

Le Piège de Syldil

Résumé de l'aventure

Alors qu'ils se rendent sur une île de l'océan oriental à la poursuite d'une beauté valgardienne le groupe se retrouve face aux horreurs d'un passé oublié. Les anciennes ruines de l'île sont désormais régénérées et un dieu est revenu à la vie!

Partie 1: Le piège

Le chef barbare To'Krom a appelé à une réunion en vue d'une trêve, ses hommes portant le drapeau blanc de la paix et de la négociation. Ils ont dressé leur campement en face des tentes des guerriers que vous dirigez. Après avoir fui Satarla, vous avez trouvé votre réputation encore intacte parmi vos hommes, contribuant à rendre la vie du roi Davym Tarv aussi malheureuse que possible. Vos talents variés sont appréciés et vos hommes n'ont jamais oublié les nombreuses fois où vous leur avez sauvé la vie.

Pendant la réunion de trêve avec votre ennemi actuel nommé To'Krom, seigneur des steppes et gardien de la frontière côtière, vous avez aperçu une grande et belle fille dont les cheveux blonds, les yeux clairs et la peau blanche l'identifiaient comme de sang valgardien. Sa mince tunique de soie, ceinturée à la taille, dévoilée plus qu'elle ne cachait les contours de sa silhouette magnifique. Ses beaux yeux brillaient de ressentiment quand To'Krom tapait dans ses mains pour avoir plus de vin, mais quand ils se levaient vers vous, son visage changeait radicalement. Son sourire et ses yeux sensuels faisaient bouillir votre sang avec passion. Elle était un magnifique spécimen de son peuple, comme sculpté dans de l'ivoire pur.

La réunion de trêve se passait bien, si bien qu'à un moment donné, [le perso avec le plus haut score d'Aura] s'interroge sur l'esclave et s'enquiert de son nom. To'Krom aboie un ordre et la fille apparaît comme le fantôme d'une déesse de derrière une voile de velours à l'arrière du pavillon. Il émet une autre commande, faisant des gestes vers vous. Elle se tourne et d'une voix douce, déclare: 'Je m'appelle Adisa, servante de To'Krom, seigneur des steppes' Elle incline la tête et se penche lentement vous offrant une vue sur ses magnifiques seins qui se révèlent pleinement sous ses voiles vaporeux. Comme elle se redresse lentement, un sourire ironique s'échappe du coin de sa bouche. Son visage change d'un battement de cœur à l'autre alors qu'elle se tourne vers son seigneur et maître, puis s'excuse.

Le feu du cœur de chaque homme est désormais allumé dans la pièce, "Quel est son prix?" laisse échapper 'le pj'. To'Krom a l'air surpris, "Ah, adisa n'est pas à vendre." "Ses talents et ses compétences sont à la hauteur de sa beauté", sourit-il sournoisement. "Je suis sûr que tu me pardonneras mon refus mon ami." Deux jours plus tard, après le départ de To'Krom et un compromis temporaire trouvé avec le chef barbare, un messenger arrive et exige que vous rendiez la fille. Il est certain que sa disparition a quelque chose à voir avec vous. Un autre type de feu s'allume alors dans le camp tandis que le 'Pj' lui répond que To'Krom peut aller "manger avec ses chiens", et que bien que la femelle puisse rendre le cœur de n'importe quel homme avide, vous et aucun de vos camarades ne l'avez kidnappé.

Le messenger repart avec une vague d'avertissements et de menaces de la part de son maître. Plus tard ce jour-là, un pêcheur rapporte qu'adisa a été vue se dirigeant vers l'île de Syldil, seule, dans un petit canot. Sans doute a-t-elle trouvé un moyen d'échapper à son maître, mais sera t'elle capable d'escalader en toute sécurité les hautes falaises qui entourent la petite île, ceci est une autre histoire. Il n'y a qu'une seule façon de les escalader et c'est un escalier antique difficile à trouver qui serpente et s'enroule sur la côte. Vous le savez parce que vous y étiez deux semaines auparavant à l'occasion d'une réunion avec divers groupes de pirates réunis pour harceler le roi Davim Tarv.

Il est supposé que les personnages voudront la prendre en chasse, que ce soit pour la rendre à son maître afin d'assurer la paix, la revendiquer comme leur, ou peut-être la libérer. S'ils ne se décident pas en ce sens, il appartiendra au héros avec la meilleure AURA d'allumer leur soif de poursuite.

Lancez un d6 et ajoutez-le à 5 pour savoir à quelle heure de la journée ils apprennent la position d'adisa. Il faut deux heures pour atteindre la côte, une heure pour se procurer un bateau et une de plus pour ramer jusqu'à l'île. Il commence à faire sombre vers 19h30. Il est très important de garder une trace du temps et de l'endroit où se trouvent les Pjs quand il fait noir (voir

«Contexte» ci-dessous).

Faites-les parcourir la courte distance jusqu'à la mer, se procurer un bateau et naviguez jusqu'à l'île de Syldil, escalader l'escalier et traverser la jungle. Vous pouvez rendre ce voyage aussi facile ou difficile que vous le souhaitez.

Partie 2: Étrange cité

Pendant que les personnages se promènent dans la jungle de Syldil, demandezleur de faire un test d'Esprit à -4

Le bruissement des branches à votre droite parvient jusqu'à vos oreilles, puis vous remarquez une légère odeur de soufre et de fumée. Dans les hautes herbes vous apercevez des yeux rouges et le temps d'un battement de cœur, la créature saute !

La bête ressemble est un petit prédateur rapide qui marche sur ses puissantes pattes postérieures. Il est un peu plus petit qu'un homme adulte, possède de courtes pattes antérieures, de petits yeux, un long cou. Sa gueule s'ouvre pour révéler une langue et des dents noires. Une lumière orange comme celle d'un charbon ardent, illumine l'œsophage de ces étranges venators. Vos narines sont assaillies par l'acre odeur de soufre et de fumée tandis que d'autres monstres se précipitent vers vous.

Venators (d6) : Page 124 du LdB

Une fois les monstres éliminés, poursuivez avec la description ci dessous :

Devant vous, parmi les arbres, se dresse quelque chose que votre raison vous dit ne pas pouvoir exister. C'est un grand mur vert avec des tours qui s'élèvent au-delà des remparts. Vous êtes paralysé d'effroi mais vous ne doutez ni de votre vue ni de votre raison. Il y a moins d'un mois, seules des ruines brisées étaient visibles parmi les arbres. Quelles mains humaines pourraient avoir élevé ce que vous voyez maintenant, dans les quelques semaines qui se sont écoulées? D'ailleurs, les pirates, qui parcourent sans cesse l'océan auraient été mis au courant d'une telle entreprise, surtout à une échelle aussi prodigieuse, et vous en aurez informé.

En approchant, vous voyez que les murs sont composés de la même pierre verte qui formait autrefois les ruines, et vous êtes hanté par un vague sentiment de familiarité. C'était comme si vous regardiez quelque chose que vous n'aviez jamais vu auparavant mais que vous aviez rêvé ou imaginé mentalement.

Les murs et les tours suivent le plan des anciennes ruines, comme les structures qu'elles étaient à l'origine. Aucun bruit ne perturbe le calme du matin quand vous longez le mur, qui s'élève à pic de la végétation luxuriante. Vous ne voyez personne sur les remparts, n'entendez aucun son venant provenant de l'intérieur. Vous voyez une porte massive à une courte distance sur votre gauche.

La porte de pierre est pratiquement indestructible quant aux moyens actuellement à la disposition du groupe, cependant si elle est forcée, elle libère un piège mortel - une cage de fer qui tombe du plafond. Elle s'écrase sur ceux qui se trouvent devant la porte en piégeant les deux premiers membres du groupe et peut-être les deux suivants à moins qu'un d'Init soit réussi. Si le Mj souhaite affaiblir un ou plusieurs Pjs, il peut décider que les pointes de la cage sont empoisonnés.

Contexte pour le Mj :

Un pêcheur venu du continent tout proche a escaladé l'escalier menant à l'intérieur de l'île et a exploré les ruines, notamment un grand dôme au toit brisé. A l'intérieur se tenait une énorme statue d'homme parfaitement conservée et étrangement un grand poignard était enfoncé dans sa poitrine. Le poignard luisait comme le soleil lui-même et attira le pêcheur qui voulut le récupérer.

Quand il l'enleva de la poitrine de la statue, à sa grande surprise, l'homme colossal s'éveilla et le tua rapidement. Tlimizcua Khel se réveilla lorsque le poignard qui l'avait paralysé pendant des siècles fut enlevé. C'est (pratiquement) un dieu des étoiles et c'est lui qui a créé cette ville autrefois magnifique. Maintenant, il a entrepris de la ressuscité ainsi que tous ses habitants, les Dagoniens. Ces personnes sont similaires à des zombies. Ils dorment dans un état comateux le jour, mais la nuit, ils se réveillent complètement et agissent comme d'habitude de leur vivant.

Si Tlimizcua Khel est mis au courant de la présence du groupe dans sa ville, les Dagoniens attaquent à vue. Il y a 40% de chances de rencontrer 1d6 Dagoniens dans une pièce ou un couloir la nuit.

La nuit, quand ils sont complètement réveillés, ils agissent comme des gens normaux et peuvent interagir avec les Pjs. Cependant, si leur dieu est alerté de la présence des Pjs il leur ordonne de les attaquer.

La circonférence du mur d'enceinte n'est pas grande, mais le nombre de bâtiments en pierre verte qu'il contient est surprenant. Ils ont trois ou quatre étages, principalement à toit plat, reflétant un style architectural raffiné et inconnu ailleurs en Lémurie. Les rues convergent comme les rayons d'une roue vers une cour octogonale du centre de la ville, qui donne sur un haut édifice avec des dômes et des tours, dominant toute la ville. Vous ne voyez personne bouger dans les rues ni regarder par les fenêtres. Le silence qui règne ici pourrait être celui d'une ville morte et déserte.

Partie 3: Chez les Dagons

En se déplaçant en ville, ils finissent par découvrir une porte ouverte sur l'intérieur d'une maison ce qui devrait finalement les conduire dans un immeuble ou une maison. Dans les deux cas, utilisez la description suivante.

Le sol est couvert de tapis épais et il y a des bancs d'ébène poli et un dais d'ivoire entassé de fourrures à l'intérieur de cette demeure. Un voile suspendu est soudainement écarté, révélant une alcôve matelassée dans laquelle une jeune fille brune et mince vous regarde avec des yeux languissants. Vous la regardez fixement, attendant qu'elle se mette soudainement à crier. Mais elle étouffe simplement un bâillement d'une main délicate, sort de l'alcôve et se penche négligemment contre la penderie qu'elle tient d'une main. Elle est sans doute d'une race blanche, bien que sa peau soit très sombre. Ses cheveux sont noirs comme à minuit, ses seuls vêtements sont une jupe et quelques bijoux d'or. La langue qu'elle parle ne vous est pas familière. Elle bâille à nouveau, s'étire et, sans montrer de peur ni de surprise, change de langue.

Le dialecte qu'elle parle semble étrangement archaïque. «Cherchez-vous quelqu'un?» Demande-t-elle, aussi indifféremment que si l'invasion de sa chambre par un groupe armé d'hommes était la chose la plus commune du monde.

[S'ils demandent qui elle est]

"Je suis Yateli", répond-elle langoureusement. "J'ai dû m'endormir tard la nuit dernière, j'ai tellement sommeil maintenant. Qui êtes-vous? Hmm. Vous n'êtes pas de la cité. Je suppose que vous êtes des mercenaires. Avez-vous coupé la tête de beaucoup de Lysoriens?"

Cela semble une accusation étrange car le peuple de la cité de la guérison est encore moins redouté que les pêcheurs qui habitent les côtes du golfe de Satarla.

"Mais ils sont terribles", murmure-t-elle. "Je me souviens quand ils étaient nos esclaves. Ils se révoltèrent, brûlèrent et tuèrent. Seule la magie de Tlimizcua Khel les a tenus à l'écart des murs --- "Elle fait une pause, son regard perplexe luttant contre le sommeil de son expression. "J'ai oublié", marmonne-t-elle. "Ils ont escaladé les murs, la nuit dernière. Il y avait des cris et du feu, et des gens qui appelaient en vain Tlimizcua Khel. "

Elle secoua la tête comme pour chasser le sommeil. "Mais cela ne peut pas être," murmure-t-elle, "parce que je suis en vie, et je pensais que j'étais morte. Oh, par les enfers! »Elle traverse la pièce et s'approche du membre du groupe plus proche. Elle pose ses doigts sur lui comme pour s'assurer de votre réalité.

"Peut-être que tout n'est qu'un rêve. Un diable nu et taché de sang m'a attrapé par la gorge et a enfoncé son couteau dans ma poitrine. Oh, ça a fait mal!"

Mais ce n'était qu'un rêve, parce que, voyez-vous, il n'y a pas de cicatrice. »Elle inspecte négligemment son sein lisse, puis passa son bras autour de votre cou et saute dans vos bras. "Ce n'est pas important. Tu n'es pas un rêve.

Tu es fort. Laissons-nous vivre pendant que nous le pouvons. Aime-moi! "Elle embrasse le héros. "Tu es ---- fort --- aime --- moi." Son souffle disparaît et ses longs cils retombent sur ses joues sensuelles; son corps

souple se détend dans tes bras, elle dort...

Si les personnages fouillent la pièce, lisez ce qui suit :

Vous trouvez quelque chose qui va vous faire réfléchir. Parmi les fourrures sur l'estrade se trouve une peau tachetée magnifique, dont la teinte prédominante est dorée. Ce n'est pas une juste une belle imitation car la peau est réelle. Et cette bête, vous le savez, a disparu depuis au moins mille ans; c'est un grand léopard d'or, qui figure en bonne place dans les légendes lémuriennes et que les anciens artistes se plaisaient à peindre et à sculpter dans la marbre.

Un couloir permet de continuer l'exploration

Vous trouvez une silhouette humaine qui repose à moitié du hall et à moitié dans une ouverture qui semblait cachée par une porte coulissante. C'est un homme sombre et maigre, vêtu seulement d'un pagne de soie, la tête rasée et les traits cruels. Il gît comme si la mort l'avait frappé au moment où il sortait du passage. Une cage d'escalier descend dans l'obscurité.

L'homme ne montre aucune preuve d'être mort, mais son somme est si profond que les héros pourraient le croire. S'ils pensent à prendre son pouls ou son absence et celui de Yateli, elle semble morte également. À l'insu des personnages, la ville entière est une ruche, chaque maison ayant une cage d'escalier qui se connecte aux autres salles et aux souterrains. Après avoir traversé quelques couloirs et chambres communes pendant dix minutes, ils arrivent dans une immense pièce centrale.

La zone est vaste et les aventuriers pourraient errer sans but pendant des heures. Il est plus prudent de ne pas proposer de carte de la ville, mais plutôt des chambres éparses, des couloirs et des escaliers comme bon vous semble. Utilisez le tableau suivant pour les générer si vous êtes en manque d'inspiration.

1. Chambre meublée
2. Chambre meublée 1 chance sur 6 de trouver 100 p.or
3. Chambre avec d6-2 dagoniens, éveillés la nuit, comateux ou endormis le jour.
4. Couloir vide
- 5-Couloir vide
- 6-Escalier jusqu'à une maison. D6 dagoniens, éveillés la nuit, comateux ou endormis le jour.

Une fois que votre groupe en aura assez d'explorer la cité il finit par trouver la Salle du Trône du Dieu Serpent:

Vous arrivez dans une pièce sombre aux proportions énormes. Des colonnes fantastiques défilent sur les murs marbrés, soutenant un plafond qui, à la fois translucide et sombre, ressemble à un ciel de minuit nuageux, donnant l'illusion d'une hauteur impossible. Les murs sont curieusement travaillés. Les écailles détaillées d'un serpent ou d'un reptile similaire sont minutieusement sculptées dans la roche. Vous admirez la quantité de travail qu'il a fallu accomplir pour sculpter de si nombreuses écailles.

La lumière qui filtre de l'extérieur est curieusement altérée. Vous vous déplacez sur le sol vert, la grande salle est circulaire, percée d'un côté par les grands battants de bronze d'une porte géante. En face sur une estrade contre le mur à laquelle mènent de larges marches incurvées se dresse un trône de cuivre et quand vous voyez ce qui est enroulé sur ce trône, vous reculez hâtivement en levant vos armes.

Mais la chose ne bouge pas. Vous l'examinez de plus près, vous montez les marches et la fixez. C'est un serpent gigantesque, apparemment sculpté dans une substance ressemblant à du jade. Chaque écaille se distingue aussi nettement que dans la vie réelle et les couleurs iridescentes sont reproduites de façon vivante. La grande tête en forme de coin est à demi submergée dans les plis de son tronc et ni ses yeux ni ses mâchoires ne sont visibles. Ce serpent est évidemment destiné à représenter l'un de ces monstres sinistres, qui, dans les siècles passés, avait hanté les berges de la rivière Oom.

Mais, comme le léopard d'or, ils ont disparu depuis des centaines d'années. Vous en avez vu des images grossières, en miniature, dans la cité de Lysor et tout habitant des jungles sait qu'il en existe une description dans les livres antiques, qui puise dans des sources préhistoriques. Vous admirez le torse écailleux, plus épais que votre cuisse et vous vous demandez quel prix

fabuleux un tel travail pourrait vous rapporter sur les marchés de Satarla si une telle pièce pouvait être transportée en toute sécurité

Ce que les personnages ne réalisent probablement pas, c'est que ce serpent est bien réel mais restera endormi s'il n'est pas agressé. S'il est touché, il s'éveille mais ne bouge pas. Il ne se défend que s'il est frappé.

Serpent géant : Comme Métunga P202 LdB

Si les personnages parviennent à trouver la porte secrète derrière le trône du serpent et qu'ils entrent, lisez ce qui suit:

Dans la pénombre, vous voyez une grande pièce en forme de dôme. Au centre se trouve un bloc de pierre dorée et à côté de lui sur le sol, ce qui ressemble au corps d'un pêcheur, son cou est tordu de manière horrible. Il est peut-être ici depuis cinq jours. À côté de lui, vous voyez la lueur d'un couteau brillant.

C'est évidemment l'ancien couteau forgé à partir de matériaux provenant du soleil. Une fois qu'ils auront eu la vision décrite ci-dessous ils sauront quoi en faire. Notez que le plafond en forme de dôme, brisé par les anciens esclaves est désormais reconstruit par la magie de Tlimizcua Khel. Les Pjs ne pourront pas sortir ou entrer de cette façon et il n'y a pas d'autres sorties dans cette pièce.

La dague est une arme de qualité forgée à partir d'une météorite et de magie ancienne. C'est la seule arme qui peut blesser et peut-être désactiver le dieu vivant. Si elle est enfoncée dans sa poitrine, il redevient paralysé jusqu'au jour fatidique où elle sera enlevé de nouveau.

Si les héros sortent de la chambre du serpent par l'énorme double porte en bronze, ils traversent quelques couloirs et chambres vides jusqu'à atteindre une pièce avec un bassin. De l'eau noire réfléchissante se trouve dans ce bassin en marbre noir rayé. Si un Pj regarde dans l'eau lisez ce qui suit :

Celui connu sous le nom de Tlimizcua Khel est venu de l'abîme et a revêtu son corps sous la forme d'un homme. Il parcourait la terre comme un dieu, car aucune arme terrestre ne pouvait lui nuire et pour lui un siècle était comme une heure. Il trouva un peuple primitif sur l'île de Syldil et il lui plut de donner à cette race la culture et la civilisation et ils se mirent à l'adorer.

Mais après de nombreux siècles, un peuple féroce et brutal apparut sur les rives. Ils se nommaient Lysoriens et après une bataille féroce ils furent vaincus et asservis, pendant près d'une génération, ils furent sacrifiés sur les autels de Tlimizcua Khel.

Alors leur prêtre, un étrange homme décharné de race inconnue, plongea dans le désert du lointain sud et quand il revint, il portait un couteau qui n'était fait d'aucune substance terrestre. Il avait été forgé d'un rocher tombé du ciel et avait traversé l'atmosphère comme une flèche enflammée. Contre ce couteau surnaturel, Tlimizcua Khel était impuissant. Carnage et massacre beuglaient à travers la fumée rouge qui étouffait les rues. L'acte le plus grave de ce drame sinistre fut joué dans le dôme derrière la grande chambre en saillie avec son trône de cuivre et ses murs marbrés comme la peau des serpents. Dans ce dôme, le prêtre émergea seul. Le combat de l'homme et du dieu fut épique et finalement le prêtre laissa Tlimizcua étendu sur l'estrade d'or avec le couteau mystique dans sa poitrine pour le maintenir inanimé jusqu'à la fin des temps.

Laissez les personnages errer d'une pièce à l'autre pendant un moment, en utilisant de nouveau le tableau ci-dessus. Puis, de façon inattendue, ils découvrent Adisa allongée sur un divan soyeux.

"Oh!" S'exclame-t-elle. Son visage tordu dans une combinaison de bonheur et de larmes. Elle se lève et vous êtes encore frappé par sa silhouette tout en courbes. Elle court, dans les bras du héros. "S'il te plaît, s'il te plaît, ne le laisse pas m'attraper! Nous devons partir tout de suite! ", Crie-t-elle dans un murmure exalté.

[S'ils l'interrogent sur la personne à qui elle fait référence]

"Je ... je ne connais pas son nom, mais c'est une énorme monstruosité à forme humaine. Il bouge et parle comme un homme mais je ne pense pas qu'il soit humain! "Ses mains s'agrippent puissamment à votre bras.

Au même moment, vous entendez une voix qui provient de l'un des murs.

La langue employée est la votre, mais la voix n'est pas humaine. Elle a une résonance terrifiante, comme une cloche qui sonne à minuit. "Il n'y avait pas de vie dans les Abysses, sauf celle qui était incorporée en moi", dit-elle. "Il n'y avait pas non plus de lumière, ni de mouvement, ni de son. Seule l'envie m'a guidé et poussé vers le haut, aveugle, insensé, inexorable. A travers les âges et les âges, et les strates immuables des ténèbres, j'ai grimpé ... "

Il n'y a pas de bruit de pas, mais la grande forme sombre devient plus distincte jusqu'à ce que vous reconnaissiez une imitation d'homme. Il est gigantesque, mesurant pas loin de 5 mètres de haut et son corps semble de métal. Vous regardez ses épaules monstrueuses, la largeur de sa poitrine gonflée, les groupes de muscles sur son torse et ses membres. Son visage ne montre aucune pitié. Ses yeux sont des boules de feu sombre. Et vous savez que c'est Tlimizcua Khel, l'ancien des Abysses, le dieu des Dagon

Tlimizcua Khel : Le dieu vivant est virtuellement immortel. Sa seule faiblesse est la dague trouvée près du corps du pêcheur.

Tlimizcua Khel attaquera mais perdra l'initiative au premier tour tandis qu'il jauge ses ennemis. Après quelques tours, il devrait devenir évident qu'aucun sort ou arme ne peut le blesser. S'ils n'ont pas le poignard qui, on l'espère, a été découvert, le groupe devrait se décider à prendre la fuite pour échapper de la ville ou retourner en arrière et obtenir le poignard. Dans les deux cas, le dieu ordonne mentalement aux habitants zombis de venir à lui et d'attaquer les intrus. Le groupe en fuite rencontrera D4 dagonians après d6 tours de course. Par la suite, tous les d6 rounds, d6-2 dagonians bloqueront leur chemin, les ralentissant et permettant à Tlimizcua Khel de rattraper son retard. Il faut trois tours pour revenir à la salle du serpent mais n'hésitez pas à rendre la poursuite haletante. Demandez aux Pjs de faire un test d'Esprit pour voir s'ils se souviennent du chemin le plus direct. Dans la salle du Dieu Serpent, ils peuvent barrer les portes de bronze qui retiendront Tlimizcua Khel pour un d6 + 1 rounds. Malheureusement, s'ils ont laissé le serpent géant vivant, il est désormais pleinement réveillé par l'agitation. Dans tous les cas cette fuite devrait être une poursuite passionnante car les pjs sont vraiment poursuivis par un ennemi de loin supérieur.

Partie 4: S'échapper de la ville

Dans la cour centrale, il y a une dernière chance que les Pjs rencontrent un groupe de dagoniens d6 + 1. S'il n'a pas été placé dans une autre stase temporelle grâce au poignard de dagon, Tlimizcua Khel poursuivra les héros jusqu'à l'étroit escalier escarpé qui descend vers leur bateau.

Si vous souhaitez encore corser les choses, To'krom peut attendre le groupe près de son bateau avec une bande de ses plus fidèles guerriers. En tout cas, l'apparition du dieu devrait faire forte impression sur les barbares !

Ombres à Malakut

Résumé de l'aventure

Dans cette aventure, le groupe doit éviter de devenir le prochain repas d'une bande de cannibales puis ils sont abordés par une belle femme qui leur demande de l'aide pour venger son amant d'un prêtre des environs de Malakut..

Première partie: La demeure d'Aram Baksh

"Quel péril se cache dans la taverne d'Aram Baksh!"

La voix du mendiant frémit et ses doigts maigres et noirs se clouent sur votre bras quand il annonce son avertissement. C'est un homme lugubre, brûlé par le soleil, avec une barbe noire hirsute et des vêtements déchirés qui le désignent comme un nomade Bashaari. Il semble maigre et mal en point ce qui contraste avec les corps musclés de vos compagnons d'aventures.

Vous vous tenez dans un coin du Bazar des forgerons, et vous êtes entourés de chaque côté par un ruisseau coloré, exotique et flamboyant de marchands typiques des rues de Malakut.

"Des hommes et des voyageurs du désert ont dormi dans la maison d'Aram Baksh et n'ont jamais été revus, plus personne n'a entendu parler d'eux. Qu'est-ce qu'il en est advenu? Il a juré qu'ils se sont levés et ont repris leur chemin --- et il est vrai qu'aucun citoyen de la ville n'a jamais disparu de sa maison. Mais personne ne revit les voyageurs et les hommes disent que des biens et de l'équipement reconnus comme leur a été vu dans les bazars. Si Aram ne les a pas vendus après avoir supprimé leurs propriétaires, comment sont-ils arrivés la-bas? "

Vous avez voyagé depuis le désert Bishaar et vous avez atterri dans la ville multiculturelle de Malakut. Pendant deux semaines, vous avez exploré les délicatesses, à la fois culinaire et féminine, que Malakut avait à offrir. De temps en temps, vous aperceviez un énorme Valgard, abaissant une pinte à la lie avec une jeune fille légèrement vêtue en train de rire sur ses genoux. Il hochait la tête, et hissait sa chope pour vous et les vôtres dans un geste de respect et de familiarité. Il fut raconté dans la rue qu'il devait quitter la ville bientôt, et vous ne l'avez plus revu le lendemain.

Votre groupe imbibé d'alcool a décidé de se payer une bonne nuit de sommeil à la périphérie de la ville au lieu de continuer à fréquenter la compagnie moins coûteuse des nomades. Vous avez déjà payé vos chambres et vous vous êtes rassemblés pour faire une dernière incursion jubilatoire dans le centre-ville de Malakut, lorsque votre nouvel 'ami' vous a raconté des histoires de mort et de danger.

"Aram Baksh est un démon! Oui, dans cette ville maudite que les anciens ont construite et que les voleurs dominent, ou les gens blancs, marrons et noirs se mélangent pour produire des hybrides de toutes les nuances et races impies - qui peut dire qui est un homme et qui est un démon déguisé? La nuit, il prend sa véritable apparence et emmène ses invités dans le désert, où se trouvent ses compagnons démoniaques.

Laissez les personnages terminer leur conversation avec le mendiant. Puis déplacez les dans les couleurs toujours changeantes des rues, où les tuniques déchiquetées des mendiants gémissants, se mêlent aux khalats des seigneurs marchands et au satin perle des riches courtisanes. Des esclaves noirs gigantesques avancent poussant des vagabonds aux barbes bleues de Parsool, des nomades des déserts environnants, des commerçants et des aventuriers de toutes les terres connues.

La population indigène n'est pas moins hétéroclite. Ici, il y a des siècles, les armées du sud sont venues, caressant la création d'un empire du désert. Malakut n'était alors qu'une petite ville commerçante se trouvant au milieu d'un anneau d'oasis et habitée par des descendants de nomades. Les envahisseurs ont construit une vaste ville et y ont installé leur propre peuple, avec des esclaves des jungles et des steppes. Les caravanes incessantes, s'enfonçant dans le désert au sud ont rapporté des richesses et mêlé les races.

Malakut est gouvernée par la reine Suria Klodis, protégée par la Garde Jemadar, une unité d'élite uniquement composée de femmes et réputée pour sa loyauté. La cité est un dédale de ruelles tortueuses qui s'étend sur plusieurs niveaux entre des bâtiments à toit plat en bois ou en briques crues, traversé par de larges avenues qu'empruntent les nobles pour se déplacer de palais en palais.

Des parcs et des jardins d'agrément égayaient la ville, et les habitants viennent s'y promener et s'y détendre jusque tard dans la nuit. La nourriture malakutienne, très épicée, représente pour un étranger soit un délice, soit une torture. Sur les marchés aux épices et dans les rues commerçantes, les badauds se distraient en écoutant les conteurs professionnels ou en regardant le spectacle des jongleurs et des acrobates. Le splendide palais royal se dresse sur une colline qui domine le fleuve, accolé à l'imposante forteresse qui veille sur la cité. Malakut est également connue pour héberger une puissante guilde de voleurs.

Des lanternes en bronze, en forme de dragon, illuminent les rues avant d'arriver à la taverne d'Aram Baksh. La taverne est la dernière maison occupée dans la rue, qui court vers l'ouest. Un large jardin, entouré d'un mur, derrière lequel poussent des palmiers aux dattes épaisses la séparent des maisons plus à l'est. À l'ouest de l'auberge, se trouve un autre bosquet de palmiers, puis la rue s'élanche dans le désert.

De l'autre côté de la taverne se trouvent une rangée de huttes désertes, ombragées par des palmiers épars et occupées uniquement par des chauves souris et des chacals. Vous vous demandez pourquoi les mendiants, si abondants à Malakut, ne se sont pas appropriés ces maisons vides.

La porte d'Aram ne s'ouvre pas sur la route mais sur l'allée qui court entre la taverne et le jardin des palmiers dattiers. Vous tirez délicatement sur la corde; un visage noir apparaît à travers une ouverture dans la porte et après vous avoir dévisagé vous permet d'entrer. Le mur de la maison est exceptionnellement élevé mais cela n'est pas étonnant car il y a beaucoup de voleurs à Malakut et une maison au bord du désert pourrait devoir être défendue contre un raid nocturne de nomades. Vous découvrez un jardin, ou de grandes fleurs pales montent à la lumière des étoiles et entrent dans une salle tapageuse où un Bishaari arborant le crane rasé d'un étudiant est assis à une table, contant des mystères sans nom, de l'autre côté quelques insultes se répandent depuis une table où des habitants locaux jouent aux dés. Aram Baksh se présente à vous, marchant doucement. L'homme est bedonnant avec une barbe noire qui balaie sa poitrine et de petits yeux noirs.

"Vous souhaitez manger?" Demande-t-il, "Buvez-vous?"

Après que les personnages ont fini de manger, de boire et éventuellement d'interagir avec d'autres clients, lisez la suite.

Aram vous désigne vos chambres, elles sont bien aménagées, avec de petites fenêtres solides renforcées de barres de fer ouvragées, décorées avec goût. Il y a des tapis sur le sol, un canapé à la mode dans le nord et des tabourets ornés. Une deuxième porte mène à l'extérieur. Les chambres sont beaucoup plus élaborées que ce que vous auriez pu avoir pour le même prix plus proche du centre ville.

Si les personnages vérifient l'extérieur, ils trouvent une cour fermée, les murs flanquant la route sont bas et rien ne verrouille la porte qui mène vers le désert.

Lancez secrètement pour savoir qui obtient la chambre "spéciale", celle avec une ouverture vers l'extérieur. Il s'agit de celle où le personnage sera attaqué.

La lampe à huile ne contient plus que quelques minutes d'huile. Quelque part au-delà des palmeraies, un tambour commence à frapper.

Une heure plus tard, un grand shamite entre dans la pièce. Dans le noir sa silhouette semble démoniaque.

Barbare tribal shamite : P133 du livre de règles mais sans armure et avec une massue.

Si l'agresseur est tué ...

C'est un homme noir gigantesque, nu, avec pour seul vêtement un pagne qui vous a attaqué. Sa main saisit toujours un brise crane nouveau. Des dessus de pied en forme de cornes sont fabriqués avec des brindilles et de la boue séchée. C'est sa coiffure barbare qui a donné à sa tête une apparence déformée à la lumière des étoiles.

Soudain un cri fait écho au-delà de la cour. Le son était venu de l'ombre des huttes de l'autre côté de la route. Vous entendez une sorte de cri étouffé qui pourrait résulter d'une tentative désespérée de crier, comme si une main était posée sur la bouche de la victime

Autorisez les personnages à enquêter ...

Une route étroite émerge de l'ombre au-delà des huttes et se poursuit sous la forme d'un sentier sinueux. Des noirs énormes semblent avoir kidnappé une silhouette mince. Vous apercevez des membres pales qui se tordent à la lumière des étoiles, mais d'un coup la proie glisse de la prise des doigts brutaux et vient voler sur la route, dans l'ombre entre les huttes. Les noirs sont sur ses talons.

Barbares shamite : P133 du livre de règles mais sans armure et avec une massue. Comptez en un par Pj

Deuxième partie: Zabibi, la danseuse

Après la bataille et la victoire présumées ...

La fille est blanche, grande, avec un corps mince et souple. L'admiration brûle dans vos yeux lorsque vous regardez ses seins splendides et ses membres musclés qui tremblent sous la peur et l'effort.

"Ils m'ont pris dans les rues", murmure-t-elle en frémissant. "Ayez pitié de moi! Je vous en supplie!"

Les personnages sont libres de poser quelques questions à la captive des cannibales.

[Pourquoi étiez vous dehors la nuit?]

"Mon amant", dit elle. "Mon amant m'a conduit dans les rues. Il s'est mis en colère et a essayé de me tuer. Comme je fuyais j'ai été saisi par ces bêtes.

[Qu'est-ce qui l'a mis en colère?]

«C'était la faute d'un prêtre, Totrasmek, le grand prêtre de Zylidith, qui me désire, le chien!

[Qui est ton amant?]

«Mon amant est un soldat. Pour me posséder, Totrasmek lui a donné une drogue qui l'a rendu fou. Ce soir, il a saisi une épée et est venu chez moi pour me tuer dans sa folie, mais je me suis échappé dans les rues. Les nègres m'ont capturé et voulaient m'emmener je ne sais où "Son visage se tourne vers la rue qui remonte dans la ville.

Le groupe entend soudain le son de nombreux pieds et des bavardages. Les personnages et Zabibi peuvent se cacher entre les huttes abandonnées. S'ils permettent au convoi de cannibales de passer, ils voient ce qui suit. Une vingtaine de grands noirs se promènent en parlant Shamite. Si quelqu'un parle cette langue, lisez ce qui suit. Sinon ils ne comprennent rien à la conversation.

"Nos frères sont déjà assemblés à la fosse", déclare l'un d'eux. "Nous n'avons pas eu de chance. J'espère qu'ils en auront eux plus que nous. " "Aram nous a promis un homme", marmonne un autre.

"Aram tiendra sa parole", grogne encore un autre. "Nous avons pris beaucoup d'hommes dans sa taverne. Mais nous le payons bien. Moi-même, je lui ai donné dix ballots de soie que j'avais récupéré sur une proie. C'était une bonne soie, par Zylidith! "

Après leur passage, zabibi se rapproche du plus charismatique du groupe et utilise ses ruses féminines pour amener le groupe à rechercher son amant, "Alafdhal". Elle adresse la plupart de ses suppliques au plus charismatique. Au fur et à mesure que les personnages marchent, l'escortant dans la ville, elle parle:

«Je suis Zabibi, une danseuse. J'ai souvent dansé devant la reine et son amant Jungir Khan, et aussi devant tous les seigneurs et les dames royales de Malakut. Totrasmek me voulait et parce que je l'ai repoussé, il a fait d'Alafdhal l'outil de sa vengeance contre moi. J'ai demandé une potion d'amour à Totrasmek, sans soupçonner la profondeur de sa haine. Il m'a donné une drogue à mélanger avec le vin de mon amant, et m'a juré que lorsque Alafdhal l'aurait bu, il m'aimerait encore plus follement que jamais et exaucerait tous mes souhaits. J'ai mélangé la potion secrètement dans le vin de mon amant. Mais après avoir bu, mon amant s'est énervé et les choses se sont déroulées comme je vous l'ai dit. Maudit soit Totrasmek, le serpent — ahhh! "

Elle s'arrête soudainement. Comme vous passez une allée, vous apercevez un homme immobile et silencieux. Sa tête est baissée, mais vous notez la lueur étrange dans les yeux exorbités qu'il pose sur vous. Sa position suggère la folie. Il tire son épée et avance. "Ne le tuez pas!" hurle Zabibi.

Alafdhal : Sergent du guet P135 du livre de règles

Si le groupe réussit à le maîtriser sans le tuer...

"Suivez-moi!" Elle se dépêche le long des rues. La jeune femme tourne dans une petite rue étroite et frappe avec précaution sur une porte voûtée. Presque instantanément, un guichet s'ouvre dans le panneau supérieur, et un visage noir regarde. Elle se penche près de l'ouverture, chuchotant rapidement. Les gonds craquent et la porte s'ouvre.

Après s'être occupé d'Alafdhal, elle se tourne vers le personnage avec le plus haut charisme. "Vous êtes tous de bons hommes! Aidez moi! Totrasmek doit mourir! Tuez-le pour moi! "

Prenez a part le personnage avec le plus grand score d'esprit et dites lui qu'il s'aperçoit que Zabibi est en fait Suria Klodis, la reine de Malakut et Alafdhal n'est autre que son amant Jungir Khan!

D'une manière générale, il aperçoit qu'elle porte la célèbre Étoile de Jay-mi, un objet magique légendaire. Le joueur doit maintenant décider de rentrer dans son jeu, ou de révéler sa tentative de subterfuge à tous.

S'il révèle son secret, elle mentira, en disant: On me l'a souvent dit, c'est une « ressemblance qui m'a fourni beaucoup d'avantages dans la vie. Elle sourit, » mais ceux qui effectuent un test d'esprit moyen peuvent voir un rapide regard glacial en direction du personnage.

Voici un exemple de motivations que vous pouvez utiliser si les joueurs sont réticents à tuer Totrasmek :

C'est un monstre qui dirige ses hommes par la peur et la superstition. Totrasmek sacrifie à Zylidith le maudit! Les seigneurs de Malakut craignent ses arts noirs et son pouvoir sur la population et ils le détestent. Même la reine le craint et le déteste. S'il est tué dans son temple de nuit, ses fidèles ne chercherait probablement pas les assassins parmi la population locale."

S'ils demandent une récompense.

Elle s'approche du héros le plus charismatique "Il y aura un prix!" souffle-t-elle en se levant de la pointe des pieds pour le regarder dans les yeux. Elle s'arrête, les yeux grands ouverts, son souffle parfumé caressant le visage de l'aventurier. En se détournant, elle continue: Mais la discrétion sera extrêmement importante. Vos armures vous trahiront par des nuits comme ça. Zabibi insiste sur le fait qu'elle vient avec eux et affirme qu'elle connaît bien la disposition du temple.

Troisième partie: le temple de Zylidith

Les personnages ont peu de temps pour se préparer. S'ils ignorent son avertissement sur l'armure, assurez-vous qu'ils comprennent plus tard leur folie car ils attirent plus de prêtres dans la chambre de Baal-Pteor. Reportez-vous à la carte du temple à la fin de l'aventure. Le temple de Zylidith se tient seul au milieu d'une large place qui reste silencieuse et déserte sous les étoiles. Un mur de marbre entoure le sanctuaire, avec une large ouverture directement devant le portique. Cette ouverture n'a pas de porte ni de barrière.

Vous entrez dans une cour pavée de marbre qui brille à la lumière des étoiles. Une courte volée de marches en marbre mène au portique. Les grandes portes en bronze sont ouvertes comme elles l'ont été depuis des siècles. Mais aucun adorateur ne brûle de l'encens à l'intérieur. Durant le jour, les hommes et les femmes peuvent venir timidement dans le sanctuaire et placer des offrandes au dieu-fou sur l'autel noir. La nuit, les gens évitent le temple de Zylidith, car les lièvres évitent le repaire du serpent.

Les encensoirs brûlants baignent l'intérieur dans une lueur douce et étrange qui crée une illusion d'irréalité. Sur les cotés des têtes de taureaux dorées semblent fixer les intrus. Près du mur du fond, derrière l'autel de pierre noire, se trouve une gigantesque statue du dieu, son regard fixe pour toujours sur les portes ouvertes, à travers lesquelles, depuis des siècles, ses victimes étaient amenées à lui, traînées enchaînées vers l'autel sacrificiel. Bestial dans la lumière incertaine, le visage du dieu est caché par un masque d'ombre. Il est assis en position du lotus, une épée en travers des cuisses, mais son aspect n'en est pas moins sauvage pour autant. Il est sculpté dans un marbre noir, et ses yeux sont des rubis, qui brillent rouges et lubriques comme les charbons des fosses les plus profondes de l'enfer. Dans ce regard de sadique, se reflète l'abominable cynisme du culte dégénéré qu'il dirige.

Il y a un espace de plusieurs pieds entre le large dos de l'idole et le mur de

marbre du fond. Dès que le groupe entre dans le temple c'est vers cet endroit que zabibi se déplace rapidement. De chaque côté, flanquant l'idole, une porte d'ivoire sous une arche d'or s'ouvre dans le mur.

"Ces portes s'ouvrent dans chaque extrémité d'un couloir en forme de U", dit Zabibi à la hâte. "Je suis déjà entrée une fois à l'intérieur du sanctuaire --- une seule fois! Le couloir est plié comme un fer à cheval, chaque corne s'ouvrant dans cette pièce. Les appartements de Totrasmek se trouvent au centre de ce U.

Mais il y a une porte secrète dans le mur derrière l'idole qui s'ouvre directement dans la chambre intérieure --- ah! "La fille l'a trouvé mais soudain!" Par Hurm! "Cria-t-elle. Une grande main déformée l'attrape par les cheveux. Elle est arrachée du sol et attirée la tête la première dans l'ouverture!

Les personnages n'ont aucune chance de la secourir à temps, mais vous pouvez lancer les dés pour donner l'impression qu'ils le peuvent. Bien sûr, après avoir échoué dans leur tentative, ils tenteront probablement de briser la porte ce qui est impossible sans une pioche et beaucoup de temps. Il n'y a pas de poignées ou de serrures à saisir de leur côté. Ils vont donc devoir parcourir la zone en fer à cheval décrite par Zabibi. Chaque porte qui ne mène pas à Baal-Pteor contient 0-3 prêtres traités comme de la piétaille (P132 du livre de règles).

Si les personnages sont dépourvus d'une armure métallique et s'efforcent de se déplacer silencieusement, ils peuvent passer la série de portes menant aux quartiers du serviteur et du prêtre sans incident. Sinon, faites leur comprendre clairement que les armures métalliques rendent la furtivité presque impossible. Lancez d6 pour chaque deux cases de mouvement.

Sur un 1 ou 2, ils attirent l'attention d'une chambre de prêtres (0-3 d'entre eux). Si ces prêtres ne sont pas éliminés en un tour (Ils perdent automatiquement l'initiative), ou réduits au silence d'une autre manière, leurs cris alerteront 1 ou 2 chambres de prêtres supplémentaires. Ceci se reproduit chaque tour jusqu'à ce que la moitié des prêtres du temple soient engagés au combat. A ce moment, deux prêtres iront alerter l'autre côté du temple. Ces nouveaux prêtres commenceront à arriver à un rythme de d3 prêtres par tour. Gardez la trace du nombre de prêtres, car leur nombre est fini (18).

Baal-Pteor ne rejoindra pas le combat à ce stade. Il attendra leur arrivée dans sa chambre où il a l'avantage. Quand ils arrivent dans la chambre 3, la chambre de Baal-Pteor, vérifiez où tout le monde se trouve et lisez ce qui suit:

Vous vous trouvez dans une large chambre carrée, un peu plus éclairée que le couloir. Ses murs sont de marbre blanc, le plancher d'ivoire, le plafond d'argent martelé. Vous voyez des divans de riche satin, des repose-pieds dorés, une table en forme de disque d'une matière massive et métallique. Sur l'un des divans, un homme est couché, regardant vers la porte. Il rit alors qu'il vous aperçoit.

Cet homme est nu, à l'exception d'un pagne et de sandales hautes. Il a la peau brune, avec des cheveux noirs courts et des yeux noirs agités qui dominent un visage large et arrogant. L'homme est presque aussi haut que large avec des membres énormes sur lesquels les muscles gonflent et ondulent au moindre mouvement. Ses mains sont les plus grandes que vous ayez jamais vues.

L'assurance d'une force physique gigantesque couvre toutes ses actions. "Je suis Baal-Pteor", déclare l'homme. "Autrefois, il y a longtemps et dans un autre pays, j'avais un autre nom. Mais c'est un bon nom, pourquoi Totrasmek me l'a donné, personne dans le temple ne pourra vous le dire. D'un geste rapide, l'homme jette quelque chose: une brillante sphère de cristal qui luit d'une lumière étrange. Le globe s'arrête dans l'air, à quelques mètres de vous. Il commence à tourner à une vitesse croissante. Et comme il tourne, il se développe, se dilate, devient nébuleux. Il semble remplir la chambre. Il vous enveloppe. Les meubles, le mur, le visage souriant de Baal-Pteor, tous disparaît.

Vous voyez vos camarades changer, des versions chatoyantes de leur être normal, vous êtes de grandes bêtes: des lions, des ours des cavernes, des serpents géants.

Ce sort ne produit pas seulement des illusions qui paralysent ceux qui échouent, mais active la force magnétique sur la table. Deux choses arrivent aux personnages.

1) Les personnages qui ratent un test d'esprit difficile sont paralysés. Les illusions ne tuent pas. Elles sont là pour distraire tandis que Baal-Pteor étrangle chaque personnage à tour de rôle. Quand un personnage meurt, son image ne s'efface en rien de l'esprit de ses camarades. Cette image permet aux personnages survivants d'obtenir une autre sauvegarde avec un bonus de 2. Une sauvegarde réussie signifie que la vision du personnage revient à la normale mais il perd un tour d'action pour se remettre les idées en place.

2) Une force magnétique puissante commence à attirer n'importe quel métal vers lui (rappelez-vous l'avertissement de Zabibi). Notez l'emplacement de la table magnétique par rapport à la position des personnages. Pour que les personnages puissent résister, ils doivent effectuer un test de Vigueur moyen. L'échec signifie qu'ils doivent soit laisser tomber du métal ou être attirés vers la table et rester coincé. En outre, si les personnages sont dans un espace de deux carrés de la table, ils subissent un malus de 2 sur leur jet.

Quelque part dans les vastes couloirs de votre esprit, se font écho les paroles de Baal-Pteor: Je vais prendre ta tête de mes mains nues, la tordant de tes << épaules comme la tête d'une volaille est tordue! Ainsi, les fils de Zylidith offrent des sacrifices à leur père. Vous avez devant vous un étrangleur de Yota-pong. J'ai été choisi par les prêtres de Zylidith dans mon enfance, et pendant toute cette enfance j'ai été formé à l'art de tuer avec mes mains nues, car ainsi les sacrifices ont été promulgués. Zylidith aime le sang et nous ne gaspillons pas une goutte des veines de la victime. Quand j'étais enfant, ils m'ont donné des nourrissons à étrangler; quand j'étais un garçon, j'ai étranglé des jeunes filles; en tant qu'adolescent, des femmes, des hommes âgés et de jeunes garçons. Pas jusqu'à ce que j'arrive à l'âge d'homme ou ils m'ont donné un homme fort à tuer sur l'autel de Yota-pong. Pendant des années, j'ai offert des sacrifices à Zylidith. Des centaines de cou ont été brisés entre mes doigts.

Baal-Pteor : comme un champion gladiateur mais sans arme ni armure

Après la bataille, une fouille rapide révélera une porte secrète derrière laquelle des cris sont audibles. Au-delà de la porte se trouve un couloir, bordé de portes d'ivoire. L'autre extrémité est masquée par un riche rideau de velours et au-delà de ce rideau, se font entendre les notes diaboliques d'une musique que vous n'avez jamais entendues, même pas dans vos pires cauchemars. Mélange de musique, de sanglots hystériques d'une femme et de bavardage de singes.

Au-delà du rideau, vous voyez le dos de la chaise de Totrasmek sur laquelle il trône. Il regarde Zabibi danser parmi la fumée en criant "Danse, petite, Danse! La chambre est entièrement meublée avec de nombreux coussins dispersés autour des divans et du sol.

Totrasmek : comme Jesharek Jool page 137 du livre de base

Il porte une armure de cuir et brandit une masse en laiton, l'extrémité supérieure étant sculptée à l'image d'un singe.

Quand les yeux de Totrasmek se voilent enfin zabibi crie. "Le serpent, il disparaît avec son secret!" puis elle reprend son souffle. "La fiole!" Elle se dirige vers le corps et fouille ses poches mais sa recherche ne s'arrête pas. Elle vérifie ses mains. Insatisfaite, elle saute et commence à renverser les oreillers et regarde sous les petites tables à proximité.

Si les Pjs lui apportent de l'aide il faut une dizaine de rounds pour retrouver la fiole convoitée par Zabibi. Une fois qu'ils ont vaincu Totrasmek, les personnages ont un d20 rounds surs pour quitter le temple. Après ça les prêtres survivants attaquent.

Si les personnages lui demandent ce qu'elle fait ... Il a volé une bague spéciale à Alafdhah, l'anneau de Khorala. Elle doit être ici, quelque part. Je me dépêche parce que ses prêtres peuvent revenir à tout moment. L'anneau a un pouvoir spécial pour contrôler tout membre du sexe opposé si l'on sait comment l'utiliser. La reine donnerait une rançon au roi pour le posséder car il a été volé dans son trésor. Qu'elle le trouve ou non, elle se dépêche de retourner auprès d'Alafdhah pour utiliser la fiole...

Lorsque Zabibi vide la fiole dans la bouche du maniaque l'effet est magique. Instantanément, il se calme. La lueur de folie s'efface de ses yeux et il regarde la fille de façon embarrassante, mais avec reconnaissance. Puis il tombe dans un sommeil réparateur.

"Je dois maintenant vous dire la vérité", dit elle. "Je ne me nomme pas Zabibi. Je suis en réalité Suria Klodis, la reine de Malakut. Et lui ne se nomme pas Alafdhah, un pauvre capitaine du guet. C'est Jungir Khan, mon amant. Je vous ai menti parce que je n'osais divulguer la vérité à personne. Nous étions seuls quand Jungir Khan est devenu fou. Personne ne le savait à part moi. Nous savions que le satrape Totrasmek était fou, mais il y aurait eu une révolte et des émeutes si nous l'avions fait assassiner même s'il avait planifié notre mort. Elle se tourne vers son favori du groupe. Vous voyez maintenant combien impossible est la récompense que vous aviez espérée. La reine ne peut pas être votre. Mais vous serez récompensé. Voici un sac d'or. Allez maintenant, et quand le soleil sera levé rendez vous au palais. Je ferai de vous le chef du guet. Votre premier devoir sera de marcher à la tête d'une escouade de gardes Jemadar dans le temple de Zylidith apparemment pour chercher des indices sur les assassins du prêtre.

Si elle n'a pas trouvé l'anneau lors de la scène précédente elle lui demande un plus de rechercher ce dernier puis prend congé. Le sac d'or contient 900 pièces.

Une sorcière s'éveille

Résumé de l'aventure

Les Pjs trouvent un barbare accroché sur l'arbre de la mort. Une fois libre ils apprennent qu'une reine autrefois bonne est devenue subitement mauvaise et décident d'enquêter sur les raisons de cette métamorphose.

Partie 1: l'arbre de la mort

Lancez les personnages dans l'action en lisant ce qui suit :

"Il est temps de mourir, infidèles!" Un guerrier vêtu de vêtements blancs, barbu, se précipite vers vous, son tulwar brandi au-dessus de sa tête. Son visage est déformé par l'adrénaline de la bataille et son costume blanc vole dans la brise du désert. Ses compagnons, tous forgés à partir du même moule, sont sur ses talons.

Guerriers Beshaaris

Chaque guerrier porte 3d6 + 6 pièces d'argent. Ils se dirigeaient vers une grande ville dans l'espoir d'obtenir un emploi. Le vrai butin est composé des huit coursiers des sables, des rations de base, des fournitures et bien sur Ambre.

Une fois la bataille terminée vous regardez autour de vous et découvrez leur camp à quelques pas. Le soleil est bas au-dessus de l'horizon et en examinant leurs montures et rations, vous remerciez vos dieux pour ces trouvailles car vos propres provisions étaient presque épuisées. Tout en passant les paquets et les sacs de selle sur le dos des coursiers des sables, vous réfléchissez à ce qui vous a amené ici.

Un travail en mène à un autre et vous et vos amis vous êtes retrouvés dans le désert de Beshaar, en particulier près d'Urkesh. Urkesh est une grande ville située à l'extrémité orientale des monts Besharoon et est un centre de commerce majeur pour les tribus du désert. Proche des marais de Kasht à l'est, la terre est si riche qu'elle produit trois et quatre récoltes par an, et les plaines au nord et à l'ouest de la ville sont parsemées de villages. Les villageois sont des agriculteurs, rien d'autre, et c'est un contraste flagrant avec les Beshaaris, les loups du désert, dont une partie boit parfois son propre sang pour survivre. C'est un peuple de guerriers nomade qui habitent dans le désert du sud. Votre destination est Urkesh ou vous espérez trouver la richesse sur une table de jeux, la luxure dans une maison de passes et même une aventure pour nourrir la maladie croissante de l'ennui qui pourrit vos intestins depuis que vous êtes entrés dans cette région étouffée par le sable.

Votre rêverie est interrompue par un gémissement féminin venant de la plus grande tente du camping. Vous approchez de la tente et levé le rabat pour

découvrir une femme allongée sur son cote gauche. Sa bouche est bâillonnée et ses mains et pieds attachés avec du tissu, mais ses yeux bleus audacieux vous regardent avec espoir. Elle ressemble à une fille de Parsool aux cheveux auburn, bronzée par le soleil du désert. Ce n'est pas une paysanne et sa robe d'un magnifique violet la met en valeur plus qu'elle ne la couvre. D'un coup d'œil, vous remarquez les bracelets d'or sur ses bras et ses jambes tannées, un joli collier au motif ophidien repose entre son ample poitrine.

[Quel est votre nom? / Qui êtes-vous?]

Je m'appelle Ambre, dit elle avec l'arrogance d'une noble.

[Que faites vous ici? Pourquoi vous ont ils ligotés?]

J'ai été capturée, prise de ma famille à Urkesh. Mon père est un marchand et il vous récompensera si vous traversez la ville un jour. Je n'ai pas beaucoup à offrir. A ce moment-la, elle capte le regard du Pj ayant le meilleur score d'Aura puis les baisse vers le bas, honteuse. Sa faiblesse semble feinte et vous captez facilement son petit jeu.

Ambre est en fait Namara, la fiancée de Valerius qui est un soldat loyal de la Reine Taramis. Il est possible qu'elle puisse être séduite par ses sauveurs mais elle restera féroce ment fidèle à Valerius.

Ambre (Namara) 19ans Cheveux Auburn Yeux bleus Peau claire

Lorsque les joueurs prennent la route, lisez ce qui suit quand ils ne sont qu'à un quelques kilomètres d'Urkesh:

Le soleil semble s'enfoncer derrière les montagnes comme une pierre dans une mer de magma ardent. Contre ce rempart cramoisi qui surplombe l'horizon, les tours de la ville, Urkesh, flottent irréelles comme dans un rêve. Le ciel même semble teinté de sang.

A peu de distance devant vous vous voyez un géant, un voleur sans doute suspendu a des poutres massives formant un X. L'homme accroché à la croix était la seule touche de vie dans un paysage qui semble n'être qu'un désert sans fin.

Vous entendez le bruit d'ailes et levant la tête, vous apercevez des ombres flottant au-dessus de lui. Les vautours affamés encerclent méthodiquement leur repas. Un téméraire plonge de plus en plus bas. Vous voyez l'homme tirer la tête en arrière aussi loin qu'il le peut, semblant attendre avec une patience terrible. Le vautour se pose avec un rapide rugissement d'ailes. Son bec déchire la peau du menton de l'homme tandis que celui ci secoue la tête; alors avant que l'oiseau ne puisse s'envoler, la tête de l'homme se propulse en avant et ses dents, claquant comme celles d'un loup, se verrouillent sur le cou nu et vilain du charognard.

Le vautour se met à battre des ailes de façon hystérique et semble aveugler l'homme, ses serres lui déchirant la poitrine. Puis soudain, il s'affaisse et après quelques mouvements spasmodiques, l'oiseau devient mou. Le prisonnier le lâche, crachant du sang. Les autres vautours, terrifiés par le sort de leur compagnon poursuivent leur vol vers un arbre lointain, ou ils se perchent comme des démons noirs dans un conclave.

Vous n'avez jamais vu chose pareille auparavant et à mesure que vous approchez vous détaillez un peu mieux l'homme. Son corps musclé est enduit de sang et de sueur. Les muscles de son cou sont épais, ses épaules et ses bras poussent contre la croix qui l'attache. Il doit être grand, probablement un pied de plus que la plupart des hommes et certainement plus musclé et plus large que n'importe quel homme que vous avez vu qui pourrait correspondre à sa taille. Quatre clous le maintiennent fermement sur la croix et les filets de sang frais attestent de sa lutte atroce pour se libérer de leur entrave. Sa peau est celle d'un homme du nord, bien que bronzée après des années d'exposition au soleil. Sa crinière noire tombe devant ses yeux tandis que sa tête tombe d'épuisement. Ses yeux roulent vers le haut tandis qu'ils vous fixent.

Les joueurs reconnaîtront bien sur une scène tirée du film Conan. En supposant qu'ils lui demandent quel est son crime, l'homme répondra ce qui suit :

Si c'est un crime de désobéir à un ordre alors je suis coupable. Ce fils de chien, Constantius, paiera de sa vie si je sors de la. Le barbare s'arrête pour reprendre son souffle. La ville où vous allez a sombré dans la folie et il y a

un diable au travail. La reine est devenue folle, se retournant contre son propre peuple. La reine, pour laquelle j'étais général, n'aurait jamais écouté le poison sortant de la bouche d'un diable comme Constantius.

Elle a ordonné à la garde de se rassembler sur la Grande Place, puis leur a ordonné de se désarmer et de démanteler leurs rangs puis qu'à partir de maintenant les mercenaires embauchés par Constantius seraient la nouvelle défense de la ville. Bien sur, j'ai refusé de déposer mes armes, comme beaucoup de mes hommes et bien que je sois fidèle à la Reine Taramis, les mots qui sortaient de sa bouche n'étaient pas sains. Elle était devenue une personne différente. Des combats ont éclaté. Certains de mes hommes se sont échappés dans le désert, d'autres ont rendu les armes. Constantius avait des plans spéciaux pour moi ... il jette un coup d'œil à ses entraves.

Partie 2: Dans le désert

Une fois que les personnages ont libéré Craigor l'ancien général de la reine Taramis lisez ce qui suit:

Au cours des premiers jours, Craigor montre beaucoup de signe de progrès dans la guérison, mais il est évident qu'il lui faudra des mois pour se remettre complètement. Il est aussi évident qu'il veut se venger de ce Constantius et il semble que les changements chez la Reine Taramis soient au-delà de la simple magie de bas étage. Après quelques jours passés à environ 10 kilomètres d'Urkesh, craigor vous dit un soir: "Demain, je vais vous demander une faveur. Il y a un camp de Besharris non loin d'ici à environ 6 kilomètres au nord-ouest. Chevauchez jusque la bas et demandez-leur de nous rejoindre. Dites-leur que craigor a promis un train de coursiers des sables, de l'or et de l'argent des coffres d'Urkesh s'ils nous aident à la reprendre. Comme incitation supplémentaire, dites-leur qu'un sorcier est désormais au contrôle de la ville. Craigor sourit de la façon de celui qui connaît une excellente façon de mettre fin à une négociation comme il l'entend.

Craigor leur fournit quelques informations supplémentaires, soulignant des marqueurs naturels à l'horizon et proposant des suggestions pour leur voyage.

Mis à part le soleil brûlant et le manque d'eau, le voyage se passe tranquillement. Vous atteignez la dernière dune avant le campement des Besharris puis vous vous arrêtez et regardez l'immensité. Au moins mille tentes sont étendues devant vous. Lorsqu'ils remarquent votre présence, vous vous retrouverez bientôt entouré d'un cercle d'oiseaux géants et d'hommes des sables: "la fête de l'accueil!" Vous vous souvenez de l'avertissement de craigor.

Bientôt, vous êtes assis en cercle dans leur campement avec les chefs de clans. Les négociations progressent lentement et soudain vous apercevez une ondulation étrange dans le sable et un aileron qui semble se déplacer rapidement directement vers vous. En quelques secondes, une forme monstrueuse jaillit du sable dans un grand flou de dents, de griffes et de peau écaillée! Les mâchoires de la créature s'ouvrent puis se ferment et la créature disparaît, laissant la moitié inférieure du corps d'un des besharris retomber au sol. Les hommes commencent à courir en hurlant "Booletti! Booletti! "Vous apercevez à nouveau les ondulations dans le sable, la chose revient...

Requin des sables : comme un crocator

Le requin des sables fera encore cinq passages tuant ceux qui se trouvent sur sa route. Si les personnages ont contribué à tuer ou à chasser le Booletti, les 3 000 Besharris acceptent de rejoindre craigor.

Lorsque cette rencontre est terminée et que les personnages sont de retour auprès du général, lisez ce qui suit.

Sept mois se sont écoulés et la vie se passe plutôt bien. Vos rangs ont rapidement grimpe à près de 14 000 hommes. Trois mille réfugiés d'Urkesh vous ont rejoints avec des envies de vengeance. Les besharris bien qu'ils n'aiment pas les soldats d'Urkesh détestent davantage les mercenaires étrangers et à part quelques bagarres rapidement maîtrisées il n'y a que peu de problèmes de discipline dans le camp.

Vous avalez les dernières bouchées de votre repas et vous asseyez dans la tente de craigor sirotant le vin pose sur un plateau. Soudainement, la routine

de votre soirée est interrompue. Deux besharris escortent un jeune garçon n'ayant pas plus de 12 ans dans la tente. L'état de sa robe blanche et de son gilet rayé multicolore laissent penser qu'il a passé plusieurs jours dans le désert, ses lèvres sont desséchées et il est évident qu'il est fatigué. "Général craigor", dit l'un des soldats, "il dit qu'il a une lettre pour vous et seulement vous". Le garçon hoche la tête et tend la main qui contient une lettre scellée enveloppée d'un ruban de velours violet.

Craigor grogne et se lève des coussins sur lesquels il était affalé: Laisse-moi << te regarder garçon. Tu es d'Urkesh? "Le garçon hoche la tête. "Donnez-lui de la nourriture et de l'eau. Faites-le nettoyer et donner lui dix pièces d'argent pour sa peine. Laissez-le dans la tente des femmes pour l'instant. Les >> soldats ressortent et craigor lit la lettre, poussant un grognement de temps en temps.

Une fois terminé, il vous remet la lettre avec le simple impératif: Lisez :

<<Vous pouvez à peine concevoir, mon cher ami, les conditions qui existent désormais en ville. Sept mois se sont écoulés depuis le coup d'état au cours desquels il semble que le diable lui-même ait été lâché sur ce domaine. Taramis semble être devenue folle comme vous le savez, alors qu'elle était autrefois célèbre pour sa vertu, son sens de la justice et sa tranquillité, elle est maintenant connue pour des qualités opposées à celles que je viens de vous citer. Sa vie privée est un scandale - ou peut-être que privé n'est pas le bon terme, puisque la reine ne tente pas de cacher la débauche de sa cours. Elle se livre constamment aux orgies les plus infâmes, ou les malheureuses dames de la cour sont forcées de la rejoindre, les jeunes femmes mariées aussi bien que des vierges. Elle n'a pas pris la peine de se marier avec son amant, Constantius, qui est assis sur le trône à cote d'elle et règne comme son époux royal, et pire ses officiers suivent son exemple, n'hésitant pas à débaucher toute femme qu'ils désirent, quel que soit son rang.

Le royaume croule sous des taxes exorbitantes, les fermes sont dépouillées et les marchands qui entrent en ville ont de la chance d'en ressortir en un seul morceau. Je sens votre incrédulité face à mes propos et vous pensez sûrement que j'exagère les conditions de vie à Urkesh. Tous travaillent sous la main de fer de Constantius, et ses mercenaires à barbe noire patrouillent sans cesse dans les champs, des fouets entre leurs mains, frappant les paysans comme les esclaves noirs qui travaillent dans les plantations du sud de Tyrus.

Les gens de la ville ne sont pas mieux lotis. Leur richesse leur est volée, leurs filles les plus belles kidnappées pour assouvir la convoitise insatiable de Constantius et de ses mercenaires. Ces hommes sont sans pitié ni compassion, possédant toutes les caractéristiques que nos armées ont appris à chasser de leurs cœurs dans nos guerres contre les alliés barbares de Parsool, la cruauté inhumaine, la luxure et la férocité.

Les gens de la ville et la caste dirigeante d'Urkesh et courageuse et guerrière. Mais la trahison de leur reine les livra entre les mains de leurs oppresseurs. Les mercenaires sont la seule force armée en ville et la peine la plus infernale est infligée à tout habitant trouvé en possession d'armes. Une persécution systématique pour détruire les jeunes hommes capables de porter des armes a été sauvagement perpétrée. Beaucoup ont été massacrés impitoyablement, d'autres vendus comme esclaves. Des milliers ont fui la cite et sont entres au service d'autres dirigeants, ou sont devenus hors-la-loi. Leur situation est critique.

Taramis, apparemment possédée par un démon ne s'arrête à rien. Elle a aboli le culte d'Hurm et a transformé son temple en un sanctuaire d'idolâtrie. Elle a fait détruire les statues d'ivoire du dieu et remplit le temple d'obscènes images de tous les types imaginables - dieux et déesses de la nuit dépeintes dans toutes les poses salaces et perverses avec toutes les caractéristiques révoltantes qu'un cerveau dégénéré peut concevoir.

Beaucoup de ces images peuvent être identifiées comme des divinités maléfiques mais d'autres rappellent une chose hideuse et peu connue, une vile créature oubliée sauf dans les légendes les plus obscures. Ou la reine a-t-elle pu acquérir la connaissance de cette chose, je ne m'y risque même pas à y penser. Elle a institué le sacrifice humain et depuis son accouplement avec Constantius au moins cinq cents hommes, femmes et enfants ont été immolés.

Certains d'entre eux sont morts de sa main sur l'autel qu'elle a installé dans le temple mais la plupart ont rencontré une fin plus horrible. Taramis a installé une sorte de monstre dans une crypte sous le temple. Ce que c'est et

d'ou elle est venue personne ne le sait. Mais peu de temps après elle avait écrasé la révolte désespérée des soldats contre Constantius. La reine passa une nuit seule dans le temple profane, à l'exception d'une douzaine de captifs et les habitants frémirent en voyant une fumée épaisse et malsaine qui s'écoulait du dôme, entendant toute la nuit le chant frénétique de la reine et les cris d'agonies de ses captifs torturés. Vers l'aube, une autre voix se mêla à ces sons - un cri strident et inhumain qui gela le sang de tous ceux qui l'entendirent. À l'aube Taramis sorti comme ivre du temple, ses yeux brillant d'un triomphe démoniaque. Les captifs ne furent jamais revus, ni la voix maléfique entendue.

Mais il y a une pièce dans ce temple ou personne ne va jamais autre que la reine, conduisant un sacrifice devant elle. Et cette victime n'est plus jamais revue. Tous savent que, dans cette sombre chambre, se cache un monstre sorti tout droit de l'âge des ténèbres qui dévore les humains hurlants. Je ne peux plus penser à elle comme à une femme mortelle mais comme à une folle enragée accroupie dans son repaire souillée de sang parmi les os et les fragments de ses victimes. Que les dieux lui permettent de poursuivre son terrible dessein secoue presque ma foi en la justice divine. Quand je compare sa conduite actuelle avec son comportement d'avant je suis confondu par l'égaré et presque enclin à croire ce que pense beaucoup de gens, qu'un démon possède le corps de Taramis.

Mais je dois conclure cette lettre et la faire sortir de la ville. Je dois me hâter avant l'aube. Il est déjà en retard et les étoiles brillent sur les toits d'Urkesh. Un silence glacial enveloppe la ville et j'entends le battement sourd d'un tambour provenant du temple. Je ne doute pas que Taramis soit la bas, s'accouplant avec les diables. Je prie pour que cette lettre vous trouve et mon cœur garde l'espoir qu'un jour votre vengeance nous délivrera. Nous attendons patiemment.

Atreas.

Craigor vide sa bouteille de vin et fait claquer ses lèvres avec un goût. En lançant le flacon vide dans un coin, il accroche sa ceinture et passe à travers l'ouverture de la tente, s'arrêtant un instant pour laisser son regard balayer les lignes de tentes qui s'étendent devant lui et les soldats en robe blanche qui bougent parmi eux, chantant, réparant des armures ou des aiguisant des tulwars. Il rentre et lève la voix: Mes chiens, aiguisiez vos oreilles et écoutez! J'ai un plan à vous proposer.

Craigor expose son plan. Il va attirer Constantius et son armée hors des murs de la ville avec de fausses machines de siège. L'apparition soudaine de 14 000 hommes et de matériel de siège ne lui laissera pas le temps de préparer la ville pour un tel siège et il pensera que son seul recours est de faire face à l'armée en approche. Cependant, Craigor ne montrera qu'une partie de son armée, en laissant 3 000 hommes de côté pour flanquer Constantius quand il engagera sa force principale. L'armée se déplacera lentement, mais elle ne se trouve qu'à quelques lieues de la cite. Il veut que le groupe prenne de l'avance et entre en ville quatre jours avant eux, apprend ce qui a changé la reine et essaye de la sauver si cela est possible.

Partie 3: En ville

Les personnages auront besoin d'un plan pour se faufiler en la ville. Non seulement leurs armes soulèvent des soupçons, mais comme l'indique la lettre d'Astreas, tout homme en âge de combattre sera arrêté à vue et vendu en esclavage. Les femmes sont capturées et violées. Une fois dans les murs de la ville, permettez aux personnages de jouer, de boire et d'essayer d'obtenir des informations, des rumeurs sur la reine Taramis. En règle générale, permettez aux personnages d'obtenir une information à partir du tableau de rumeurs ci-dessous chaque fois qu'ils jouent, boivent ou couchent avec une prostituée. Une fois en ville Ambre (Namara) voudra emmener son protecteur immédiatement dans une auberge, mais pas pour les raisons qu'il pourrait penser. Une fois qu'une chambre a été réservée par son protecteur, lisez ce qui suit:

J'ai des nouvelles décevantes pour vous, dit-elle une fois dans l'intimité de votre chambre. Je ne m'appelle pas Ambre mais Namara. Je suis la fiancée de Valerius, un brave et fidèle soldat de la Reine Taramis. Après le massacre des soldats sur la place, il n'est pas revenu. Je l'ai attendu pendant des jours, le cherchant en espérant qu'il n'ait pas été tué. Une nuit, j'ai entendu la rumeur qu'il était en vie! Je suis allé dans les rues cette nuit-là en espérant le trouver, mais j'ai été capturée et vendue aux Beshaaris que vous avez combattus. Je ne voulais pas vous dire la vérité alors, car je ne vous connaissais pas bien et j'avais peur que si vous saviez que j'étais déjà

fiancée votre désir de m'aider diminuerait. Je connais la matrone de la maison de joie de Matilda, un bordel de grande classe non loin d'ici. Je me réfugierai la-bas et me ferait passer pour une prostituée. Si vous deviez trouver Valerius ou des informations sur lui, faites-le moi savoir! Je vais demander à Matilda de vous faire une faveur la prochaine fois que vous me verrez la, et je promets qu'elle ne vous laissera pas insatisfait! "Elle sourit et vous embrasse sur la joue. "Puisse Hurm vous guider et vous protéger." Puis elle s'en va dans la nuit.

Table des rumeurs : D8

1. Un lézard de feu géant rode dans les jardins derrière le palais. Même les gardes n'osent plus s'aventurer la-bas.
2. On dit que la reine Taramis, peu de temps après sa transformation, a souillé le temple d'Hurm et a invoqué un démon qui se trouve maintenant dans le sanctuaire intérieur.
3. Le garde du corps de la reine Taramis est un Beshaaari géant aux yeux sombres et au cou large comme celui d'un taureau sa grande barbe noire tombant sur sa puissante poitrine. Il s'appelle Khumbanigash.
4. La reine est assistée par plusieurs prêtres qui sont apparus peu de temps après sa métamorphose. Ils lui obéissent en tout et semblent habiles dans les arts de la nécromancie. Même s'ils semblent humains leur peau jaunie et parcheminé semble étirée sur leur crâne.
5. Les prisons au-dessous du palais ont été plus utilisées au cours des sept derniers mois que durant les sept dernières années. Mais les prisonniers ne restent généralement pas très longtemps. Ils sont vendus comme esclaves ou envoyés au temple pour nourrir le démon.
- 6-Un mendiant sourd sans nom connu fait le sale travail de la reine. On l'aperçoit dans les ombres du quartier pauvre habituellement à proximité du palais.
- 7-Plusieurs personnes ont prétendu avoir vu un objet curieux entre les seins de la reine - un croissant écarlate, rouge comme le sang. Dans un climat aussi chaud, la reine porte souvent une petite tunique à col étroit et une fine jupette. Beaucoup d'hommes ont donc regardé avec avidité les seins de la reine, mais aucun ne se souvient d'un tel pendentif avant les jours de ténèbres.
- 8-Il existe un passage secret qui conduit des étables royales à la chambre de la reine.

A/B. Palais et place

C-Le temple

D. Quartier marchand

Il s'agit d'un quartier typique rempli de nourriture, de bière et de marchandises. Les citoyens passent du temps à oublier leur sort en buvant, en jouant et en fumant des herbes locales.

E. Bazar

Il s'agit d'une zone animée où on peut trouver quantité de biens communs, y compris des fruits, des vêtements, des parfums, des articles ménagers tels que des cordes et des outils.

F. Casernes

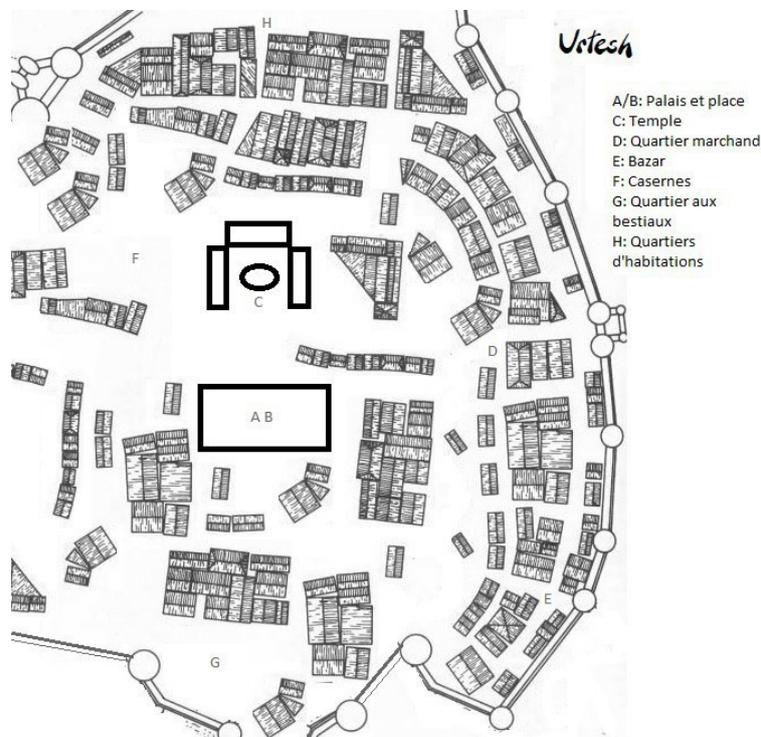
Un secteur relativement ouvert de la cité permettant les manœuvres. Depuis que la reine s'est mise à adorer les démons des morts vivants rodent dans le secteur.

G. Quartier aux bestiaux

Si les joueurs ont découvert la rumeur concernant un passage secret ils peuvent se lancer à sa recherche dans ce secteur de la ville. Les personnages ont 2 chance sur 6 (s'ils savent qu'elle existe) de trouver la porte secrète dans le plancher des écuries, sous un chariot. La trappe s'ouvre vers le bas révélant un escalier en pierre.

H. Quartier citoyen

Le nord de la ville rassemble le plus de maisons abritant le peuple laborieux.



Un allié dans les rues

Si les PC enquêtent sur la rumeur concernant le mendiant, ils peuvent le trouver assez facilement. Il s'agit en fait de Valerius, un noble guerrier qui depuis sept mois a essayé d'apprendre le secret du changement de la reine et, bien sûr, il n'est pas vraiment sourd. Si le groupe peut se lier d'amitié avec lui, il révélera sa vraie nature. Il emmène le groupe dans une maison vide qui lui sert de foyer temporaire. Si les quatre jours avant l'attaque de Craigor arrivent à terme permettez à Valerius de raconter aux joueurs ce qu'il a appris pendant ses 7 mois (une ou deux rumeurs qu'ils n'ont pas encore découvert). S'ils n'ont pas été mis au courant du passage secret des écuries, Valerius peut le leur dire. Puis:

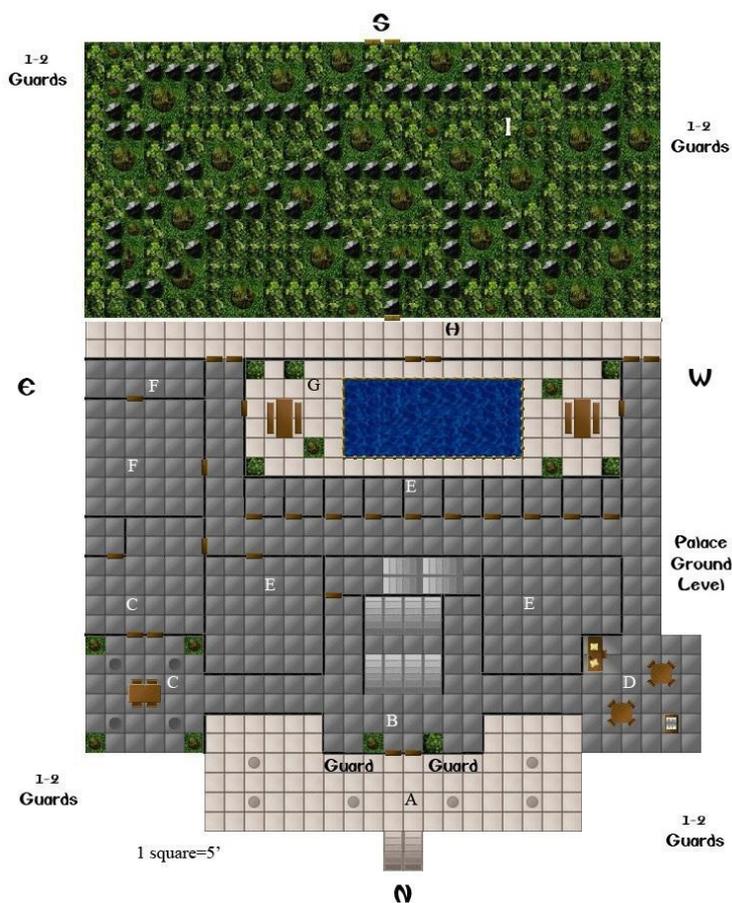
Craigor nous donne l'opportunité d'entrer dans le palais. Constantius ne laissera que quelques centaines d'hommes dans la ville, et ils seront probablement sur les murs et dans les tours qui commandent les portes. Le palais sera laissé pratiquement sans surveillance. Lorsque l'armée sortira de la ville, nous devons commencer par le palais. Revenez ici au lever du jour le matin, lorsque Constantius se rendra à la rencontre de l'armée de Craigor.

Partie 4. Le Palais

Tous les gardes sont en alerte. Si les Pjs et Valerius entrent dans le palais avant 9h du matin, Salome et Constantius seront dans leur quartier en train de dormir, de faire de l'amour ou de se préparer pour la bataille. Khumbanigash sera dans sa chambre à côté de celle de Salome. Deux heures après que l'armée quitte la ville pour engager l'armée de Craigor, Salomé recevra un rapport de Kang, un prêtre à qui elle a ordonné de surveiller Constantius grâce à une boule de cristal. Le rapport sera que tout est perdu. A ce moment-là, elle rassemblera deux prêtres et Khumbanigash et se dirigera pour sortir Taramis de la prison avec l'intention de la sacrifier à Thaug dans le temple.

Lorsque le groupe la voit pour la première fois, lisez ce qui suit. N'oubliez pas de dire "Taramis" pas Salomé!

Taramis [Salomé] est vêtue avec la splendeur barbare d'une femme Khanate. Des bijoux brillent à la lumière des flambeaux, des clochettes d'or tintent alors qu'elle se déplace, les bracelets pesant sur ses bras nus. Sa grande coiffure est celle d'une femme de Satarla et des pendentifs en jade pendent des cerceaux d'or dans ses oreilles étincelant avec chaque mouvement impatient de sa tête hautaine. Une ceinture supporte une jupe de soie si transparente qu'elle en est à la limite de la descence. La tunique à col bas laisse voir les parties supérieures de ses seins fermes. Suspendu à ses épaules et descendant dans son dos est accroché un manteau écarlate. La luxure et le mystère brillent dans ses yeux scintillants, la cruauté se cache dans la forme de ses lèvres rouges. Chaque mouvement de son corps souple est subtilement suggestif.



Niveau du sol

A. Escaliers et portiques

Des escaliers en marbre mènent aux portes à double entrée. Les portes ne sont fermées.

B. Hall d'entrée

Un grand hall d'entrée est utilisé pour accueillir les invités et sert de plaque tournante au reste du palais. Un escalier monte au milieu de la salle jusqu'au deuxième niveau. Une pièce séparée derrière cet escalier principal contient une cage d'escalier qui descend jusqu'à la prison.

C. Salle à manger et cuisine

8 serveurs / cuisiniers peuvent être trouvés dans ce secteur. On leur a dit de préparer une fête de célébration pour la victoire de Constantius.

D. Salon

Le temps semble suspendu dans cette salle avec une fenêtre donnant sur la place et le temple. Des cartes, des jeux et une sorte de plateau d'échecs peuvent être vus sur des tables de jeux. Une grande bibliothèque est posée contre le mur ouest.

E. Quartiers des serviteurs et entrepôts

Plusieurs pièces sont consacrées aux serviteurs. Cette zone contient également un lavoir pour les vêtements, une salle de bains et un espace de rangement pour les fournitures et le garde-manger.

F. Salle des gardes et arsenal

C'est là que vivent les gardes qui ont été assignés au palais.

G. Spa et piscine

Une piscine chauffée luxueuse avec un spa séparé. Six serveurs se tiennent ici.

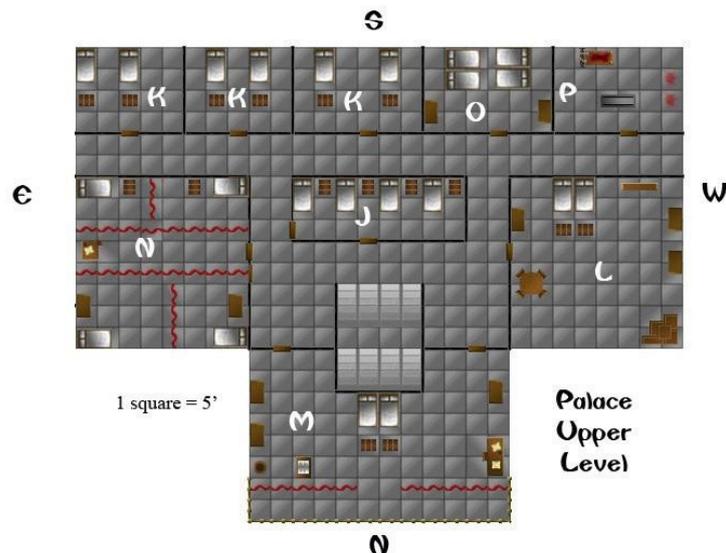
H. Patio arrière

Le patio arrière offre une belle vue sur les jardins et le reste de la ville au-delà. Une clôture de fer sépare le patio du jardin et dispose d'un portail en fer. Il n'y a pas de toit sur le patio.

I. Jardin

Il s'agit d'un magnifique jardin luxuriant rempli d'arbres, de plantes et de fleurs de tous types. Un chemin serpente autour des arbres. Le feuillage est si épais qu'il est difficile de voir au travers. Des portes double en bois se

trouvent de l'autre cote du jardin bien que ce soit plus une sortie de secours et qu'elles ne soient que rarement utilisées. Salomé a convoqué et lié une créature qui surveille maintenant ce secteur. Il est assez intelligent pour ne pas l'attaquer elle ni Khumbanigash ou Constantius mais attaquera les gardes (qui le savent et ne rentrent pas) ou les Pjs.



Niveau supérieur

J. Salle des gardes

Identique à la zone pour les gardes du premier niveau sauf qu'il n'y a pas d'arsenal.

K. Quartiers des serveurs et entreposage Cette zone est destinée aux personnels

L. Khumbanigash

Cette zone est actuellement la maison du garde du corps de Salomé, Khumbanigash. Il ne sera ici qu'après 9 heures du matin. Sinon, il est à portée de voix du Salomé.

M. Salomé / Taramis

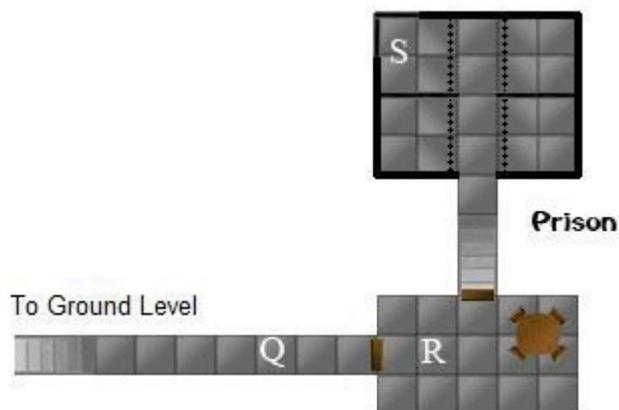
C'est ici que Salomé dort. Elle sera trouvée ici avec Constantius avant 9h du matin; La porte secrète est révélée en regardant sous un tapis. Il conduit aux étables de la reine.

N. Quartiers des prêtres

Salomé garde 4 prêtres dans le palais. Deux passent leur temps dans le palais tandis que les deux autres sont dans le temple. Ils partagent une salle commune séparée par des rideaux. Un autel repose contre le mur sud. C'est ici que des indices peuvent être trouvés quant à la véritable identité de Salomé. Les prêtres conservent des registres et des journaux. Ils se réfèrent à une femme appelée Salomé qui est sorcière. Il est très clair qu'en se référant à ses actions de semaine en semaine, ils parlent de la femme qui se présente comme la reine. Ils mentionnent également le prisonnier qui est détenu dans la prison, bien qu'ils ne nomment pas Taramis par son nom. Les informations concernant Thaug restent vagues, on apprend seulement qu'il s'agit d'un démon d'outre monde avec un énorme appétit et dont la présence améliore la capacité de sorts des prêtres.

O. Chambre des orgies

Salomé a transformé ce qui était autrefois une salle somptueuse en une vaste salle d'orgies où il est possible de s'adonner à tous les péchés possibles. 4 serveurs (2 mâles et 2 femmes) attendent de servir.



P. Salle de Torture

Cette pièce se trouve près de la prison où le geôlier réside habituellement. Il s'agit d'une salle de torture personnelle où Salomé se réjouit de "traiter" des ennemis spéciaux. Elle est vide de serveurs, mais contient de nombreux dispositifs de torture et menottes sur les murs.

La prison

Lisez ce qui suit lorsque le groupe descend:

Le palais et la prison sont reliés par une longue galerie fermée, dont le toit voûté repose sur de sombres arches. Accélérant vous traversez une lourde porte à l'autre bout qui vous permet d'entrer dans la prison.

Q: Long corridor, 2 gardes sont postés au bout de ce long couloir.

R: Le geôlier officiel du palais se trouve là avec un autre garde. Les clés des cellules sont accrochées au mur.

S: Cellules de prison: la cellule marquée S contient la vraie reine Taramis.

Partie 5: Le temple

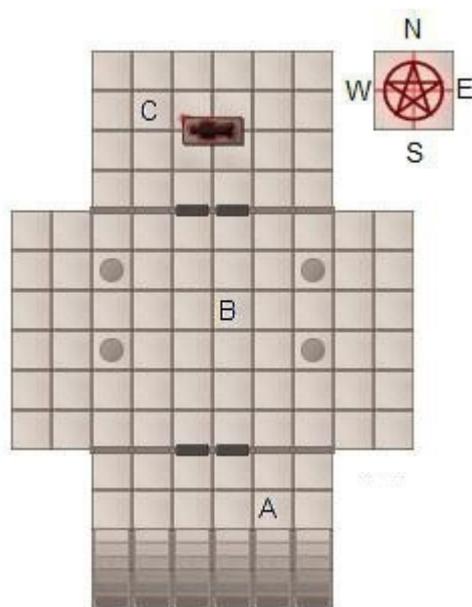
A. Escaliers du temple

B. Zone de culte: Deux prêtres peuvent être trouvés ici à presque n'importe quel moment du jour ou de la nuit

C-Sanctum intérieur

C'est là que Thaug apparaîtra lorsque Salomé l'appellera (à partir d'un espace inter-dimensionnel). Thaug est un énorme démon humanoïde de 20 pieds de haut. Il a quatre bras, mord et saute en tous sens. Thaug est en permanence entouré de brume, ce qui le rend difficile à voir. La lueur d'orange qui émane des torches se reflète sur ce brouillard. C'est ici que Salomé emmène Taramis une fois qu'elle sait que la bataille est perdue. Il lui faudra deux rounds pour attacher Taramis sur l'autel. Ensuite, elle incante pendant 6 tours (pas nécessairement en continu) pour que Thaug émerge de son portail interdimensionnel.

Les prêtres et Khumbanigash se battront contre le groupe, gagnant du temps pour Salomé.



Alors que Salomé soulève ses bras, elle entame un chant dans une langue longtemps oubliée, connue seulement des plus vils roi-sorciers. Après un moment, une brume s'élève derrière la sorcière et englobe bientôt la pièce, ce qui rend difficile de voir plus de 3 mètres'. [A mesure que la bataille progresse, gardez les joueurs au courant des changements dans la salle: Round 1) Brouillard; 2) Les torches vacillent 3) la température baisse de 20 degrés; 4) un ovale noir apparaît derrière Salomé 5) les torches s'éteignent

pour un tour puis s'allument à nouveau 6) Lorsque Salomé arrête son chant, vous entendez un CROAK formidable! Ce son guttural, profond, fait littéralement vibrer votre corps. Vous remarquez soudain les quatre bras, noirs et gras, montant de chaque côté de Salomé. Une chose sort alors du brouillard, une chose gigantesque, comme une parodie de la nature, un monstre noir dans laquelle seuls les yeux et les crocs brillants sont distincts

Si Thaug n'est pas dérangé par les mortels, ses actions sont les suivantes: il va rompre les chaînes sur les bras de Taramis (1er tour), puis ses jambes (2eme tour), il saisit la reine légitime entre ses bras (3eme tour) puis finalement il la dévore(4eme tour). S'il est attaqué, il se défendra et reprendra ses actions quand il le pourra.

Il est à noter que Thaug n'est pas très intelligent. Si le groupe parvient à échanger Taramis avec Salomé après la convocation, Thaug mangera Salomé! Reste alors à savoir si Thaug disparaît après la mort de Salomé. Si le groupe présente des difficultés à venir à bout de leurs ennemis faites disparaître Thaug.

S'ils sont encore en forme faites-leur faire face au démon même si la sorcière décède.

Soudain, l'énorme bête semble se figer. Son regard vide vous fixe pendant une brève seconde. Puis comme s'il s'agissait d'une peinture sur un chiffon il s'amincit, se rétrécit, puis, avec un POP audible, disparaît.

Partie 6: Épilogue

Alors que les personnages se battent contre Thaug, l'armée de Craigor entre victorieusement par les portes de la ville. Taramis, (si elle est vivante) fait son apparition à la foule, Valerius se porte vers l'avant en disant: "La tyrannie est terminée!" Namara fera son apparition en quelques minutes et elle et Valerius s'embrasseront. Après que la foule ait pris connaissance de l'existence de la sœur jumelle de Taramis elle offrira à Craigor et aux personnages un poste de haut rang au sein de son administration ou de l'armée. Craigor refusera poliment, prétextant que son temps ici est terminé. Les personnages peuvent accepter ou refuser, cela n'empêchera pas la prochaine aventure de leur tomber dessus.