

La Colère de Shaligon



Introduction :

Sur la petite île de **Tangaroa** situé au large de Khul, un mal sombre et malveillant a ressurgi. Au cœur de la nuit des enfants, de jeunes femmes vierges et des animaux des villages alentours disparaissent, de plus le volcan **Tawhiri**, au cœur de l'île a commencé à se réveiller, éclairant d'un étrange feu rouge les abords de la ville principale, **Castagliare**, un port franc de l'Archipel de la flèche.

Il y a une semaine, un vieux chaman elfe nommé **Juvithra aux plumes** est arrivé au galop sur le dos de son lézard géant jusqu'aux portes de la ville et a proclamé qu'un ancien mal avait été réveillé sur le site d'une mine d'or abandonnée près du volcan Tawhiri. «*Ils ont réveillé la déesse à treize bras de la mort* », gémissait-il. «*Elle vient maintenant nous détruire tous. Quand treize enfants et treize vierges auront été capturés ils seront sacrifiés et alors sa sombre colère se déchaînera.* »

Les aventuriers qui avaient décidé de prendre quelque repos dans l'archipel paradisiaque des flèches se font attaquer par un kraken lors du voyage et un étrange présage apparaît dans les cieux. Après avoir erré sur la cote de l'île de Tangaroa ils sont présentés au gouverneur de l'île. Étant les meilleurs guerriers et sorciers qui se trouvent dans l'île en ce moment ils sont alors invités par le gouverneur de la ville, **Ambrosio Rabathan**, à combattre la menace mystérieuse qui plane sur les habitants...

Une note sur Shaligon: la divinité clé de cette aventure est plus un esprit démoniaque puissant qu'une déesse du mal. En tant que tel, vous pouvez l'utiliser comme tel ou la remplacer par un autre démon de votre choix. Shaligon est connue pour avoir 13 bras et son horrible fureur se manifeste par des tempêtes et tremblements de terre...

Synopsis :

Les Pjs sont embauchés par le gouverneur **Ambrosio Rabathan** pour retrouver le chaman nommé Juvithra, et l'utiliser comme guide pour trouver l'ancienne mine d'or, dont le gouverneur n'avait pas connaissance jusqu'à il y a peu. Il a déjà envoyé un contingent de guerriers mousquetaires mais aucun n'est revenu. Les Pjs sont son dernier espoir!

Tangaroa :

L'île de Tangaroa fut colonisée il y a deux siècles par des habitants venus d'Arion, le principal royaume à l'est du continent de Khul. Les premiers colons étaient un mélange d'humains, d'hommes-chat (voir le bestiaire P233-234) et une poignée de nains. L'île elle-même s'est révélée être peuplée par des insulaires indigènes, un peuple elfe primitif qui pratiquait le culte des ancêtres et craignait le volcan. Le volcan lui-même, qui était en sommeil jusqu'à récemment, est appelé Tawhiri dans la langue insulaire des indigènes, dans la langue commune des colons cela pourrait se traduire par Le Malheur de Shaligon. Malgré ce nom, les colons se sont installés dans l'île, pas du tout inquiets de la menace qu'il pouvait représenter.

En une décennie, les colons avaient découvert de l'or et cette mine apporta la prospérité à la colonie qui devint un lieu d'activité animé et une source de revenus pour Albion. A cette époque, la ville de Castagliare grandit de la taille d'une petite colonie d'un millier d'âmes jusqu'à devenir une cité portuaire à part entière. Malheureusement, cela ne dura que deux décennies environ car quelque chose d'inhabituel se produisit dans la mine.

La plupart des habitants pensèrent que la mine était simplement à sec, mais une poignée d'individus en savent plus: les mineurs avaient creusé trop profond et avaient fait irruption dans une vaste caverne remplie de ténèbres, contenant un immense temple enterré dans la lave refroidie.

Dans ce dôme de lave caverneux se tenait la statue effrayante d'une femme à 13

bras, armée jusqu'aux dents et entourée de crânes. C'était un temple de Shaligon, enterré depuis l'ère du Chaos. Comme le dit la légende, ses serviteurs apparurent, tuant une partie des mineurs, tandis que le reste s'enfuyait, scellant la mine derrière eux et colportant les plus folles rumeurs qui finirent par être oubliées avec le temps.

La ville resta une colonie d'Arion pendant un certain temps jusqu'à il y a quelques décennies et la révolte des capitaines, lorsque la plupart des cité-états déclarèrent leur indépendance. Castagliare devint un refuge durant la guerre pour les commerçants indépendants qui cherchaient à éviter les voies de navigation menacées par les pirates indépendants et les batailles navales. Finalement, la guerre prit fin et l'importance de la ville diminua. Aujourd'hui c'est un port franc s'appuyant principalement sur son exportation de rhum, de toile de lin et de noix de coco pour subsister.

Un des marchands locaux nommé Lemarko, un homme qui a vécu la plupart de sa vie sur l'île, a récemment découvert l'entrée de la mine. Submergé par la cupidité, Lemarko trouva une poignée de compagnons conspirateurs, et il réquisitionna la dynamite nécessaire pour ouvrir l'entrée de la mine. Là, pendant une courte période, ils commencèrent à extraire de l'or, car ils avaient découvert que contrairement à la croyance populaire, la mine n'était pas épuisée, mais bel et bien pleine de veines d'or inexploitées !

Tragiquement, après quelques semaines, Lemarko et son équipage découvrirent l'ancien temple de Shaligon. Des esprits noirs se précipitèrent sur eux et possédèrent le marchand et ses hommes, les transformant en monstres. Peu de temps après, un ensemble de longues pirogues de guerre accosta sur l'île par le nord et la pirate orque, la Capitaine **Yarona Sangfort**, mit pieds à terre attirée par le chant de sirène du démon Le temple s'était réveillé!

Le plan des nouveaux adorateurs de l'esprit démoniaque est de restaurer le temple pour la gloire de Shaligon. Ils ont l'intention de sacrifier 13 vierges et enfants à la gloire de la déesse lors de la prochaine nouvelle lune. Quand ils le feront, le volcan se réveillera poussant le temple à remonter à la surface, tout en inondant l'île dans une cascade de feu mortel.

Le voyage commence :

Les aventuriers débutent leur voyage sur un des ports de la cote d'Albion sur le continent de Khul. Ils viennent de terminer leur précédente aventure et sont bien décidés à profiter du pactole qu'ils ont accumulé récemment. Pour ce faire ils ont décidé d'aller prendre un peu de bon temps dans l'archipel de la flèche, une série d'îles paradisiaques où ils pensent pouvoir se la couler douce avant leur prochaine mission. Si vous le souhaitez vous pouvez pimenter ce début d'aventure par une des deux péripéties suivantes :

1- Ivrogne bagarreur

Alors que le groupe se trouve sur les docks à la recherche d'un capitaine qui veut bien les emmener jusqu'à l'Archipel de la flèche, il passe devant l'auberge de Wei Kung. Juste quand ils passent devant la porte de l'auberge, celle-ci s'ouvre à la volée et le videur jette dehors un homme passablement ivre qui percute de plein fouet le guerrier du groupe. Après s'être relevé, l'ivrogne se met à exécuter une étrange danse martiale et réclame un combat contre le Pj.

Guerrier Hachimin Ivre, technique de l'homme saoul :

Habilitété : 9 Endurance : 8 Arme : poing (moyen) Armure : Légère

2-Voleur sur les docks

Le groupe a enfin trouvé un capitaine qui souhaite les embarquer à son bord, le fameux capitaine **Piramantis** et ils s'avancent pour grimper à bord de l'Écume des mers. Les quais sont bondés, dockers désœuvrés traînant de la taverne en taverne, marchands courant en tous sens à la recherche d'un capitaine voulant bien les embarquer avec leurs marchandises et marins travaillant à l'entretien de leurs navires. Quelques curieux s'amassent sur la jetée pour voir entrer dans le port un navire de guerre du roi de retour de sa chasse aux pirates. Une voix retentit alors, «*Arrêtez le !!!* », c'est le capitaine Piramantis qui vient de hurler. Une petite silhouette saute sur le quai en poussant un marin qui chute dans l'eau du port avec un cri aigu. Puis un nain au crane tatoué se met à zigzaguer entre les badauds et passe à toute vitesse à côté des personnages, tenant dans la main un compas de marine.

Ce sinistre individu vient de dérober le compas magique de l'Écume des mers, bateau sur lequel les aventuriers doivent embarquer et il faut maintenant le rattraper sous peine de ne pouvoir larguer les amarres. En terme de règles, quelques tests d'Hab et de Chance assortis d'un roleplay en conséquence devrait permettre aux aventuriers de rattraper le malfaisant personnage.

En mer vers Tangarora : Comptez un tentacule par Pj du groupe (plus si vous le désirez). Quand le dernier tentacule a été détruit, l'image du dieu des tempêtes apparaît dans les nuages d'orage, mais est rapidement remplacé celle du démon Shaligon. Puis aussi vite qu'elle est apparue, la tempête se calme et le monstre retourne dans les profondeurs.



Après ces quelques péripéties, les aventuriers peuvent enfin embarquer à bord de l'Écume des mers, fière caravelle à trois mâts ; mesurant 80 pieds de long. Relativement large et peu armée, l'Écume des mers est un navire qui peut se déplacer facilement et transporter une cargaison importante. Étrangement, et comme les Pjs le noteront par la suite, le navire est vide.

Une fois tout le monde à bord et installé dans sa cabine, le navire lève l'ancre en direction de l'est et de l'archipel de la flèche. Un test de Chance réussi permet de remarquer que les badauds jettent des regards désolés en direction des aventuriers accoudés au bastingages, peu convaincus de les revoir un jour.



Il est important de faire ressentir aux joueurs que quelque chose ne tourne pas vraiment rond avec ce navire et son équipage. Outre le fait qu'il voyage à vide, les personnages ont parfois des visions fugaces qui disparaissent aussitôt. Une odeur de vase dans la soute, un marin qu'ils ont vu dans le grément et qui se retrouve soudain face à eux sur le pont etc... En réalité, le navire du capitaine Piramantis est un bateau maudit, pour ne pas dire fantôme. Bien qu'absolument pas maléfique l'équipage a été maudit par le dieu des tempêtes, Hydana, qui se sert d'eux lorsque le besoin s'en fait sentir.

Le voyage débute tranquillement, les marins protégés par des cirés exécutant les ordres aboyés par le capitaine et son second. Le voyage doit prendre 5 jours jusqu'à Tangarora, le soleil brille, le vent souffle dans le bon sens et l'Écume des mers avance bon train. Voici quelques événements qui peuvent surgir pendant le voyage.

1- Eau bouillonnante

Il existe de part le monde quantité de phénomènes étranges et magiques. Les eaux bouillonnantes en font partie. Alors que l'Écume des mers avance à bonne allure, le navire se retrouve soudain entouré de bulles effervescentes. L'équipage ne semble pas s'en inquiéter et si le groupe demande des explications au capitaine ou aux marins, ces derniers expliquent que de temps à autres les créatures sous marines tel que les elfes aquatiques libèrent de grandes quantités de bulles dans l'eau qui remontent ensuite à la surface, créant ce phénomène étrange et merveilleux . Même après que ces lieux aient été abandonnés ou détruits par le mal des bulles d'air remontent encore parfois à la surface.

2- Sargasse

Dans certaines mers, des tapis gigantesques d'algues flottantes poussent juste sous la surface de l'eau, parfois tellement dense que les humanoïdes (désespérés il faut bien le dire) peuvent marcher dessus en gardant les pieds presque au sec. Cette masse d'algues puantes et en décomposition attire souvent des charognards monstrueux ou pire. Malheureusement pour eux, le bateau se retrouve coincé sur le bord d'un tel lieu et plusieurs crabes géants ont décidé de se faire un en-cas avec les membres d'équipage. Les aventuriers doivent les combattre pendant que les marins s'occupent de libérer le bateau du tapis d'algues.

Crabes géants (1 grand et 2 petits) : Page 52 du bestiaire

3- La tempête et le présage

Alors qu'il ne reste plus qu'une journée de voyage avant d'accoster dans la cité portuaire de Castagliare, une furieuse tempête tropicale se lève. Au milieu de la nuit, le navire est battu par les vents et jeté contre les vagues comme un jouet dans la gueule d'un grand chien. De manière inattendue, le navire est soudain attaqué par un kraken des profondeurs! Son attaque initiale frappe le mat central envoyant le mat entier, le grément et nid de pie (avec le guetteur hurlant) dans les profondeurs. Puis les tentacules du monstre commencent à ramper sur le pont et sous le pont à la recherche de quelque chose à agripper.

Le lendemain, les aventuriers découvrent un navire ravagé par la tempête, sans voile ni grément. Une rapide enquête révèle que le navire semble avoir été abandonné, sauf par un ou deux éventuels autres passagers, si le Mj a besoin de rajouter des Pnjs supplémentaires pour aider le groupe. La disparition des membres d'équipage et de leurs officiers doit rester un mystère non résolu, que le Mj sera invité à développer à sa manière lors d'une aventure future car comme cité plus haut l'Écume des mers est un navire fantôme, un navire hanté par un capitaine maudit, qui tombe régulièrement en proie à de terribles événements! Le Mj pourrait même le faire réapparaître dans un futur port avec le même équipage, laissant les Pjs perplexes face à sa nature mystérieuse.

Le navire finira par dériver et s'échouer sur un récif au large de Tangarora, où les aventuriers seront sauvés des requins par un équipage de pêcheurs locaux. Une fois qu'ils auront atteint la terre ferme passez à l'étape suivante de leur périple.

En route pour Castagliare :

Après quelques temps de repos prit dans le village des pêcheurs les ayant sauvé les aventuriers pourront reprendre leur route vers la capitale. Voyager à travers Tangarora peut être très dangereux, surtout avec les monstres de Shaligon, les éruptions volcaniques et la faune effrayée. L'île mesure environ 60 kilomètres de long. Pour chaque 2km parcouru, lancez 2D6. Sur un 2 ou 12 quelque chose se produit et vous pouvez lancer ou choisir sur la table des rencontres suivantes :

Résultats des dés	rencontre
2	Gang de gobelins (2d6)
3	Bande de guerre orque en maraude (1d6)
4	Serpent géant (d3)
5	Acolytes de Shaligon (d3)
6	Horde d'animaux sauvages effrayés par les grondements volcaniques, test d'HAB pour chaque Pj ou perte de 1d6+2 End
7	Villageois fuyant leur village en feu
8	Projection de lave, test d'HAB ou perte de 1d6 End
9	Cannibales (1d6) Page 40 du Bestiaire
10	Dragon en colère (Dragon noir jeune), Page 80 du Bestiaire
11	Sbires de Shaligon (1d6), squelettes Page 197 du Bestiaire
12	Éruption volcanique massive, test d'HAB ou perte de 2d6 End

Assistance

Le groupe devrait désormais avoir atteint la capitale de l'île plus ou moins amochés par les rencontres qu'ils ont pu faire lors de leur périple dans les étendues sauvages. Même si les lieux restent civilisés, Castagliare n'est pas exempt de dangers. Lors de votre description pensez aux villes des pirates et aux films pirates des caraïbes.

Après avoir découvert la ville, les héros devraient finir par se rendre au palais du gouverneur **Ambrosio Rabathan**. Les raisons peuvent en être multiples, la politesse de base pourrait vouloir qu'ils aillent juste se présenter, mais la raison la plus probable serait de vouloir se renseigner sur les éruptions volcaniques qui secouent l'île et qu'ils ont pu constater eux-mêmes lors de leur voyage. Le gouverneur est ravi de rencontrer les aventuriers. Il leur transmettra la version tronquée de l'histoire de l'île, bien qu'il ne sache que ce que le vieux chaman lui a dit de la mine d'or comme étant la source du mal qui vole les enfants et massacre les agriculteurs et les pêcheurs l'île. Il recrutera le groupe et offrira aux Pjs une somme d'argent généreuse pour détruire cette menace.



Les Pjs peuvent également recevoir de l'équipement pour les aider, y compris des mousquets s'ils le désirent (traitez les comme des arbalètes).

Les magiciens du groupe se verront offrir une Gemme Magique qui leur permettra de relancer gratuitement un sort par jour. Elle est utilisée en l'écrasant par terre (ceci est un objet à usage unique). Ambrosio leur offre également un guide, un homme-chat nommé Singo Fourrurebrulée, qui les mènera à Juvithra.

Il y a une chance que le connétable d'Ambrosio, nommé Umaris, approche les aventuriers si on lui en donne la chance. Il leur demande de rechercher son fils; un guerrier nommé Carasos, qui dirigeait un groupe de quarante hommes dans les désolations autour du volcan et ne revint jamais. Il ne peut offrir que 100 P.or au groupe s'ils ramènent Carasos ou son sceau s'il est retrouvé mort.

Singo Fourrurebrulée : Singo est un insulaire qui a vu sa part de mort et de douleur. Il est imperturbable mais la menace de l'éruption du volcan l'inquiète réellement. Singo est là pour venir en aide aux joueurs, c'est un Pnj qui peut aider en cas de besoin pour combattre, trouver ou signaler des indices.

Singo : **Habilitété** : 9 **Endurance** : 8 **Arme** : épée **Armure** : aucune

Jusqu'au village d'Imbriar

Après que les Pjs se soient équipés, ils peuvent entamer leur marche vers le village d'Imbriar, menés ou non par Singo. En arrivant au village, cependant, ils le trouveront saccagé et pillé par les orques de la Capitaine **Yarona Sangfort**. Le vieux chaman s'appelle Juvithra et il s'est barricadé dans une cabane. Tous les guerriers du village sont tombés au combat lorsque les personnages arrivent. Les orques sont une dizaine à essayer de se frayer un chemin dans la cabane. Il faut les attaquer rapidement car il ne leur faut que deux assauts pour entrer et autant pour tuer le vieil homme. Si les Pjs peuvent empêcher l'assassinat, le vieux chaman leur servira de guide pour trouver l'ancienne mine.

Orques (10) : **Habilitété** : 6 **Endurance** : 5 **Arme** : épée **Armure** : légère
Yarona Sangfort : **Habilitété** : 9 **Endurance** : 10 **Arme** : étoile du matin
Mod. Aux dégâts : +1 **Armure** : légère

Une fois la menace des orques éliminée, les villageois, des elfes, commencent à sortir de leurs cachettes. Stoïquement ils rassemblent les corps des malheureux qui n'ont pas eu la chance de survivre à la colère des orques et entament immédiatement les rites funéraires afin de ne pas attirer les prédateurs de la jungle diront ils.



Si les Pjs échouent, c'est le jeune apprenti du chaman, un garçon nommé Ermas qui les conduira à sa place. Si le chaman vit encore, il leur explique combien il est ravi qu'ils soient venus, comme indiqué dans la vision qu'il a reçu de son dieu. S'il est questionné il expliquera que dans sa vision, son dieu a envoyé un gardien des profondeurs (le kraken) pour trouver des héros dignes d'arrêter le mal de Shaligon et détruire son temple, et les Pjs ont réussi les tests... jusqu'à présent.

La vieille mine

La mine reste un endroit dangereux malgré les travaux des adorateurs de Shaligon. Vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous pour générer quelques événements aléatoires.

1D6 événement de la mine

1-2 Un tremblement de terre retentit, des rochers tombent du plafond. (Test d'HAB dégâts 1D6)

3-4 chauves-souris! Les aventuriers dérangent les chauves-souris du plafond. Elles ne représentent pas un vrai danger sauf si les Pjs attaquent. S'ils le font, des chauves-souris géantes tombent du plafond pour défendre la nuée

5-6 Des gaz étranges remplissent l'air et rendent les aventuriers nauséeux

1. entrée

L'entrée de la mine est gardée par un ennemi particulièrement redoutable: un spectre de la mort nommé Veritos et 6 squelettes. Le spectre est un mort-vivant ressuscité par Shaligon. Il a un cimetière et porte les vêtements et symbole impie de Shaligon. Veritos et les squelettes se relèvent du sol après que les Pjs soient entrés dans la mine, leur coupant la retraite vers l'extérieur.

Spectre de la mort et squelettes : Pages 194 et 197 du Bestiaire



2. La fosse sans fond

Quelque part dans ce passage se trouve un puits qui plonge droit vers les profondeurs, où se trouvait autrefois une veine d'or. Il faut un test de CHA pour repérer la fosse. Une chute cause d'effroyables dégâts et le personnage est considéré comme perdu (si vous voulez un effet dramatique faites tomber Singo dans ce piège)

3. Le passage du feu

Vers la fin du complexe minier se trouve un long du tunnel criblé de trous dans les murs et le plafond. Une fois que les personnages sont entrés les insectes attaquent. Un liquide enflammé commence à s'écouler des trous puis les scarabées de feu attaquent. Ils sont 8

Scarabée de feu : Ces insectes sont aussi gros que des chats, d'un noir d'encre leur abdomen brille comme de la lave en fusion. Ce sont des prédateurs sauvages qui ne pensent qu'à leur prochain repas. Au moment de leur mort leur corps explose arrosant la zone de liquide enflammé. Faites un test d'HAB ou subissez une perte de 2 points d'END

Habilitété : 4 **Endurance** : 2 **Arme** : Mandibules (petit) **Armure** : aucune

4. Le dernier repos des mineurs **Habilité : 10 Endurance : 26 les autres caractéristiques restent identiques à celles du bestiaire page 116**

Les anciens mineurs sont tombés ici quand ils ont déchaîné la colère les serviteurs de Shaligon par accident. Caché parmi les os (qui comprend les os d'une grande et hideuse créature démoniaque) se trouvent les créatures suivants, 11 squelettes et un fantôme nommé Carasos. Si le groupe tente de communiquer avec le guerrier fantôme et lui explique qu'ils sont là pour arrêter la menace de Shaligon cela l'amènera à les aider car si le temple est détruit il pourra enfin reposer en paix. Les autres morts-vivants ne sont toutefois pas sous son commandement. Les squelettes décrépis portent tous des bâtons de dynamite. Quand ils se relèvent ils courent sur les Pjs, frappant un briquet de silex sur les murs comme ils le faisaient de leur vivant puis allument leur dynamite. Au bout de 2 tours, la dynamite explose.



Il y a trois façons de détruire les piliers:

- 1- Les frapper (faisant 10 points de dégâts par pilier)
- 2- Utilisez de la dynamite
- 3- Tromper la statue pour la faire frapper les piliers.

Quand deux piliers supplémentaires sont au sol, le plafond commence à s'effondrer et tout le monde encore présent dans la pièce devrait sérieusement penser à fuir sous peine de finir aplatis par les tonnes de roche qui ne tardent pas à tomber.

Conclusion :

Une fois le groupe revenu à la surface avec les prisonniers ils peuvent prendre la route de Castagliare pour rendre compte de leur victoire au gouverneur. Le volcan est désormais calmé et la vie reprendra son cours, leur laissant enfin la possibilité de passer les quelques jours de vacances qu'ils ont bien mérité.

Dynamite : comme le sort explosion, cause 1d6 points de dégâts

Si les Pjs tentent de négocier ou de parler avec les morts-vivants au lieu d'attaquer, Carasos indiquera un mur apparemment nu, il leur explique qu'il faut utiliser quelques bâtons de dynamite pour dégager le passage qui mène au Sanctuaire de Shaligon.

5. Le sanctuaire de Shaligon

Que se soit en avançant prudemment ou avec l'aide de Carasos, les aventuriers finiront par découvrir le trou menant au sanctuaire souterrain. c'est bien sur ici que se trouve l'objet de leur quête, le petit temple à moitié enterré dans la lave.



Les couloirs qui mènent au temple sont le domaine des monstres que sont devenus le marchand Lemarko et ses hommes (6), ils sont l'équivalent de Nécrophage sans leur horrible maladie. Ils sont dirigés par un prêtre orque de Shaligon nommé Kisetra. Si vous pensez que votre groupe peut gérer une grosse bataille sans trop de problème n'hésitez pas à rajouter quelques cultistes orques.

C'est dans le sanctuaire même que se trouvent les enfants et les femmes capturés par les orques pour y être sacrifiés. Un orque les garde en permanence et ils sont tous alignés le long des murs de la salle, enchaînés aux murs.

Au fond du sanctuaire derrière l'autel sacrificiel se tient la statue géante à 13 bras de Shaligon. Cette statue prendra vie si les aventuriers libèrent les enfants ou si Kisetra a survécu et a pu s'enfuir jusqu'ici pour l'invoquer. La statue est immense et quasi indestructible. Les personnages devraient se rendre compte que s'ils veulent la détruire il faut éviter ses attaques et la tromper pour qu'elle frappe les piliers qui soutiennent le plafond du sanctuaire. L'un des piliers est déjà au sol et il en reste trois autres. S'ils essaient de combattre la statue utilisez le profil d'un golem de pierre avec les caractéristiques suivantes :