

Etherne

LE BRÂME DU
CERF NOIR

UN SCÉNARIO
BARBARIANS OF LEMURIA



LE BRAME DU CERF NOIR

UN SCÉNARIO OFFICIEL DANS LE MONDE D'ÉTHERNE

LE JEU DE RÔLE ANTIQUE ÉDITÉ PAR **LA BAP**

AVEC LES RÈGLES DE « BARBARIANS OF LEMURIA »

(propriété de Simon Washbourne, traduit en Français par Kobayashi chez Les livres de l'Ours)

Auteur : Elwin Charpentier

Illustrateurs : Corentin Gauthier (couverture), Alexis Girodengo

Maquettiste : Yvon Le Groumellec

Relecteurs : Sbandrill

Testeurs : Mathieu « Grül la Meule », Jérôme « Râka le Malin », Yannick « Sagan le Fléau des Khanîtes ».

Remerciements :

*Remerciements sincères à Simon Washbourne, pour son aimable autorisation,
et le système de jeu de Barbarians of Lemuria, un retour aux sources de l'épique.*

Aucun PNJ n'a été tué pendant la rédaction du scénario. Après ça c'est compliqué.

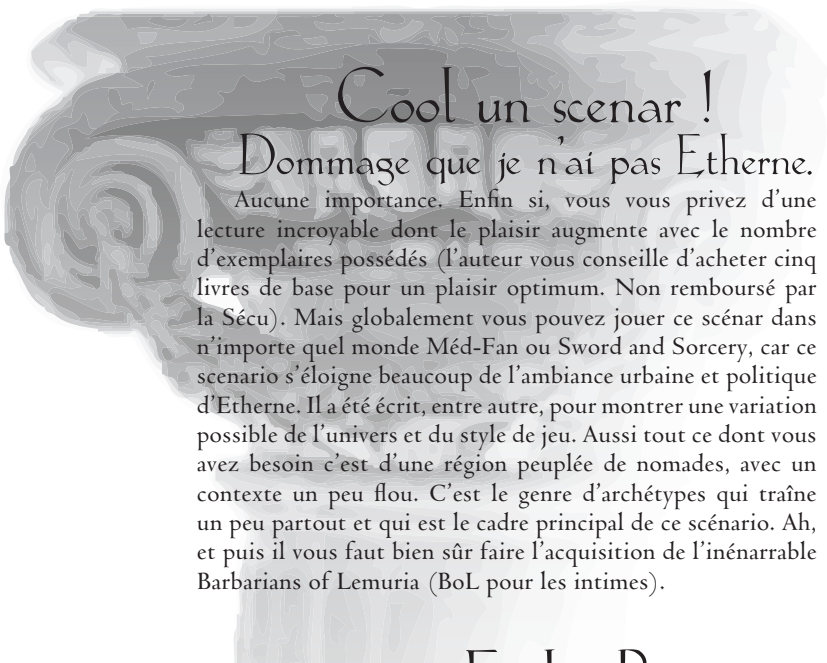
SOMMAIRE

Resume du scénario.....	page 7
Introduction.....	page 8
Scène 1 : In Media Res.....	page 8
Scène 2 : une ombre venue de l'Est	page 8
Visions	page 9
Scène 3 : les gardiens du marais.....	page 9
Scène 4 : l'oracle des deux aiguilles	page 9
Scène 5 : au temps du Mythe.....	page 9
Scène 6 : ici et maintenant !.....	page 10
Scène 7 : Le prix du Sang ?.....	page 11
Herkato	page 12
Scène(s) 8: Quand on arrive en ville.....	page 12
Scène 8-1: la tour prend garde !.....	page 12
Scène 8-2: traître et allié.....	page 13
Ullagan et le cerf noir	page 13
Scène 9: l'aven de l'ours mort	page 13
Scène 10: Le grand Camp du grand Khan	page 14
Scène 11: terreurs nocturnes.....	page 15
Scène 12: L'autre du Cerf Noir.....	page 16
Épilogue	page 17
« Ah, j'avais oublié : on met quoi comme musique ? ».....	page 19

A black and white photograph of a black stag with large antlers standing in a field. The stag is facing left, and its antlers are prominent. The background shows a line of trees and foliage.

LE BRÂME DU CERF NOIR

BARBARIANS OF LEMURIA
POUR ETHERNE



Cool un scenar ! Dommage que je n'ai pas Etherne.

Aucune importance. Enfin si, vous vous privez d'une lecture incroyable dont le plaisir augmente avec le nombre d'exemplaires possédés (l'auteur vous conseille d'acheter cinq livres de base pour un plaisir optimum. Non remboursé par la Sécu). Mais globalement vous pouvez jouer ce scénar dans n'importe quel monde Méd-Fan ou Sword and Sorcery, car ce scénario s'éloigne beaucoup de l'ambiance urbaine et politique d'Etherne. Il a été écrit, entre autre, pour montrer une variation possible de l'univers et du style de jeu. Aussi tout ce dont vous avez besoin c'est d'une région peuplée de nomades, avec un contexte un peu flou. C'est le genre d'archétypes qui traîne un peu partout et qui est le cadre principal de ce scénario. Ah, et puis il vous faut bien sûr faire l'acquisition de l'inénarrable Barbarians of Lemuria (BoL pour les intimes).

Cool un scenar ! Et en plus j'ai Etherne.

Bienvenue à toi, être élu baignant dans une indicible joie. La lecture de ce scénario pourra te surprendre, car le lien avec le cadre habituel d'Etherne est ténu. En effet, pour jouer avec les règles épiques de BoL, il m'a semblé plus adéquat de choisir un contexte distant du lieu habituel de nos galipettes ludiques. Ce critère permet aussi de transposer plus facilement le scénario à d'autres univers, et peut ainsi profiter aux joueurs de BoL, et pas seulement à ceux d'Etherne. On va dire qu'on est dans un cross-over. Tu pourras toutefois retrouver l'origine de la trame de cette histoire dans les légendes page 95 du livre de base, et quelques mentions des *Saces* dans le supplément gratuit sur l'Hayastan. Et la carte, bien sûr, où apparaît Herkato, cité des mercenaires. Même si l'échelle de jeu et l'ambiance diffère du livre de base, l'univers est respecté et le scénario est Etherne-proof.

Et les Persos, on les fait comment ?

Excellente question. Non mais oui, j'insiste, ça a son importance. D'ailleurs je suis preneur pour vos propositions.

Plus sérieusement, dans le système BoL l'étape de création des personnages ne doit être adaptée que lors du choix des avantages, et éventuellement des métiers. Pour les premiers j'ai laissé mes joueurs libres de leurs choix dans la liste globale. Cela peut donner des résultats assez puissants, mais nous sommes face à un One-Shot, il n'y aura donc guère de conséquences à long terme et un MJ avisé saura adapter, si nécessaire, le niveau de l'opposition. Pour les métiers nous nous en sommes tenus à ceux proposés dans BoL, en y ajoutant ceux issus de l'imagination des joueurs. Méfiez vous des fromagers.

Ah, dernière mention pour les règles : il n'y a ici pas de magie. Le métier chaman devra être limité au niveau 1 ou 2, et servira surtout à tester les connaissances des PJs en la matière. Vous verrez cela à travers le scénario et, grâce à la simplicité de BoL, pourrez toujours changer cet aspect en deux coups de cuillère à pot si ça ne vous plaît pas.

Au point de vue contexte, il suffit de connaître ces quelques grandes lignes : les PJs appartiennent tous à un même clan de Saces, des cavaliers et archers émérites de ce qui serait aujourd'hui l'Ukraine. Leur activité quotidienne est l'élevage de bétails et de chevaux. Leur communauté possède un village de deux cents habitants où se trouve artisans, chaman et conseil des anciens, alors que la plupart des éleveurs, un bon millier, sont semi nomades, faisant paître leurs troupeaux du Nord au Sud selon les saisons. Quelques recherches rapides sur Internet vous permettront d'aller plus en profondeur si vous souhaitez apporter un meilleur vernis à cet archétype grossier, globalement en second plan pendant ce scénario.

Argument

Depuis des années Ubilai-Khan, maître de guerre et seigneur des steppes, cherche l'âme sœur afin d'atteindre l'immortalité. En effet, selon une vieille tradition de son peuple, cette dernière ne pourra être atteinte qu'à travers le grand amour. Interprétant cette histoire avec une perspective toute personnelle, il s'est lancé dans une guerre sans fin, envoyant ses cavaliers aux quatre coins du monde, semant mort et destruction dans leurs sillages.

Il ignore qu'il est ainsi l'instrument d'un de ses chamans, le sombre Taidjut Ullagan, serviteur d'un esprit très ancien, le Cerf Noir. Parvenu jadis dans le monde des rêves, au moment mythologique où le Cerf Blanc et le Cerf Noir s'affrontait, il a volé une des juments sacrées qui incarnent l'harmonie du monde. Cette jument contient la part de paix qui aurait dû s'épanouir dans le cœur du Khan, et lui permettre d'ouvrir les yeux sur lui-même et ceux et celles qui l'entourent. Sa grande guerre n'aurait alors sans doute eu jamais lieu.

Cette manœuvre n'a pour autre but que d'entretenir la soif de terres et de femmes de l'invincible Khan. En effet le spectacle de la guerre comble le Cerf Noir, qui n'est autre qu'une incarnation du principe de destruction. Plus la zone des combats s'étend, et plus son pouvoir grandit...

Jusqu'au jour où un détachement Khânite approche des terres saces où se trouvent le clan des PJs... Ces derniers sont des guerriers, éleveurs, élève chamans, guérisseurs et artisans de leur clans.

RÉSUMÉ DU SCÉNARIO :

La partie commence In Media Res, les PJs ayant traqué les guerriers d'un clan ennemi qui ont enlevé plusieurs de leurs femmes. Le couteau entre les dents, ils sont près du campement ennemi, et doivent récupérer leurs amis... lors de l'action qui s'en suit, les PJs peuvent apprendre la cause du raid ennemi : une délégation khanite est arrivée chez leurs ennemis, et a réclamé qu'on leur envoie toutes leurs femmes en âge de procréer. Pour éviter de livrer les leurs, ils ont décidé de prendre celles du clan des PJ.

Peu après, les PJs voient arriver au sein de leur tribu la délégation qui leur a été présentée par leurs ennemis. Elle présente exactement le discours qui leur a été rapporté : dans quelques lunes ils devront apporter leurs femmes au camp des Khânites, où un chaman les examinera pour savoir si une ou plusieurs d'entre elles doivent être envoyées au grand Khan. Sinon, ce sera la guerre.

Aussitôt après, le conseil du clan se réunit, et décide d'envoyer les PJs consulter un oracle sur la décision à prendre. De l'autre côté on enverra chercher un groupe de guerriers du clan, qui loue ses services à Herkato.

En route pour rejoindre l'oracle, les PJs traversent un marais où ils tombent dans une embuscade. Plusieurs guerriers chichement équipés les enjoignent de faire demi-tour et de contourner les marais. L'un d'entre eux porte une étrange arme en obsidienne. Soit les PJs acceptent et contournent le site mais perdent du temps, soit ils négocient, soit ils se battent, et peuvent alors gagner sans trop de difficulté. Les conséquences se feront sentir plus tard.

Ils arrivent ensuite auprès de l'oracle, qui est en fait un groupe de trois femmes, vieille, mature, et jeune, donnant chacune une vision sur le passé, le présent et le futur.

La vision du passé doit leur montrer d'où l'ennemi tire sa force. Elle transporte les PJs dans le temps des rêves. Ils assistent alors à un terrible affrontement entre deux puissantes entités, le Cerf Noir, apparemment maléfique, et le Cerf Blanc. A leur « retour » ils se rappellent avoir utilisé des armes en obsidiennes, très efficaces contre leurs adversaires, et strictement identiques à celles des hommes des marais.

La femme mature leur propose ensuite de leur offrir une vision du présent, pour leur montrer ce que leurs ennemis font. Les PJs s'endorment pour se rendre compte que des assassins les guettent pendant leur transe ! Au cours du combat qui s'en suit la jeune prophétesse, celle du futur, est mortellement blessée. Elle peut juste confier aux PJ qu'un traître et un allié les attendront à Herkato...

Sur ces faits, les PJ ont donc le choix de leurs actions.

Ils peuvent suivre la piste des guerriers qui sont venus les attaquer, pour savoir d'où ils sont venus. A une journée de cheval ils trouveront ainsi un campement d'une cinquantaine de khânites. La seule information utile à en retirer, s'ils en capturent un, est qu'ils appartiennent au clan du Cerf Bramant, au service du chaman Taidjut Ullagan.

Ils peuvent également retourner voir les hommes des marais et leur demander quelques explications sur les armes en obsidienne : leur accueil dépendra alors de leur réaction lors de leur rencontre précédente. Il leur faudra sans doute négocier et, s'ils ont tué des membres du clan, offrir des réparations, et des dettes (comme, par exemple revenir se marier au village dans les marais, après la fin de l'aventure). Ils pourront être confrontés au sage du village, qu'ils pourront convaincre de leur bonne foi en lui donnant des éléments

sur le temps des rêves, obtenus lors de leur vision. A ce moment les hommes des marais, descendants un peu négligés des gardiens, les croiront et accepteront de leur confier leurs armes sacrées en obsidienne. Un de leurs guerriers les accompagnera également pendant leur quête.

Ils peuvent enfin aller à Herkato, pour essayer d'en savoir plus sur le dernier oracle qui a été donné. La cité est un grand centre cosmopolite du mercenariat. Les PJs peuvent y retrouver une partie de leur clan, qui attend le retour de quelques hommes partis en mission, et se renseigner sur les khânites. Ils peuvent apprendre la plupart des lieux communs sur ces derniers, et apprendre la position du chaman Ullagan proche d'Ubilai Khan.

Pendant leur présence en ville le maître de guerre de leur clan est arrêté par la garde et ils doivent monter rapidement une tentative diplomatique ou musclée pour le délivrer, avant de déguerpir vers les terres de leurs tribus. Ils sont en même temps contactés par un chaman khanite effrayé, qui a vu leurs armes en obsidienne. Il leur fixe un rendez vous discret et leur avoue souhaiter les acquérir. De fil en aiguille, si les PJs gagnent sa confiance, ils découvrent que le chaman khanite souhaite fuir son maître, un autre pratiquant très puissant, chaman personnel du Khan...

Au final le chaman devrait demander aux PJs de le prendre sous leur protection, les reconnaissant comme les défenseurs du Cerf Blanc, et leur promettant en échange de les conduire jusqu'à une cache d'Ullagan, probable endroit où il a fait lier la jument sacré au Cerf Noir...

Les PJs partent pour rejoindre l'aven de l'ours mort, la cache en question. Ils y trouvent un ensemble de grottes, défendues par des guerriers khânites. A l'intérieur se trouve plusieurs femmes, dont des khânites, retenues prisonnières pour être offertes au Cerf Noir.

Une des grottes est couverte de peintures représentant plusieurs grands moments du temps des rêves, dont ceux vécus par les PJs. Ils peuvent voir que le chaman khanite utilise une petite flûte rouge pour entrer en transe et rejoindre le monde du Cerf Noir, où la jument sacrée est attachée.

Une des femmes libérées, la courageuse princesse Tsetseg, peut témoigner au grand camp de la fourberie du chaman et assister les PJs. Une fois confondu, ce dernier affronte en duel un des PJs, confiant dans l'étendue de ses pouvoirs. C'est là que les PJs peuvent récupérer la flûte pour mener à bien le rituel leur permettant de rejoindre l'antre du Cerf Noir, à partir de l'aven de l'Ours Mort.

Leur cavalcade vers cette ultime destination devient de plus en plus difficile, alors que chaque nuit ils sont attaqués par les serviteurs du Cerf Noir, et nargué par le rire d'Ullagan, pourtant censé être mort...

Une fois dans l'aven, aidé par leurs alliés, les PJs mènent le rite nécessaire pour rejoindre l'antre du Cerf Noir. Ils s'éveillent alors dans une caverne visqueuse au sol couvert de braises, aux parois recouvertes de racines sinueuses et palpitantes. Des bruits de grognements contre nature montent des couloirs latéraux, annonçant la présence de créatures cauchemardesques. Finalement ils font face au Cerf Noir lui-même, juché sur un trône de cadavres encore mouvants. Ils doivent alors tenir le temps de délivrer la Jument Sacrée entravée à ses pieds. C'est seulement à ce moment qu'ils pourront quitter ce terrible cauchemar et mettre ainsi fin à l'ambition dévorante d'Ubilai Khan...

INTRODUCTION

Scene 1 : In Media Res

Musique : BO Mongol-Martial rage.

« Il y a trois jours les guerriers du clan de l'Aigle ont mené un raid sur vos terres et capturé une dizaine de vos femmes. Les traquant à travers collines, marais et steppes, vous avez fini par les rattraper par cette nuit sans Lune. Accroupis dans les hautes herbes, les armes à la main, vous pouvez observer leur feu en contrebas. Les hennissements des chevaux et le bavardage des hommes vous parviennent clairement, et vous avez compté cinq guerriers, menés par Yül Barbe Noire, un de leurs meilleurs chasseurs. Vos femmes sont bien là, blotties dans un coin et silencieuses, sous la garde d'un archer. »

Bon, et bien tout est dit : aux PJs de secourir leurs belles ou leurs amies ! Et s'ils commencent à tergiverser sur cette première scène, une sentinelle pourrait fort bien leur forcer la main en les surprenant.

LE COMBAT

YÜL BARBE NOIRE

ATTRIBUTS : VIGUEUR 1 ; AGILITÉ 2 ; ESPRIT 1 ; AURA 0.

COMBAT : BAGARRE 0 ; MÊLÉE 2 ; TIR 2 ; DÉFENSE 0.

CARRIÈRE : CAVALIER 2, CHASSEUR 2.

VITALITÉ : 11

ARMURE : 3 (CUIR ET CASQUE)

ARMES : ARC ET ÉPÉE (106)

5 GUERRIERS (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0

CARRIÈRE : CAVALIER 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 2

ARMES : ARC ET ÉPÉE (106).

Une fois le combat remporté les PJs peuvent rassurer les prisonnières et interroger les survivants du clan de l'Aigle. Ceux-ci raconteront que les armées khanïtes se sont rapprochées des terres du Nord et ont envoyé des émissaires chez eux leur sommant de leur présenter toutes leur femme dans une Lune (à peu près un mois) au pied du mont du Dormeur. Pour ne pas avoir à y envoyer leur femme ils ont préféré prendre celles de leurs voisins et les faire passer pour les leurs.

Scene 2 : une ombre venue de l'Est

Les PJs reviennent au village avec (éventuellement...) leurs prisonniers et les femmes du village. Ils sont accueillis comme il se doit, avec les autres guerriers qui sont partis chasser d'autres groupes du clan de l'Aigle. Un premier conseil est rapidement organisé par Ashun, le vieux chef du clan, et Ulnya, la chamane. Les versions des différents chasseurs convergent à propos de l'histoire des Khanïtes. Il est donc convenu d'envoyer rapidement quelques chasseurs dans le Nord pour trouver de quoi il en retourne plus précisément.

Si les PJs souhaitent en faire partie il faudra les faire patienter jusqu'au lendemain, en fêtant leur victoire, afin qu'une nouvelle opportunité ait le temps de se présenter...

...En effet, dès le lendemain un groupe de dix cavaliers khanïtes, vêtus de cuir et de fourrure, casqués de fer, arrive aux portes du village. Il est mené par un noble, Mudjîn Merki, bardé d'une armure d'écaille et d'un manteau en peau d'ours. Il délivre rapidement son message :

« Au ciel il n'y a qu'un seul Dieu, Tengri, et sur Terre un seul Roi, Ubilai-Khan. Le monde entier vivra dans la joie et la paix.

Je suis Mudjîn Merki, voix du Khân.

Notre roi vous ordonne de présenter toutes vos femmes en âge de procréer au mont du dormeur, dans une Lune. Elles seront présentées à nos hommes-sages pour savoir si l'une d'elles convient au Grand Khan. Si elles ne sont pas présentes à cette date, nous viendrons les chercher par la force.

J'ai dit. »

Le rôle d'ambassadeur est sacré pour tous, aussi le chef du village empêchera quiconque de s'en prendre à lui. Aucune négociation n'est par ailleurs possible avec les Khanïtes, et Mudjîn finira par partir.

Aussitôt après le conseil se réunit à nouveau, où les PJs peuvent bien sûr intervenir.

L'important est qu'au final il soit décidé d'envoyer les PJs consulter l'oracle de la montagne des Deux Aiguilles sur la décision à prendre. De l'autre côté on enverra chercher un groupe de guerriers du clan, qui loue ses services comme mercenaire à Herkato. Enfin plusieurs éclaireurs iront voir du côté du mont du Dormeur et chez les autres clans pour collecter des informations.

QUI SONT LES KHANITES ?

En quelques mots, il s'agit de guerriers proches de nos Mongols historiques. Cavaliers et archers émérites, leur horde avance invaincu depuis les steppes les plus lointaines. Au début lointain croquemitaine, ils deviennent dans ce scénario une menace réelle pour l'ensemble des Terres Intérieures.

VISIONS

Les PJs doivent donc partir pour l'oracle des deux aiguilles, où ils devront demander conseil sur la démarche à suivre : la guerre ou non ? Qui est l'ennemi ? Avec deux chevaux chacun et le matériel adéquat, ils peuvent partir vers la montagne, à trois jours vers l'Ouest, près du grand fleuve Dono (l'équivalent de notre Danube européen).

Scene 3 : les gardiens du marais

Lors de leur progression les PJs doivent traverser une partie des marais qui cernent les abords du Dono. Ce raccourci leur permettra de gagner une demi-journée de voyage, malgré la difficulté de leur progression.

Alors qu'ils sont engagés depuis une heure au milieu de bosquets de bouleaux, de petits lacs et de hautes herbes, ils ne croisent d'abord que des castors affairés, et ne dérangent que les hérons et les martins pêcheurs.

Puis ils tombent soudain face à face avec un groupe d'archers bloquant le chemin, coincés ici entre la grève et d'épais fourrés de ronces. Vêtus de braies et de tuniques, arcs à la main, ils sont menés par un homme trapu à la barbe rousse, poignard de bronze à la ceinture et lance à la main. Un PJ qui réussira un jet d'Esprit remarquera que la pointe de cette dernière est en obsidienne, ce qui est très inhabituel.

Ces hommes ne veulent pas de guerriers sur leurs terres, et somment les PJs de faire demi tour et de passer par ailleurs. Les PJs devront être force de proposition s'ils veulent passer sans combattre... ils pourraient par exemple accepter de remettre leurs armes le temps de la traversée. Les seules autres solutions sont le combat ou le détour pour contourner les marais. Aux PJs de choisir, mais s'ils choisissent la voie du sang ils en payeront les conséquences par la suite.

placée au pied d'une petite falaise, dans une clairière cernée de petits chênes.

La maison ne comprend qu'une pièce, avec son foyer central, ses saucissons et ses herbes suspendues au plafond et un mobilier chiche : quelques tabourets, un long banc, un grand lit, quelques fourrures tendues et des poteries colorées.

C'est une petite fille brune qui accueille les PJs, ainsi qu'une femme ridée comme une vieille pomme et au corps tordu par l'âge, les yeux voilés par une épaisse cataracte. Après avoir pris connaissance du motif de la visite des PJs, elle envoie la petite chercher sa mère et offre une infusion (sauge-tilleul, parfait pour faire pipi toute la nuit) aux PJs.

Une fois la jeune femme arrivée, elles s'assoient toutes les trois sur le banc, derrière le foyer, tandis que la vieille jette quelques herbes dans le feu, et provoquant ainsi d'épaisses fumées. Elles sont maintenant prêtes à délivrer l'oracle, si les PJs le sont aussi...

Scene 5 : au temps du Mythe

Les PJs posent donc leur question et la vieille prend la parole la première et annonce :

« Voici d'où l'ennemi tire sa force » tout en jetant une poignée de graines dans le feu. Une épaisse fumée verte et des escarbilles s'en dégagent, alors que la conscience des PJs bascule... *Musique :Apocalypso : the storyteller dream*

Ils se voient rapidement dans une vallée idyllique, près d'une rivière, où pâtit paisiblement un troupeau de juments blanches d'une grâce et d'une beauté incroyables. Un Cerf blanc majestueux domine la scène, alors qu'un peu plus bas un groupe d'hommes s'affaire au bord de la rivière.

Les rêves sont peuplés de certitudes : dans celui-ci les PJs savent que les Juments et le Cerf sont des êtres qui n'ont jamais foulés la Terre, mais sont parmi les forces immatérielles et supérieures

qui guident les hommes. Dieux, esprits, totems, peu importe le nom : ils sont ici à la racine de toute chose.

Cette scène idyllique ne durera pas. Bientôt la Lune cache le soleil et une lumière crépusculaire tombe sur la vallée.

Un autre Cerf, à la robe noire et pourvu de trois yeux, apparaît alors sur la crête, rapidement suivi d'un groupe d'hommes blonds recouverts de peinture de guerre. Le temps

LES ARCHERS DE GORVID

GORVID LE ROUGE

ATTRIBUTS : VIGUEUR 2 ; AGILITÉ 1 ; ESPRIT 0 ; AURA 1

COMBAT : BAGARRE 0 ; MELÉE 2 ; TIR 2 ; DÉFENSE 0

CARRIÈRE : GUERRIER 1, BATÉLIER 1, NOBLE 1, CHASSEUR 1

VITALITÉ : 12

ARMURE : 2 (CUIR)

ARMES : LANCE EN OBSIDIENNE (10G/10G+1 CONTRE LES ESPRITS), POIGNARD (10G).

4 GUERRIERS (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0

CARRIÈRE : BATÉLIER 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 1

ARMES : ARC (10G) ET POIGNARD (10G)

Ces hommes sont de piètres guerriers, et ils fuiront dès que Gorvid est hors de combat.

Scene 4 : l'oracle des deux aiguilles

Les PJs finissent par arriver au pied du mont des deux aiguilles. Avisant des voyageurs ou quelques fermes environnantes, ils finiront par trouver la chaumière de l'oracle,

tourne à l'orage et le combat s'engage entre les deux groupes. Les PJs, qui ont l'impression d'être des gardiens du troupeau sacré, y participent et se battent contre des ombres qui jaillissent des corps des guerriers blonds tués au combat. Leurs armes, exclusivement en obsidienne, lacèrent ces ombres en faisant jaillir des étincelles de leur corps de ténèbres.

Pendant ce temps, un autre guerrier du Cerf noir, semblable à un khanite coiffé de cors de chevreuil, une petite flûte rouge autour du cou, s'empare d'une jument et parvient à s'enfuir avec. A la fin des combats le troupeau des juments est dispersé, et le soleil bascule dans l'horizon, initiant le début du Temps. Les PJs peuvent voir le Cerf blanc s'immobiliser et ses cors se

pétrifier en deux aiguilles de pierre, semblables aux montagnes au pied desquelles se trouve la hutte des prophétesses.

Les combats sont résolus en ajoutant l'aptitude de combat utilisé au score d'Esprit, à la place de l'Agilité. Les dégâts sont faits par les armes en obsidiennes (1D6+1 dans le monde du Mythe) auquel on ajoute à nouveau le score d'Esprit.

Lors du combat les PJs peuvent aussi tenter d'altérer le monde du mythe en tentant un jet d'Esprit d'une difficulté variable selon l'altération voulue... C'est ce qu'utilisera Ullagan pour semer d'éventuels poursuivants, soulevant le sol par vagues, ou faisant jaillir des épieux de pierre. Il doit ainsi pouvoir s'échapper, jusqu'au moment où l'éclipse prendra fin.

Les PJs auront alors pour dernière image le Cerf Blanc qui brame à mort et ses cors qui se pétrifient pour former le mont des deux aiguilles.

LE COMBAT

GUERRIERS (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0

CARRIÈRE : GUERRIER 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 1

ARMES : LANCE ET HACHE (1D6).

OMBRES

ATTRIBUTS ET COMBAT : AGILITÉ 2.

LE RESTE 1 0.

CARRIÈRE : ÉCLAIREUR 2.

VITALITÉ : 8

ARMURE : 0

ARMES : GRIFFES SPECTRALES (1D6+2) CHAQUE TOUCHE DONNE LIEU À UN JET D'ESPRIT POUR NE PAS ÊTRE GAGNÉ PAR LA PEUR ET LE DÉSESPOIR. EN CAS D'ÉCHEC LE PJ A UN MALUS DE -1 À SES JETS JUSQU'À CE QU'IL RÉUSSISSE UN JET D'ESPRIT LORS D'UNE BLESSURE ULTÉRIEURE. LES MALUS NE SONT PAS CUMULATIFS.

SPECIAL : NE PEUT ÊTRE BLESSÉ QUE PAR DES ARMES EN OBSIDIENNES OU PAR LE FEU (1D3).

ET LES POINTS DE VITALITÉ ?

Si les PJs meurent dans le monde des Rêves, ils meurent aussi dans la réalité. Ils récupèrent sinon intégralement leurs points de vitalité après cet étrange rêve. Le Cerf Blanc compte sur eux pour la suite !

Scene 6 : Ici et maintenant !

Ils reviennent alors à eux. Ils peuvent se rendre compte si ce n'est fait que les armes en obsidienne qu'ils avaient, et parvenaient seules à terrasser les ombres, étaient exactement similaires à celles des hommes des marais qu'ils ont rencontré.

La femme mature leur propose maintenant de leur offrir une vision du présent, pour leur montrer ce que leurs ennemis font maintenant.

Les PJs s'endorment à nouveau et sont transportés à travers les steppes. Ils voient une troupe de cavaliers progresser dans une vallée, puis démonter prêt d'une hutte, ils pénètrent à l'intérieur, armes à la main, et s'avancent en ricanant vers un groupe d'hommes et de femmes allongés... les PJs ! Il est temps pour eux de se réveiller et de défendre leurs vies.

Au cours du combat la jeune prophétesse, celle du futur, est mortellement blessée. Elle peut juste confier aux PJ qu'un traître et un allié les attendra à Herkato... Un éventuel prisonnier peut expliquer que leur chef, le chaman Taidjut Ullagan, leur a ordonné de venir jusqu'ici et de tuer tout le

monde. Ils viennent d'un campement d'une cinquantaine de Khanites, à une journée d'ici qui appartient au clan du Cerf Bramant.

Sur ces faits, les PJ ont donc le choix de leurs actions. S'ils n'ont pas fait de prisonnier, ils peuvent suivre la piste des guerriers qui sont venus les attaquer, pour obtenir les informations données plus haut. Ou filer directement à Herkato, à quatre jours d'ici, pour vérifier la révélation de la jeune fille. Il vaudrait également mieux pour la suite qu'ils retournent dans les marais pour comprendre comment ces armes en obsidienne apparemment aux grands pouvoirs ont pu traverser le temps...

9 GUERRIERS KHAMITES (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0

CARRIÈRE : CAVALIER 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 2

ARMES : ARC ET ÉPÉE (1D6).

Scene 7 : Le prix du Sang ?

Les PJs devraient être troublés par la similitude entre les armes qu'ils ont vu dans le temps du Mythe et celle de Gorvud le Rouge, qu'ils ont peut être en leur possession...

Ils vont donc probablement retourner dans les marais pour retrouver ses habitants. Cette fois ils chercheront peut être à se renseigner, et les habitants des environs leur indiqueront un chemin à suivre pour arriver près de leur village lacustre.

Leur accueil dépendra du souvenir qu'ils ont laissé, ainsi que du nombre de témoins survivants (ou à défaut, de l'ostentation de l'arme en obsidienne). S'ils ont massacré les gardiens, les habitants prendront tout de suite les armes, et le seul temps alloué à la discussion sera celui qui s'écoulera avant que les villageois estiment être suffisamment nombreux pour lancer l'assaut. Il faudra bien choisir ses mots et évoquer les vérités vues pendant le temps du Mythe, que connaissent les habitants. Ils seront alors menés auprès du conseil des anciens, dans une chaumière ornée de bois de cerfs.

Il leur faudra négocier et, s'ils ont tué des membres du clan, offrir des réparations, et des dettes (comme revenir se marier au village dans les marais, après la fin de l'aventure...).

La mention du combat contre le Cerf Noir sera toutefois décisive. Les anciens demanderont à ce qu'ils versent leur sang avec une des armes en obsidienne et observeront attentivement leurs réactions, pour s'assurer qu'ils ne sont pas des agents de l'ennemi : ces derniers supportent très mal la morsure de l'obsidienne. A ce moment les hommes des marais, descendants un peu négligés des gardiens, les croiront et accepteront de leur confier leurs armes sacrées en obsidienne. Une condition

MALVÜD LONG BRAS, CHASSEUR DES GARDIENS

ATTRIBUTS : VIGUEUR 0 ; AGILITÉ 2 ; ESPRIT 1 ; AURA 1.

COMBAT : BAGARRE 1 ; MELÉE 1 ; TIR 2 ; DÉFENSE 0.

CARRIÈRE : GUERRIER 1, BATELIER 1, CHAMAN 1, CHASSEUR 1

VITALITÉ : 9

ARMURE : 2 (CUIR)

ARMES : LANCE OBSIDIENNE (DG/DG+1 CONTRE LES ESPRITS), POIGNARD (D3).

importante sera posée : qu'ils prêtent serment de lutter contre le Cerf Noir et tous ses serviteurs. Aussitôt cet accord scellé par un rituel à base de leur sang et de décoctions locales, leurs armes leur seront remises par Malvüd, un guerrier du clan des gardiens qui les accompagnera pendant leur quête, pour participer à la lutte contre le Cerf Noir.

Malvüd a été initié par le chaman de la tribu et connaît le Mythe des temps premiers. Il peut également comprendre et interpréter ce qui a un sens chamanique dans son environnement (peintures, symboles, rites...) et soigner grâce à ses dons les maladies des marais. Il permettra au MJ d'aiguiller les PJs sur tout ce qui concerne l'interprétation « chamanique » des événements passés ou à venir.

Si les PJs se sont montrés pacifiques précédemment, le contact ira bien sûr plus vite et plus simplement : ils pourraient même à ne pas avoir à s'engager à passer le reste de leur vie dans les marais...

Si les PJs échouent en tout, ils devront se débrouiller plus tard pour neutraliser les ombres avec la seule arme qu'ils auront prise et les dégâts par le feu. Ce sera difficile, mais ce sera le prix à payer pour avoir servi le Cerf Noir à leur insu en tuant les gardiens...

HERKATO

Serrée sur un cap contre la Mer, Herkato tend ses digues et ses pontons vers les vagues, et se défie des terres par des remparts bas et massifs taillée dans une pierre beige. La plaine aux alentours est couverte de fermes et de relais, ainsi que de nombreux campements sauvages : saces, thessaloniens, cartagues, sassanides et achéens viennent vendre ici leurs services comme guerriers aux potentats de toute la Mer Intérieure.

Les PJs passent les portes fortifiées de la cité, accueillis par des gardes achéens en cuirasse, et quatre condamnés crucifiés en guise de décoration. L'avertissement est clair pour ceux qui viennent de l'extérieur : ici on accepte les guerriers, mais ne faites pas de vagues...

LES 3 RÈGLES DONNÉES PAR LES GARDES SONT :

- LES ARMES SONT AUTORISÉES, MAIS PAS LEUR USAGE : LES DIFFÉRENTS SE RÉGLEMENT DEHORS. SINON C'EST LA CROIX.
- TOUT SERVICE D'UN CITOYEN D'HERKATO DOIT ÊTRE PAYÉ. SINON C'EST LA CACHOT.
- QUANT LA GARDE PARLE, L'HOMME OÛÏT. SINON C'EST LA CACHOT.

La cité elle-même comprend les éléments principaux suivants :

la forteresse : contient une garnison de mercenaires achéens. La tour appelée le « tombeau » surplombe une falaise au dessus de la mer. Elle contient des cachots souvent inondés dans lesquels croupissent les condamnés locaux.

Le palais est contigu à la forteresse. Décoré dans un style achéen, il accueille le stratège élu chaque année qui gouverne la cité. Les mœurs locales sont assez libérées et les salons du palais sont souvent l'occasion de grandes libations et sauteries. La cité n'est pas une caserne géante pour rien... Les toits du palais sont assez hauts et permettent de passer facilement sur les remparts de la forteresse.

Le quartier cartago-achéen est sur le port. Ses habitants œuvrent comme intermédiaire entre les mercenaires et les clients dans les nombreux relais et auberges du coin, ou plus souvent encore dans les maisons des particuliers. Des rabatteurs traquent en ville les nouveaux groupes de guerriers afin de leur proposer leurs services et de leur trouver une mission.

Le temple de Bellone est près de la grande place du marché. Il accueille chaque jour des délégations de guerriers qui viennent offrir des sacrifices pour la réussite de leur expédition, et donnent l'obole en passant, aux vétérans estropiés qui mendent ici.

Le port peut contenir une quarantaine de birèmes et connaît une certaine activité toute l'année, bien que l'hiver soit traditionnellement plus calme. Les marins et les capitaines sont souvent des Cartagues.

Les faubourgs abritent les campements des groupes de mercenaires les plus agités et quelques arènes improvisées servant à régler les contentieux. Les estropiés et vétérans déçus y sont aussi assez nombreux à vivre dans de misérables taudis.

Le quartier sace est un endroit assez chaleureux et de fait plutôt cosmopolite. Y logent tous ceux qui ont assez d'argent pour occuper une auberge ou loger chez un particulier pendant plusieurs semaines, sans pour autant pouvoir habiter directement près du port. Les Sassanides, Thessaloniens et Chevelus y sont assez nombreux, en plus des Saces eux-mêmes.

Scene(s) 8: Quand on arrive en ville...

Une fois à Herkato les PJs devraient commencer à vouloir collecter des informations sur les points suivants :

Retrouver leurs camarades du clan, mentionnés lors du conseil du village au début de l'aventure. Ces derniers pourront être croisés dans le quartier sace après une petite demi-heure passée à y traîner. Le messenger du clan est bien arrivé et les hommes se rassemblaient pour rentrer au village quand leur chef, Gasan Mains d'or, a été fait prisonnier pour une bagarre et placé dans le « tombeau ». Ils ne savent plus quoi faire depuis, car ils espèrent sa libération prochaine. Aux PJs de prendre les choses en mains...

S'informer sur les Khanîtes. En écumant les relais ils peuvent découvrir quelle est la position dominante d'Ullagan en tant que chaman auprès du Khan. Il est tout simplement le premier parmi les « hommes-sages » khanîtes, et même si Ubilaï écoute aussi ses généraux et proches conseillers, la voix d'Ullagan est importante. Ce dernier a la réputation d'être un homme ombrageux et avare de commentaires sur lui-même. Il est de fait peu apprécié par les guerriers khanîtes mais son aura suffit à faire taire les critiques pour le moment. Lors de cette enquête les PJs sont approchés par un chaman khanîte, Böge Genette-Grise...

Comprendre le dernier oracle et trouver à la fois un traître et un allié... mais dans quel sens faut-il l'interpréter ? Il s'agit de fait du chaman khanîte cité précédemment, qui veut trahir les siens et aider les PJs mais seul le recul permettra de le comprendre correctement.

Scene 8-1: la tour prend garde !

Le chef du groupe du clan sace des PJs est donc prisonnier dans le « tombeau »... Les PJs ont plusieurs solutions pour le libérer :

Rencontrer le stratège Olégos. Ce sera possible pendant une de ses fêtes, alors qu'il regardera distraitement deux guerriers s'affronter à mort pour leur liberté. Le stratège n'acceptera de libérer le Sace que contre un talent d'argent (25 kilos) ou une année de service du contingent sace... Pendant cette rencontre il peut être bon de mentionner que le stratège sera protégé par deux gardes du corps chevelus, Baeleg Longue Lance et Ochel Frappe Tonnerre. Autre solution possible : remporter un duel contre un des champions d'Olégos.

Le libérer par la force. Il faudra par exemple monter sur le toit du palais pour rentrer dans la forteresse, puis parvenir jusqu'à la tour du « tombeau ». Là les PJs devraient défaire les geôliers et peut être les deux gardes du corps chevelus venus interroger ou transférer le prisonnier... Si les Pjs interviennent ainsi, les Saces devront rapidement quitter la cité, pour fuir la fureur du stratège.

BAELEG LONGUE LANCE & OCHEL FRAPPE-TONNERRE

ATTRIBUTS : VIGUEUR 3 ; AGILITÉ 1 ; ESPRIT 0 ; AURA 1.
COMBAT : BAGARRE 1 ; MELÉE 2 ; TIR 0 ; DÉFENSE 2.
CARRIÈRE : GUERRIER 2, CAVALIER 1, FORGERON 1
VITALITÉ : 13
ARMURE : 3 (BAUDRIER ET BOUCLIER)
ARMES : LANCE ET ÉPÉE (106), POIGNARD (103).
POINT DE VILENIE : 1

Gasan une fois libéré, tous les Saces sont maintenant prêts à partir vers leurs villages ou ailleurs, si les PJs ont conclu positivement leur rencontre avec Böge Genette-Grise.

Scene 8-Z: traître et allié

Pendant que les PJs arpentent la cité avec Malvüd Long Bras, ils sont abordés par un Khanite vêtu de fourrures blanches, et portant de nombreux fétiches. Il insiste pour leur parler dans un endroit plus discret, comme l'intérieur d'une taverne.

Il leur avoue souhaiter acquérir leurs armes en obsidienne et savoir comment ils les ont obtenues. Si vos joueurs les ont dissimulées, il a pu voir celle portée par Malvüd. Présentant

d'abord cela comme une marque de son intérêt pour les fétiches, il finit par dire que dans de bonnes mains ces armes peuvent frapper de mauvais esprits. Avec un jet d'Esprit facile les joueurs pourront également comprendre que Böge semble manifestement apeuré. Si jamais l'idée leur passait par la tête, Malvüd s'opposera bien sûr à toute vente et forcera de lui-même la discussion.

De fil en aiguille, si les PJs gagnent sa confiance, ils découvrent que le chaman khânite souhaite fuir son maître, un autre pratiquant très puissant, chaman personnel du Khan et capable de déclencher d'incroyables puissances... il a ainsi vu des hommes dépecés vivants par des êtres immatériels...

Si les joueurs jouent carte sur tables le chaman devrait demander aux PJs de le prendre sous leur protection, les reconnaissant comme les défenseurs du Cerf Blanc, et leur promettant en échange de dire tout ce qu'il sait.

De fait il a appris qu'Ullagan était lié au Cerf Noir et il a découvert récemment l'existence d'une cache du chaman noir. Si on lui raconte le temps du Mythe vécu par les joueurs, il l'interprétera ainsi : en volant une des juments sacrées Ullagan a dérobé une part de la fertilité et de l'amour du monde, et peut ainsi maudire un homme de son entourage, le condamnant ainsi à la destruction aveugle. Chaque jument arrachée au Cerf Blanc et confiée au Cerf Noir augmente ainsi le pouvoir de ce dernier sur ce monde, et transforme les hommes en destructeurs. Le lien avec le Khan lui semble évident.

Böge sait également qu'Ullagan a obtenu en échange que le Cerf Noir soutienne sa vie aussi longtemps que la jument lui restera attachée... il aurait ainsi survécu à plusieurs tentatives d'assassinat.

Si les PJs le souhaitent et sont assez courageux, il leur propose de les emmener jusqu'à cette cache, l'aven de l'ours mort. En contrepartie les PJs devront le protéger de la fureur de son maître...

ULLAGAN et le CERF NOIR

Scene 9: l'aven de l'ours mort

Les PJs devront donc maintenant quitter Herkato en direction de l'aven où se trouve la cache d'Ullagan, à cinq jours de cheval au Nord-Est. Böge sait qu'il y a des gardes menés par Bazaara Griffes Tranchantes, un cousin d'Ullagan. C'est aux joueurs de décider, avec Gasan Mains d'Or, s'ils y vont seuls et renvoient les autres saces pour protéger leurs villages où s'ils veulent tenter une attaque de groupe. La première solution est la plus sage, car le village semble bien vulnérable en ces temps troublés et la cache étant secrète elle ne devrait pas comporter trop de gardes...

L'aven est un effondrement de terrain qui a ramené le sol deux cent mètres plus bas et a formé une vallée très encaissée. Un seul chemin permet de rejoindre le fond de l'Aven où se trouve la grotte, et ce chemin est toujours gardé par une sentinelle muni d'un cor, pour sonner l'alerte. Aux PJs d'aller sur place

SENTINELLE (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0 PARTOUT, SAUF AGILITÉ 1, AURA -1
CARRIÈRE : SENTINELLE 1
VITALITÉ : 3
ARMURE : 1 (BAUDRIER)
ARMES : POIGNARD (03) ET ÉPÉE (106).

discrètement (jet d'agilité avec un malus de 2, le métier de la sentinelle et son agilité), de la repérer cachée dans les bois (jet d'esprit difficile) et de la neutraliser...

Si la sentinelle donne l'alarme les gardes de la grotte se tiendront prêts à accueillir avec des flèches tous les arrivants, cachés de derrière le rempart (difficulté -2 au score). Les alentours de la grotte sont vides, aussi il y a trois tours de tirs (portée moyenne au deux premiers, puis courtes) avant d'arriver au contact de la palissade qui la cerne.

NEUF ARCHERS

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0 PARTOUT, SAUF AGILITÉ 1, AURA -1.

CARRIÈRE : SENTINELLE 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 2 (CUIR ET BOTTES)

ARMES : ARC ET ÉPÉE (10G).

BAZALRA GRIFFES TRANCHANTES

ATTRIBUTS : VIGUEUR 3 ; AGILITÉ 1 ; ESPRIT 0 ; AURA 1.

COMBAT : BAGARRE 1 ; MELÉE 2 ; TIR 1 ; DÉFENSE 2.

CARRIÈRE : GUERRIER 1, CAVALIER 1, MONTEUR D'OURS 2

VITALITÉ : 13

ARMURE : 2 (CUIR)

ARMES : PAIRE DE GRIFFES DE COMBAT (10G).

POINT DE VILENIE : 1

BAZALRA EST ACCOMPAGNÉ DE SON OURS FÉTICHE, DRESSÉ POUR LE COMBAT :

BOUBA, OURSON GROGNON

ATTRIBUTS : VIGUEUR 4 ; AGILITÉ 2 ; ESPRIT 0

COMBAT : ATTAQUE (MORSURE +4) (10G); ATTAQUE (PAIRE DE GRIFFES) +2/ATTAQUE (10G).

DÉFENSE : 3

VITALITÉ : 20

ARMURE : 1 (PEAU ÉPAISSE)

Dans la grotte les PJs peuvent trouver une pièce effondrée dans laquelle sont retenues prisonnières une dizaine de femmes saces et khanites, dont une princesse de sang, Tsetseg fleur de montagne, une jeune femme forte de corps comme d'esprit.

Elles expliqueront avoir été plus nombreuses il y a quelques jours, mais que certaines d'entre elles ont été emmenées et ne sont pas revenues, sans savoir ce qui s'est passé. Tsetseg souhaite en découdre avec Ullagan, qu'elle a aperçu en arrivant il y a plusieurs jours, et se montre déterminé à le dénoncer auprès du Khan. Les PJs devraient fleurir là une opportunité.

Les gardiens eux-mêmes semblent terrifiés et pourront juste confirmer avoir vu Ullagan venir ici et emmener les femmes disparues au fond d'un long boyau dans lequel aucun d'entre eux ne s'est jamais risqué.

Les Pjs pourront s'enfoncer dans cet étroit tunnel karstique, avançant avec précaution pour ne pas glisser sur les pierres tranchantes (des torches seront bien sûr indispensables !). Une odeur horrible finira par leur monter aux narines, et leur donnera la nausée : il y a de la charogne un peu plus bas...

Ils finiront par déboucher dans une caverne plus vaste, aux murs couverts de peintures. Au cœur de l'espace se trouve un tas de corps humains déchiétés et dans divers état de décomposition. Les lumières des torches elles-mêmes sont vacillantes et l'air est lourd, le silence seulement troublé par le vrombissement d'un nuage de mouches.

S'ils regardent les peintures les PJs y retrouvent ce qu'ils ont pu vivre dans le temps du Mythe, et même certaines de leurs actions durant le combat contre le Cerf Noir incitant à penser qu'ils sont eux mêmes représentés. Sur tous les murs apparaît un chaman coiffé de cors de chevreuils. Un jet d'Esprit difficile permettra d'observer qu'avant chaque passage dans

le monde du Mythe le chaman joue d'une petite flûte rouge. C'est en jouant dans ce qui semble être une grotte peinte qu'il parvient notamment auprès d'un très grand homme-cerf, assis sur un tas de corps humains, et au pied duquel est attachée une jument blanche...

Un PJ ou un PNJ chaman pourra expliquer facilement que la flûte est le média d'Ullagan pour parvenir auprès du Cerf Noir, et que c'est bien là que semble liée la Jument. S'ils veulent retrouver la jument il leur faudra la flûte. Böge a déjà assisté à un rituel similaire et pourrait peut être le reproduire avec le fameux instrument.

Si un PJ touche aux corps, ils se mettent aussitôt à hurler et trois ombres s'en détachent pour attaquer tous ceux qui sont dans la salle, qui sont bien sûr surpris. Les ombres attaquent en priorité ceux qui portent les torches.

dans le noir, il faut réussir un jet d'Esprit au premier round du combat pour voir l'ombre sans quoi il n'est pas possible de la toucher. Il faut refaire ce jet uniquement pour un nouvel adversaire. Sans source de lumière les Ombres ne peuvent plus être touchées.

OMBRE

ATTRIBUTS ET COMBAT : AGILITÉ 1, LE RESTE

0.

VITALITÉ : 8

ARMURE : 0

ARMES : GRIFFES SPECTRALES (10G) CHAQUE TOUCHE DONNE LIEU A UN JET D'ESPRIT POUR NE PAS ETRE GAGNÉ PAR LA PEUR ET LE DÉSÉPOIR. EN CAS D'ÉCHEC LE PJ A UN MALUS DE -1 A SES JETS JUSQU'À CE QU'IL RÉUSSISSE UN JET D'ESPRIT LORS D'UNE BLESSURE ULTÉRIEURE. LES MALUS NE SONT PAS CUMULATIFS.

SPÉCIAL :

NE PEUT ETRE BLESSÉ QUE PAR DES ARMES EN OBSIDIENNES OU PAR LE FEU (10G).

Scene 10: Le grand Camp du grand Khan

La princesse Tsetseg est bien décidée à faire tomber l'infâme Ullagan, qui a manifestement sacrifié sa servante (cf. les corps dans la caverne). Elle affirme aux PJs qu'elle pourra les débarrasser du chaman si elle peut se rendre au grand camp d'Ubilai et l'accuser publiquement devant le Khan. Elle est la fille d'un général influent, et sa famille a du poids. Le campement est situé à plus de cinq jours de cheval de là mais cette solution semble bien tentante... Böge semble toutefois sceptique et redoute la puissance de son ancien maître : pour lui, il est presque immortel.

Les PJs partent donc au galop vers le grand camp. Approchant du but ils sont d'abord arrêtés par des patrouilles de cavaliers, mais ceux-ci reconnaissent la princesse et leur font désormais escorte, jusqu'à ce qu'ils arrivent en vue du campement, non loin du mont du Dormeur.

Musique: Le Roi Arthur-Do you think I'm a Saxon?

Le camp est proprement immense et annoncé par plusieurs milliers de têtes de bétails, moutons et chevaux, paissant dans les alentours, gardés par de jeunes cavaliers et leurs chiens.

Ils traversent donc les groupes de yourtes dispersées dans toute la vallée jusqu'à arriver chez la famille de la princesse Tsetseg, menée par le redoutable général Barkaa Poing-Milan, grand amateur de fauconnerie. Ce dernier accueille dignement les PJs tout en méditant sa vengeance... il fera porter l'affaire le lendemain même pendant l'assemblée de justice du Khan, où chacun peut venir. En attendant il faut protéger les témoins...

En effet Ullagan pourrait essayer de faire tuer Böge en lui envoyant ses ombres. Aux PJs de veiller au grain.

Le lendemain même les PJs partent donc avec Tsetseg et son père pour se rendre à l'assemblée.

Cette dernière a lieu en plein air. Ubilai Khan est assis sur un simple tabouret en bois sur une petite estrade. Habillé de fer et de fourrures de loup de blanc, le khan des steppes à maintenant plus d'une quarantaine d'années et le corps fatigué par des années de cavalcades. Il reste toutefois un guerrier puissant et un maître de guerre, et les Khanites alentours semblent boire chacune de ses paroles comme celle d'un dieu vivant. Seuls ses proches conseillers, une poignée de généraux et Ullagan lui-même, paraissent pouvoir plaisanter avec lui.

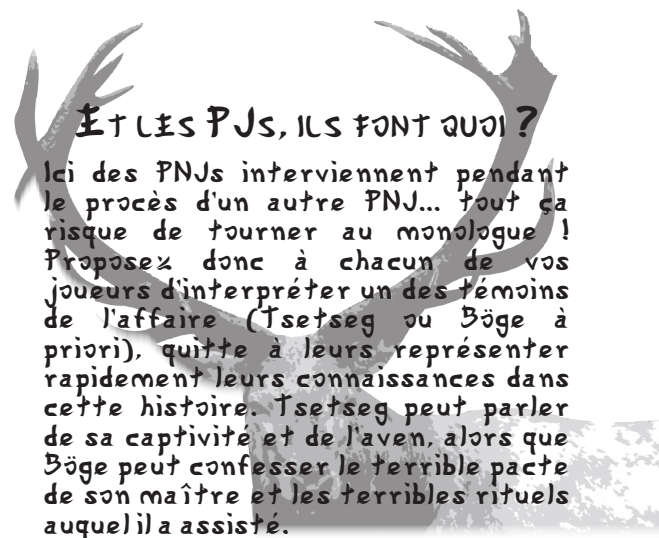
La princesse Tsetseg s'avance à l'invitation du grand Khan, qui se félicite de son retour (à faire jouer par un PJ). Cette dernière accuse alors Ullagan d'avoir « fait tuer sa suite par ses hommes, l'avoir emmenée en captivité à l'aven, et massacré sa suivante, Zaya, lors de sacrifices ignobles. »

Ullagan nie alors avoir eu connaissance de tout cela, mais il comprend que le choc de sa captivité chez des sages ait pu être terrible...

Böge peut alors témoigner à son tour et accuser Ullagan de la pratique de la sorcellerie, et d'avoir ensorcelé le grand Khan, ce qui ne manquera pas d'agiter l'assistance.

Aux PJs d'avancer éventuellement de nouvelles preuves (tête ou griffe du frère vaincu d'Ullagan, par exemple) ou de mettre au défi Ullagan de se couper avec un poignard en obsidienne, à la proposition de Malvud.

Ullagan ne souhaite pas voir cette histoire s'éterniser : se sachant immortel il propose d'affronter un champion de la princesse Tsetseg : sa position semble compromise et même s'il



Et les PJs, ils font quoi ?

Ici des PNJs interviennent pendant le procès d'un autre PNJ... tout ça risque de tourner au monologue ! Proposez donc à chacun de vos joueurs d'interpréter un des témoins de l'affaire (Tsetseg ou Böge à priori), quitte à leurs représenter rapidement leurs connaissances dans cette histoire. Tsetseg peut parler de sa captivité et de l'aven, alors que Böge peut confesser le terrible pacte de son maître et les terribles rituels auquel il a assisté.

meurt, il reviendra dès le lendemain sur terre pour mener ses sombres projets. Evidemment il semblerait bon que ce soit un PJ qui prenne en charge cet affrontement, en mettant en avant auprès du général Barkaa ou de la princesse le fait qu'il soit choisi un défenseur du Cerf Blanc (...si les PJs ont toutefois expliqué cette histoire de lutte des deux cerfs...).

Musique-Le roi Arthur- Budget meeting ; Avatar-Pure spirits of the forest.

Une victoire pendant le combat est importante, mais elle ne met pas fin au désir d'Ubilai Khan de voir toutes les femmes de la Terre ramenée à son camp, et donc celles du clan des PJs...Seule la libération de la jument sacrée mettra fin au sort qu'Ullagan lui a lancé. Tout au plus les PJs pourront-ils négocier quelques jours de plus avant que leur clan n'amène ses femmes, et qu'eux-mêmes puissent pendant ce temps faire la dernière chose qu'il reste à faire : à l'aide de la flûte du chaman aller dans l'antre du Cerf Noir et libérer la Jument. Le vrai trophée du combat contre Ullagan doit donc être la petite flûte rouge qui pend à son cou.

En cas de défaite, le seul moyen des PJs de récupérer la fameuse flûte sera de tenter une opération commando pour aller la voler...toutefois il faudra payer le prix fort pour arriver ainsi au plus prêt d'Ullagan et de ses hommes, tout en bravant ainsi la parole du Khan.

Scene II: terreurs nocturnes

Les PJs doivent maintenant retourner dans l'aven de l'ours mort pour y mener un rituel de passage, à l'aide de Böge et de la flûte rouge.

Ullagan, revenu d'entre les morts, ne l'entend bien sûr pas de cette oreille : chaque soir, quand la petite troupe aura dressé le campement, il rôdera autour du camp, appelant ses ombres pour terrifier ses ennemis, les forcer à se séparer et à les tuer un par un...

Le premier soir les PJs entendront ainsi juste des rires et voix étranges portés par le vent, sans qu'ils puissent vraiment savoir d'où elles viennent.

Le second soir ils entendront le rire d'Ullagan éclater tout près d'eux, alors que le foyer vacillera sous un vent

ULLAGAN, CHAMAN SERVITEUR DU CERF NOIR

ATTRIBUTS : VIGUEUR 0 ; AGILITÉ 1 ; ESPRIT 3 ; AURA 2.

COMBAT : BAGARRE 2 ; MELÉE 3 ; TIR 2 ; DÉFENSE 3.

CARRIÈRE : HERBORISTE 1 CAVALIER 2 CHAMAN 4

VITALITÉ : 12

ARMURE : 2 (CUIR)

ARMES : ÉPÉE (10G) POIGNARD (10G).

POINT DE VILENIE : 3

glacial, tout en apercevant des ombres étranges se dessiner sur le sol.

Enfin le troisième soir un silence total environnera le camp, jusqu'à qu'un hululement d'une gravité étrange se fasse entendre avec une régularité parfaite. Son rythme s'accélélera ensuite jusqu'à ce qu'un cri déchirant perce la nuit. Les PJs doivent alors réussir un jet d'Esprit ou être paralysé d'effroi, cinq ombres jaillissant ensuite de la nuit.

OMBRE

ATTRIBUTS ET COMBAT : AGILITÉ 1, LE RESTE 0.

VITALITÉ : 8

ARMURE : 0

ARMES : GRIFFES SPECTRALES (1D6) CHAQUE TOUCHÉ DONNE LIEU A UN JET D'ESPRIT POUR NE PAS ETRE GAGNÉ PAR LA PEUR ET LE DÉSÉPOIR. EN CAS D'ÉCHEC LE PJ A UN MALUS DE -1 A SES JETS JUSQU'A CE QU'IL RÉUSSISSE UN JET D'ESPRIT LORS D'UNE BLESSURE ULTÉRIEURE. LES MALUS NE SONT PAS CUMULATIFS.

SPÉCIAL : NE PEUT ETRE BLESSÉ QUE PAR DES ARMES EN OBSIDIENNES OU PAR LE FEU (1D3).

DANS LE NOIR, IL FAUT RÉUSSIR UN JET D'ESPRIT AU PREMIER ROUND DU COMBAT POUR VOIR L'OMBRE SANS QUOI IL N'EST PAS POSSIBLE DE LA TOUCHER. IL FAUT REFAIRE CE JET UNIQUEMENT POUR UN NOUVEL ADVERSAIRE. SANS SOURCE DE LUMIÈRE LES OMBRES NE PEUVENT PLUS ETRE TOUCHÉES.

Scene 12: L'antre du Cerf Noir

Les PJs arrivent enfin à l'aven de l'ours mort après un voyage plus qu'éprouvant. Ils ne veulent probablement pas perdre de temps et devraient donc rapidement gagner la grotte peinte pour y mener, sous l'égide de Böge et Malvüd, le rituel nécessaire à gagner l'antre du Cerf Noir...

Autant dire qu'avant ce terrible voyage, ils feraient mieux de donner leurs dernières recommandations à leurs amis, que ce soit des Khanîtes les ayant suivis, des guerriers de leurs clans envoyés par Gasan, ou leurs conquêtes amoureuses (guerrier impressionné, prisonnières émues ou la princesse-Tsetseg elle-même).

Ayant réglé leurs affaires avec le monde des mortels, ils peuvent maintenant partir vers celui des esprits, pour aller libérer la Jument sacrée, et briser ainsi le pouvoir d'Ullagan et la soif de mort d'Ubilai Khan.

Installés dans la grotte où ils ont combattu les ombres, et menés par le son de la flûte et la voix de Böge, leur conscience bascule vers l'autre monde.

Ils s'éveillent alors dans un cadre effrayant. Le royaume du Cerf Noir est un ensemble de boyaux couverts de lianes palpitantes semblables à des veines, au sol couvert de braises ou suintant d'une bile épaisse et acide. Une lueur rougeâtre

émane des parois même, et varie au rythme d'un souffle monstrueux... à chaque inspiration elle devient plus vive... et à chaque expiration semble s'éteindre. A cette lente et sourde cadence viennent s'ajouter d'étranges bruits de grognements, comme ceux faits par des bêtes féroces pendant quelques longs et fiévreux cauchemars.

Les PJs sont eux-mêmes nus, et seulement pourvus de leurs armes en obsidienne. Malvüd, s'il est encore vivant, et Böge les accompagnent. Initié ou chaman, ils s'habillent devant eux en faisant apparaître leurs vêtements par la seule force de l'Esprit (jet de métier chamanisme+ Esprit). Les PJs peuvent faire de même, toutefois au final seules leurs armes sacrées auront un réel effet par la suite.

Suivant la respiration monstrueuse du royaume du Cerf Noir, ou grâce aux instructions de Böge, ils progressent ensuite dans l'inférieur royaume, écartant les lianes, rampant dans des boyaux, évitant les créatures contre nature qui dorment lovées dans des passages étroits (considérez les comme des Ombres avec 15 points de vitalité s'ils venaient à en réveiller une. Ce serait toutefois dommage vu ce qui les attend ensuite...).

Parfois un flux de bile se forme et charrie des bouts de cadavres, souvent les membres des ennemis vaincus par les PJs eux-mêmes. Cette vision les ramène aux sentiments les plus malsains qu'ils ont pu éprouver pendant ces victoires, exaltant en eux le goût du meurtre, du viol et de la destruction. Le goût de la cendre et du sang envahit leur bouche, alors qu'ils s'imaginent triomphants de royaumes puissants, piétinant des montagnes de cadavres...

Un jet d'Esprit difficile sera nécessaire à ce moment. En cas d'échec un PJ perd 1D6 points de vitalité, et continue à être harcelé par ses visions jusqu'à ce qu'il réussisse ce test, au rythme choisi par le MJ. Concrètement le personnage n'arrive pas à contenir ses émotions et se met à suinter la même bile que celle qui couvre le sol, son image se mettant en même temps à trembler. Si l'un d'eux venait à mourir ainsi il se dissoudrait tout simplement pour être absorbé par cet environnement abject.

Un PJ venant à évoquer des images agréables pour lutter contre ces visions, ou à tenir la main d'un de ses camarades ou tout autre geste susceptible de le rapprocher positivement des autres, bénéficierait d'un bonus de +1 à +3 pour réussir à lutter contre ces visions.

Cette épreuve passée les PJs arrivent dans une vaste caverne d'où semble venir la respiration rauque au rythme duquel tout le royaume palpite. Au loin, masqué en partie par les ténèbres, ils peuvent discerner une éminence pâle sur laquelle est installée une immense silhouette anthropomorphe, au chef masqué par les ténèbres qui nimbent le sommet de la grotte.

Il s'agit bien du Cerf Noir lui-même, juché sur un tas de cadavres tremblant et s'agitant lentement au rythme de ses respirations. Dans le monde des rêves sa forme n'est pas bien assurée, car multiple : il est parfois un guerrier immense, et l'instant d'après mi-homme mi-bête, chose hirsute et sale aux poils drus collés par le sang. Sa tête immense rappelle autant un Cerf qu'un lézard rappelle un dragon. Il s'agit au mieux d'un vague parallèle qui ne retranscrit en rien la violence et l'horreur dégagées par son être : en lui meurent les villages

ravagés par les flammes, les innocents foulés aux pieds, et les guerriers passés par les armes. Fleuve de sang et de larmes, il n'y a aucun aspect de son corps qui puisse rappeler les beautés de la nature ou l'espoir qui bat dans chaque chose vivante.

Le Cerf Noir dort au moment où les PJ's arrivent. Et leurs regards sont bientôt arrachés à sa terrifiante silhouette par un éclat surnaturel à ses pieds, comme celui d'un éclat d'étoile ou de l'argent le plus pur brillant à la lumière du soleil. Liée à ses pieds par une des lianes dégoûtantes qui jonchent l'endroît, se trouve une femme magnifique, si tant est qu'on puisse lui donner une forme : parfois jument blanche, puis femme noire aux formes insaisissables mais apaisantes, puis être pâle à la crinière platine, elle est à la fois la mère, la femme et l'enfant.

Les PJ's ne devraient guère douter qu'il s'agit là de la Jument sacrée. Il ne leur reste plus qu'à la libérer et le mauvais sort en sera levé...

S'approcher du Cerf Noir demande un nouveau jet d'Esprit difficile, où le MJ peut à nouveau appliquer les modificateurs évoqués lors des visions macabres des PJ's.

Une fois près de la Jument les PJ's constatent qu'elle est entravée par une épaisse liane palpitante qui jaillit du trône sanglant du Cerf Noir. Ils peuvent la frapper facilement (+2 à leurs jets) malgré ses lentes reptations, lui infligeant des dégâts égaux à Esprit + Dégât de l'obsidienne (1D6). Deux hommes maximum peuvent prendre place devant elle pour la frapper à chaque tour, à moins de monter sur le trône.

L'ULTIME LIEN DE LA JUMENT SACRÉE

Facile à toucher (+2)

PV : 20 + fourberie du MJ.

Cela ne sera toutefois pas sans tirer lentement le prince de la destruction de son long et lent sommeil...

- Au premier dégât infligé la paupière du troisième œil du Cerf s'ouvre un peu, projetant une lumière rouge brasier sur le sol de la salle.
- Quant la liane tombe à 15 points de vitalité, le Cerf Noir a fini d'ouvrir les yeux. Sa gueule s'ouvre sur des abysses effrayantes où vrombissent des millions de mouches, qu'il crache en un flot intense sur la première cible qu'il aperçoit. Celle-ci doit déclencher une esquive ou encaisser 2D6 dégâts, étant rongée vive par un nuage de vermine.
- Le Cerf Noir réitère à chaque tour cette attaque.
- Quant la liane atteint 5 points de vitalité le Cerf Noir se lève avec lourdeur et tente d'écraser la cible la plus proche (tout en évitant de piétiner la liane, ce qui peut servir !). Espérons pour les PJ's qu'ils puissent trancher la liane très rapidement à partir de ce moment...
- Par ailleurs le MJ peut à tout moment faire sortir du trône une piétaille mort-vivante (mais enfin surtout mort, dans le fond...) ou une liane barbelée, se relevant soudain du sol.

Pendant le combat n'hésitez pas sur les effets de style, les sacrifices héroïques et les attaques viles : vous êtes dans le final

MORT DU TRÔNE OU LIANE BARBELÉE (PIÉTAILLE)

ATTRIBUTS ET COMBAT : 0, SAUF MÊLÉE : 1 ET DÉFENSE : -1

CARRIÈRE : CHOSE-NOIRE-DES-TÉNÉBRES-BRR ! 1

VITALITÉ : 3

ARMURE : 0

ARMES : MEMBRES TRANCHANTS ET GRIFFUS (1D3).

d'un one-shot. Les PJ's doivent finir fumants, les os à vifs, à moitié démembrés et tentant l'impossible jusqu'au dernier point de vie pour trancher l'infime fibre qui attache encore la Jument Sacrée au Seigneur de la Destruction.

Quant enfin ils parviennent à leurs fins, le Cerf Noir lève des mains rougeoyantes de flammes et s'apprête à les incinérer de manière définitive... La Jument s'élance alors loin du trône, courant vers les boyaux du royaume des ombres qu'elle brûle de sa pure lumière pour s'élancer à travers un portail radieux, apparu avec sa libération. Dans un cri de rage et de frustration le Cerf lâche ses flammes sur le monde

LE CERF NOIR

MÊLÉE : 5. DÉGÂTS PAR ÉCRASEMENT (3D6).

ATTATQUE PAR FLOTS DE VERMINES : 2D6 DÉGÂTS
SI AUCUNE ESQUIVE.

VITALITÉ : ILLIMITÉE, VOUS CROYEZ QUOI ?

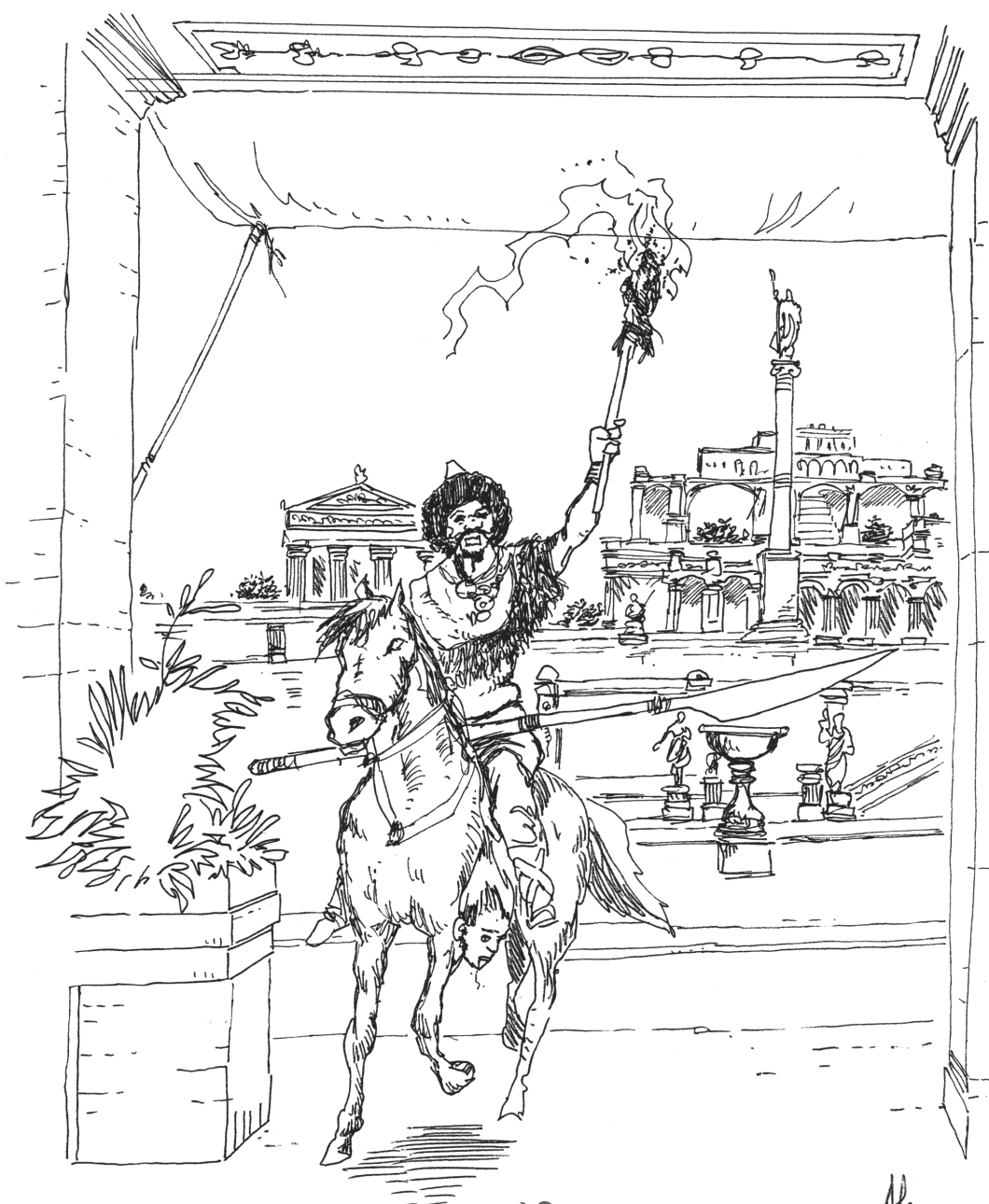
ARMURE : 0. QUANT LE CERF NOIR EST BLESSÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS IL EST SURPRIS ET NE FERA AUCUNE ATATQUE A SON PROCHAIN TOUR. ETANT IMMORTEL IL NE TENTE NON PLUS AUCUNE ESQUIVE ET PARADE, D'OU L'ABSENCE DE SCORE DE DÉFENSE.

ÉPILOGUE

Les PJs survivants s'éveillent dans la grotte, gagnés d'une grande faiblesse et rongés par la fièvre. Soignés par les proches qui seront venus avec eux, ils ne seront guère capables de se relever avant plusieurs jours. Peut être une partie de l'Ost khanite les a-t-elle suivi dans leur péripiétie et les accueille dehors, selon la façon dont les derniers évènements se sont déroulés.

Ils apprendront quelques jours plus tard que le Grand Khan, très troublé, s'est retiré dans sa yourte pendant plusieurs jours sans voir personne. C'est au terme de cette retraite qu'il a annoncé à son peuple la fin de leur guerre sans fin, et le retour dans leurs terres natales. La Horde, pour la première fois depuis bien des années, s'apprête donc à faire route vers l'Est.

L'emprise d'Ullagan sur le Grand Khan est donc bel et bien finie, et leur village sauvé. Il ne reste plus qu'aux joueurs à expliquer ce qui va se passer dans les jours suivants pour leurs personnages...ont-ils noués pendant cette aventure des projets avec leurs alliés, Bogë, Madvül, Gasan et Tsetseg ? Ou troublés par tant de révélations veulent-ils suivre les enseignements de leur chaman ? Doivent-ils retourner dans les marais pour honorer leurs paroles et faire amende honorable ? Et surtout où est passé Ullagan ? A-t-il été détruit par leur dernière intervention où a-t-il ressuscité une dernière fois avant qu'ils n'aient eu le temps de libérer la Jument Sacrée ? Cette fois ce sera à vous de le dire dans une prochaine aventure !



« Ah, j'avais oublié : on met quoi comme musique ? »

Flûte, j'avais bien mis deux-trois indications dans le scénario, mais rien de sérieux. J'ai composé mes sélections musicales à partir des bandes originales suivantes : Apocalypto, Mongol (surtout !), Le roi Arthur et même un peu d'Avatar. Ce n'est pas forcément le mieux, mais ça peut vous donner des idées, notamment Mongol, qui pose très bien les steppes autour de la table.

AMBIANCE PAR DÉFAUT

Mongol :

- Mongol
- Joy In Mongolia
- A Long Journey
- Love Theme
- Escape of the young Temudjin
- Brotherhood
- How to find the right bride
- At the fire place
- Mongol (beginning)

Apocalypto

- Words through the sky
- Entering the city...
- Captives
- The storyteller's dream

SCENE DE COMBAT

Mongol :

- Chase 1 & 2
- Blue mark
- Final battle, the first attachment
- Second battle, fighting scene
- Escape of the young Temudjin
- Blue mark, la seconde
- First battle, martial rage
- First battle, attack of Merkits

Apocalypto

- Tapir hunt
- The game and the escape

A HERKATO

Avatar

- Jake enters his avatar world
- Becoming one of the people

Apocalypto

- Entering the city
- Frog darts
- Civilisation brought by sea.

GROTTE ET CERF NOIR

Mongol

- Second battle, Dzamucha is following
- Mongolian commandments
- Final battle, Tengri's Help
- The Great Tengri
- In the woods

The dark knight

- Watch the world burn
- I'am the Batman
- Civilisation brought by sea.

