

## Le temple atlante

Ce scénario fait suite au scénar' « Orrad du pays des ours » ( Merci à ce bon vieux CASUS BELLI !!!).

Si aucun Pj n'a joué « Orrad du Pays des Ours », le Mj devra faire un minimum de travail d'adaptation avec un ou deux Pjs hyboriens pré-tirés membres adoptés du clan picte par exemple. Le mieux est d'avoir deux groupes de Pjs, l'un ayant joué le scénar' et l'autre non. Trois Pnjs pictes devront être particulièrement « soignés » par le Mj.

Depuis 7 ans environ, les Marches aquilonienne de L'ouest sont relativement tranquilles. Depuis la destruction de **Fort Tuscelan** et la nouvelle frontière établie non plus par la **Rivière Noire** mais par la **Rivière Tonnerre** avec l'abandon de la province de la **Conajohara**.

Le roi Conan Ier a interdit dorénavant aux colons aquiloniens de franchir la Rivière Tonnerre. Le statu quo est globalement respecté mise à part dernièrement où les clans de la **Panthère** et des **Dents de sabre** ont attaqué **Fort Gunder** juste pour se prouver qu'ils étaient aussi brave que le clan voisin. Heureusement, Fort Gunder a été sauvé par l'intervention d'intrépides aventuriers alliés au puissant clan de l'**Ours**, ennemi ancestral des deux tribus précitées.

*Mais la paix fragile risque encore d'être mise à rude épreuve ...*

En effet **un antique temple oubliée a été trouvé par hasard, par un trappeur, en Conajohara** sur les anciennes terres du duc **Fragan De Kast**.

Fuyant les pictes du clan des Dents de Sabre, le trappeur se cacha **sous une cascade** et découvrit le temple. Il s'empara alors une tablette de pierre vieille de 3000 ans cachée dans un antique sarcophage et revint à Velitrium. Cette tablette montrée à un érudit fut identifié comme étant de **langue Atlante et parlait de Xotli l'antique dieu atlante de la terreur**. Le duc de Kast fut informé de cette découverte et mena quelques recherches infructueuses sur le peuple de l'Atlantide, disparu il y a plus de 3000 ans dans l'Océan Ouest. **Amehnotep, un stygien exilé** éveilla sa curiosité et sa soif de pouvoir en lui parlant de Grandes Puissances perdues et de magie antique liée à ce peuple qui se prenait pour des dieux.

Le duc décida donc de faire fouiller ce temple et pour se faire de de mettre le feu aux poudres en poussant les colons de Velitrium à reprendre la lutte contre les Pictes. Il espère ainsi que le roi Conan Ier intervienne à terme et envoie des troupes pour chasser les Pictes de l'ancienne province aquilonienne. Pour cela, il **envoie à Velitrium, une bande de tueurs fanatiques du dieu Al'kiir, dirigé par Amehnotep lui-même et par un criminel ophirien qu'il a sauvé de la potence : Jerem Noir de Jais**.

Jerem Noir De Jais est un psychopathe fanatique de la pire espèce, un tueur en série qui se complet avec ses hommes, tous membres d'une secte d'adorateur de Al'Kiiir (Voir plus loin), dans les meurtres les plus abjects. Le mercenaire a laissé libre court à ses pulsions meurtrières en maquillant les meurtres, conseillé par le prêtre, pour accuser les Pictes.

*Pour les Pjs n'ayant pas joué le scénario « Orrad du pays des ours ».*

## **1. En partance pour l'aventure**

Les Pjs son attablés à Tarantia dans leur taverne préférée « **Le Lion Enragé** ». La soirée bat son plein avec des musiciens et 2 danseuse particulièrement appétissantes. Soudain la porte s'ouvre à la volée livrant passage à **10 hommes costauds et balafrés** en cotes de maille noires et surcots frappés d'un lion d'or, symbole du roi Conan. Ce sont des **Dragons Noirs, les troupes d'élite aquilonienne**. Ils braquent des arbalètes sur les Pjs en leur ordonnant de déposer leurs armes et de les suivre. Les Pjs sont jetés dans les cachots humides d'une caserne non loin du palais royal.

**Au milieu de la nuit**, ils sont réveillés par une bordée de juron : « Par Mitra, Crom et Ishtar, qui m'a fait des crétiens pareil, sortez les tout de suite ou je vous coupe les couilles et les donnent à manger à mes chiens !!! »

C'est le roi lui-même qui ouvre la porte du cachot : le colosse est torse nu, la peau basanée et couturées, ses yeux bleus lance des éclairs. Le sergent ayant arrêté les Pjs se tient derrière lui, pâle comme un linge. Conan s'excuse pour ses hommes et les invite à boire un verre au palais.

A la cour du roi Conan Ier, est reçu le baron bossonien **Gwillerm De Tenedor**, pour informer personnellement le souverain sur l'avancée des affranchissements sur ses terres. En effet, depuis 2 ans, le roi a aboli l'esclavage dans tout le royaume mais cette loi tarde parfois à s'appliquer. Pour honorer le baron, le roi lui fournit une escorte de ses meilleurs hommes (les Pjs) sensée le reconduire jusqu'à sa baronnie. Les Pjs seront déguisés en **Dragons Noirs (les troupes d'élite aquilonienne) pour donner un côté officiel à l'escorte**.

Mais cette escorte n'est qu'un prétexte pour envoyer à l'ouest des hommes de confiance. En effet depuis qu'il est au pouvoir, Conan a développé un réseau d'espions fidèles et très efficaces l'informant des événements importants se déroulant sur les frontières du royaume. Et dans les Marches de l'ouest à la frontière avec le **Pays Pict**, rien ne va plus depuis l'attaque de **Fort Gunder**. **La paix avec les Pictes semble être compromise par des meurtres mystérieux**.

### **La mission des Pjs est donc :**

- d'escorter le baron en lui posant des questions discrètes sur la situation dans les marches jouxtant ses terres,
- prendre contact à Velitrium dans la province d'Oriskonia avec **Jaoved le marchand, un des espions de Conan**, pour s'informer sur la situation réelle,
- et pour finir, évaluer les risques et rétablir le calme dans les Marches pour éviter une guerre ouverte avec les Pictes.
- De plus, le gouverneur d'Oriskonia, la province jumelle de la Conajohara récupérée par les Pictes, le **Comte Breal**, ne doit connaître qu'en dernier ressort la mission des Pjs.

## **2. Le baron Gwillerm**

Le jour du départ pour la Baronnie les Pjs sont présentés au baron : **c'est un homme imposant à la longue chevelure grise et à l'épaisse moustache tombante, à la mode de l'aristocratie aquilonienne. Il est revêtu d'une cote de mailles complète et d'un surcot en tissu épais frappé de ses armoiries : une licorne cabrée. Le baron est accompagné de 12 chevaliers, des brutes balafrées, des professionnels de la guerre.**

D'emblée les Pjs sentent que Gwillerm ne les aime pas. Il les toise d'un air méprisant, en effet il ne voit pas l'intérêt d'une telle escorte, **il le dit d'ailleurs aux Pjs**, et pense que le roi veut simplement le surveiller, ce qui le rend furieux. De plus, il trouve que les Pjs font d'étranges Dragons Noirs, il pensait que ses troupes d'élite ressemblaient plus à de vrais soldats. Tout ceci, il le dit aux Pjs de façon directe, difficile à partir de là d'interroger le baron sur la situation dans les Marches de l'ouest.

Libre aux Pjs de se débrouiller comme ils le veulent. Il sera toutefois plus facile de lier connaissance avec les hommes du baron. Le voyage jusqu'à la baronnie dure environ 2 semaines.

Ce passage ne doit pas prendre trop de temps, il n'a pour but que d'introduire **Fragan De Kast**  
En effet c'est un ami personnel du baron.

Interrogé le baron ou ses chevaliers sur les Marches de l'ouest donnera lieu aux même réponses : les Pictes sont des sauvages à côté desquels on ne peut pas vivre en paix, demandez donc au duc **Fragan De Kast qui a été obligé d'abandonner une partie de ses terres après l'attaque de Fort Tuscelan, ce qu'il en pense. Dans les Marches , des voix s'élèvent pour que l'on extermine une fois pour toute ces « vermines cannibales » (les Pictes).**

### **3. Jaoved le marchand (le matin suivant le banquet)**

Le soir de l'arrivée, les Pjs sont trempées par une pluie fine ayant tombée toute l'après-midi, il trouve facilement une auberge (l'**Alligator Joyeux**). Le but est qu'ils se rendent chez le marchand pas avant le lendemain matin.

Jaoved tient une échoppe de draps près de **la place de la belette**. L'échoppe en question est fermée. Interrogé le vendeur de lin d'à côté permettra d'apprendre que Jaoved n'a pas ouvert ce matin. En fait, il est mort de façon horrible : égorgé et éventré, ses entrailles maculent le sol et les murs.

**Il semble également qu'on lui ait arraché la langue.**

Un mot en Kothien est inscrit en lettre de sang : **Al'kiir**

**NB au Mj: Il est dieu de la douleur et de la mort initialement prié en Ophir avant que son culte ne soit interdit par les prêtres de Mitra.**

Jerem a rendu hommage au dieu qu'il adore. D'habitude maîtrisé par Amehnotep, véritable chef de la bande de tueurs, cette fois-ci, il a fait cavalier seul et est partie en vrille en signant son meurtre. Amehnotep, furieux, a appris la chose et fait surveiller l'échoppe du marchand.

Une fouille approfondie de la boutique permettra de trouver une carte tracée sur une peau de mouton. Cette carte représente l'ancienne province aquilonienne de la Conajohara ( plus précisément les anciens possessions de Fragan de Kast mais les Pjs doivent l'ignorer pour l'instant). Un endroit de la carte est marqué d'une croix.

**(Nb : Avanako sait où se trouve cet endroit : sur le territoire des Dents de Sabre, l'autre tribu ennemi des Ours. Il faut remonter vers le Nord un affluent de la Rivière Tonnerre jusqu'à une cascade. Les Pictes n'accompagneront pas les Pjs sinon ce serai une déclaration de guerre avec les Dents de Sabre)**

**En sortant de l'échoppe : embuscade !!! Des carreaux d'arbalètes fusent des toits alentour.** En tout, il y a **4 hommes cagoulés** habillés de fourrure comme des forestiers (mais l'arbalète n'est pas une arme de forestiers). 2 arbalétriers sont postés sur un toit. Pris vivants, les hommes résisteront à tout tentative d'interrogatoire, **ce sont tous des adorateurs de Al'kiir portant un tatouage sur le bras : une dague et un fouet entrecroisés.**

*Pour les Pjs ayant joué le scénario précité.*

#### **1. L'invitation du comte**

1 mois est passé depuis le sauvetage in-extremis de Fort Gunder. Le temps se réchauffe lentement, nous sommes fin Avril. Les Pjs ont passé un peu de temps dans le clan de l'**Ours** qui a étendu son territoire jusqu'à la **Rivière Tonnerre** au détriment de leurs ennemi du clan de la **Panthère dont le chef Waban est mort pendant l'attaque du fort. Les Pjs ont participé à plusieurs escarmouches contre les Panthères qui ont reflué dans la forêt en attendant de désigner un autre chef. Anoki, l'ancien chaman du clan de l'ours a été banni.**

Le capitaine **Aodren** a informé le gouverneur de la province, en la personne du **comte Breval**, du rôle joué par les Pjs dans cette aventure. C'est **Aodren** qui dit aux Pjs que le gouverneur veut les voir. Le comte désire absolument rencontrer également le chef des Ours, Avanako « Ours penché » pour le récompenser..

Un conseil tribal, rassemblant les Braves les plus influent de la tribu, va donc être convoqué suite à cette nouvelle.

**Dans une tente enfumée, les palabres vont duré un nuit entière en la présence des Pjs et**

**d'Orrad qui finit par s'endormir dans les bras d'un ou d'une Pj.** Les Pictes sont peu bavards et chacun parle à son tour par phrases courtes et elliptiques. Difficile aux Pjs de faire de longues tirades dans ces conditions. **Ours penché** sera dure à convaincre. Le guerrier borgne ne voit pas l'intérêt de cette rencontre et flaire un piège. **Orrad, pense malgré ses 10 ans à peine, que développer des relations de confiance avec les blancs est une bonne chose.** **Ours penché** désire être accompagné de **Wakiza** et **Ahiga**, deux braves de la tribu. Pas par peur d'un quelconque danger (les Pictes n'ont peur de rien) mais seulement pour témoigner que les Blancs ne sont pas francs. Les Pjs connaissent les loustics : ce sont des féroces guerriers, très dangereux s'ils sentent une quelconque menace.

## **2. Le banquet**

**Les Pictes ont revêtu leurs plus beaux atours.** Avanako portent ainsi une cape en fourrure d'ours blanc dont le crâne lui recouvre la tête avec les pattes croisées sur sa poitrine. Les guerriers ont amené de somptueuses fourrures de renard et de loutre pour rendre hommage à leur hôte.

Les Pjs découvrent Velitrium, une grosse bourgade de 2000 habitants situés à une dizaine de lieux (environ 40 Km) de Fort Gunder. Accompagnés des Pictes, les Pjs traversent la ville sous bonne escorte.

**Le chef pict demande aux Pjs ce que craignent les Blancs pour les entourer d'autant d'hommes en armes.**

La petite troupe est précédée de joueurs de cors en bronze sous les regards hostiles ou curieux de la populace. **Avanako demande à quoi rime ce « rafus » et observe que les Aquiloniens sont apparemment « ravis » de voir des Braves dans leur ville.**

Les Pjs sont reçus dans le palais du gouverneur.

Palais est un grand mot, c'est plus une grande villa de gré blanc entouré de jardin.

**Les Pictes s'étonnent de la présence de fleurs et de statues autour du palais, pour eux « ça ne fait pas très homme ». Wakiza marmonne, méfiant, la main sur le manche de sa hache. Pour lui, des hommes cultivant des fleurs doivent avoir quelque chose à cacher. Ahiga explose de rire et fait une blague incompréhensible pour les Pjs et parlant de virilité. Un sergent de l'escorte des Pjs leur demande ce qui fait rire ce sauvage. Tension ...**

Sur les marches du palais se trouve un homme ventripotent à la lourde moustache et habillé d'une tunique somptueuse de velours pourpre et d'une cape bordée d'hermine, c'est le **comte Breval selon le héraut en tenue multicolore se tenant non-loin.**

A sa droite se trouve un homme en armure de plate grise, aux longs cheveux blonds et à la barbe fournie. Son visage balafre évoque celui d'un prédateur. C'est le **Duc Fragan De Kast.**

Le héraut s'approche des Pjs pour leur demander qui il doit annoncer.

Une fois les présentations faites, le comte claque dans les mains et **deux serviteurs ressemblant fortement à des esclaves avec leurs colliers de bronze (pas bien!!!), déposent au pied des Pictes un tas de breloques brillantes dont plusieurs miroirs de bronze poli.** **Avanako demande aux Pjs si c'est une plaisanterie ou une insulte.**

Le comte avec un grand et franc sourire demande aux Pjs si les « Braves guerriers pictes » sont satisfaits. Hum !!!

Libre aux Pjs de répondre ce qu'ils veulent.

Le comte invite ensuite tout ce petit monde à rentrer dans un atrium (un jardin intérieur) avec en son centre une somptueuse fontaine représentant des nymphes nues, **Ahiga, avec un sourire malicieux, fait une réflexion à voix basse déclenchant une remontrance de « Ours penché ».**

L'atrium est encombré du gratin des bourgeois de la ville qui découvrent les Pictes mi-amusés mi-horrifiés. De belles dames en robe d'apparat pouffent en se parlant à l'oreille. **Wakiza grogne, les Pjs comprennent seulement les mots « hache » et « tête ». Avanako le fusille du regard, le Brave se recroqueville sous le regard de son chef.**

**Le Duc Fragan De Kast se penche soudain vers un Pj et murmure : « Surveillez vos singes**

**sinon je me ferai un service à boire avec leurs crânes ». Le comte intervient soudain pour calmer les esprits et présenter les invités.**

Ils sont un bonne centaine, les présentations durent et certaines Dames ne semblent pas insensibles aux « charmes sauvages » des guerriers de l'Ours surtout **Ahiga qui déclenche moult chuchotements et gloussements féminins**. Les Braves se tiennent dignes et silencieux mis à part Ours penché qui demande aux Pjs de traduire ses salutations les plus respectueuses.

Puis tout le monde change de de lieux pour se rendre dans une salle de banquet occupé par une immense table en U au centre de laquelle rôtiennent 3 sangliers entiers.

**Le comte préside le repas, à sa gauche se tient le Duc et à sa droite est placé Avanako. Les Pjs s'assoient comme ils le veulent.**

Des musiciens rentrent accompagnés d'acrobates et de danseuses court vêtu.

Des plats somptueux et très colorés sont servis par un régiment de serviteurs : des paons épicés à la cannelle, des cygnes poivrés, des tourtes au saumon et au miel, des pâtés de lièvre aux oignons fris, etc ... le tout arrosé d'hypocras, de cidre et de hale.

Les Pictes picorent avec un air méfiant et ne touchent pas à l'alcool alors que les autres invités bafrent et boivent bruyamment.

**Avanako** est d'ailleurs choqué de voir autant de nourriture pour aussi peu de convives.

**Un scalde blond et barbu entre en scène** et un semblant de silence se fait.

Il déclame un poème vantant le courage des habitants de Fort Gunder face aux animaux peinturlurés que sont les Pictes. Avanako demande aux Pjs de traduire ce que dit le poète.

**Glups !! S'ils le font fidèlement c'est la baston assurée.**

Le troubadour quitte la salle du banquet sous les applaudissements, en empochant un bracelet en or donné par le comte.

**Le Duc Fragan demande ensuite la parole.**

Tout le monde se tait alors rapidement. On entend les mouches voler.

« Je lève mon verre en l'honneur de ses courageux et honorables aventuriers qui ont risqué leur vie pour protéger les innocents, les femmes et les enfants de cet avant-poste de la civilisation en terre barbare. De véritables chevaliers qui pourraient en apprendre à des nobles que je connais personnellement et qui se trouvent pour la plupart dans cette pièce. ».

**Cette dernière phrase déclenche des explosions de rire un peu nerveuses.**

« Maintenant je pense, comte, que vous et tous ces nobles personnes attablées ici sont impatients d'entendre le récit de cet exploit de la bouche même de ceux qui ont aidé ses preux à sauver tant de vie, je pense bien sûr aux guerriers du clan de ... la Taupe pardon de l'Ours »

Il se tourne alors vers Avanako avec un visage froid comme la glace.

**Le comte se met à applaudir avec un grand sourire crispé en se tournant vers les Pictes, vite imité par tous les invités.**

« Ours penché » interroge les Pjs du regard en fronçant le nez (signe de profonde perplexité chez les Pictes).

**Il est à noter que chez les Pictes, la Taupe est un animal vile et peureux qui passe sa vie caché.**

**L'insulte n'est donc pas un hasard.**

**C'est le moment de prendre le relais pour les Pjs.**

### **3. l'entrevue**

**Ensuite, le gouverneur demande à voir les Pjs à la fin du repas**, dans un bureau discret. Les Pictes attendront dans l'atrium, à l'entrée de la villa.

Depuis trois mois, des meurtres horribles sont perpétrés dans sa ville ou à côté, des indices laissent à penser que les coupables sont pictes : une hache picte laissée sur le lieu d'un meurtre, des traces de mocassins sur un autre (**Interrogé, Avanako dira qu'un Pictes n'abandonne jamais ses armes et ne laisse pas de traces**), ... **les victimes semblent n'avoir aucun lien entre elles.**

- **La première** était un trappeur nommé Arweg (**Nb au Mj: celui ayant découvert le temple**)
- **La seconde** était un vieil érudit administrant la seule bibliothèque de toutes les Marches, à Velitrium et se nommant **Maître Doya (le même ayant lu la tablette d'argile)**
- **La troisième** était un proche du duc de Kast, **un de ses hommes de confiance nommé Barlok (qui a parlé de la tablette au duc)**
- **Une famille de trappeurs** (le mari, la femme et leurs 5 enfants) a été également massacrée dans la forêt. (Le mari avait surpris un rituel des sectateurs de Al'Kiir dans la forêt).
- **La dernière victime est une prostituée nommée Gaela** (Amante de noir de Jais, elle a commencé à poser trop de questions).
- Selon le comte, son souteneur, **un certain Jerem Noir de Jais** a été interrogé sans résultats.
- On signale également plusieurs disparitions de forestiers et de bûcherons, les Pictes les ont sûrement emmené pour les torturer dans leur tribu selon le Comte **Breval**.

Les meurtres et les disparitions ont été discrètement cachés à la population, si cela venait à se savoir, le comte craint que les citoyens de Velitrium prennent les armes contre les Pictes.

Peu importera les ordres du roi Conan, Tarantia est bien loin ... Le **comte Breval demande aux Pjs de régler le « problème » le plus discrètement possible**. Le comte enverra les Pjs voir **Jaoved le marchand**, un ancien aventurier à qui il a confié les débuts de l'enquête, les Pjs devront l'assister.

Sortant de l'entrevue les Pjs seront la cible d'une **embuscade !!!** Il y a **4 hommes cagoulés** habillés de fourrure comme des frontaliers. **2 se tiennent un peu plus loin dans le couloir avec des arbalètes.**

Pris vivants, les hommes résisteront à toute tentative d'interrogatoire (mourir dans la douleur leur ouvrira le paradis de leur dieu !), **ce sont tous des adorateurs de Al'kiir portant un tatouage sur le bras : une dague et un fouet entrecroisés. Personne ne sait comment ils sont rentrés dans la villa. Le comte fait convoquer le capitaine de sa garde pour lui demander des explications. Les corps de 2 gardes à l'entrée de la villa sont retrouvés égorgés dans un buisson. Un prêtre de Mitra pourra apprendre la signification de ce tatouage.**

## **Les hommes cagoulés (6)**

**AT : 16 (21) Df: 15 (20) Epée large CA 4 CD 4 Parade : 72 % Pvi : 17 Projectile : 90%**

**Les lames de leurs épées sont empoisonnées par de la sève de « buisson archer » (p.2 du Guide des poisons)**

*A ce stade du scénario, les Pjs deux groupes devraient se rejoindre devant l'échoppe de Jaoved, après la baston bien sûr.*

Des gardes de la ville interviendront quelques minutes plus tard, l'un d'eux connaît un des tueurs, il s'appelle **Madjil, c'est un trappeur ophirien arrivé depuis environ 3 mois dans la région. Il résidait de son vivant dans une cabane de chasseur dans la forêt avec d'autres forestiers. Pour la trouver, il faut descendre la Rivière Tonnerre vers le Sud et localiser un cromlech (un cercle de pierres levées), la cabane est toute proche.** Mais le garde les prévient que ce sont des gens dangereux et qu'ils n'aiment pas les visites.

Informé les gardes du meurtre du marchand sera une bien mauvaise idée. **Ne rien dire**, les désignera comme suspect à partir du milieu d'après-midi. Ils seront donc recherchés par la garde pour un interrogatoire en rapport avec leur présence sur les lieux.

**A partir de ce sixième meurtre**, une rumeur enflera dans la ville, les morts horribles seront révélés à la population par des gens du duc.

RAPPEL :Avanako sait où se trouve cet endroit, sur le territoire des Dents de Sabre, l'autre tribu ennemi des Ours. Il faut remonter vers le Nord un affluent de la Rivière Tonnerre jusqu'à une cascade. Les Pictes n'accompagneront pas les Pjs sinon ce sera une déclaration de guerre ouverte.

avec les Dents de Sabre. De plus ce territoire a très mauvaise réputation, il est maudit, Avanako ne donnera pas plus de détails.

#### **4. la cabane de l'horreur**

Le jour, elle est vide. Les tueurs arrivent à la tombée de la nuit sans le sorcier. **Ils ne sont plus que sont 6.**

Jerem est en ville pour s'occuper de son business, il est macro dans un rade et fait travailler 5 ou 6 filles. Le sorcier est chez le duc pour rapporter les faits de la journée concernant les Pjs.

**La cabane est « décorée » de façon particulière, il y règne une affreuse odeur de putréfaction :** des crânes humains en décomposition sont cloués sur ses murs, il y a également d'étranges tentures qui partagent l'unique pièce: **(Jet sous IN)** il faut quelques minutes aux Pjs pour se rendre compte qu'elles sont faites de peau humaine cousues entre elles. **Il y a également une trappe sommaire dans le sol de la cabane fermée de l'extérieur par un gros cadenas...** une échelle en bois... et les Pjs découvrent un assortiment d'appareils de tortures : des chevalets, des carcans, des fouets et d'autres objets à l'utilisation incertaine.

**Un corps en partie écorché repose sur une table... Soudain le corps remue, tousse et râle ... (-1d6 points d'ÉQU). Les Pjs n'apprendront rien de l'homme ou de la femme agonisant.**

**Il semble également qu'on lui ait arraché la langue.**

**On trouve aussi au fond de la cette cave une affreuse idole de pierre noire ressemblant à un chèvre humanoïde tenant une dague et un fouet (C'est une représentation de AL'KIIR).**

**En fouillant le reste de la cabane,** les Pjs trouvent un coffre (fermé et piégé) : quand on essaye de l'ouvrir une pointe empoisonnée jaillit. **Le poison est du Praka. Ces granulés blanchâtres inodores mais au goût âcre infligent 1d6 Pv par round pendant 1d3 rounds et des hallucinations terrifiantes ; 25% de chances de folie (phobies et autres...) chez les victimes survivantes.**

**Le coffre contient un tas de notes écrites en Stygien sur de la peau de mouton. Il sera difficile à faire traduire (à l'aide d'un scribe élève de feu Maître Doya nommé Igrir. Igrir pourra apprendre que son maître est mort peu après qu'un homme étrange à la peau basané lui ait amené une antique tablette de pierre gravée d'une langue oubliée. Doya est devenu très nerveux après la visite de cet homme).**

L'auteur des lignes y explique ses différentes recherches en Hyboria concernant la localisation d'un temple du dieu Xotli construit par des survivants du mythique continent de l'Atlantide, il y a plus de 3000 ans. L'auteur est persuadé de pouvoir trouver des restes d'un pouvoir antique dans les ruines de ce temple.

Il s'en suit des considérations générales sur ce dieu oublié. **Xotli était surnommé le Plus Terrible des Grands Anciens ou le Dieu-Démon dont la faim ne peut être assouvie.** Il revêt plusieurs formes. Il apparaît à ses fidèles sous les traits d'un nuage mouvant de ténèbres profondes ou un hybride d'homme et de batracien. Les prêtres de Xotli l'invoquaient lors de rituels comprenant des sacrifices humains. Sous sa forme terrestre, Xotli était capable de consommer la chair et l'esprit des sacrifiés et en particulier leur cœur. La légende dit que les rituels dédiés à Xotli durent parfois des heures et demandent le sacrifice de milliers d'humains, tant le démon est difficile à satisfaire.

L'auteur pense que le temple se trouve dans le Pays Pictes. Il semble avoir été localisé très récemment en Conajohara, plus précisément, par un trappeur qui en est revenu à moitié fou. Ce crétin de duc a de suite été intéressé par ce temple et ses secrets. Le duc s'est débarrassé du trappeur heureusement en le faisant tuer par « Noir de Jais », un gibier de potence qui aurait dû être écartelé pour ses crimes.

L'auteur de ses lignes préconise d'empoisonner le duc après que les Aquiloniens aient pris les armes contre les Pictes. Les notes finissent par des commentaires sur ce personnage nommé « Noir de Jais » qui devient incontrôlable depuis le meurtre de la prostituée, qualifié de grossière erreur. Les fidèles du Dieu de la douleur deviennent de plus en plus dangereux. L'auteur des lignes remet à plus

tard la façon de les faire disparaître.

## 5. Retour en ville

Les Pjs devrait se mettre en quête d'un traducteur. Les rues de Velitrium sont agitées même en pleine nuit. Les meurtres ont été rendus publiques. Plus de 300 habitants sont rassemblés, armé et portant des torches, sur une grande place. Ils écoutent le discours enflammé d'un homme suant et obèse habillé d'une toge bleue. Il exhorte la populace à prendre les armes pour venger ses meurtres abominables et à aller voir le comte pour qu'il réagisse enfin.

C'est Marcus, un marchand aux ordres du duc Fragan De Kast.

Retourner en ville avec les Pictes sera une très mauvaise idée donc. **Quoiqu'il en soit, les Pjs seront aperçus, et un cri retentira : « C'est eux !!!! Ils étaient avec les Pictes !!! Attrapez les !! »**

### La suite dépendra des Pjs.

Malgré tout, ils tomberont sur une patrouille armée qui voudra les arrêter pour interrogatoire et les **emmènera jusqu'au comte, si nécessaire de force.**

Le lendemain, la troupe menée par Marcus aura pris les armes pour se rendre de l'autre côté de la rivière Tonnerre. Ils seront arrêtés aux portes de la ville par des gardes.

En rentrant du temple de Xotli, si les pjs y vont, ils seront les témoins du massacre de cette troupe par les guerriers Dents de Sabre après avoir forcé les portes de la ville.

## 6. Chez le duc

A tout moment les Pjs pourront se rendre chez le duc, une idée plutôt dangereuse. Le duc habite dans une villa fortifiée à **3 lieux**(environ 12 km) **à l'ouest de Velitrium**. Il a 10 hommes (type vétérans balafrés) sous ses ordres. Seul **un** Pj sera reçu, les autres attendront dans la cour sous bonne garde. Le duc recevra courtoisement le Pj, lui proposant même un verre, tant que les questions posées ne sont pas indiscrettes sinon il le congédiera.

Sur le chemin du retour, ils seront victime, **en zone boisée**, d'une tentative d'assassinat de la part de **Noir de Jais** qui est un spécialiste du camouflage et de la discrétion.

### **Jerem Noir de Jais**

Sec et basané, Il est brun, les cheveux longs, avec un visage taillé à la serpe et est entièrement habillé de noir

**AT : 19 (24) Df: 18 (23) Epée large CA 4 CD 4 Parade : 81 % Pvi : 21 Projectile : 100%**

**La lame de son épée est empoisonnée (ainsi que les carots de son arbalète) par de la sève de « buisson archer » (On peut utiliser indifféremment la sève ou le pollen de cette plante connue pour tuer le bétail qui s'en nourrit. Ce poison tue quelques instants après être entré dans l'organisme.**

**Jet de Sauvegarde réussi : perte de la moitié des Pv actuels) – arbalète – 2 dagues**

## 7. Le temple de Xotli

**Il se trouve plus précisément sous la cascade indiquée par Ours penché. Les joueurs sont sur le territoire des Dents de Sabre, il faut leur rappeler à tout moment.**

Sous la cascade, les Pjs découvrent un étroit boyau (n'autorisant qu'une personne de face) taillé dans la roche et s'enfonçant dans les profondeurs de la terre. Des jets sous Pister permettent de voir plusieurs traces de pas.

- Un jet à 20 % permet de repérer des traces datant de quelques mois de mocassins (pictes ou trappeur ?) rentrant et sortant
- Un jet simple permet de repérer des traces beaucoup plus récentes de bottes ne ressortant pas du boyau.

**Les parois du boyau sont sculptées de scènes complexes** montrant 4 grands personnages habillés d'amples vêtements et portant des sortes de masques. On reconnaît une sorte d'île engloutie par la mer. On peut ensuite distinguer un voyage effectué par un bateau étrange semblant volé dans le ciel et le périple des 4 créatures à travers une forêt où ils affrontent des fauves en jetant des sortes

d'éclair. Ensuite, les Pjs distinguent une espèce de pyramide à étages surmontée d'une créature terrifiante: une idole monstrueuse et obèse. Des crânes sont alignés à ses pieds. Puis on voit des scènes de sacrifices humains pratiquées par un les 4 personnages sur des humains. Ensuite la pyramide est attaquée par les petits hommes et les espèces de prêtres fuient sous la terre. Le boyau peut être suivi pendant **une heure** et les scènes de sacrifices se répètent inlassablement à mesure que la chaleur et l'humidité croît. **Les Pjs entendent le grondement lointain d'une rivière souterraine.**

Les Pjs débouchent enfin dans une vaste caverne dont le plafond disparaît dans l'obscurité malgré leur torche. **Le grondement de la rivière se fait plus proche.**

**Loin au-dessus de leur tête, les parois la grotte semble creusée de petite niche naturelle.**

Au centre de la caverne, les Pjs découvrent **une statue de pierre monstrueuse de plus de 6 m de haut** figurant un être contre nature tenant de l'homme et du crapaud avec un faciès exprimant une malveillance terrifiante.

La statue est réalisée de façon tellement réaliste que **l'on dirait qu'elle va à tout instant se lever (- 1d6 points d'Equ)**. Le sol autour de la statue est couvert d'une espèce de croûte noirâtre. Entre les jambes repliées de la statue se trouve un monceau de crâne humain de toute taille, il y a notamment beaucoup de crânes d'enfants. Ses crânes semblent là depuis des siècles. **Les traces de pas récents peuvent être trouvés dans toute la caverne.**

De chaque côté de la statue se trouve **2 sarcophages de pierre** de grande taille. L'un est ouvert. **Le sarcophage est entouré d'un cercle de symboles ésotériques vraisemblablement tracés avec du sang. Soudain, les Pjs entendent un craquement venant de la statue, elle s'anime et se lève pesamment en dardant sur eux un regard maléfique!!!**

Mais ce n'est qu'une illusion détectable en réussissant un jet de VO à + 4. Prendre l'illusion pour vrai fera perdre encore 1d6 pvi. Si un Pj perd plus de 6 points d'Equ en comptant la première perte, il jettera un dé sur la table suivante.

1-Le Pj reste paralysé de peur pendant 1d6 min

2-3-4

Le Pj s'enfuit en hurlant en remontant par le boyau. Il ne se calmera qu'une fois à l'aire libre **(- 4 en FO) cerné par les Pictes !!!!**

5- Même chose que précédemment mais il gagne une phobie : **la claustrophobie**

6- Le Pj se jette sur ses camarades en bavant dans une crise de rage meurtrière durant 1d6 min.

Qui dit illusion, dit sorcier !!! Mais où se cache-t-il ? **Amehnotep** est planqué en hauteur dans une petite niche naturelle dans laquelle, il est monté en entendant les Pjs arriver. Le déloger ne sera pas facile, mieux vaut parlementer avec lui. Il veut la vie sauve et la possibilité d'emmener certains objets trouvés dans le sarcophage. En échange il peut aider à démasquer le duc.

**Amehnotep**, il n'a pas l'apparence classique d'un sorcier. La peau sombre, grand et athlétique, il a le crâne rasé les yeux maquillés au Khôl et une longue barbiche. Il est habillé d'une toge noire, de bottes et d'une cape de fourrure.

**In: 20 Vo: 26 Vi : 18**

**Magie : 92 % Sorts : Chimère – toucher de la goule – terreur – symbole de douleur – orage glacial**

Si le marché est conclu, le sorcier descendra de son perchoir avec **une étonnante agilité**. S'avançant vers le sarcophage, **il conseillera aux Pjs de reculer un peu, en effet son occupant est un peu « capricieux. » Le trappeur ayant ouvert le tombeau, il y a 3 mois a été un peu « impressionné » . Amehnotep glousse, fier de sa plaisanterie.**

**Le sorcier entonnera alors une curieuse mélodie alors que des grognements s'élèveront du sarcophage.**

**Amehnotep fouillera ensuite le sarcophage et fourrera dans sa besace des rouleaux de parchemins poussiéreux. Les Pj peuvent bien sûr le zigouiller à tout moment.**

Si malgré les conseils du sorcier, les Pjs veulent voir l'intérieur du sarcophage, ils découvriront une horrible momie desséchée bougeant spasmodiquement (-1d6 pts d'Equ). Le fond du sarcophage est tapissé de bijoux en or (pour 1000 S.A. Environ) mais il faudra vaincre la momie virtuellement indestructible et qui ne craint que le feu.

Il faudra ensuite transporter les bijoux : l'équivalent de 3 gros sacs.

De plus, une surprise attend les Pjs à la sortie : **20 pictes** au crâne rasé et ne portant qu'une longue mèche de cheveux au sommet de la tête les attendent. Leur mâchoire portent des peintures blanches figurant de crocs. Ce sont évidemment des guerriers Dents de Sabre plutôt agressifs comme il se doit surtout que **l'un d'eux crie les noms pictes** des Pjs ayant joué le précédent scénar.

**Un vieil homme plus petit habillé de peau miteuse peut-être également aperçu à côté des guerriers : c'est Anoki, l'ancien chaman du clan de l'ours, remplacé par Orrad.**

## **8. Faut se tailler !!!**

Une solution consiste à retourner dans la grotte (les Pictes n'y pénétreront pas) et s'enfuir par la rivière souterraine grondant tout au fond de la grotte. On peut y accéder par un puits. Après au moins 2 jets sous nager, les Pjs déboucheront à l'air libre non loin de la cascade. Des hurlements résonneront dans la forêt, la chasse commence .... Les Pjs seront poursuivis par 2 tigres à dents de sabre convoqués par Anoki. Si les Pjs sont en fâcheuse posture, Ours Penché et ses 2 guerriers interviendront.

Ils auront suivi discrètement les Pjs pour s'assurer qu'il ne leur arrive rien. **Dans leur fuite, les Pjs découvriront une clairière qui a été le lieu d'un récent affrontement entre les Pictes et les citoyens de Velitrium. Il y a au moins 200 corps d'Aquiloniens scalpés à la mode des blancs, un vrai massacre !!!**

Une fois de retour, il faudra convaincre le comte de faire arrêter le duc, **il hésitera et proposera aux Pjs de le faire eux-même.** Le menacer de rapporter au roi le fait qu'il possède encore des esclaves peut hâter sa décision. Il le fera juger et bannir.

### **La vie dans le clan de l'Ours**

Les tâches sont réparties selon le sexe. Bien sûr, les Pictes feront des exceptions pour les Pjs femmes qui ne sont pas nées pictes.

Quoiqu'il en soit les Pjs femmes fréquenteront plus les femmes de la tribu. Très discrète en présence des hommes, elles se lâchent carrément entre elles, parlant principalement de leur mari, du mari des autres et de sexe.

Pour les hommes, les activités sont assez variées :

Escarmouches contre le clan de la Panthère au début, chasse, défis en tout genre comme la course, l'escalade, la lutte et le tir à l'arc. Les Pictes aiment beaucoup se provoquer entre eux pour éprouver leur courage ou leur force. Ses compétitions restent bon enfant même si les blessures ne sont pas rares.