

Le mystère des terres maudites

Scénario - donjon et dragon 3.5.

pour un groupe de 6 à 8 joueurs de niv 4 à 6 (modifier la puissance des monstres en fonction du niv des joueurs).

Ce scénario se joue dans le monde de Faerun. Cependant, il est tout à fait adaptable dans tout autre module de Donjon et dragon.

Vous aurez besoin du guide du joueur, du guide du maître ainsi que du bestiaire monstrueux si vous désirez ajouter des créatures supplémentaires pour épicer les rencontres.

Les PJ se retrouvent dans un lieu public de loisir ou de rencontre de la ville de Marl (taverne...).

L'ambiance y est joueuse et on y croise facilement des musiciens, des joueurs de carte, de bras de fer et autres aventuriers. La ville est agréable à vivre et est plutôt aisée...

il y a 3 tavernes dans la ville :

La Taverne où se retrouvent les PJ est l'Auberge du chat ». C'est un endroit bien fréquenté.

La taverne du Trèfle bleu (fréquentée par des clercs).

L'auberge de la Hache mal famé, on y trouve des trafiquants et des contrebandiers...

Les joueurs peuvent selon leur choix jouer, boire, commander une chambre pour la nuit.

Le tenancier de la taverne est M Gregor Jaliar, un humain, la cinquantaine grisonnante, il parle haut et est très maladroit un peu nunuche...

il gère le bar avec son fils de 18 ans et sa femme Elviréa.

3 serveuses sont au travail : Roxana (humaine cha 12, Safrane naine cha 16, Eurdiée demi elfe cha 14.

Faire jouer les pj en rôle play, ils peuvent discuter entre eux ou bien avec l'aubergiste qui est un ancien soldat, jouer à des jeux d'argent etc. . ,

Au bout d'un certain temps, 2 personnes, des notables de la ville, entrent dans la taverne.

Il s'agit de Maître Alres un prêtre nain LB niv 14 et de dame Iriée paladine humaine de niv 7.

ils traversent l'auberge et se tiennent sur une estrade face à toute l'assemblée.

« mesdames, messieurs, le gouverneur souhaiterait recruter parmi les personnes de valeurs, un groupe d'aventuriers pour une mission d'une importance capitale concernant les territoires du sud.

Plusieurs caravanes commerciales ont été attaquées et les chargements ont été dérobés sans que la milice ai eu le temps d'intervenir.

Les survivants nous ont parlé de la présence de troupes ou de mercenaires orcs parmi les agresseurs.

C'est pourquoi nous avons besoin d'un groupe dont la mission est de récolter des informations sur les agissements de ces troupes, leur chef et leur éventuels repaire ou quartier général.

De plus amples informations seront données aux volontaires.

Bien sûr, une récompense substantielle est destinée à récompenser les volontaires car cette aventure est risquée.

Nous attendrons les volontaires des demain matin 7h au palais du gouverneur ACRESSE.

Mesdames, messieurs, nous vous souhaitons une très bonne soirée en notre fière ville de Marl. »

Après le départ des notables, un bavardage inquiet se fait entendre... Les gens sont craintifs et ne semblent pas attirés par cette aventure lancer des des de perception auditive DD pour entendre ces informations :

DD 15 : il paraît qu'une liche y réside

DD 16 : ce n'est pas sur les terres du Sud qu'il y a eu la bataille des 5 armées il y a 75 ans ? ...

DD 17 : une odeur pestilentielle recouvre ces champs et les morts en sont les gardiens...

Les terres du sud semblent être connues des résidents de Marl. Cependant, ils ne sont pas attirés par ce type de mission...

Les PJ ont le choix de passer la nuit à l'auberge ou de se balader de nuit (faire des rencontres aléatoires de voleurs et autres roublards) ... ou de glaner des informations sur les terres du sud.

Informations à propos des Terres du Sud

si les PJ désirent interroger les gens au ce sujet, (poser des question, aller à la bibliothèque, interroger un commerçant..) il peuvent obtenir ces informations.

Les terres du sud sont redoutées par les habitants de la région septentrionale.

Plusieurs légendes circulent sur ces territoires.

2 histoires sont le plus souvent relatées. Elles concernent la Bataille des 5 armées et la légende du Sorcier Margÿr.

La bataille des 5 armées a réellement eut lieu, il y a 75 ou 80 ans. C'était un conflit politique opposant les empires nains, humains et gnomes.

Les armées au nombre de 5 (2 naines, 2 humaines, 1 gnome) ont combattues durant 23 jours de façon ininterrompue. L'issue du conflit ne fut jamais résolue car un tremblement de terre inopiné engloutit les 3/4 des soldats, laissant les survivants affronter une pluie de feu (probablement d'origine magique selon certaines témoins)

Les 3 ennemis se retirèrent de part et d'autre de cette plaine maudite où les dizaines de milliers de cadavres ne se sont jamais décomposés totalement. Une puanteur extrême rend cette région totalement inhabitable et infranchissable. (elle est peuplée de morts vivants).

Par ailleurs, l'empire gnome ne s'est jamais relevé de ce conflit et fait souvent l'objet de tentatives de conquêtes...

Le sorcier Margÿr était en fait, un magicien qui avait étudié la magie d'évocation et d'illusion à l'université d'Arsalom, il y a 200 ans. C'était un étudiant extrêmement doué et passionné par la magie de combat. Cet engouement suscitait la jalousie de quelques camarades et de notables qui craignaient de perdre leur place car cet idéaliste avait un avenir politique certain. Il était sûr que la région serait sous son pouvoir un jour...

Un jour, une rixe éclata et plusieurs hommes masqués tentèrent de l'assassiner. Sa femme et son père furent poignardés et sa mère disparue dans l'incendie de leur domicile. Margÿr fut grièvement blessé car une épée le traversa de part en part à la vue de plusieurs témoins et son corps fut jeté dans la Mer Fatale (acide).

Quelques années après ces événements tragiques, des faits étranges ont commencé à se manifester dans les territoires du Sud, des troupes orc organisées attaquaient souvent les voyageurs...

Les bardes évoquent souvent le nom de Margÿr dans leurs récits... un idéaliste assassiné...

Chez le gouverneur 7h du matin

La palais est imposant. C'est une bâtisse faite de pierre. Des colonnes en obsidienne (pierre noire) ajoute puissance et luxe à la construction.

Les PJ sont accueillis par le prêtre de la veille, le maître Alrès. Il est accompagné par le père Atnic (prêtre niv 5).

il les engage à le suivre jusqu'au bureau du gouverneur.

Ce dernier est un mage niv 9 spécialiste de la magie de transmutation. Il est humain.

« bien le bonjour, messires et mesdames, mon ami maître Alrès vous a présenté notre problème actuel et je suis très hureux que des courageux étrangers aient répondu à mon appel. Je me présente, je suis la Gouverneur ACRESSE transmutateur du neuvième cercle. Je gère cette belle région au nom du ROI. Je voudrais tout d'abord connaître vos identités et savoir si vous avez des question sur cette mission.

Échange de paroles PJ / PNJ

La mission

Se renseigner sur l'origine des attaques des caravanes.

Confirmer ou infirmer la légende de Margÿr.

Récupérer une orbe « L'Orbe Bleue » qui garantit un vieillissement ralenti à son porteur.

L'équipement est fournit (cheval, matériel, tente, rations, 15 potions de soin modéré 2d8+10) mais tout est à rendre. Les noms des 8 chevaux, Akor, Elkor, Grispoils, Courageux, La Belle, Peureux, Fainéant, Dormeur).

Récompense : 5500 po partageable entre les PJ, le butin est à la disposition des PJ.

Le jour du départ est fixé au lendemain à l'aube.

Le père Atnic (prêtre niv 5) et le capitaine Tornadéo (guerrier niv 4 particularité, son bras droit est en métal) feront partie du groupe.

Les PJ ont carte blanche jusqu'au jour du départ. Libre à eux de visiter la ville de Marl, de faire des achats ou de se renseigner sur leur environnement.

Jour du départ

2 étapes sont prévues avant d'arriver à l'extrémité sud du pays. 150 km à cheval ; la ville de Baren à 2 jours de marche (70 km environ) puis le village désaffecté à 3 jour et demi de marche, enfin traverser la forêt à son endroit le plus étroit pour atteindre le repaire supposé de Margÿr.

Distance parcourue par ...

Rythme	Minute	Heure	Jour	Effet
Rapide	120 mètres	6 km	45 km	Malus de -5 à la valeur de Sagesse (Perception) passive
Normal	90 mètres	4,5 km	36 km	-
Lent	60 mètres	3 km	27 km	Discrétion possible

l'itinéraire recommandé est de suivre la route du sud et de longer la longue forêt qui est peuplée de créatures et de monstres hostiles.

La plaine de la bataille est surpeuplée de Zombies et de morts vivants intelligents, goules, spectres etc...

La route est entre la plage bordant la Fatale qui est acide et la forêt.

Le voyage se déroule sur 5 jours à cheval.

La première étape est la « ville côtière de Baren », la seconde est le « village désaffecté. »



Figure 1: Les Terres du Sud

le voyage

jour 1

La route défile devant les PJ. Le panorama est composé de la Mer Fatale à leur gauche. L'eau (acide) est relativement calme et on peut de temps à autre voir d'étrange créatures sombres et écailleuses faire de spectaculaires sauts dans l'acide.

L'ATTAQUE : Tout à coup 2 créatures (type alien de ridley scott) sortent de l'eau et attaquent les pj.
Combat.

À droite de la route, la lisière de la forêt qui sera présente sans discontinuer jusqu'à la fin du voyage. Par ailleurs, tout le monde sait qu'il faudra traverser cette forêt après la village désaffecté pour pouvoir atteindre le supposé repaire de Margÿr.

La chaleur est intense en cette première journée. Rien de marquant ne se passe.

A la fin de la journée, qq chose de brillant attire le regard d'un des pj détection DD 17.

au bord de la forêt dans un buisson se trouve un bouclier métallique, un écu qui porte cet insigne (œil de margÿr)...

jour 2

les pj rencontrent 1d4+1 survivant d'une escorte de caravane... ils ont été attaqué par des orques rassemblés en troupe de choc. Les hommes d'arme étaient 30 mais ils n'ont pas fait le poids.

Ils parlent d'armures portant le signe de Margÿr, portées par les orcs.

La nuit tombe et il est temps de faire une halte.

Les pj se débrouillent comme ils le veulent pour passer la nuit, ils peuvent se répartir des tours de garde ou bien tous dormir... au choix.

s'ils pénètrent dans la forêt, un jet de sagesse leur révélera que la magie est très présente dès lors qu'il franchissent la lisière... (-2 à tous les jets lorsqu'on est à l'intérieur de la forêt DD vig 15, ne pas avertir les pj du résultat de leur jet).

les pj arrivent à ...

Ville de Baren

2 jours de marche pour y parvenir

peuplée de 1500 habitants, ce sont des marins et des ouvriers nains. La fonction de Baren est autant économique que stratégique. Elle permet le commerce avec l'Île de Gant et elle est aussi un avant-poste qui permet de contrôler les accès vers les territoires du sud.

Les informations venant du sud sont d'ailleurs souvent mauvaises.

Jour 3

A la fin du 3ème jour de marche, les pj arrivent à B.....RO.....(Boisroussi) Le panneau du village est très abîmé...

Le village désaffecté

comme son nom l'indique, il est désertique et en ruine. Il est en fait peuplé des fantômes des malheureux qui l'habitaient il y a longtemps. Les formes spectrales errent dans les rues, s'activent à leurs anciens ateliers sans cesse. Sur la place du marché une femme spectrale allaite ses enfants fantomatiques. Ils ne prêtent pas attention aux PJ. Si on s'adresse à eux, ils sont très évasifs, et ils oublient ce qu'ils ont dit systématiquement. Mis à part le nom de leur village « Boisroussi » et la grande « catastrophe des enfants ».

Au centre du village se dresse un bâtiment en pierre en forme de pyramide.

La porte de bois est défoncée ; elle s'ouvre sans difficulté.

Un escalier plonge dans l'obscurité et débouche sur une vaste salle vide. Sol en pierre, murs en pierres taillés. Un ancien laboratoire dont les instruments sont détruits par le temps.

Passage secret sur un mur DD17 pour le trouver : les pj trouvent un cercueil fermé. Il contient Vincent Valentine. Il y dort depuis plusieurs centaines d'années (voir fiche **Vincent Valentine** pour le détail de la rencontre).

Autre passage secret sur un mur DD16. Il ouvre sur une armurerie. Un râtelier d'arme contient des armes magiques. Elles sont nommées et leur mode d'emploi est indiqué. (voir fiche des armes magiques)

Le froid de la mort est omniprésent.

Les pj montent le campement, ils doivent tous faire un **jet de vigueur impossible dd35** et sombrent dans le coma.

Important !Au cours de la nuit, les personnages qui ont une divinité vont se mettre à rêver :

Récit des rêves (attribuer un rêve à chaque pj)

Guerrier et combattants se retrouvent dans le même rêve

un coup de pied dans le ventre réveille le/la guerrier(re). Devant lui (elle) se dresse un combattant vêtu d'une armure de métal noire. l'homme dégaine une épée lui signifiant qu'il a une furieuse envie de combattre. Il est extraordinairement robuste.

Le combat qui suit est d'une violence inouïe, les coups sont hypers appuyés et violents.

La balance penche en sa faveur (les jets de combat sont en faveur et le pj touche peu et ses dégâts sont minimes).

Le pj finit par perdre et s'écroule au sol à 0 pv.

l'homme s'abaisse et soulève la tête du pj par les cheveux et sa voix rauque lui dit à l'oreille :

« ton royaume est dirigé par le symbole de l'injustice, un bâtard. Penses tu mériter ce trône ? Répond. Quelle que soit sa réponse, l'homme lui donne une quête :

toute ta vie sera désormais dédiée à ton peuple et à ton dieu. Tu porteras la marque de ton dieu où que tu sois. Il trace des marques sur le front du pj et disparaît dans l'éther...

roublard

leur pj se réveille allongés mais en lévitation à 200 m du sol. À leur chevet, une femme d'une beauté divine se tient, souriante sa main droite tenant tendrement la leur.

« mon cher (nom du PJ), lui dit elle doucement. Ton destin est de souffrir pour moi. Dés aujourd'hui tu perdras tes repères temporels et spatiaux. Tu vas souffrir pour moi et l'adversité grandira à ton rencontre. Il n'y a pas d'échappatoire.

Ta vie est notre et notre mère à tous t'a choisit pour restaurer l'équilibre là où nous t'enverrons. Cette épreuve sera dans le même temps un passage pour toi. Sois fort et sois grand »...

la femme disparaît dans l'éther, et le pj sombre dans le sommeil...

ensorceleur et lanceur de sorts...

le pj se réveille au milieu d'une immense lumière blanche.

Au dessus de lui à quelques mètres de hauteur se trouve l'œil de Boccob, le dieu de la magie. Il l'observe depuis un certain temps.

Une voix résonne dans sa tête

« nom du pj », te voilà ensorceleur à présent. Pour atteindre la perfection de ton art, il te faut traverser des épreuves. Si tu survis à celle ci, je te permettrai de t'orienter sur ta voix.

Maintenant va (nom du pj) » !

l'œil se fond dans l'éther.

Chaque pj se fait attribuer une mission particulière (dans une autre dimension).

En effet, plusieurs divinités se sont mises d'accord pour envoyer leurs humble représentants délivrer un royaume envahi par des démons (extraterrestres) incontrôlables et sanguinaires et qui ressemblent à des orcs.

Au final, les PJ sont téléporté pendant leur sommeil magique vers un monde parallèle à travers une porte extradimensionnelle.

C'est un monde médiéval ressemblant au leur. Cependant, la magie y fonctionne avec difficulté.

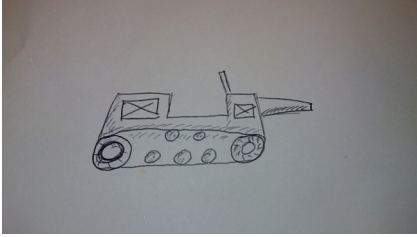
Les sorts habituels n'ont plus les mêmes effets 50 % de chance d'être n'importe quoi à la place.

Par exemple un sort de boule de feu fait apparaître une boule de fleurs qui sentent adorablement bon et ne font aucun dégât...

par ailleurs les sorts ont 25 % de chance d'aller sur une autre cible.

Les PJ se réveillent dans un bosquet à une centaine de mètres d'un imposant château.

Face au château, devant les douves, se trouvent une dizaine de véhicules métalliques (des blindés)



totallement inconnus des joueurs, on dirait des chariots en métal pourvu d'une longue tige métallique et avec des serpents à la place des roues (les chenilles).
Les véhicules sont à 150 m du château..

les pj peuvent entendre le maître du château parler une langue inconnue. Il s'adresse aux occupants des véhicules... des orcs !!!

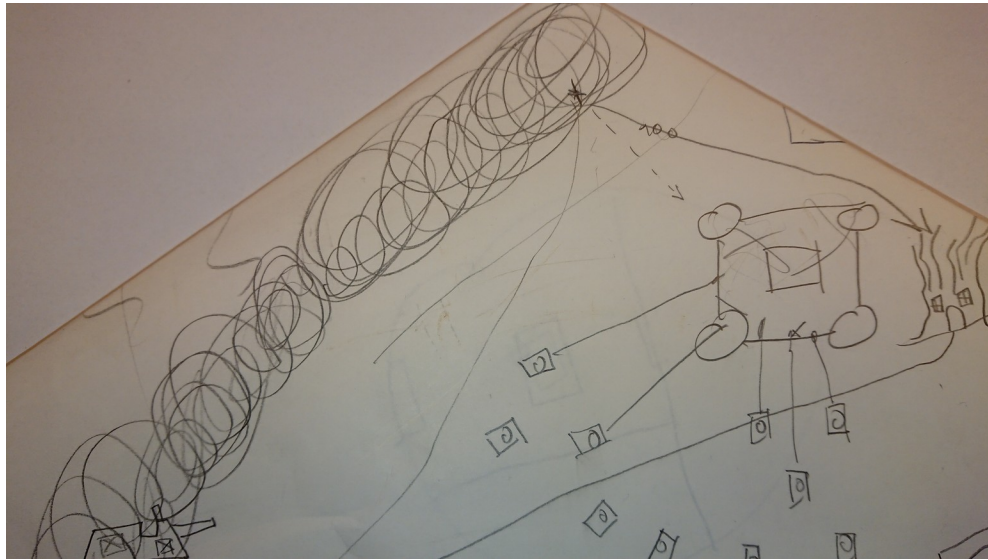


Figure 2: les blindés extraterrestres font feu sur le chateau

« Thi pax is on nous. Be their wilcommunidor. Noche estaux il rey of pax. Dito vous qua tu be ô qua wanta ; ô nous lets be noche invitados.

« la paix soit sur vous. Nous somme un royaume de paix. Aussi soyez les bienvenus. Dîtes nous qui êtes vous et que voulez vous, et vous serez nos hôtes.

...moment de silence...

pour toute réponse, les véhicules font feu sur l'énorme château.

Les tours explosent littéralement et s'écroulent sur les châtelains affolés.

Les murs volent en éclats.

Le château est totalement rasé en quelques minutes, tant de pousse est impressionnant à voir !.

Un voile de fumée recouvre quelques instant le château et ne laisse apparaître que des ruines lorsqu'il se dissipe.

Corps mutilés, écrasés démembrés. Du sang baigne les pierres. Les habitants sont massacrés.

Les blindés s'approchent des décombres, des créatures descendent des véhicules. Ce sont des

humanoïdes à la peau verte. Ils sont tous vêtus de la même façon, une tenu verte et une casquette de la

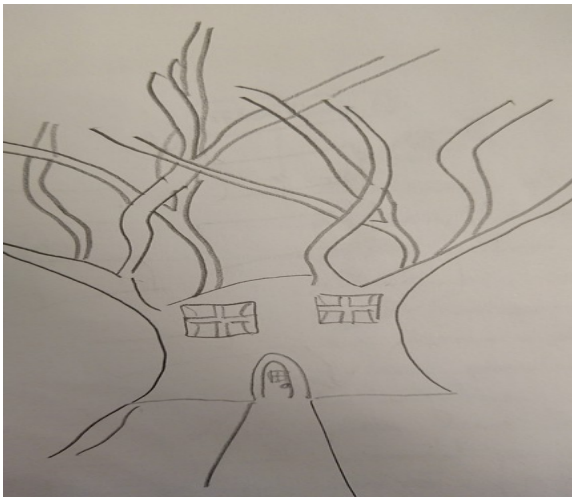
même couleur, et chacun porte un sac à dos et à leur bras un long objet de couleur métallique en forme de tube (fusil à plasma).

Leur chef ordonne : « haltu ! Ne pafigû ! » « halte ! Ne tirez pas !

Ils ramassent les restes des habitants du château, enlève une survivante de force, puis remontent et démarrent direction plein sur à pleine vitesse.

Quelques minutes passent... et les pj peuvent voir un homme à tête de chien traverser le champ de bataille à la suite des véhicules. Il est sorti du tronc d'un grand arbre massif de l'autre côté du château. La bas, la porte située dans le tronc se referme.

Le gros arbre est situé à 300 m à l'est du château (les pj sont dans un bosquet situé à l'ouest du château).



Si les pj vont vers le gros arbre aller au **A**

si les pj suivent la piste des véhicules blindés aller au **B**

A alors que les pj traversent le champ de bataille, 3 orcs (modernes) jaillissent des ruines et attaquent avec leur plasmas.

A un moment donné Sortrum sortira du gros arbre et en abattra un avec des projectiles magiques (5d4+1), puis retournera à l'abri...

l'arbre est massif, une grande porte et 2 fenêtres sont fixés dessus.

Le magicien Sortrum y réside, c'est un transmutateur niv 6.

vêtu d'une longue robe noir de magicien, il ne semble pas étonné de rencontrer les pj.

Discussion avec Sortrum.

« Maryara est la princesse de ce royaume, elle est la fille du roi dont vous avez pu constater la chute. »

« les démons l'ont ravie avant de venir nous attaquer, son chien Rolf a été le seul témoin de la scène.

C'est pourquoi j'ai tenté d'en faire un homme, j'ai voulu savoir où la fille du roi a été enlevée. Et comme seul un homme peut parler... »

« malheureusement Rolf s'est enfuit à leur poursuite avant que j'ai pu terminer mon incantation »

« aucune de nos armes n'est à même de percer leurs chariots de métal », « personne ne sait d'où viennent ces démons, je pense que notre déclin est arrivé, de plus sans Maryara

personne ne prendra la tête du royaume »

« Et vous, qui êtes vous ? d'où venez vous ? Vous n'avez pas l'air d'être d'ici, que faites vous dans nos contrées maudites ? Êtes vous des amis de Margÿr ? »

...une discussion s'en suit à l'issue de laquelle Sortrum leur donnera une carte du pays de Kör.



Les pj n'ont d'autre choix que de partir à la recherche de Maryara. Elle est la seule personne possédant la capacité de voyager dans les espaces interdimensionnels.

« c'est elle qui a ouvert le portail donnant sur le monde des démons, c'est la raison pour laquelle ils l'ont enlevée. Je pense qu'il la garderont en vie jusqu'à ce qu'ils arrivent à contrôler le porte interdimensionnelle... »

« Leur but semble être la domination de notre dimension »

« par ailleurs, c'est aussi grâce à elle que j'ai pu faire la connaissance d'un lanceur de sort d'un autre monde, il se nomme Margÿr, un saint homme plein d'idéaux », « il m'a dit qu'il travaille sur le secret de la vie éternelle et qu'il s'est entouré d'une armée d'orcs pour le protéger »...

Sortrum leur offre 3 parchemins de sort :

projectile magique 2d4+1

fou rire de tasha niv 2 DD 14 vol annule p. 243 durée 3 rounds

rayon ardent 4d6 dégâts feu portée 11 m

B les joueurs doivent faire des jets de pistage (survie du rôdeur DD 18) pour ne pas tourner en rond et se retrouver au château détruit à chaque fois...

La route vers l'avant poste est atroce ; une succession de terres désertées et de villages dévastés. En même temps ça montre que les pj sont sur les bonnes traces...

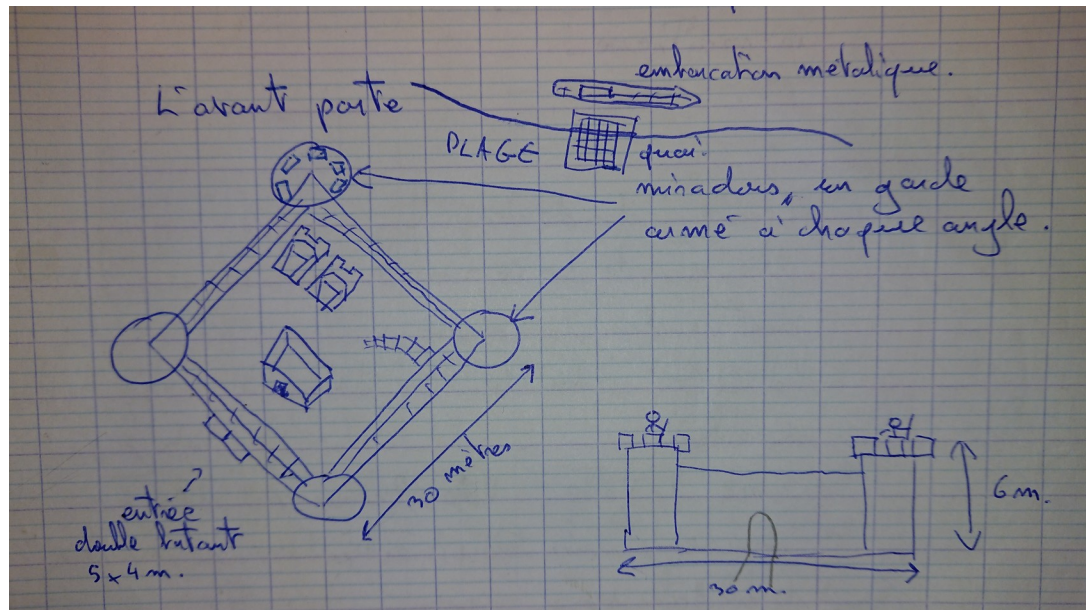
... sur le chemin ils sont attaqués par des démons qui ont un char de combat...

... et 2 ogres qui attaquent à la fois les PJ et les démons...

L'avant poste

En fin de journée, l'avant poste est visible. c'est une bâtisse de pierre haute de 6 mètres de forme carrée et 4 miradors sont visibles à chaque coins.

Il contrôle un petit port où est amarré un petit bateau métallique.



7 « démons » gardent l'avant poste 4 sont éveillés et présents au sommet de chacun des miradors, les 3 autres dorment dans une salle polyvalente au centre du fortin.

Les joueurs ont le choix d'attaquer frontalement, ouvertement au risque de déclencher l'alarme, ou bien d'attendre la nuit qui ne vas pas tarder... à eux de décider de leur tactique...

s'ils pénètrent dans l'avant poste

ils s'apercevront que, dans la bâtisse du centre que les 3 démons qui y dormaient sont tous morts, déchiquetés par des mâchoires puissantes.

Un grognement se fait entendre la la pièce, c'est Rolf l'homme chien qui pense que les pj sont des ennemis.

Rolf 1,85m. Corps entièrement velu, poils grisâtres, humanoïde surmonté d'une tête de berger-allemand. Yeux rouges, il aboie vaguement des mots en draconien mais comprend le commun.

Attaque cac +4 croc 1d8+4, griffes 1d4+4, coup de poing 1d6+4.

s'ils se battent, Rolf ne combat pas à mort, il agira comme un chien en reconnaissant le vainqueur et en exposant son abdomen.

A l'issue du combat, Rolf leur signifie (ou bien leur dit, si un pj comprend le langage animal ou le draconien) qu'il est sur la trace du Chef des Démons « Gorgüm » qui a enlevé Maryara sa maîtresse.

La base est de l'autre coté du fleuve...

Arrivée à la forteresse des démons

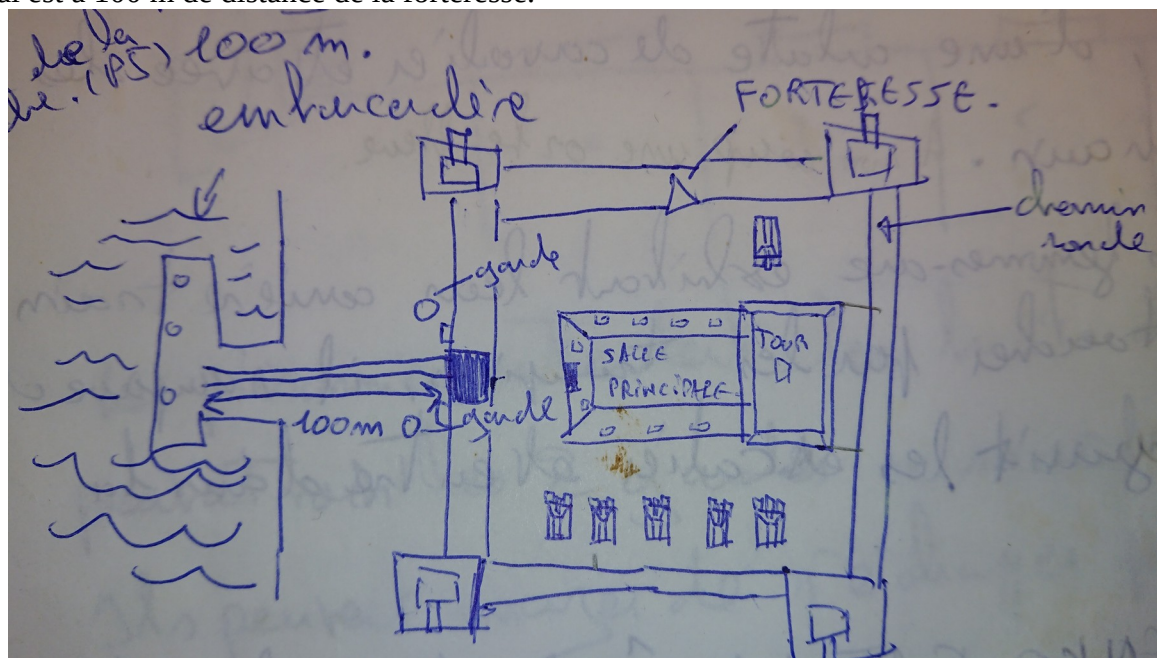
un brouillard glacial empêche de voir avec précision. l'air est humide et froid

Une embarcadère permet au bateau d'accoster. Un chemin... Une grande forteresse grise hideuse se dessine dans le brouillard.

On entend des sons répétitifs, des pulsations martèlent le sol. (boum boum boum...) ils rythment une musique inconnue pour les pj... des voix rauques hurlent dans l'obscurité... on chante... il semble qu'il y ai une fête dans cet endroit fortifié...

sur le quai, un petit abri couvert, 2 démons en arme montent la garde.

Le quai est à 100 m de distance de la forteresse.



...Que font les pj ? Ils contournent le quai ? Ils attaquent discrètement les gardes ? ...

Dans la forteresse, la musique est assourdissante ! Les pulsation bâtent dans les oreilles. Le sol vibre tellement le son est puissant... Les cris inhumains sont hideux.

A l'intérieur des femmes-démons dansent presque nues sur un estrade au centre du château. Autour d'elles des centaines de soldat boivent et dansent. La plupart est ivre. d'autres essayent de s'emparer des femmes démons qui dansent de façon obscène... certains démons saouls se battent entre eux...



Au bout de l'estrade, siège Gorgüm, le roi des démons, il est vêtu de la tenue de camouflage en toile verte. Le crâne nu. Il sourit à sa victoire. Il tient à ses pieds, par les cheveux, la pauvre Maryara qui sanglote. A sa droite, se tient un humain d'une trentaine d'années (1,70m, brun avec un bouc, vêtu d'une chemise blanche, d'une culotte de cavalier et de bottes noires en cuir, a son cou, si DD18 perception réussi, on remarque l'orbe de couleur bleue)... Gorgüm s'empare brutalement de Maryara, gravit les escaliers et entre dans une tour sous les hurrahs rauques de ses soldats et des femmes démons :
« HONORÜ VENKO KAJ LA CËFO ! »

La Tour

Elle comporte 3 étages. (Gorgüm réside dans le 3ème)

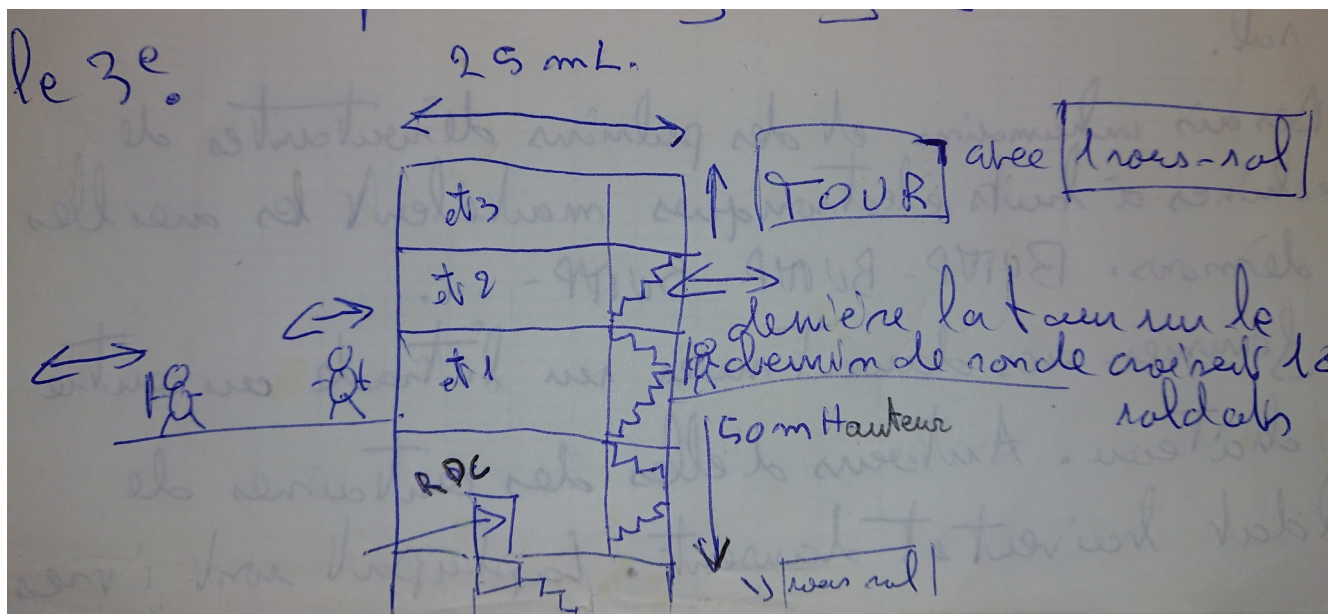


Figure 3: La tour

en fonction du choix de direction des pj, décrire les lieux

La tour (3 étages)

Le Rez de chaussé

c'est une grande salle vide et froide aux murs de pierre. Le sol est recouvert par un tapis pourpre, les teintures des murs, déchirées et tâchées de sang, le sont aussi.

Un escalier mène à l'étage supérieur

Un autre mène au sous sol.

Le sous sol (geôle)

sous la tour, se trouve la prison. 10 cellules contiennent des prisonniers humains. Les pj peuvent visiter les cellules (sales, sombres, paille, cadavres pourrissants de victimes torturées).

Les gardes sont guerriers niv 2 ca 13 attaque +2 (cac et dist), sabre 1d8, pistolet laser 2d4 (3 charges), 15 pv chacun.

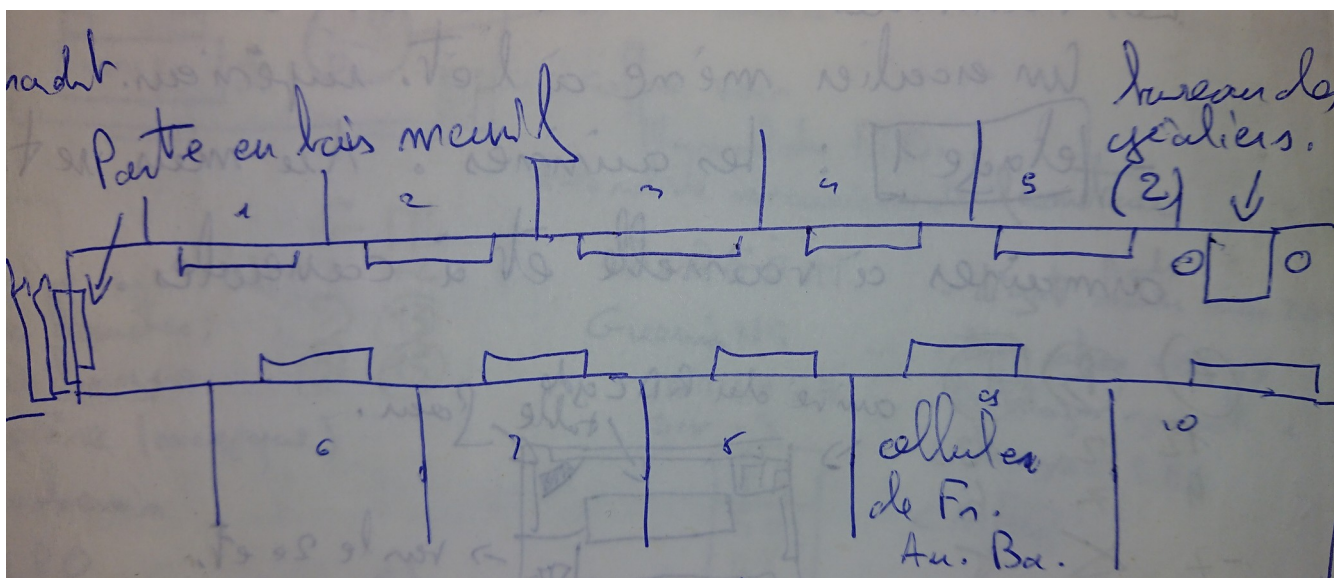


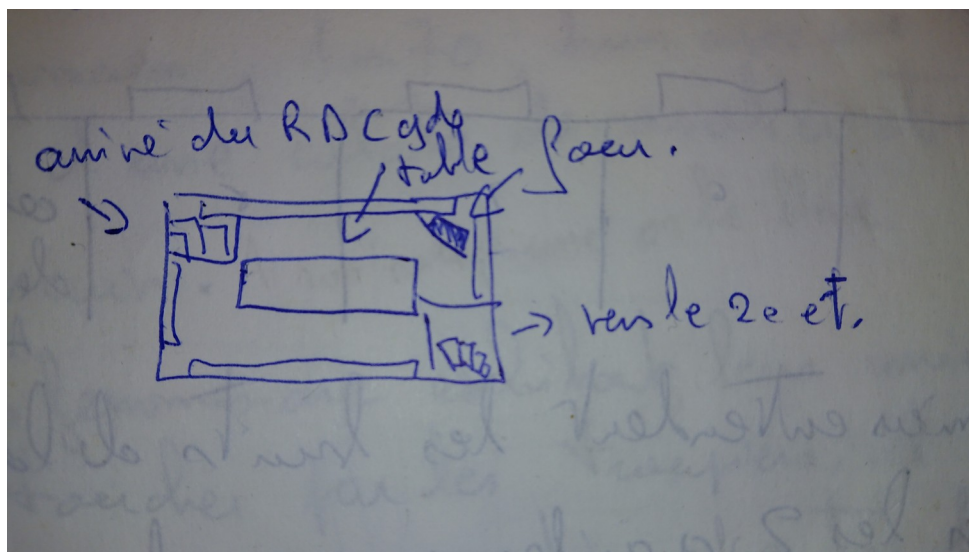
Figure 4: le sous sol

étage 1

les cuisines

aux murs, des armoires à vaisselles, sur les plan de travail des casseroles sales. Des déchets humains baignent dans des bassins remplis de sang...

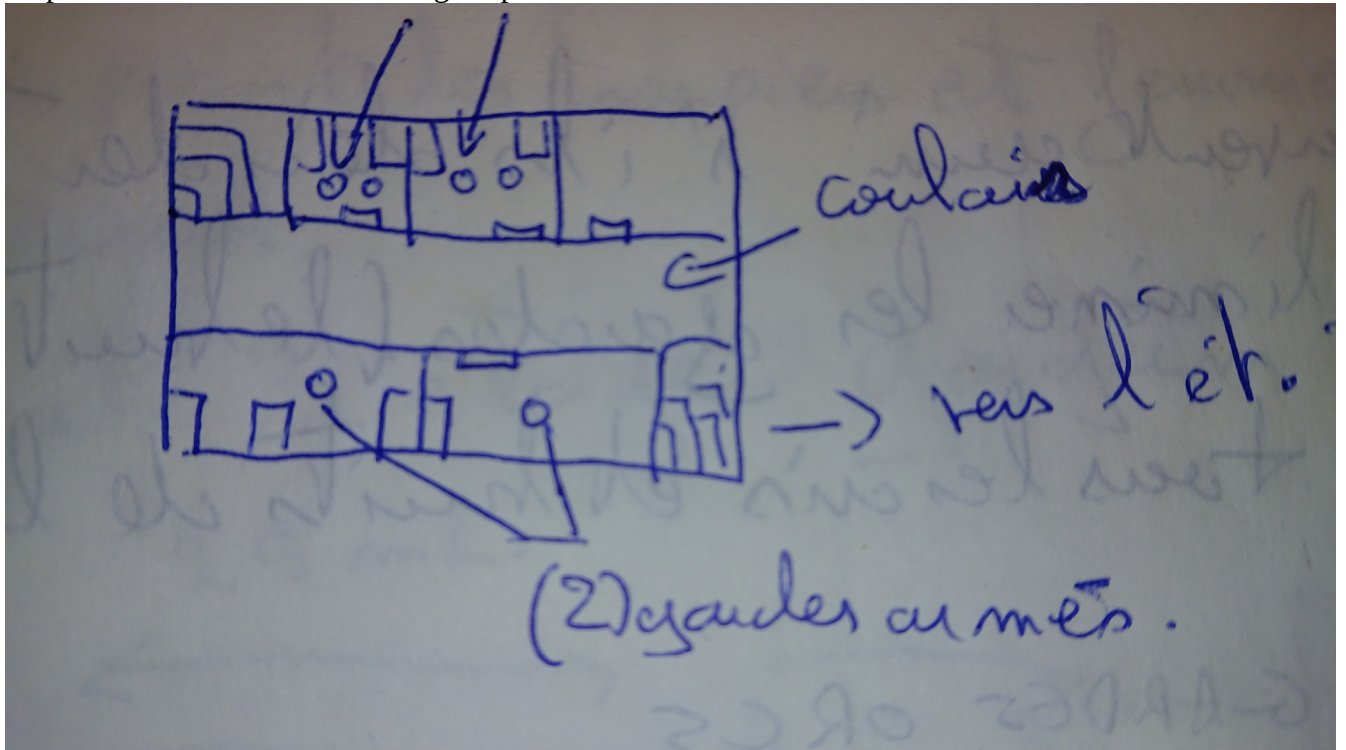
des escaliers mènent à l'étage supérieur....



étage 2

les locaux des serviteurs

jet de discrétion dd15, des serviteurs ronflent dans deux des chambres. Il y a 2 serviteurs dans chaque chambre. Ils ne sont pas armés. Guerrier niv 2, init +0, ca 13, attaque +2 poings, dommage 1d6+1. Vie : 15 pv. des escaliers mènent à l'étage supérieur....



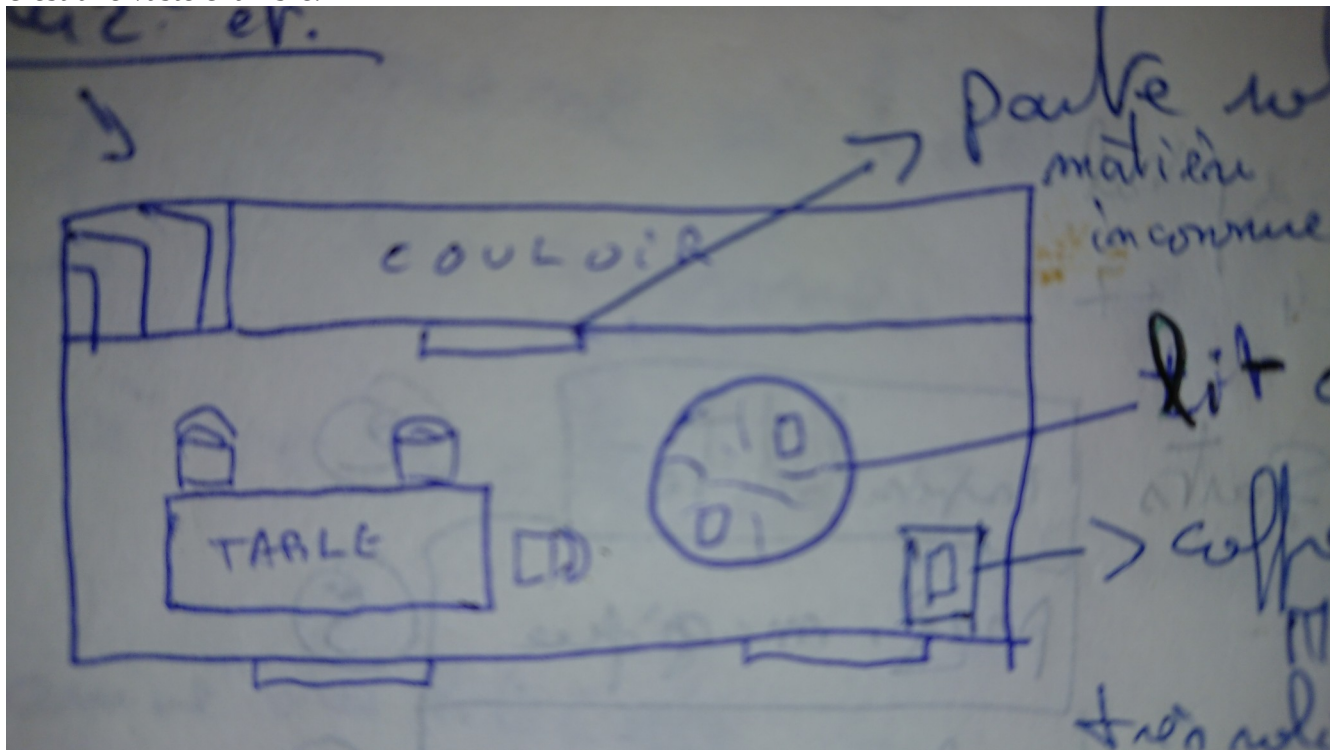
Étage 3

Le domicile de Gorgüm

au bout des escaliers, la porte est verrouillée. Jet perception auditive dd14 (rires cruel du démon et pleurs paniquée de Maryara)

crochetage dd17

c'est une vaste chambre.



Il est en train de faire du mal à Maryara. Elle hurle un puissant cri de panique « ROLF !!! » Aussi, l'homme chien entre en frénésie et attaque.

Gorgüm, guerrier niv 5, init +3, att pieds poings +6, dom 2d4+4, att pistolaser lourd (2 charges) +6 dom 2d6 +2, vie 50, CA 18.

le combat est déclenché, au round 2, Margyr accourt accompagné d'un golem de chair, ainsi que 2d4 guerrier démons niv 1..

... combat...

Si Gorgüm est en danger de mort, il tentera de s'enfuir par la fenêtre...

Les pj doivent récupérer l'Orbe bleue et la remettre à Maryara. Elle est la seule à pouvoir la faire fonctionner.

Il lui suffit de la tenir en main. A partir d'une minute environ, une transformation radicale magique modifie l'apparence de Maryara.

Elle se transforme en porte interdimensionnelle.

Pour quitter ce monde et retrouver leur dimension d'origine, les pj doivent la traverser.

La téléportation du retour

Elle se fait en 2 temps.

Le premier endroit d'arrivée est une dimension de vide sidéral. Pas de sol, pas d'environnement, pas de matière. Pas de lumière. Rien d'autre que le noir. Les pj flottent dans le vide.

La porte interdimensionnelle est toujours présente. Maryara leur signifie de ne pas rester en ce lieu :
« Mince je me suis trompée de coordonnées, vous feriez mieux de traverser à nouveau car je n'ai pas suffisamment d'énergie pour me maintenir ! »

La seconde tentative est la bonne. Les PJ se retrouvent en plein milieu de la plaine de la Bataille des 5 armées.

Maryara est avec eux, ainsi que Rolf l'homme-chien. Il jappe de joie car il a retrouvé sa maîtresse. Une odeur pestilentielle leur soulève le cœur et des cadavres décomposés jonchent le sol à perte de vue, des hommes, des nains, des gnomes. On a l'impression d'en voir bouger quelques uns. Leur équipement est rouillé et inutilisable. Le remugle est atroce.
Pas de vie intelligente, pas de ressource. Que font les pj ?

Au soir, au moment du bivouac, un bruit interpelle les pj, une branche craque.

Il s'agit de Sortrum le mage. Il a lui aussi traversé les plans interdimensionnels dans le but de transformer Rolf en chien.

Rolf ne l'entend pas de cette oreille et flanque un coup de poing au magicien pendant qu'il incante le sortilège.

Maryara et lui décident de s'enfuir dans une autre dimension.

« Au revoir les amis, je suis heureuse d'avoir fait votre connaissance »...

Ils disparaissent dans l'éther...

Pour boucler le scénario, les pj doivent expliquer, à leur retour à Marl, tout ce qu'ils ont appris au gouverneur Acresse : Margÿr, l'orbe, Maryara, Sortrum, les démons qui viennent d'une autre dimension etc.

FIN