

Scénario Barbarian of Lémuria :

La reine Perdue

Il y a fort longtemps une reine maléfique maintenant oubliée faisait régner un climat de terreur sur les montagnes de l'Axos. La reine disparue à la fin de la l'age des ténèbres, cependant, son influence plane encore sur le pic où son corps est enterré. Et nos héros sont sur le point de le découvrir.

Acte 1 Au cœur de la tempête :

Passer les chaînes de montagnes de l'axos est un voyage dangereux, mais c'est un voyage nécessaire pour nos valeureux héros qui reviennent du Valgard et qui savent qu'un chef tribal au sud de la cité de QAR cherche désespérément de l'aide. Alors que nos héros suivent le chemin d'un col de montagne, une tempête de neige vient les surprendre, La neige recouvre le traître chemin, et des bourrasques secoues les aventuriers. Un Malheur ne venant jamais seul, les lémuriens entendent des hurlement de loup résonner de derrière eux.

Le groupe est poursuivi par 10 loups (p119), Les Joueurs peuvent décider de s'arrêter pour les affronter, où bien de fuir en avançant sur les chemins rendue difficile par le givre naissant.

- Si les personnages affrontent et tuent les loups, ils sont tirés d'affaire pour l'instant, mais ils entendent d'autre hurlements résonner dans la montagne. Passer à l'acte suivant
- Si les personnages décident de fuir cela demande un test de vigueur plus carrière à -2. Si l'un des personnages échoue, il risque d'être rattrapé par les loups. Si tout les personnages réussissent, il peuvent passer à l'acte suivant.

Acte2 : la forteresse perdue miraculeuse

Vous ne savez quel dieux ont pue offenser les héros, mais la tempête redouble et les aventuriers sont maintenant contraint de progresser dans un brouillard givrant alors que de nouveaux hurlements raisonnent au loin dans les montagnes.

Soudain le chemin s'écarte et ouvre sur une vaste zone de terrain plat enclavé entre des falaises. Les escarpement rocheux alentour semble offrir un abri contre tempête, et la température alentour est bien plus agréable. Cette zone de microclimat est habitée, en effet quelques cultures de blé et de fruits s'étendent au pieds de nos héros. Un mince ruisseau prenant naissance dans une cavité offre l'irrigation nécessaire à ce miracle. Divers petites habitations troglodytes entourent la zone, et une immense porte en bois laisse présager la présence d'un véritable palais dans la roche. Plus loin, un chemin prit dans la tempête redescendent au sud dans la montagne.

Une dizaine d'hommes et de femmes d'une grande beauté sont présent dans la zone, ils semble uniquement vêtue de belles soieries au couleurs vives qui laissent entrevoir la majorité de leur peau.

Les habitants de la zones qui disent s'appeler les Anaraz ne semblent guère effrayé par les aventuriers, au contraire, ils viennent vers eux avec de grand sourire, leur proposant nourritures et boissons, et leurs proposant de les délaissés de leurs fourrures et autres vêtements chaud qui semble superflue en cette zone. Si les aventuriers les questionnent sur la présence des loups, un habitant répondra en souriant que les loups ne s'aventurent jamais dans cette zone.

Assez rapidement, les Anaraz proposent au héros l'hospitalité de leurs murs le temps que la tempête se calme. Mais il faut pour cela rencontrer leur reine ; Zandaria. Bien évidemment les aventuriers sont libre de repartir dans le blizzard avec des hordes de loups a leurs trousses.

Si les héros acceptent de suivre les autochtones (et le scénario) on les conduit face à la grande porte.

Les deux grand battant s'ouvrent doucement et les sens des héros sont assaillie par des odeurs et des sons enivrants ; des parfums de myrthe, d'encens, des odeurs de fruits et de viandes emplissent leur narines alors qu'une musique lancinante raisonne à leurs oreilles. Les aventuriers progressent désormais en écartant des voilages pourpres.

La pièce principale est une grande salle d'une vingtaine de mètres de long et de large, elle est entièrement recouverte de tapis, de fourrures et de coussins. Au centre de la pièce, un chevreuil grille à la proche, de nombreuse panier de fruits ou de céréale bouillie sont disposé dans la pièces.

Six autres Anarazien sont présent dans la pièce, au fond de la pièce deux d'entre eux sont vêtus de plaques de bronze et portent de grandes épées courbés. Ils encadrent l'une des plus belle femme qu'il ai été donné de voir a nos héros. Elle est uniquement vêtue de bijoux, ses long cheveux noir descendent le long de sa poitrine. Ses yeux au iris violet se pose lentement sur chacun des héro. Sa voix suave s'élève alors :

« Bienvenue a vous voyageur, il y avait longtemps que je n'avais pas eu d'invités ma table, venez, prenez place, mangez et buvez , pansez vos blessures, goûter au plaisir de mon royaume et voyez comme la vie est douce à mes cotés. »

Bien entendue tout cela n'est qu'un piège et chaque présent qui sera offert au héros a pour but d'émousser leurs sens :

- Lorsque les héros sentent l'odeur de la pièce, ils doivent faire un test de vigueur plus carrière un échec diminue de 1 ses prochains tests d'esprit.
- Si les héros mangent ou boivent de la nourriture, ils doivent faire vigueur plus carrière un échec diminue de 1 ses prochains tests d'esprit.
- Les aventuriers blessés par les récent combat se voient proposés de se faire panser leurs blessures. Se faisant ils permettent au héros de récupérer 1 point de blessure. Cependant les baumes utilisé sont fortement anesthésiant, ils doivent faire vigueur plus carrière un échec diminue de 1 ses prochains tests d'esprit.

Pendant le repas, les Anaraz se montrent particulièrement accueillant et tactile, ils n'hésites pas à chercher les faveurs des héros.

La reine Zandaria elle même n'hésitera pas à discuter avec les aventuriers, surtout si l'un d'entre eux semble répondre à ses charmes. Son but est de tenter de l'ensorceler (voir pouvoir séducteur) .

Une fois le héro ensorcelé, les mains tactile des Anaraz tenteront de subtiliser les armes des héros(test d'esprit pour s'en apercevoir) .

Quand cela est fait la reine lancera les festivités :

« Mes amis il semblerai que nous ayons assez joués, le véritable festin commence maintenant. »

Si un personnage est envoûté, elle ajoute:

« *Maintenant mon amour, si tu veux mériter ma couche, il te faut éliminer tes anciens amis. Quand ce sera fait, je te promet de te faire vivre un extase quotidien jusqu'à ce que plus une goûte de sang n'emplisse tes veines.* »

Les Anaraz dévoilent alors leurs vraie visage sous le ricanement de la reine qui semble lever le voile sur leur véritable nature ; des crocs poussent dans leurs gueule, leurs visage se creusent, Il semblerai que nos héros se retrouve dans l'ancre de morgals suceurs de sang.

Il faut tenter d'arriver a cette situation de conflit: les morgals ont faim et ne laisseront pas partir leurs proies. Si les personnages sont trop suspicieux, ils attaqueront directement.

Conflit :

- 14 piétailles(Anaraziens ci dessous) :
- 2 gardes du corps (utilisez le profil des Gardes de Jemadar p 134)
- La reine Zandaria profil ci dessous

Anaraziens

Attributs	Aptitudes de combat
Vigueur : 0	Initiative :0
Agilité : 0	Mélee :0
Esprit :0	Tir :0
Aura :0	Défense :0
Carrière : Courtisant 1	
Protection : 0	
Arme : Couteaux et griffes (d3)	
Vitalité : 2	
Spécial : Horde : si des PNJ <i>piétaille</i> ont la place d'attaquer à plusieurs un héros, ils suivent la règle de horde. La horde n' effectue qu'une seule attaque, mais avec un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque <i>piétaille</i> impliquée (donc +2 s'ils sont 2, +3 s'ils sont 3, etc.). Les circonstances et les armes utilisées dicteront le nombre d'entre eux pouvant attaquer simultanément un même héros. Si cette attaque de groupe touche, elle inflige d6M points de dégâts (chaque <i>piétaille</i> n'inflige pas de dégâts individuellement).	

Reine Zandaria (démon mageur)

Attributs	Aptitudes de combat :
Vigueur : 1	Initiative:3
Agilité : 4	Mélee:4
Esprit:2	Tir:2
Aura: 5	Défense:3
Protection : 0	
Arme : griffes D6b+1	
Vitalité : 31	Points de pouvoirs 10
<p>Pouvoirs de démons :</p> <p>Forme humaine : le démon peut prendre l'apparence d'un humain, mais retourne à sa forme démoniaque dès qu'il se bat ou qu'il subit une blessure.</p> <p>Faculté de parole : le démon est capable de parler comme un humain.</p> <p>Séducteur : le démon possède un charme magnétique et il peut se faire obéir aveuglément de 1d6+6 <i>piétaille</i> sans que ceux-ci puissent résister à son pouvoir. Il peut également séduire un héros, mais celui-ci a droit à un jet d'<i>esprit</i>. En cas d'échec, le héros accueille favorablement les requêtes du démon.</p> <p>Régénération : à chaque round, le démon régénère 1 point de dégâts subi, et il se débarrasse des effets négatifs d'un coup précis au bout de deux rounds.</p> <p>Chair malléable : le démon a la malléabilité de l'argile ou un corps spongieux répugnant pouvant prendre les formes les plus déroutantes. Il peut s'aplatir complètement, ressembler à une amibe ou à une sphère, se faufiler dans la moindre anfractuosité. Aucun lien ne peut l'entraver ni aucune prison le retenir (sauf à utiliser la sorcellerie pour l'enfermer)</p> <p>Royaume maudit : La reine à un certains contrôle sur les terres où elle à été enfermée, elle est dans une certaine mesure capable de contrôler les loups et la tempête sur son royaume.</p> <p>Vulnérabilité : Dans une pièce caché sous le palais se trouve le véritable corps du démon. Une décapiter la tête, ou bien lui planter le cœur détruit le démon.</p>	

La reine elle même n'agit pas tout de suite, surtout si un des héros est ensorcelé. Au second round, la reine adopte un aspect terrifiant, elle se métamorphosé en une créature humanoïde de chair et de sang a l'aspect féroce.



(Inspiration du personnage Carmila dans le film Vampire Hunter D bloodlust)

- A partir du moment où la reine a perdu au moins la moitié de ses Pvs, elle s'enfuit. Utilisant sa capacité de chair malléable elle se précipite au centre de la pièce et disparaît en s'enfonçant dans le sol. Là, sous les tissus et les fourrures, une trappe secrète descend dans les profondeurs de la montagne. Elle sera facile à trouver pour les aventuriers. Dès que la reine a disparue, tout pouvoir de séduction cesse de fonctionner sur les héros.
- Si les morgals sont réduits à moins de 5 et que leur reine a disparue, ils s'enfuient tentant de se cacher dans les montagnes. Certains Ricaneront peu être au passage que « *la reine immortelle reviendra bientôt* »
- La reine possède un pouvoir de régénération, n'hésitez pas à expliquer pendant le combat que les blessures de la reine se soignent lentement.

Acte 3 La tombe de la reine

Une nouvelle fois les Aventuriers pourraient vouloir quitter le repaire des morgals. Mais la tempête au dehors semble avoir redoubler de violence. Il serait suicidaire de vouloir affronter le blizzard maintenant. Un des seuls choix qui s'offre aux aventuriers est de s'enfoncer dans la montagne par la trappe pour tuer le monstre avant qu'il ne revienne par surprise.

Un escalier de pierre en colimaçon descend dans les profondeurs. Il est à peine assez large pour laisser passer les héros un par un. Les pierres semblent anciennes, et le chemin est plus long qu'attendu.

Les héros descendent déjà depuis cinq bonnes minutes lorsqu'ils entendent un clapotement, de nombreuses gouttes tombent sur les héros... Mais ce n'est pas de l'eau qui tombe sur eux mais bien du sang. Sortant des pierres du plafond, la reine apparaît au-dessus de leurs têtes. Son corps liquide traverse les aventuriers et descend les escaliers tels une cascade. Nos héros doivent lutter pour ne pas se faire emporter par le courant.

Les personnages peuvent faire un test de vigueur pour ne pas se faire emporter, si ils échouent, ils se retrouvent en bas des marches, dévalant une quinzaine de mètres en se cognant dans les escaliers. Et subissent 1d6 points de dégâts.

En bas des escaliers, les héros découvrent un véritable charnier ; des corps desséchés semblant venir de toute la Lémurie sont entassés, certains plus anciens que d'autres. Au fond de la pièce, une porte de pierre semble mener au nord. La reine vous attend droite et fière allongée sur des cadavres. « Vous deviez rejoindre cette pièce une fois arrivée à trépas, mais ce n'est qu'un léger qu'un léger contretemps » Partout dans la pièce, vous entendez des grattements alors qu'une partie des morts se lèvent.

Les héros doivent donc faire face une nouvelle fois à la reine accompagnée de 10 morts vivants

Morts vivants(piétaille) :

Attributs	Aptitudes de combat :
Vigueur : 0	Initiative:0
Agilité : 0	Mélee:0
Esprit:0	Tir:0
Aura:0	Défense:0
Protection : 0	
Arme : Couteaux et griffes (d3)	
Vitalité : 2	
Spécial : Horde : si des PNJ <i>piétaille</i> ont la place d'attaquer à plusieurs un héros, ils suivent la règle de horde. La horde n'effectue qu'une seule attaque, mais avec un bonus de +1 au jet d'attaque pour chaque <i>piétaille</i> impliquée (donc +2 s'ils sont 2, +3 s'ils sont 3, etc.). Les circonstances et les armes utilisées dicteront le nombre d'entre eux pouvant attaquer simultanément un même héros. Si cette attaque de groupe touche, elle inflige d6M points de dégâts (chaque <i>piétaille</i> n'inflige pas de dégâts individuellement).	

Une fois le combat perdue, la reine réduit a un amas sanglant n'est pas encore vaincue, son sang semble comme confluer vers la porte de pierre où il s'infiltre. De l'autre côtés de la pièce, se trouve le vraie corps de la reine, reposant dans un tombeau de cuivre.

La porte semble bloqué par un ingénieux système de barres métalliques, mais un test d'agilité plus carrière, ou un test de vigueur plus carrière (difficile) peuvent permettre de dégondrer le mécanisme où d'enfoncer la porte.

Derrière la porte, un étrange spectacle s'offre aux aventuriers : un sarcophage de cuivre trône au centre d'une pièce dont les quatre mur sont décoré d'une grande frise. La frise en elle même semble décrire la monté et la chute d'un royaume. Alors que les héros rentrent dans la pièce, ils aperçoivent les dernières ramification du sang de la reine se glisser à l'intérieur du cercueil.

Si les aventuriers s'intéressent a la frise, ils peuvent y voir cela :

La première partie de la frise frise semble décrire une grande reine guerrière volant et pillant les peuples de l'Axos dans une cité prospéré. Mais le royaume semble assaillie par les ténèbres.

La fresque suivante semble décrire la reine s'unir avec une une forme sombre sombre mi homme mi femme, alors que les ténèbres recouvrent le royaume.

Sur le mur suivant, la reine désormais infusée de ténébreuse règne de nouveaux sur un royaume cauchemardesque .

La dernière frise montre un homme armée d'une épée de lumière combattre les armées de ténèbres de la reine avant de vaincre cette dernière dans un combat singulier. Le héro fait alors seller le corps dans les profondeurs d'une montagne.

A l'intérieur du sarcophage la reine reconstitue ses forces, un test de vigueur+carrière difficile, ou un test d'agilité plus carrière permet de d'ouvrir le sarcophage.

A l'intérieur de la tombe, vous découvrez le corps d'une femme ressemblant à l'apparence humaine que revêtait la reine. Cependant le corps semble desséché. Du fond du sarcophage, une masse sanglante se lève dans un rugissement, c'est la reine qui se se prépare à défendre son corps mortel.

Le combat suivant est assez simple, la reine n'a eu le temps de récupérer que quelques pvs. Ajuster en fonction du temps que les aventuriers ont prit, mais elle ne devrait normalement pas avoir plus de 10pvs. De toute façon un simple coup sur le cadavre détruit définitivement la créature monstrueuse.

La reine pousse un souffle d'agonie plaçant ses mains sur son corps à l'emplacement ou le cadavre à été frappé. Puis son corps semble s'effondrer et bientôt il ne reste du monstre qu'un amas de sang inerte.

Un souffle glacial s'échappe alors du sarcophage et les murs se mettent à trembler. Des roches commence à tomber du plafond comme pour seller le destin de la tombe de la reine. Les aventuriers ont à peine le temps de sortir du palais avant de voir la montagne l'avalier sous un déluge de pierres et de terre.

Maintenant à l'extérieur de la tombe, nos héros ne ressentent plus la chaleur agréable qui émanait du lieu, les cultures semble déjà commencer à dépérir. Cependant, la tempête qui frappait la montagne a disparue. Le sentier est désormais praticable pour que nos aventuriers partent vers de nouvelles aventures.