

Episode quatre : dans l'enfer de Kythri

Les aventuriers reprennent conscience sur un sol rocailleux.

Devant eux s'étend une plaine de rochers rouges sous un ciel grondant et menaçant zébrés d'éclairs écarlates.

Magnus est mourant il donnera aux aventuriers ses objets personnels avant de rendre l'âme.

Note : Er'Krellac n'attaquera pas car il n'est plus dans le Vieil homme . Les aventuriers ont été envoyés sur Kythri le chaos bouillonnant. Etant un extérieur, il a pu se reconstituer un corps mais s'apercevant qu'il est sur kythri et non Savarath il deviendra furieux et cherchera à se venger des personnages.

A peine les aventuriers se seront remis de leurs émotions que la terre se mettra soudainement à trembler, le cadavre de Magnus sera avalé par le sol (l'équipement non pris sera perdu) qui se craquera révélant des flammes mi brûlantes mi gelantes tandis qu'une horde de Slaads rouge (un par personnage) les attaquera sans sommations.

Une fois que le problème sera réglé, les aventuriers n'auront plus qu'à fuir cet enfer quel que soit la direction qu'ils prennent, ils rencontreront rapidement un personnage:

Il s'appelle Zohar c'est un magicien bannis sur Kythri depuis la dernière guerre il était partis voir ce qui agissait les slaads qui d'ordinaire ne s'aventure pas aussi près des cités.

Note : Zohar est un individu très important pour la suite de la campagne faites le paraître sympathique dès le départ.

Ce dernier est un brillant érudit qui connaît nombre de choses sur les plans et la magie en général il pourra expliquer ce qui leur est arrivé (cf : ci - après). Zohar est surtout un agent de la chambre (don ami des dragons) et un membre de la maison Deneith.

Sa nature en fait un parfait agent d'infiltration au sein des sociétés humaines.

Dès qu'il sera au courant de ce qu'il s'est passé il décidera de les aider à regagner Eberron

Que s'est il passé ?

Dolf a utilisé son parchemin de bannissement pour expulser Er'Krellac hors d'Eberron mais ce dernier possédait Magnus il fût donc bannis avec lui et les aventuriers qui ont eût le malheur de se trouver à proximité en ont également été victime

Il ont eût ce faisant beaucoup de chance si le vortex s'était dissous avant qu'ils n'arrivent de l'autre côté, ils auraient erré dans l'astral pour toujours.

Quoi qu'il en soit, Zohar proposera son aide spontanément aux aventuriers. Si ces derniers émettent quelque doute sur son honnêteté il essaiera de les convaincre par des arguments pertinents « je suis le seul à pouvoir vous aider ici » (c'est vrai) « vous êtes en danger car le diable que vous avez emmené malgré vous va en vouloir à votre vie » (encore vrai) « nos objectifs se recoupent sur le court comme sur le moyen terme moi comme vous nous souhaitons partir d'ici si nous nous unissons, nous pouvons y arriver » (toujours vrai)

Si les personnages lui demandent pourquoi il est ici il leur répondra la vérité : « Il m'est arrivé quelque chose de similaire à vous. J'étais à la poursuite de démons – sorciers (des rakshasas) qui s'étaient infiltrés au sein de plusieurs maisons draconiques ils me tendirent un piège et au cours du combat magique un vortex semblable au vôtre s'est créé et m'a amené jusqu'ici.

Zohar répondra sans détours aux questions que les aventuriers lui poseront il ne leur dira pas les origines de Dolf sauf que c'est un sorcier (il ne l'a jamais rencontré) il pourra aussi leur indiquer la vie dans la cité de sicatris tout en les y emmenant.

Le voyage sera tout sauf une partie de plaisir les conditions aussi bien climatiques que géographiques changent sans cesse parfois c'est même la gravité qui est altérée (marcher sur les parois voire sur l'air parfois il n'y a même plus de sol)

Sicatriss la loi au milieu du chaos.

Sicatriss est une des cités dirigée par les githzerai qui sont la seule parcelle d'ordre dans l'univers sans cesse changeant de Kythri. Pour lutter contre cette influence, ils développèrent au fil des siècles une philosophie rigide et un ordre strict qui caractérise leurs conceptions des choses. La plupart des Githzerai sont moines ils développent ainsi un état d'esprit strict leur permettant de « figer » la réalité changeante de ce monde ils ont des prédispositions pour les pouvoirs psychiques certains les cultivent mais la vaste majorité d'entre eux focalise leur volonté en une force spirituelle commune qui leur a permis de créer la ville de Sicatriss.

Cependant si les githzerai sont majoritaires ils ne sont pas les seuls à habiter dans la ville il existe une poignée de planaires qui sont tolérés. Ceux-ci sont des chaonds descendants humains ayant survécus aux infections slaads et portant en eux un héritage slaad.

Les étrangers non githzerai sont soigneusement inspectés et sous la surveillance d'un « parrain » qui les accompagne dans tous leurs faits et gestes au sein de la cité et doit les attendre jusqu'à leur retour (dans un délai de trois jours ou « cycles »).

La cité en elle-même est une sorte de gigantesque monastère interdit à tous les non githzerai seul le « quartier du chaos » est réservé aux étrangers ce dernier ressemble à une termitière les habitations ayant été « façonnées » dans une sorte d'énorme rocher aux reflets métalliques.

Les habitations sont donc troglodytes.

Sicatriss a un quartier des étrangers composés de chaonds en majorité et d'autres créatures moins identifiables.

C'est un quartier peu sûr car il n'est pas rare d'avoir des meurtres et des vols.

Cependant, on peut y trouver tout et n'importe quoi (y compris des objets magiques) mais attention le marchandage est de rigueur et suit des règles chaotiques (Diplomatie difficulté 25) la seule règle est : on ne revient pas sur ce que l'on a dit.

Dès leurs arrivés, un githzerai vêtu de vert foncé s'adressera à Zohar après quelques échanges verbaux, il se présentera comme étant Kal'Orken le parrain de Zohar c'est un individu à l'attitude froide comme tous ceux de son espèce. Il les saluera poliment et les interrogera longuement.

Une fois satisfait il les guidera vers la taverne du sud où il leur sera distribué un repas constitué de smurgle des bestioles vivantes qui ont une saveur variable en fonction du désir du consommateur.

Une fois dans la taverne, Zohar leur expliquera son plan :

« Voilà je connais l'individu qui peut nous venir en aide il s'agit d'un artificier du nom de Ultrog malheureusement, pour que ce dernier puisse nous aider, il est nécessaire de récupérer un bandeau enchanté qui lui permettra de restituer son intelligence »

Les personnages lui demanderont certainement plus de détails sur ce sujet :

« Ultrog est un demi-orque expert dans la fabrication de golems il était présent lorsque je fut happé par le vortex mais alors que je chutais sur de la neige lui est tombé vivant dans de l'acide et près de la moitié de son corps fut dissout. Je dû faire appel à la nécromancie pour préserver son âme pendant que les githzerai remplaçaient les parties de son corps détruites par des pièces de golem de fer ainsi Ultrog est-il à moitié humanoïde et à moitié golem de fer son esprit en a gravement souffert et le seul moyen qu'il a de se souvenir de ses travaux est ce bandeau enchanté.

En quoi le sauver aidera à sortir d'ici ?

« C'est un artificier, depuis qu'il est ici, il travaille sur un objet magique complexe : le cube planaire dont chaque face relie vers un plan précis l'un d'eux est relié vers notre monde mais sans le bandeau qui restaure son intelligence, il ne se souvient plus de ce qu'il a fait la veille et ses plans complexes ne signifient plus rien pour lui ».

Où est ce bandeau ?

« Je l'ignore, c'est malheureusement vrai, le bandeau a été dérobé mais je n'étais pas présent lors de ce vol »



Kythri apparaît

Les Faits :

Le bandeau d'intelligence a été dérobé par Er'krellac afin de pouvoir se venger des aventuriers il sait que sans son bandeau, l'esprit de Ultrog n'est plus bon à grand chose
Pour ce faire, il a influencé l'esprit de Kal'Orken par suggestion et charme - personne
Kal' Orken détient le bandeau dissimulé sur lui il ne dira rien sur sa participation mais aidera les personnages dans leur enquête

Questionner Ultrog est difficile ses paroles manquent de précision . Sans le bandeau, il ne se souvient que d'un githzerai qui a pénétré ici par l'entrée (il n'y a pas de porte).
Un sortilège augmentant l'intelligence se heurte à l'immunité des golems aux sorts.
Si Kal'Orken est questionné, il répondra le plus simplement possible.
« Les githzerai ne quittent le monastère que pour partir en quête initiatique dans le grand chaos dehors » .
« aucun githzerai n'est sorti pendant l'absence de Zohar »
« ma mission est d'attendre le retour de mon protégé » (si les personnages le questionnent sur ses déplacements pendant l'absence de Zohar c'est ce qu'il répondra).

Une détection des mensonges ou une zone de vérité ne révélera rien car tous ce qu'il a dit est vrai.

Si les aventuriers parviennent à le coincer « as-tu volé le bandeau ou t'es tu déplacé malgré ton devoir ? » il répondra non.

Il ne reste aux aventuriers qu'à enquêter dans la cité

L'enquête.

Les chaonds se sont organisés en clans chacun contrôlant un quartier. Leur organisation est anarchique chacun faisant un peu ce qu'il veut il est difficile de s'y retrouver.
La plupart ignorent tout de ce que veulent les personnages quand à ceux qui savent soit ils n'ont rien à voir dans cette histoire soit ils refusent de parler.
Offrir quelque chose est envisageable mais reprendre après serait fort mal vu sans compter les vols et tentatives de meurtre éventuels.

Enquêter chez les chaonds n'apportera rien voire risque à tout moment de froisser le chaonds qui répondra de manière agressive (test en diplomatie difficulté 20 tout échec avec une marge supérieure à 10 entraîne une agression par une bande de chaonds)

Vous êtes libre d'inventer d'éventuelles fausses pistes au sein de la cité toutes aboutiront à une impasse plus ou moins rapidement (si le cœur vous en dit intégrez un scénario type planescape).

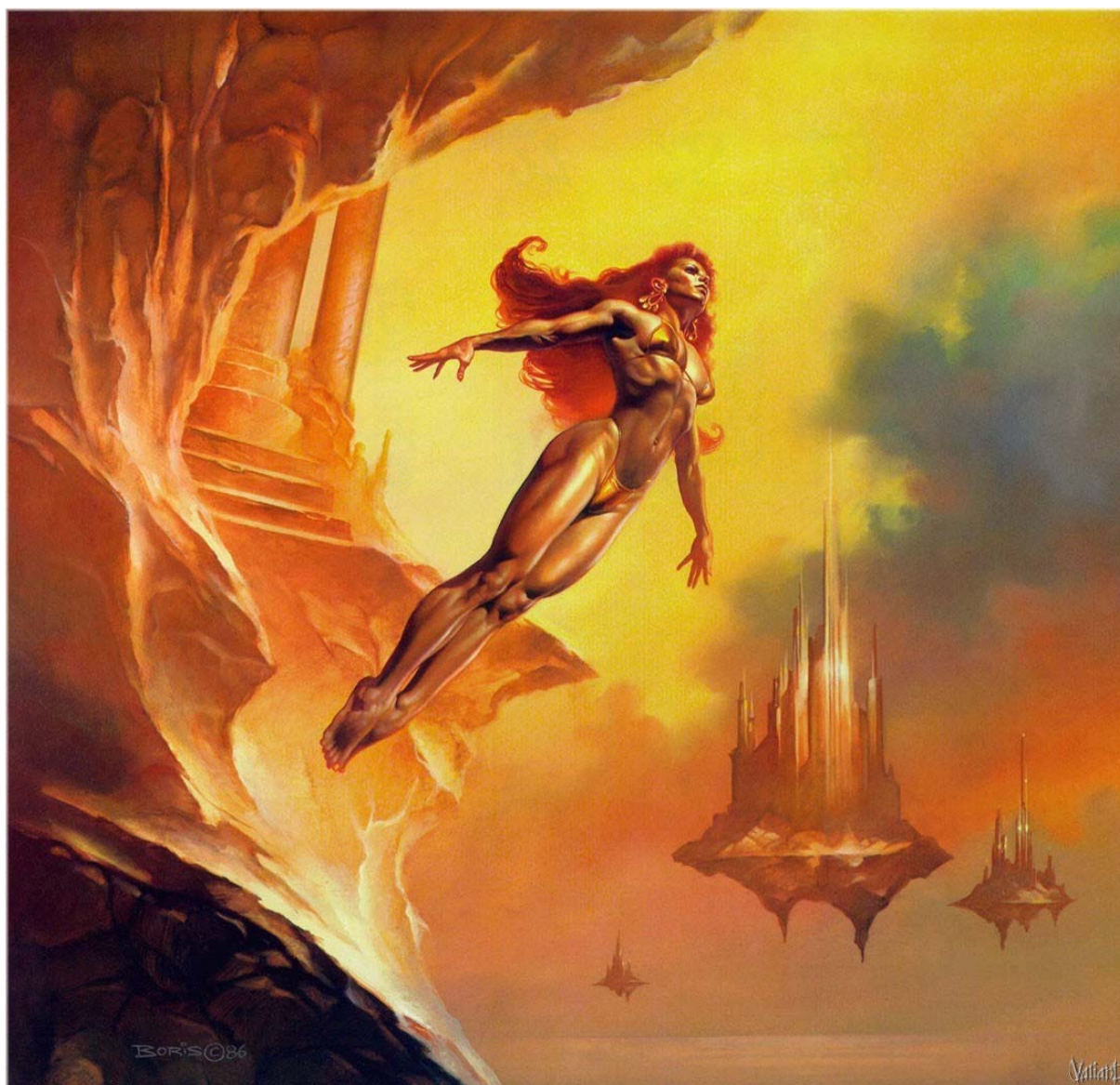
Le monastère est une autre possibilité.

Ils ne peuvent pénétrer dans le monastère cependant ils peuvent y dépêcher Kal'Orken ce dernier se montrera coopératif mais son esprit étant sous le contrôle de Er 'Krellac, le diable en profitera pour leur tendre un piège : pour ce, il les forcera à sortir au dehors (ou c'est dangereux) puis il utilisera Kal'Orken pour les attirer devant un attroupement de slaads ou de bêtes du chaos.

Un autre possibilité est de négocier avec Er'Krellac. Ce dernier souhaite se venger des aventuriers mais son désir de retourner chez lui est plus fort. C'est pourquoi si les aventuriers lui proposent de s'arranger pour que l'une des facettes du cube lui permette de rentrer chez lui il pourrait éventuellement accepter de renoncer à sa vengeance (diplomatie difficulté 25) auquel cas il accompagnera les aventuriers jusque chez Ultrog et après que Kal'Orken lui ait rendu son bandeau, il mettra le cube planaire au point (avec l'aide des connaissances planaires de Zohar).

Sinon Er'Krellac retournera dans son plan avec sa défaite (c'est un diable majeur) et sa haine pour les aventuriers se fera plus forte encore. Kal'Orken, redevenu lui-même, rendra le bandeau qu'il a pris et le reste se fera comme avant.

Avec l'aide du cube planaire, les aventuriers pourront rentrer sur Eberron pour continuer leur quête. Il en savent un peu plus sur leur ennemis et ils ont à présent deux puissants alliés à leur côtés.



Le chaos de Kythri