance
- le trésor des hommes-lézards (pour plus de 5 000 PO, mais il va falloir partager avec les anciens esclaves si ceux-ci ont participé à leur libération).

Les grottes sont trop étroites pour permettre à la statue de Sxelba de s'y engouffrer. Le travail devra se terminer « à l'ancienne », sans la protection du « mecha ».

Gain de PE : compter 300 PE fixes.

Apprenant la débâcle des hommes lézards, les contrebandiers de la bourgade de Knouki devraient remercier chaleureusement les PJ et les gratifier de diverses largesses : objets ou armes magiques, sorts enseignés, voyage gratuit vers La Mouette pour Hala, ses armes et tous ceux qui désirent encore la suivre, ou vers une autre destination pour les héros, etc.

À la Mouette, le MJ trouvera une cité pleine d'opportunités et décidera peut-être de jouer les situations présentées dans *The Black Dragon Tavern* (de Michael A. Stackpole) ou celles du dernier scénario du livre de la terre des Trolls (pages 279 à 288), *le temple d'Arochnavaraparta*. Les héros pourraient ensuite vouloir suivre les armes jusqu'à Kazan, auprès des rebelles à l'impératrice (peut-être ceux de la Société de la Mortalité à Khazan, p. 60 du livre de la Terre des Trolls, ou une groupe de résistants sur l'île de Khavad, p. 71, ou celle de Kayala, p.79, où est acheminé l'impôt de l'empire). Un fois dans l'empire, ils peuvent aussi jouer le scénario *Au cœur des brumes*, dans le Casus Belli n°13.