

e Rois

est mort,

ive le

Roi.

Préface.

Cette campagne a été créée pour un groupe de 3 à 5 joueurs expérimenté et si possible intelligent... Les personnages doivent être expérimentés et nécessitent à ce que, dans le passé, le magicien du groupe ait croisé un autre magicien d'une grande puissance.

En ce qui concerne mon groupe, pour l'exemple, le magicien s'est fait posséder de façon « passive », par un autre magicien venant de mourir lors du scénario d'introduction à une campagne. Ce dernier à chaque fois qu'il faisait un échec critique ou une réussite critique en lançant un sort se voyait dans l'obligation de lancer au hasard un sort dans une liste de magie très... aléatoire...

Cette campagne fait donc suite à cette autre campagne et vu le niveau de mes PJ, cette campagne proposera des créatures de haut niveau (épique), des énigmes assez dure et de bons gros PNJ... Mais il est possible de la jouer sans avoir fait l'autre campagne.

Je vous laisse lire les scénarios les uns après les autres, dans l'espoir qu'ils vous plaisent, mais surtout que vos joueurs y prennent un très grand plaisir, au moins autant que les miens ☺

Surtout n'hésitez pas à me contacter, que ce soit pour des questions ou pour me dire comment se sont déroulées vos parties.

@ très bientôt.

:Cygrid :

Introduction : Le départ.

Lors d'une nuit des plus calme, à la belle pleine lune rousse et très proche, un bruit soudain réveil le magicien du groupe (réussite automatique). Il vient d'en bas de l'auberge, du salon de son manoir, ... En bas, au rez-de-chaussée. Les autres joueurs n'ont rien entendus (échec automatique). La pièce est vide et fidèle à son habitude. Cependant une chose attire l'œil du PJ : une lettre est restée sur la table. La seule indication est son prénom, ainsi que son nom, figure sur cette dernière. Elle n'est pas cachetée. En l'ouvrant, le magicien découvre une feuille d'un excellent papier, écrite recto verso d'une plume très habile. Voici ce que dit cette lettre :

Recto :

«  her ami,

Tu as sûrement dû te demander ce qui t'arrivait ces derniers temps.

Il va de soit que tu as droit à des explications. Comme tu as pu le remarquer, à une certaine période tes pouvoirs ont augmenté,

accompagnés de quelques soucis sans importance. Je t'ai ainsi fais

goûter à notre Magie, elle est plus puissante ici. Je me suis installé

en ton Esprit afin de quantifier tes capacités. Je suis mort, comme

tu le sais, et je laisse derrière moi un royaume orphelin. Il se

pourrai que tu sois la personne idéale pour me remplacer. Si tu est

d'accord, je te lance un deuxième défi : retrouver mon tombeau. Ce dernier à été dissimulé par ma compagne. Je te laisse les informations au verso de cette page.

Bonne chance.



Verso :

Voici ta première énigme :

Délière Bendo de sa chaîne.

Suis-le jusqu'en avoir le vertige.

Là où tu perdra haleine,

Tu trouvera les vestiges.

Bonne chance. Et que tout mes vœux t'accompagne.

Imprimez ces deux texte chacun sur le coté d'une page (chaque meneur à ses petits secrets d'esthétique après...). Laissez le joueur réfléchir sur ces quelque lignes. En espérant qu'il va le partager avec le groupe.

Explication de la première partie du poème. Il comptera couplets, et chacun d'entre eux indiquera le chemin pour aller jusqu'à un autre lieu. Ils font tous référence à un lieu indiqué sur les carte figurant sur le livre des règles de Ji-Herp 2^{ème} édition

Délivre Bendo de sa chaîne. : **Suivre le fleuve Bendo jusqu'à la chaîne du mont Arken où il prend sa source.**

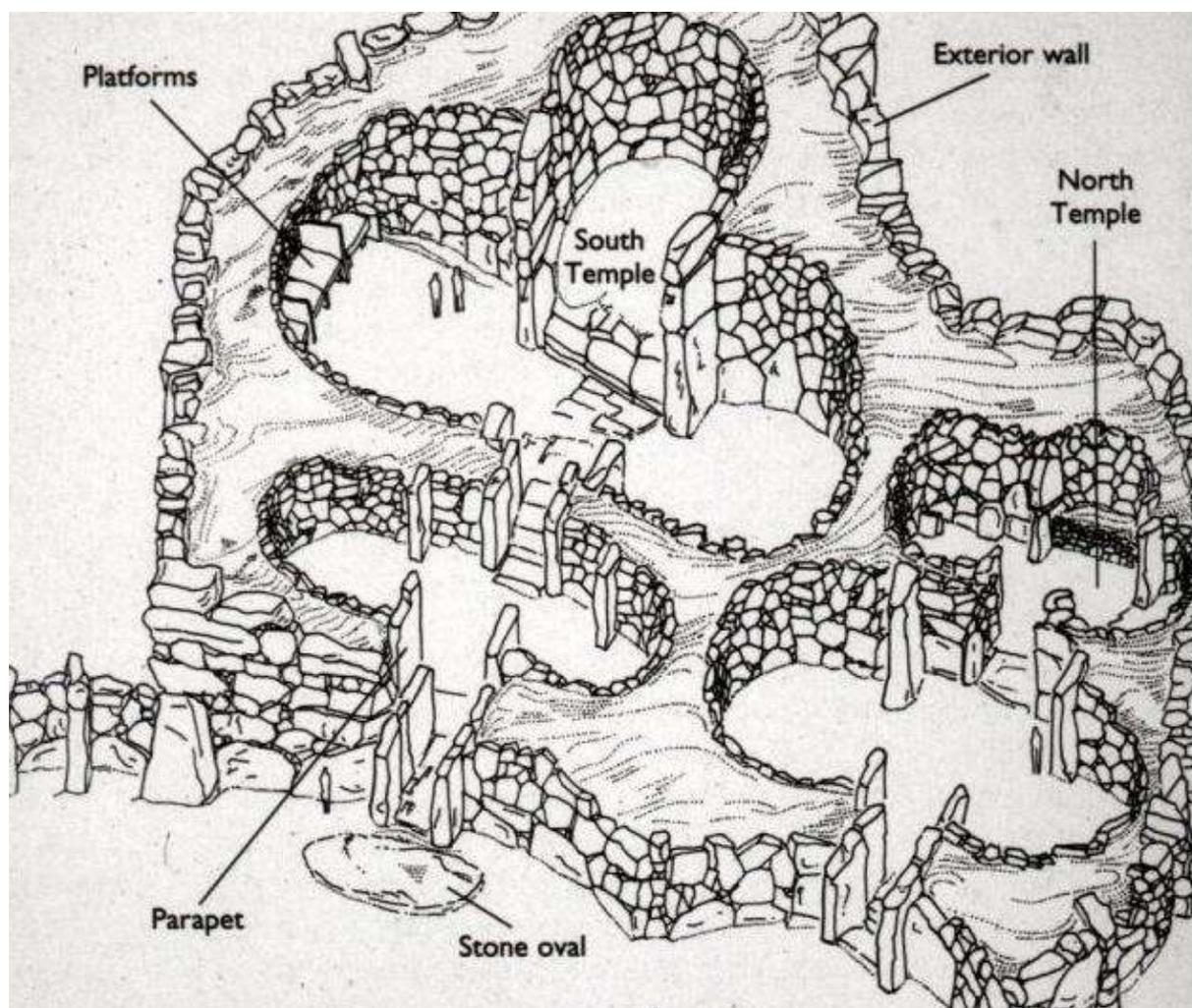
Suis-le jusqu'en avoir le vertige. : **Monter jusqu'au pic le plus haut.**

Là où tu perdra haleine, **Là où il y a le moins d'oxygène.**

Tu trouvera les vestiges. **C'est là que se trouve le 1^{er} temple.**

Distrayez les joueurs sur le voyage. Voir même incérez un autre scénario qui fera la jointure.

Scénario 1 : Le temple du Dieu oublié.



Ce temple est en ruine et oublié de tout le monde seul un clan de Klotian est présent sur les lieux. Ils on pris possession du temple pour en faire leur « village ». Au moment où les PJ arrive il y a : 1D10 male adultes + 1D20 femelle Klotian + 1D20 enfants Klotian. Les autres sont partis pour la chasse ou la cueillette.

Ils se battent avec de grosses branches (1m50 à 2m00 de long), ne possède que des peaux ou des cuir artisanaux comme protection (1D6). Pas de boucliers. Seul les males savent se battre, sauf si voulez autrement...

2 ou 3 sur la plate-forme de gauche ; 2 ou 3 au niveau du parapet : 1 ou 2 au temple sud et 1 ou deux au temple nord. ; Minimum 3 sur les murs extérieurs. Les enfants courent partout...

L'alerte est lancée à vu par n'importe qui.

Le parchemin de Magnus, se trouve dans la grosse flaque d'eaux boueuses gelée. Il est dans une cassette assez étanche.

Les deux temple possède deux gardien dans un sarcophage emmuré (pierres différentes des autres).

Voici ce que contient le nouveau parchemin :

Suis Wazambé jusqu'à son destin,

Navigue avec lui Entre les Terres.

Pendant plusieurs jours sans aucun festins

Tu comparera la solitude à un désert.

Explication de cette deuxième énigme :

Suis Wazambé jusqu'à son destin, : **Suivre le fleuve du même nom.**

Navigue avec lui Entre les Terres. : **Traverser l'océan d'Entre-Terre.**

Pendant plusieurs jours sans aucun festins : **Voyager en bateau.**

Tu comparera la solitude à un désert. : **Jusqu'au désert de Seïr en Tersain Côte nord Ouest.**

Scénario 2 : le port d'Okaen

Quoi qu'il arrive, les PJ doivent arriver à ce port. Il se situe sur la côte Nord-Ouest. C'est un grand port de commerce. Les PJ peuvent faire le plein de ce qui leur manque. Au détour d'une ruelle un groupe de docker les accostent. Faites croire à une attaque, du moins au début. L'air patibulaire des gars ne montre pas leur vrai intentions. Ils calmes directe le jeux en expliquant qu'il ont été payés par une dame pour leur remettre un document. Si les joueurs leur pose des questions il y répondrons si ils y sont capable. Tout ce qu'ils savent est qu'une dame de grande taille (1m80), fine, habillé de vêtement riches fait de très beaux tissus et encagoulée dans une capeline leur a demandé de remettre cette lettre a un homme précis, elle a bien sur donné sa description très précise ainsi qu'un portrait robot très fidèle du PJ mage. Ils ne connaissent ni son nom, ni son visage. De ce dernier il n'on vu que le bas. D'après eux c'était les très d'une femme de couleur noire ébène, au visage et au traits très fins, sans défaut. Une dentition parfaite. Et une voix à rendre les sirène jalouses. Elle a des doigts longiligne, sans défaut et de même couleur que le visage. Impossible de définir la race. La façon dont ils en parle semble démontrer qu'il n'on jamais vu de femmes aussi belle, pour le peut qu'ils ai vu...

Voici ce que dit le parchemin :

En quittant Seïr tu croisera Koth

Qui par des chemins sinueux,

Chez Micenea t'emmènera à sa porte.

Tu y sera en bonne compagnie avec eux.

Explication du poème :

En quittant Seïr tu croisera Koth : **la frontière entre les deux désert est un fleuve du nom de Mereth.**

Qui par des chemins sinueux, : **descendre ce fleuve.**

Chez Micenea t'emmènera à sa porte. : **orée de la forêt Micenea.**

Tu y sera en bonne compagnie avec eux. : **Camper à l'orée de la forêt, juste là où le fleuve y pénètre.**

En faites, à leur arrivé, vers le couché du soleil, une bande de 6 humains (4 femmes et 2 hommes), habillé façon « voyageur » et bien armés, est en train de finir de monter le camps. En les voyant, l'un d'eux leur propose dresser avec eux, comme ils disent, « plus on est, mieux protégé nous seront ». Le campement finit Ils partagent plus que volontiers leur repas, un ragoût classique. Il propose même de faire des tours de garde. Le but ici est de se sentir en bonne compagnie de ces voyageur. De manger et dormir avec eux et de partager les tour de garde. S'il ne le font pas, ce teste sera un échec, donc pas de parchemin... autant dire que tout s'arrête là. Faite le leur comprendre, d'une façon ou d'une autre... Au petit matin, ils sont tous partis. Si c'est un des PJ qui faisait le dernier tour de garde, ce dernier c'est purement simplement endormit... Tout ce qui reste des joyeux convives est une enveloppe à l'entrée de la tente du magicien. Elle contient... une lettre. Voici ce qu'elle dit :

*Hysdrac viendra te chercher,
Pour entamer un voyage avec Alkion.
Sa mer tu ira chercher,
Et chez Taryn tu fera tomber un bastion.*

Enigmatique, n'est-ce pas ? En faite c'est tout simple :

Hysdrac viendra te chercher, : **Hysdrac est le nom d'un fleuve de Tersain.**

Pour entamer un voyage avec Alkion. : **les plaines d'Alkion.**

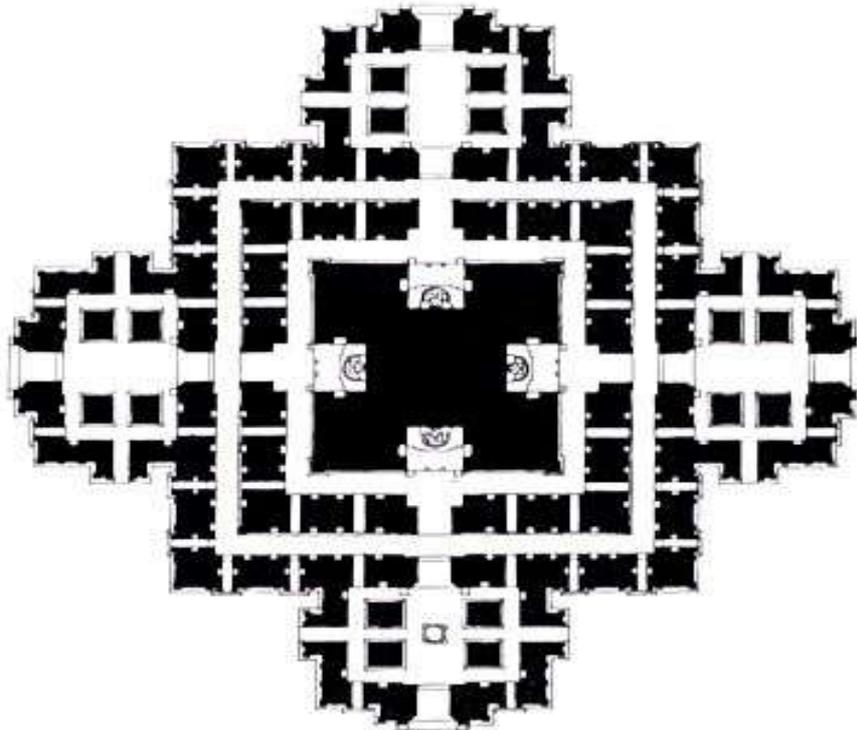
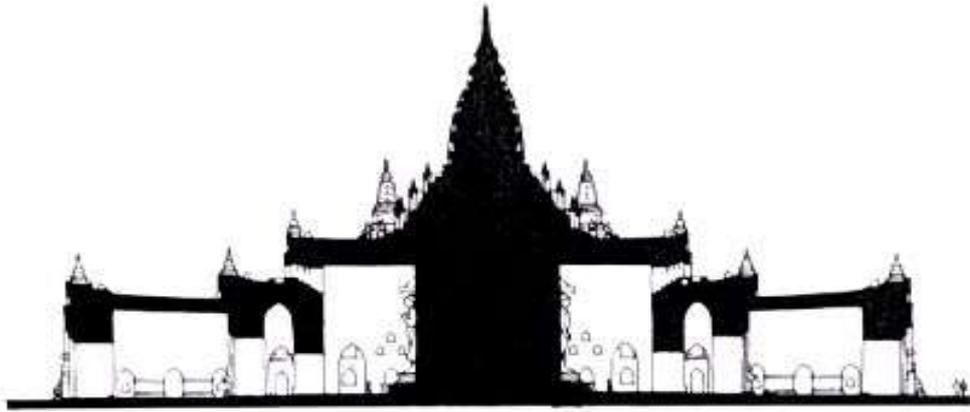
Sa mer tu ira chercher, : **Traverser l'océan Brane.**

Et chez Taryn tu fera tomber un bastion. : **Taryn est une grande montagne au Sud-Est d'Aséan.**

Avec un bon jet en vue, on peut distinguer quelque chose de sombre en haut de la montagne.

Si nos PJ monte il y verrons un temple, bâti sur le pic même de la montagne.

Ce dernier est fait de 12 petits temples relier les uns aux autres par des couloirs en sous-sol. Chaque tour est gardée par une armure animée. Le plan se trouve dans le temple inférieur sud



Il contient ceci :

*Un long voyage Selamohn te fera,
Car c'est chez Buranan que le danger sera.
Elderyah sauvera ta mémoire,
Dans la Lune, tu la contera au manoir.*

Explication :

Un long voyage Selamohn te fera, : **Désert de Selamohn.**

Car c'est chez Buranan que le danger sera. : **Plaine de Buranan.**

Elderyah sauvera ta mémoire, : **Fuite vers la forêt Elderyah.**

Dans la Lune, tu la contera au manoir. : **Dormir dans un manoir situé au pied du Mont du Croissant de Lune.**

Les faire rencontrer une bande de pillards (1D100). De quoi les forcer à fuir vers la forêt Elderyah. Les bandit n'y rentreront pas, ils la croient hantée. Ce qui est non fondé. Ce sont les Haut-Félidés qui y vive qui cherche à être tranquille. A vous de voir ce qui arrive aux PJ lorsqu'ils la traverseront...

Les Terres de Miduolme sont un lieux calme avec quelques village éparses et des bandits de petits niveaux. Rien de dure...

Au pied du massif du croissant de lune, se trouve un beaux manoir, sans jardin, ni gardes... Le but du teste est de les faire dormir dans ce manoir et pourquoi pas de conter leurs aventures au propriétaires. Un couple d'humains disposant de pas mal de domestiques. Le manoir est imposant et dispose de pas mal de chambre. Si ils n'y vont pas de leur plein grés, il croiseront les propriétaire qui, voyant nos aventuriers, les inviteront pour souper et dormir. Ils sont férus de contes en tout genre, et ne demanderons que ces histoire en guise de paiement. Tout leur est offert en échange : soupé, chambre propre, bains, petit déjeuné, entretien des chevaux, ferrage, nourriture de ces derniers, ...

Avant de partir, ces derniers leur donne un document qu'une voyageuses passées là il y a 3 semaines leur à donné, en décrivant le magicien du groupe. Elle par contre pourra décrire parfaitement leur ôte. Même description que les docker, excepté qu'ils on vu sont visage. C'est une Elfe noir. Par contre ils n'on pas sont nom.

Le document contient un autre poème :

*Après Sélène, Tivel tu croisera,
Tu iras ainsi jusqu'à la péninsule de Korisaka.
Où tu dormira avec Mintsan et Urubi.
Mais pour Fei et Kujin, tu les quittera après la Nuit.*

Explication :

Après Sélène, Tivel tu croisera, : **Suivre le fleuve Tivel.**

Tu iras ainsi jusqu'à la péninsule de Korisaka. : **Entrer dans la péninsule.**

Où tu dormira avec Mintsan et Urubi. : **Dormir à la source de l'Urubi.**

Mais pour Fei et Kujin, tu les quittera après la Nuit. : **Suivre le fleuve Kunjin.**

Le voyage est long et sans encombre, sauf si vous le souhaitez...

Un port se situ à l'embouchure du fleuve Kunjin. A cette endroit même chose que pour Okaen : Les PJ peuvent faire le plein de ce qui leur manque. Au détour d'une ruelle un groupe de docker les accostent. Faites croire à une attaque, du moins au début. L'air patibulaire des gars ne montre pas leur vrai intentions. Ils calmes directe le jeux en expliquant qu'il ont étés payés par une dame pour leur remettre un document. Si les joueurs leur pose des questions il y répondrons si ils y sont capable. Tout ce qu'ils savent est qu'une dame de grande taille (1m80), fine, habillé de vêtement riches fait de très beaux tissus et encagoulée dans une capeline leur a demandé de remettre cette lettre a un homme précis, elle a bien sur donné sa description très précise ainsi qu'un portrait robot très fidèle du PJ mage. Ils ne connaissent ni son nom, ni son visage. De ce dernier il n'on vu que le bas. D'après eux c'était les très d'une femme de couleur noire ébène, au visage et au traits très fins, sans défaut. Une dentition parfaite. Et une voix à rendre les sirène jalouses. Elle a des doigts longiligne, sans défaut et de même couleur que le visage. Impossible de définir la race. La façon dont ils en parle semble démontrer qu'il n'on jamais vu de femmes aussi belle, pour le peut qu'ils ai vu...

Voici ce que contient le document :

Près de Ménélis tu accosteras,

Mais par la terre tu pour suivra tes pas.

La vérité te sera donnée sur le terres de Sheran,

Mais seulement après le dernier supplice de Ruan.

*Félicitation, tu y est presque. Plus que quelques efforts, et en se
rencontrera enfin.*



Explication :

Près de Ménéliiss tu accosteras, : **Prendre un bateau pour Akapan.**

Mais par la terre tu poursuivra tes pas. : **Sur Akapan.**

La vérité te sera donnée sur le terres de Sheran, : **Aller au Massif de Ruan.**

Mais seulement après le dernier supplice de Ruan. : **Le temple en haut du massif.**

Le reste est un message de Magnus pour féliciter le PJ.

Le bateau accoste à Cantopani, à l'embouchure du fleuve Bendo.

C'est un retour au point de départ (pour mes PJ toujours...). C'est un peut comme dans les « Mystérieuses Cités d'Or ». Normalement ils devrait rager...

Si ils suivent les instructions, il devrait finir par aboutir devant un gigantesque temple de style Grecque. Nul ne le voit, hormis nos PJ, donc si il y a un guide, il ne comprendra rien...

L'entrée est gardée par deux gardes d'apparence humaine. Il n'en est rien. Ce sont deux soldats du monde de Magnus. Il possèdent des capacité amplifiées comparé à nos Humains :

Tombeau de Magnus :

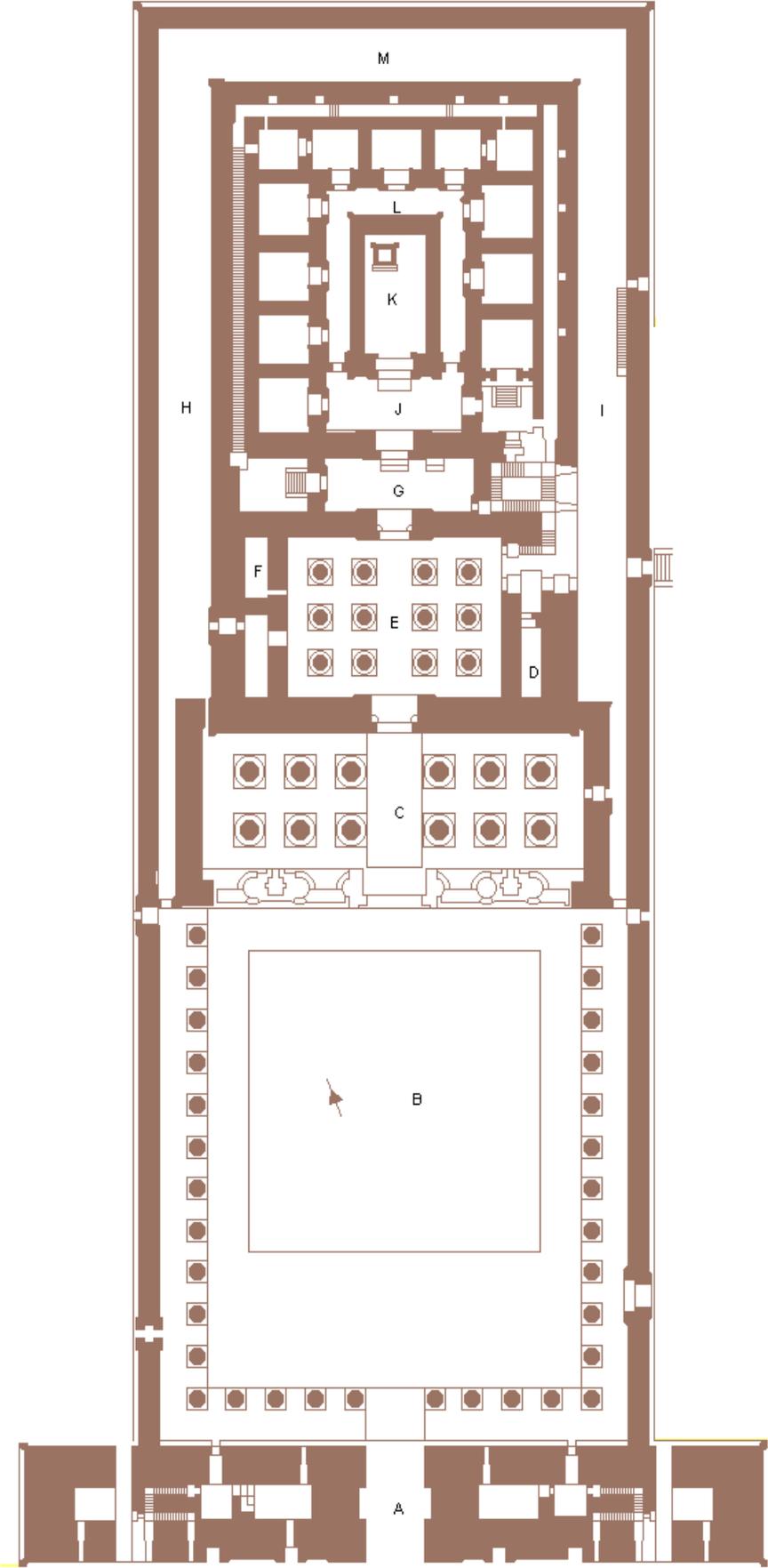
- A. Entrée : 2 gargouilles.
- B. Le centre de cette gigantesque salle est fait d'une seule dalle. C'est un piège magique. Il ouvre un portail qui invoque une créature de ce monde ci par tour où le personnage touche la dalle.
- C. 12 pilonnes soutienne cette salle. Lorsqu'on les touche après un teste d'esprit réussit de façon critique on obtient 1D20 en :
- D. Une fois la serrure de la porte croché, la salle contient 1D1000 objets de toutes sortes, sans grosse fortune.
- E. Idem B, sauf que là c'est 2:
- F. Idem D.
- G. Une armure animée
- H. Idem
- I. Idem
- J. 2 armures animées
- K. 4 armures animées
- L. 1 armure animée
- M. Idem

Salle B :

- | | Pilonnes de gauche |
|-----|--------------------------|
| 1. | Taille |
| 2. | Constitution |
| 3. | Dextérité |
| 4. | Beauté |
| 5. | Intelligence |
| 6. | Esprit |
| 7. | Charisme |
| 8. | 1 Sens au choix |
| 9. | 1 Communication au choix |
| 10. | 1 Furtivité au choix |
| 11. | 1 Connaissance au choix |
| 12. | Force |

- | | Pilonnes de droite |
|-----|-----------------------|
| 1. | 1 compétence au choix |
| 2. | Vue |
| 3. | Chercher |
| 4. | Marchander |
| 5. | Eloquence |
| 6. | Se cacher |
| 7. | Mouvement silencieux |
| 8. | Cartographie |
| 9. | Légendes |
| 10. | Eviter |
| 11. | Sauter |
| 12. | Attaque 1ère arme |

Le sarcophage de Magnus se trouve en K. Il va de soit que l'usage des poteaux est à usage unique pour chacun des PJ. Si le teste échoue, le PJ subit 2D20 de dégâts



Arrivé au sarcophage

Le sarcophage est constitué d'un métal de type inconnu sur le monde de Ji-Herp. Ce dernier est intouchable à la magie, cette dernière le fortifie... Il s'ouvrira de lui-même une fois toutes les créatures u tombeau détruits et une fois que toute les personne présentes dans le tombeau auront touché, et réussit leur teste des pilonnes d'apprentissage. Magnus veut être sur que sont successeur sera apte aux combat, aura les connaissances nécessaire et possèdera une capacité de commandement suffisante pour le remplacer sur le trône.

Une fois tout cela fait, la projection de Magnus apparaîtra aux PJ. Ce n'est pas un fantôme, ni une âme perdu, mais simplement une sorte d'hologramme créé à l'aide d'un appareil ingéniomantique situé au fond du sarcophage. La voie de Magnus semble tonner dans l'ensemble du temple :

« Mon cher filleul, j'espère que ces tests ne t'auront ni dégoûté, ni tué. En effet, je ne suis pas en face de toi, à mon grand désespoir. Une fois ta quête achevé, c'est-à dire à la mise en marche de la faiseuse d'image, mon âme s'en est allé pour un repos éternelle, peut être à la droite de Satan (l'image fait un clin d'œil). Toujours est-il que tu t'est prouvé digne de me succéder. Attend ma compagne, Nimir, elle ne devrait plus tarder, va la rejoindre dehors, et prend un repos bien mérité, car ta quête, ainsi que celle de tes compagnons, est loin d'être terminée. » L'image disparaît alors.

Si il vont mettre le camps à l'entrée, Nimir arrive au bout d'une demi-heure environs.

Nimir est Hautaine et n'adresse la parole uniquement pour aller à l'essentielle. C'est une très belle femme elfe à la peau noir (à Ji-Herp, les Drows n'existe pas, elle n'est donc pas de nature maléfique) comme l'ébène et au yeux gris. C'est une magicienne originaire de Ji-Herp. Elle explique au PJ qu'a partir de maintenant elle confiera aux PJ différente mission à faire. Ces dernière arriveront à des dates précises, mais elle n'en a pas encore connaissance. Si elle les contactes, la mission sera à faire sur le champs, et risque de couper un quête en cour. Le magicien qui est voué a succéder à Magnus doit obligatoirement l'accomplir, ou faire déléguer sa mission à un proche. Si une de ces mission venait à échouer, le magicien n'accéderait plus au trône de Magnus. En ce moment, le royaume de Magnus est dirigé par un régent, en l'attente du successeur. Une fois répondu à toute les question, elle leur souhaite bonne chance et à très bientôt.

Conclusion :

Vous aurez compris que ce scénario est l'ouverture vers d'autres, et risquant de mener vos PJ vers un destin difficile mais gratifiant.

Bestiaire :

Les Klotians :

Les males :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
24	24	22	11	8	11	5
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Compétences Générales
7	+7	35	0	Cuir souple D4	Massue : 170/160 Combat à mains nues : 88/81	Sens 80 ; Eviter : 50

Les Femelles :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
20	20	18	15	8	10	5
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Compétences Générales
7	+5	30	0	Néant	Massue : 75/50 Combat à mains nues : 50/35	Sens 90 ; Eviter : 60

Les enfants :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
15	15	15	15	5	5	8
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Compétences Générales
8	+2	20	+1	Néant	Massue : 50/20 Combat à mains nues : 30/20	Sens 80 ; Eviter : 75

Gardes de l'entrée :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
20	18	20	20	12	12	12
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Compétences Générales
12	+7	30	10	Comparable à une Plate Vendorienn e	Cimeterre: 200/200 Bouclier : 100/100	6ème Sens 80 Eviter : 200

Armures animées du temple du Mont Taryn :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
20	16	25	15	12	15	Néant
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Spéciale
Néant	+5	50	0	2D8+2	Epée à 2 mains : 250/200 Combat à mains nues : 100/50	Pas de malus d'armure, ni de malus d'arme

Armures animées du tombeau de Magnus :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
30	16	30	16	12	15	Néant
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Spéciale
Néant	+8	75	0	2D8+2	Epée à 2 mains : 350/300 Combat à mains nues : 100/50	Pas de malus d'armure, ni de malus d'arme

Les Gargouilles du tombeau de Magnus :

Force	Taille	Constitution	Dextérité	Intelligence	Esprit	Charisme
30	12	40	18	10	15	Néant
Beauté	Bonus Dommages	Points de vie	Initiative	Armure	Compétences Martiales	Spéciale
Néant	+8	50	0	Ne ressent pas les dégâts d'arme tranchantes	Combat à mains nues : 150/100	Se reconstruis e en 1D6 heure(s)

