

LES SALOPARDS

Ce que l'on croit savoir...

Depuis bientôt un demi siècle la frontière du Shazar et du Jharkor est secoué par de violent troubles, séquelles des guerres de succession de la maison Aquille. Alors que tout semble être revenu à l'ordre des rebelles demeurent terrés à la frontière séparant les royaumes de l'ancien pays Dharzi et se livrent à une résistance acharnée nuisant activement aux intérêts de l'état dans la région. Les troupes rebelles descendent régulièrement mener des attaques meurtrières contre les positions occupées par l'armée régulière.

L'ambitieux jeune gouverneur de Maihsala – Ubec Von Tajhar –, une petite ville fortifié du fin fond du pays avide de prestige à mené plusieurs offensives militaires contre les positions supposées de ces derniers, quelquepart dans les monts de Karad-Faith plus à l'est, espérant par un coup d'éclat se hisser vers un poste en vue à la cour. A son grand damne, ces expéditions se sont soldées par des échec cuisant et par de lourdes pertes en hommes, les soldats se trouvant en terrain mal connu, face à des adversaires employant des tactiques de guérilla.

C'est pourquoi excédées par cette situation, il décide d'employer une méthode radicalement différent et de confier à l'un de ses plus fidèles lieutenant la mission d'assassiner le capitaine des rebelles. Pour l'aider il lui confie quelques criminels croupissant dans les geôles de la ville à qui l'on a promis richesse et liberté.

Bien entendus, ce sont les PJs, et leur chef est lui aussi le personnage d'un des joueurs, noble proche du gouverneur, ou simplement subalterne trop zélé dont les supérieurs entendent se débarrasser en l'ayant chaudement recommandé pour cette mission...Le scénario peut prendre place en hiver d'une année quelconque du règne de Sadric et est destiné à permettre aux personnages de vos joueurs de faire connaissance, et a vos joueurs d'avoir une première approche de l'univers des jeunes royaumes.

...Et ce qu'il en est

Cependant le petit groupe d'aventurier n'est pas seul à être à la recherche des rebelles.

Deux Pan-Tangiens vont se trouver mêler a cette affaire, en effet l'un deux, un sorcier, est à la recherche de quatre mystérieux fragments d'une formule magique d'une grande puissance, et l'un de ceux ci est justement tatoué dans le dos du plus proche conseiller du capitaine des rebelles de Leng...

Aussi Celui ci accompagné de son âme damnée, un redoutable guerrier, s'est rendu sur place, avec sous ses ordres une petite troupe d'hommes de main bien décidé à récupérer le précieux fragment de peau.

< P>Les lieux ; visite guidée

Maihsala

situé un peu plus au centre des terres que Thokora. Elle compte près de 6 000 habitants, sa position frontalière en fait un centre de passage quasi obligé sur la route du nord qui relie Aflitaïn à Lashmar. Le coin demeure assez austère, ville de garnison avant tout, le couvre-feux y est maintenu du coucher du soleil à l'aube ce qui n'empêche pas un guildes des voleurs timide de mener des affaires plus ou moins lucratives. La ville habite un temple de la loi consacré à la trinité locale : Voraïn le bâtisseur, Arkin le méticuleux et Amran la Lumière.

Les villages bordant Maihsala sont de petites communautés rurales sans aucun intérêt particulier ! habitant quelques dizaines de famille tout au plus. Les descriptions des quelques lieux intéressants où utiles à visiter pour l'aventure sont donnés ci dessous.

Adalaume

Village de pêcheurs situé sur les rives du lac gris, il entretient des relations étroites avec Kerbaulan.

Kerbaulan

constitue la plus remarquable des trois localités. Le village accueille tout les ans à la fin de l'été la foire d'Automne et le plus fameux marché aux bestiaux de la région. Voyageurs commerçants et troubadours s'y pressent faisant culminer la population de l'endroit à près d'un millier d'habitant.

lac gris

certain prétendent qu'il y a une bête endormie dans le lac mais force est de constater que nul – hormis les ivrognes – ne l'a jamais vue et qu'on attribue avec plus de certitude la disparition de quelques rares moutons ou d'enfants aux loups – nombreux l'hiver – qu'à un prétendu monstre du lac

monts de Karad-Faith

situé à l'extrême ouest du Shazar à plus de 5 jours de route de la vallée, sont truffées de mines construites sous l'apogée Dharzi. Cet immense réseau de galerie constitue le refuge des rebelles. De là ils lancent leurs expéditions contre Maihsala et s'y replie lorsque le besoin s'en fait sentir.

Mourom

le village est aujourd'hui en ruine et de nombreux vieux se souviennent qu'il fut ravagé durant un affrontement entre soldats et rebelles il y a une trentaine d'années. Maintenant une bande d'une trentaine de pillards y vit, imposant le péage sur la route des collines (vers Rial) et pousse parfois quelques raids sur les villages avoisinants. Régulièrement chassé par l'armée ils reviennent avec tout autant d'opiniâtreté.

plateau de Leng

se présente comme une falaise abrupte s'étendant sur une centaine de kilomètres et constituant un mur infranchissable s'élevant parfois à plus de 100 mètres au dessus du niveau des terres environnantes, il est prolongé vers le Shazaar par l'antique arrête rocailleuse des dents de la terre, érodées à un tel point qu'en maint endroit celle-ci ne se distingue plus de vulgaires collines pierreuses.

Seuls les individus connaissant les routes secrètes sont à même de franchir cet obstacle sans s'exposer à une longue, éreintante, dangereuse et parfois mortelle escalade... Le plateau lui-même est balayé par des vents inhospitalier et parcouru de meutes de loups affamés.

Le Relais de Maluke

situé sur la vieille route, à presque un jour de route aussi bien des villages que de la grande ville, cette bâtisse fortifiée constitue le point d'arrêt obligé de tout voyageur prudent à la mauvaise saison et des rares coursiers de passage qui peuvent changer leurs montures ici. Le service y est bon et le gîte sûr. En outre la baraque compte une forge attenante, un atelier, un puits, des écuries où logent deux vigoureux chevaux de traits et un entrepôt comptant quelques armes et des réserves de nourriture.

Rial

rude village d'éleveur de chèvre et de montagnards. Il compte quelques artisans habiles ; forgerons et charpentiers que l'on appelle parfois aux environs pour leur savoir faire. Ici les villageois délaissent le petit autel dédié à la Loi et se préoccupent plus des mystères de Grome et des rites dus aux quelques génies locaux.

Tour du Guet

c'est une construction de d'obsidienne, de cobalt, de basalte noir et de cuivre rouge qui se dresse comme un doigt au bord de l'étendu désolé du plateau abritant les étranges esclaves muets d'un vieil hermite se pressant comme des ombres tout autour.

sanctuaire de Lidd-Faith

est un ancien temple dédié à Kakatal balayé par les guerres et dont tous! ont oublié l'existence et qui constitue aujourd'hui le poste un poste avancé pour les rebelles de Leng. Le capitaine du plateau de Leng y a établi un camp avancé, il y est présent ainsi que son fidèle conseiller (l'homme au tatouage) pour accueillir un contingent d'homme libres, des nouvelles recrues venues du Jharkor pour la plupart. Une troupe d'éclaireur est partie les rejoindre. Le sanctuaire quand à lui est défendu par trois douzaines de rebelles.

On peut voir briller leurs feux de guerre loin sur la plaine, et quand le vent est propice entendre les battement lancinant des tambour se répandant comme un orage lointain et les corps sonnante de mystérieux appels.

Distribution

les méchants

Bruce Abar Kelb, noble de Pan-Tang 44 ans, grand méchant

Il est un membre de l'aristocratie Mabden. C'est un homme de taille moyenne, bedonnant, au crâne dégarni dont les cheveux restant forment une couronne à la manière d'une tonsure. Il a les yeux noirs maquillés, sourcils épilés. Il parle d'une voix rauque, étrangement grave. Il porte des vêtements raffinés, presque féminin. Il affectionne les couleurs vives et les tissus rares. Lettré et puissant sorcier. Il s'est lancé dans la recherche de ces étranges parchemins plus par une certaine curiosité amusée que par intérêt véritable. Mais capricieux et déterminé il ne laissera rien se mettre en travers de son chemin. Si il se sent à un moment menacé personnellement il n'hésitera pas alors à recourir au Nauggsauroth t andis qu'il prendra la fille de l'air. (**Chaos** 89)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	14	12	20	24	15	14

modificateur aux dégâts : –

points de vie : 13

armure : –

arme : *daguer* 55%, dégâts 1d4+2

sorts : *armure infernale* (1-4), *Ame de Chardros* (1-3), *brasero du pouvoir* (4), *chaîne d'existence* (4), *convoquer un démon* (1), *minuit* (1), *rasoir infernal* (1-4), *sauvegarde* (3), *voile de Cran Liret* (1-4), *portail* (6)*

démons liés : Nauggsauroth, Baphel (*démon domestique*, cf. p.157), Ashalidhor (lié pour son garde du corps)

compétences : éloquence 70%, équitation 50%, évaluer 80%, Jeunes Royaumes 55%, langue commune 55%, Haut-Idiome 60%, Bas-Mélnibonéen 50%, Million de Sphères 25%, monde naturel 60%, potions 75%, sagacité 80%, scribe 90%

remarque : possède un sceptre de fer chargé de 48 points de magie

* ce sortilège ouvre pendant 1d8 heures un passage vers un plan démoniaque permettant à 1d100 horreurs chaotiques de traverser tous les quart d'heure (elle ne peuvent attaquer le sorcier ni ceux qui se trouvent à moins de 5 mètre de lui).

Taj Mahal, Pan-Tangien 38 ans, garde du corps

Esclave, guerrier et assassin, il est au service de Bruce Abar! Kelb' depuis bientôt trois ans, à perdu au sa propre liberté depuis il sert fidèlement et en bon fanatique est prêt à risquer sa vie pour protéger le sorcier.

C'est un homme grand et fin, il a les yeux noirs et comme la plupart des Pan-Tangiens porte une barbe noire impeccablement taillée. Ses cheveux tout aussi noirs sont coupés au bol. Taj porte en général une armure de plaque de Pan-Tang bariolée de couleurs agressives. Il se bat presque exclusivement avec une épée longue démon, cadeau de son maître. (**chaos 35, Loi 24**)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
16	17	17	13	15	14	13

modificateur aux dégâts : +1d6

points de vie : 17

armure : 2d8+1 (*beau! me porté*) plaque Pan-Tangienne

arme : épée longue démoniaque 80%, dégâts 2d8+1d10 (**Ashalidhor**, démon mineur POU 12. **Facultés** ; arme démon +1d10 et points de suture : régénère 3 points de dégâts par blessure sur le porteur)

compétences : artisanat (*poison, usage et confection*) 80%, chercher 50%, déplacement silencieux 80%, écouter 70%, esquive 60%, se cacher 70%, équitation 75%, bagarre 70%, orientation 70%, monde naturel 30%

Les autochtones

Kopth-SaBa, Dorelite 56 ans, sorcier

petit et sec, chauve, la peau sombre ! le front marqué d'étranges symboles, rarement vu de plus d'un simple pagne de cuir, même en hivers. Il s'est retiré ici il y a un peu plus de dix ans pour pouvoir poursuivre ses études en toute quiétude. Il s'est lié de camaraderie avec les rebelles et leur chef, il est ses yeux et ses oreilles sur le plateau. Il peut arranger une entrevue entre les PJs et le capitaine de Leng si il le juge opportun ou se débarrasser des gêneurs. Même si il a l'esprit vif et le jugement acéré, il affecte généralement d'être vieux mystique, étrange rendu un peu fou par la solitude et la seule compagnie de ses " serviteurs ". (**Balance 61**)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
9	16	8	15	22	13	7

modificateur aux dégâts : ! –

points de vie : 12

Armure : –

Armes : poignard 40%, dégâts 1d4+2. Demi bouclier 55%, dégâts repousser + 1d2, 15 points de structure.

Sorts : brasero du pouvoir (4), convoquer un démon (1), convoquer un élémentaire (1), confusion (1), liens indestructibles (3), générosité de Strashaa (4), ailes de Lassa (4), conjurer/dominer une goule (3), vue de sorcière (3).

Démons et élémentaires liés : Keufeunsaradda, Khrih, Bagosh-Nap-Nek, une Ondine liée à un médaillon

Compétences : écouter 60%, amorcer/désamorcer un piège 55%, baratin 60%, monde naturel 50%, Jeunes Royaumes 60%, Millions de Sphères 10%, médecine rudimentaire 30%, sagacité 75%, pister 30%, déplacement silencieux 40%, se cacher 45%.

Maluke, Filkharienne 42 ans, Aubergiste

Cette femme d'une quarantaine d'année au passé trouble de mercenaire et d'aventurière a quitté la rébellion suite à une rupture amoureuse, elle était l'amante d'un des lieutenant du mouvement. Malgré tout elle est restée en très bons termes avec ceux-ci et leur rend de temps à autres de petit service. Son physique sec et sa longue chevelure blonde lui confère une beauté dure et froide. C'est une mère de famille attentionnée. Elle est calme, pausée et préfère la négociation à l'affrontement mais se révèle être un redoutable adversaire si elle y est forcée.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

14	15	11	14	13	16	14
----	----	----	----	----	----	----

modificateur aux dégâts : +1d4

points de vie : 13

armure : aucune

armes : *épée courte* 40% dégâts 1d6+1+1d4. *Pique Filkharienne* 60%, dégâts 1d10+2+1d4.

compétences : bagarre 70%, cuisiner 60%, équitation 70%, esquive 80%, marchander 60%, lutte 55%, Jeunes Royaumes 40%, orientation 80%, naviguer 70%, natation 60%, pister 45%, sagacité 45%, séduction 60%, sentir/gouter 40%,

Vaik-Sha! ggan, Shazaar 37 ans, prêtre de la Loi

C'est un solide gaillard, presque un géant, large d'épaule et de panse au regard franc et au teint rubicond. Il officie en tant que prêtre pour les villages de Kerbaulan et Adalaume. Il est bourru et administre ses sermons comme des coups de massue et se trouve être un habile soigneur. Il voue une inimitié farouche au vieil ermite. **(Loi 59)**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

18	17	19	12	14	12	14
----	----	----	----	----	----	----

modificateur aux dégâts : +1d6

points de vie : 18

armure : 1d6-1 (*sans heaume*) cuir souple

arme : Grand marteau 65% dégâts 1d10+3+1d6.

sort : abrogation de la magie (1-4),

compétences : Artisanat (*forgeron*) 60%, baratin 45%, chercher 40%, sagacité 70%, sermon 60%, avoir l'air furibond 40%, faire la sourde oreille 80, médecine 75%, potions 60%, scribe 55%, lutte 45%.

Les rebelles

Fad de la maison de Targuil, Shazaar 32 ans, noble dissident, capitaine rebelle et homme à abattre

C'est un homme de près de cinquante ans grand et imposant, à la large barbe et aux cheveux tirant sur le roux. Il porte sur le champ de bataille une lourde armure plaque ouvragée mais préfère en général sa cotte de cuir. D'un caractère franc et entier il est vif à s'emporter, il est plus doué pour commander ses troupes sur le terrain ! que pour intriguer à la cour. **(Balance 32, loi 46)**

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

14	11	14	15	14	14	17
----	----	----	----	----	----	----

modificateur aux dégâts : +1d4

points de vie : 13

armures : 1d8+1 (*haume porté, 1d8 sans*) demi plaque ou 1d6-1 cuir souple

Armes : *rapière* 110%, dégâts 1d6+1+1d4. *Dague* 80%, dégâts 1d4+2+1d4. *Arc de chasse* 70%, dégâts 1d6+1+1d2.

compétences : stratégie 60%, bagarre 60%, chercher 60%, commandement 90%, coup d'audace 100%, Jeunes Royaumes 35%, éloquence 80%, esquive 70%, équitation 75%, évaluer 40%, marchander 40%, monde naturel 50%, Sagacité 70%, intrigue 20%.

Ufas Jifor, 63 ans, tatoué, amnésique et éminence grise

Tout aussi grand que son capitaine, marqué par les ans, il est maigre et décharné mais ses cheveux ont gardé un éclat noir profond et ses yeux leur vivacité. Silencieux, observateur et intuitif, avare de parole il est bon stratège et logisticien. Il porte encore l'épée sur le champ de bataille avec presque autant d'aisance que dans sa jeunesse. Il montre rarement son dos lequel s'orne de ce mystérieux tatouage dont lui même ne connaît pas l'origine, pas plus qu'il ne connaît son propre passé.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
11	10	14	15	12	17	12

! modificateur aux dégâts : +1d4

points de vie : 12

armure : aucune

armes : *épée large* 80%, dégâts 1d6+1+1d4. *Hache d'arme* 50%, dégâts 1d8+2+1d4.

compétences : stratégie 110%, art (négociation) 80%, équitation 60%, sagacité 130%, chercher 60%, écouter 50%, marchander 60%, scribe 20%.

L'enquête

Voilà les informations que peuvent obtenir les PJs sur les quelques sujets importants, ce ne sont que des rumeurs et en tant que telles toutes ne sont pas exactes, cela est précisé à côté de chacune d'elle. Il est évident que nul n'ira parler devant un personnage arborant ostensiblement les signes du pouvoir et de l'autorité (hormis un imbécile ou un traître) et que les langues se délient mieux le soir dans les tavernes.

A chaque fois que le personnage interroge quelqu'un lancez un D% sur la table ci dessous pour déterminer les chances que le pécun en question sache quelquechose.

Chaque jour d'enquête donne au groupe de PJs 5% de chances cumulatifs +1/10 de leurs jets d'idée additionnées pour s'apercevoir qu'ils ne sont pas seuls à chercher à accéder au plateau et aux rebelles de Leng. les Mabdens bénéficie de la même règle.

01-05 – c'est un membre de la rébellion, il peut servir d'intermédiaire mais restera méfiant

06-25 – sait quelquechose, et parlera librement*

26-60 – sait quelquechose mais ne parlera que soudoyé ou contraint

61-90 – ne sait rien, ne veut rien savoir et ne s'en cache pas

91-99 – ne sait rien et raconte n'importe quoi

00 – les PJs tombent sur un escroc qui tentera de leur jouer un mauvais tour

** tout PJ à droit à un jet de chance par jour, si celui ci est réussi il donne automatiquement ce résultat*

D'autre part si le personnage cherche un service particulier (un guide, un contact, etc.), il l'obtient sur une réussite critique à un jet de marchandage. Ses chances augmentent de 1% par GB proposées en sous main et en salaires.

Les ru! meurs au sujet du plateau de Leng (vous pouvez lancer un dé 8 ou y prendre ce qui vous semble le plus approprié)

1. on voit parfois brûler des feux sur celui ci (**vrai**, bien que de nombreux fermiers pensent qu'il s'agisse de feux infernaux, ceux ci sont les feux de guerre qui précèdent les raids des rebelles, ce que le MJ peut confirmer aux joueurs si ils y pensent tout seuls et lui posent la question)
2. les esprit emportent ceux qui ont l'imprudence de s'y aventurer seuls (**faux**, plus prosaïquement il s'agit de bandes de loups)
3. un vieil ermite habite là-haut, il est à demi fou, certains lui apportent parfois des offrandes (**vrai**)
4. des hommes en armure noire descendent de la frontière du nord (**vrai**, il s'agit d'une troupe de soldats venus du Jharkor que le capitaine attend, certains prétendent qu'il s'agit de légions de démons)
5. la nuit les hurlement des âmes torturées et des morts résonnent sur le plateau (**faux**, les loups encore)
6. le plateau est infesté de loups (**vrai**)
7. une invasion se prépare, le Jharkor est sur le pied de guerre (**faux**, il s'agit toujours de ces renforts)
8. le plateau est inaccessible à ceux qui ne connaissent pas les routes secrètes (**vrai**)

Les rumeurs au sujet de Kopth Sa-Ba et de sa tour (vous pouvez lancer un dé 8 ou y prendre ce qui vous semble le plus approprié)

1. On voit luire certaines nuit des lueurs magiques là-haut, violettes, rouges, vertes ou jaunes, (**vrai**, lorsque le vieux se livre à ses rituels, aux solstices, équinoxes et à d'autres moments, seul un sorcier ou un prêtre peut faire le rapprochement en le suggérant au MJ ou à l'aide d'un petit jet d'idée)
2. C'est un étranger venu dans la région il y a une dizaine d'années (**vrai**)
3. Il possède le don de guérisseur (**faux**, même si il est toujours à roder à l'affût d'herbes rares)
4. Il dévore les petits enfants (**faux**, un conte de bonne femme)
5. Vaïk Shaggan le considère comme un charlatan et un suppôt des démons, et l'ermite le lui rend bien (**vrai**, ils se vouent mutuellement une haine féroce mais pourraient envisager de coopérer si un danger grave menaçait la région)
6. Il est mort depuis deux ans (**faux**, mais il a cessé de descendre en personne dans la vallée)
7. Il y a toute une horde de mendiants là haut mais personne ne sait ce qu'ils y font (**vrai**, même s'il ne s'agit pas exactement de mendiants)
8. La tour du guet renferme des trésors en pièces, pierres et bijoux tels qu'ils pourraient racheter un royaume (**faux** encore un autre stupide conte de bonne femme)

Les rumeurs au sujet de la rébellion (lancez un dé 20 ou prenez ce qui vous semble le plus approprié)

1. de nombreux villageois lassés des taxes élevées ont rejoints les rangs des rebelles (**vrai**)
- !
2. Mourom est un poste avancé de la rébellion (**faux**)
3. les rebelles sont malgré tout moins nombreux qu'il y a quelques dizaines d'années (**vrai**)
4. le capitaine du plateau de Leng s'apprête à renverser le gouverneur de Maihsala (**faux**, leur activité se limite à la résistance, à la guerre d'usure et aux attaques sporadiques)
5. Maluke est une ancienne Rebelle (**vrai**)
6. Maluke a fui/trahit la rébellion, depuis ceux ci la pourchassent (**faux**)
7. Maluke a quitté la rébellion suite à un désaccord, ceux ci sont restés plutôt en bon termes (**vrai**)
8. la rébellion sert le chaos et les seigneurs des épées (**faux**)
9. les rebelles sont soutenus par le Jharkor qui voit en eux un atout stratégique (**vrai**, mais peu d'entre eux en sont pleinement conscients)
10. les rebelles ont prêté allégeance au gouvernement du Jharkor, servant les buts expansionnistes de ceux-ci (**faux**)

11. le capitaine des rebelles n'est autres qu'un des héritier du tyran destitué (**vrai**, il s'agit d'un fils d'une branche cadette de la maison royale)
12. l'héritier s'est réfugié à Dakhos, et c'est de là qu'il donne ses ordres (**faux**)
13. l'héritier est déjà venu en personne dans la vallée accompagné d'un homme au dos tatoué d'étranges runes (**vrai**, il se déplace assez souvent en personne)
14. la rébellion n'est qu'un prétexte inventé par le roi de Shazar pour déclarer une guerre aux Jharkor (**faux**)
15. les rebelles se terrent dans les ruines Dharzi creusées sous le Karad-Faith (**vrai**, un ancien réseau de mines de fer et de cuivre)
16. les rebelles recrutent de force et font enlever les jeunes villageois pour les enrôler (**faux**)
17. tout homme qui désire ouvertement lutter contre le gouvernement de Shazar peut rejoindre les rebelles (**vrai**, après l'avoir clamé haut et fort, celui-ci ne tardera pas à être contacté par un agent des rebelles qui s'assurera de ses intentions et mènera une enquête approfondie ; avec 30% de chance de découvrir le but de leur mission, pourcentage modifié selon les précautions prises par le groupe)
18. des démons défendent les positions des rebelles (**faux**, il n'y a pas de sorciers dignes de ce nom parmi les rebelles)
19. le plateau de Leng est truffé d'yeux aux aguets (**vrai**, des postes d'observation camouflés et des moyens de communications performants par oiseau et par feu leur servent à maintenir ce vaste dispositif)
20. les rebelles possèdent des espions dans les villages (**faux**, mais pas mal de sympathisants qui sont à leur manière des rebelles)

Dans le cas des rumeurs infondées un PJ peut se voir autoriser un jet de *sagacité* pour en déterminer la véracité si il émet un doute au sujet de celle-ci ou s'il rassemble des éléments contradictoires.

Evénements

Nos amis de Pan-Tang

Au bout de quelques jours de recherches – en fait quand vos PJs vous sembleront sur le point de partir ou dès qu'il aura eu vent de leur existence – Bruce et sa troupe viendront au Relais de Maluke recruter ouvertement un guide pour les conduire à travers les hautes terres du plateau de Leng (il invoquera comme prétexte, son intérêt pour un vague secret enfoui sous les ruines du Pays du Silence une expédition scientifique ou quelque chose du même ordre). Si Bruce suppose que les PJ peuvent mettre en péril son entreprise il lancera quelques < B>danseurs cornus les attaquer nuitamment, dans leur chambre d'auberge par exemple et s'empressera de toute façon de filer à l'Anglaise.

. Danseur cornus démon mineur

humanoïde, belliqueux

Un buste d'homme sur un corps de bouc, une grosse tête munie de deux courtes cornes effilées et torsadées. Leur corps est recouvert de tatouages tribaux. Ils portent de lourds boucliers d'hoplite fait de fer, ornés du signe du chaos et garnis de clous aigus.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	dep.	PV	mod. dégats
4d8	3d8	2d8	2d8	3d8	5d8	dex/2	-	-
moy.	18	13-14	10	8	12	22-23	8 marche	12 +1d4

facultés : *collision* 60%, dégats 1d10+1d2+MD. *Cornes* 80%, dégats 1d10+1d6. *Carapace*, 1d8 de peau tannée. *Bouclier démon* 60%, structure 26+1d10+1d2, repousse.

besoins : danser la sarabande en frappant en rythme sur leurs boucliers et se rouler au sol.

compétences : chercher 40%, connaissance Plan d'origine 15%, langue du convocateur (INTx2), sauter 45%

points de magie nécessaires à sa convocation : 46

Visite au sorcier de l'Est

Si les PJ décident de rendre une visite à Koph Sa-Ba, plusieurs difficultés vont leur être opposées.

Tout d'abord ses "serviteurs". Ils sont toujours et quoi qu'il se soit passé précédemment 5d3+5 à errer autour de la tour. Ce sont des goules que le sorcier les amène d'un autre plan plus ou moins au gré de ses besoins. Ils ont pour tâche d'interdire l'entrée de la tour aux importuns. Donc traverser leur rangs revient à les affronter...

goules

Les serveurs sont des créatures anthropomorphes décharnés vêtus de haillons, à la peau sombre, au visage aplati presque batracien aux yeux glauques et aux lèvres cousues de cordelettes de cuir ou fermées d'anneaux de métal.

cf. Goules des Limbes et d'Org, p. 209-10

Ensuite après avoir invariablement gravi le même escalier en colimaçon de pierre tortueux et curieusement incurvé, dans une obscurité étouffante avec pour seule lueur celle de l'entrée. Ils déboucheront dans la même grande salle nue (juste en dessous des luxueux appartements du sorcier auquel on n'accède que par un escalier mécanique) avec en son centre un trône de cuivre.

Lors de leur deux premières visites ils seront confrontés à des démons familiers du sorcier déguisé d'une grande robe sombre, il ne résisteront pas et chercheront à s'enfuir si ils sont agressés.

La troisième fois il s'agira de SaBa lui-même, accompagné d'un gardien (un démon tapis silencieux au plafond et prêt à combattre si les PJ se montrent agressifs). Le vieux Dorelite se montrera prêt à les écouter et après avoir décidé si leurs intentions sont ou non néfastes à son ami, pourra les aider à le rencontrer ou tentera de se débarrasser d'eux.

Premier démon

. Bagosh-Nap-Nek démon mineur

Non-humanoïde, guetteur

La créature se résume à un long bras décharné au bout duquel se balance avec nonchalance une main aux doigts noueux. Il est doté de deux jambes étroites, tordues et musculeuses. La créature est surmontée d'un œil énorme, qui cligne sans répit. Il se déplace avec lenteur et maladresse en trébuchant et traînant les pieds ou reste accroupi sans un geste.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	dep.	PV	mod. dégats
7	12	6	9;11	16	5	3 boîte	9	ne dispose d'aucune attaque

facultés : sang acide 80%, dégâts 1d10+1d6. Vue de l'âme 18 mètres. Voir 60%

besoins : crisser des ongles le long des murs la nuit avec régularité.

compétences : Connaissance Plan d'origine 15%, langue du Convocateur 94%

points de magie nécessaires à sa convocation : 31

Second démon

. Teufeunsaradda démon mineur

Semblable aux humains, pédant

Il ressemble vague! ment à un vieil homme du desert des larmes, courbé, la p eau tanée par le soleil, plissée de multiples rides, même si son visage fait un peu penser à un singe, avec sa bouche pincée et ses arcades sourcilières proéminentes. Il est chauve et imberbe à l'exception de quelques brins de barbe et de moustache, coiffées avec soins et rassemblée en une mèche ridicule. Le seul signe hautement visible qui définit son origine non humaine ce son ses deux longues oreilles pointues semblables à celles d'un âne qui jaillissent de chaque coté de sa tête. Kopth Sa-Ba tient beaucoup à lui il pourrait se montrer très rancunier envers les PJs si ceux ci étaient amenés à le tuer.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP	dep	PV	mod. dégats
11	4	8	25	16	19	2	8 marche	6	! –

facultées : morsure 30%, dégâts 1d6. *Prophétie*, 80% six ans dans le passé. *Savoir* 75%

besoins : discuter philosophie et mordre cruellement tout ce qui passe à porté de sa gueule.

compétences : connaissance Plan d'origine 85%, langue du Convocateur 60%, évaluer 50%, Million de Sphère 30%.

points de magie nécessaires à sa convocation : 51

Gardien

. Khrichh démon mineur

humanoïde, parasite

Il est de forme vaguement antropomorphe et ratatiné. Lorsqu'il se déploie il laisse entrevoir une forme ! chitineuse dotée de huit pattes crochues d'araigné es chacune terminée par une seule et unique griffe. Son corps est surmonté d'une tête humaine hideusement défigurée entourées de cheveux filasses d'un noirs huileux. Il regarde fixement ses interlocuteurs avec des yeux rouges écarquillés.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	dep	PV	mod. dégats
23	23	12	7	11	18	10 rampe	16	+1d8

5 vol

facultées : *carapace de chitine*, 1d10+1d2. *S'accrocher*, 4 heures. *Serres* (2x) 60%, 1d8+MD. *Exangue* 60%, dégâts 1d3 par tour.

besoins : haleter de façon sonore et se nourrir de chai! r nécrophiee.

compétences : Connaissance Plan d'origine 15%, langue du convocateur 14%, grimper 80%, sauter 45%

points de magie nécessaires à sa convocation : 49

Le périple

Hormis le froid, les habituels loups et un vent hurlant et humide qui devrait vite avoir fait de leur taper sur les nerfs et de les geler jusqu'aux os. La rectitude du plateau fait que les PJs et le Pan-Tangien auront droit à chaque demi journée de route à un jet de Chercher/voir pour repérer l'autre groupe qu'ils distinguerons comme de vagues silhouettes dans le lointain. Si c'est Abar Kelb' qui les repè! re le premier, il fera attaquer leur campement à la faveur de l a nuit avec son groupe d'homme ou tentera de leur tendre une embuscade (ce qui risque d'être assez ardu vu la configuration du terrain).

Enfin quelque soit la façon dont tourne l'événement le sorcier Pan-Tangien ne se sera pas exposé inutilement et restera introuvable ainsi que son garde du corps si les PJs se débarrassent ou mettent en déroute ses hommes. Si c'est les PJs qui prennent l'initiative de l'attaque celui ci devrait parvenir à leur échapper même s'il doit en appeler au Nauggsauroth.

Négociier

Dans le cas où les PJs parviendraient à discuter avec les Pan-Tangiens, du moment qu'ils arrivent à le convaincre qu'ils n'ont rien à voir avec ses parchemins il les laissera tranquille sans plus s'occuper d'eux.

Dans l'hypothèse encore plus improbable où ils lui démontre qu'ils ont des intérêts commun il essaiera de se servir d'eux comme pions à " a jeter après usage " pour remplir plus facilement sa mission.

Le final

Une fois rendus au sanctuaire, la stratégie de Bruce se consistera à ouvrir un portail libérant des hordes de créatures démoniaques qui sèmeront mort désordre et panique tandis que lui pourra tranquillement en profiter pour régler les menus détails de leur acquisition et repartir sans être plus inquiété.

Au PJs de se débrouiller car leur position ici dépendra fortement de ce qu'ils auront fait jusque là. Il est souhaitable cependant que l'épisode décrit ci dessus intervienne parallèlement à leur présence dans les environs (qu'ils soient hôtes ou prisonniers des rebelles quand les horreurs débouchent, qu'ils soient avec les Pan-Tangs et leurs monstruosité pour mener l'assaut ou qu'ils arrivent après la bataille alors que tout n'est plus que cendre et désolation et que quelques dizaines d'horreurs sont demeurées prisonnières des jeunes royaumes une fois le portail refermé...)

Horreurs chaotiques (elles attaquent à 1d10 contre 1)

Il s'agit d'un bipède, d'une taille variant de celle d'un chat à celle d'un gros poney, d'aspect général semblable à un lutin difforme et tout noir. Leurs yeux sont comme des braises et leurs dents, leurs griffes sont aiguës. Ils sont vifs, agiles, rusés, et sanguinaires à un point tel que leur taille ne compte plus beaucoup.

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	dep	mod. dégâts	PV
<i>Petite</i>	4	7	4	6	9	5d8	12 bondit	-1d6	6
<i>Moyenne</i>	6	9	7	6	9	5d8	10 saute	-1d4	8
<i>Grande</i>	8	11	9	6	9	4d8	8 court	—	! 10

armes : 1d3 attaques parmi les suivantes. Pour chaque créature s'acharnant sur la même victime elles gagnent + 5% à leurs chances de réussite sur toutes leurs actions.

1. *Poing* 60%, dégâts 1d6—MD

2. *Griffure* 40%, dégâts 1d8—MD

3. *Morsure* 30%, dégâts 1d10—MD

4. *Titille** 60%, immobilise automatiquement sauf si un jet de FOR vs. DEX en opposition de résistance est réussi

5. *Ricanement*, jet de POU en opposition sinon toutes les compétences sont réduites de moitié pour la durée du round, se résout en phase de magie.

6. *Pince** 40%, agrippe et inflige 1 point de dégât cumulable par round (ignorer les protections) sauf si un jet de FOR vs. DEX est réussi aussi

7. *Croc en jambe** 50%, chute

8. *Désarmer*** sur toute utilisation d'arme réussie jet de DEX en opposition ou perte de l'arme

compétences : lancer 45%, sauter 75%, éviter (DEX x2)+60/40/30% selon la taille, grimper sur les gens 60%.

artisanat (*cabriole*) 40%, seule action du tour, en cas de réussite au jet tout attaque dirigée contre la créature subit un malus égal au score.

artisanat (*passe-passe*) 20%, permet de dérober un objet.

* seule défense autorisée éviter

** aucune défense

Annexe

Les figurants

*Bandits de grand chemin**

C'est une bande de soudard et de voleurs, dangereux, lâches et désorganisés, ils ne s'intéressent qu'à l'argent et ne sont pas prêts à risquer leurs vies face à une résistance organisée.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	12	13	9	10	11	8

modificateur aux dégâts : +1d4

points de vie : 13

armure : aucune

armes : *une arme de mêlée* 40%. *Arc ou bouclier* 30%.

compétences : chercher 40%, évaluer 50%, orientation 60%, grimper 40%, mauvaise conduite 70%, esquive 40%, bagarre 30%

* pour leur chef ajouter +20% aux armes : *épée Large* (1d8+1+MD) et *gourdin de voleur* (1d8+MD). Et + 10% aux compétences.

Neufs mercenaires, Pan-Tangien, Pikarayad et Darijoran

La cohésion et le semblant de discipline de ce groupe de braillard et de fiers à bras n'est maintenue que par la poigne de fer et par la peur que leur inspire leur employeur, ainsi que par la grasse récompense qui les attends à l'arrivée. Même si ils détestent Taj, ils n'iront pas risquer de s'opposer à lui ouvertement.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
15	14	15	13	12	15	9

modificateur aux dégâts : +1d4

points de vie : 15

armure : 1d6+2 (haume porté, 1d6 sans) cotte de maille

armes : *lance longue* 40%, dégâts 1d10+1+1d4. *Cimeterre* 60%, dégâts 1d8+1+1d4. *Petit bouclier rond* 40%, dégâts repousser+1d3+1d4. *Arc de chasse* 55%, dégâts 1d6+1+1d2.

compétences : chercher 35%, esquive 40%, déplacement silencieux 40%, écouter 35%, équitation 40%, beuverie 60%, discipline 50%, sauter 30%.

Rebel moyen

Ils sont pour la plupart d'origine paysanne et ont rejoints la rébellion pour diverses raisons, leur enthousiasme du départ faisant souvent place pour certains à l'amertume et à la lassitude, seule le charisme extraordinaire de leur chef les pousse à lutter encore

FOR CON TAI INT POU DEX APP

10 15 12 12 10 11 10

modificateur aux dégâts : –

points de vie : 14

armure : 1d6+1 (*heaume porté, 1d6 sans*) cuir et anneaux

armes : *première arme de mêlée** 30%. *Deuxième arme de mêlée* ou bouclier* 25%. *Arc de chasse, lance pierre ou fronde* 45%

compétences : amorcer désamorcer un piège 40%, discipline 75%, embuscade 40%, se cacher 40%, labourer et planter 50%, orientation 80%, grimper 40%, monde naturel 50%, équitation 20%.

* parmi celles ci : *gourdin, épée courte, faucheur, poignard ou lance courte*

Le Naughtsauroth

. le Naughtsauroth démon majeur

Non-humanoïde, affamé

Cette chose se présente comme un amas de chair livides et translucides emellées les unes aux autres comme une énorme pelote flottant au dessus du sol. Par endroit des organes noircis s'échappent de la chose. Des filets de bile et de bave glaireuses s'écoulent de divers orifices. Agités de soubressaut des tentacules apparaissent et disparaissent de sa surface battant l'air comme à tâton pour reconnaître autour d'elle. Parfois sa gueule repoussante garnie de crocs d'aciers aussi long qu'une main baille nonchalamment.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	dep.	PV	! ;mod. dégâts
28	19	36	9	23	26	6 lévite	28	+3d8

facultés : *absorption de projectile* 60%. *Tentacule* 160% (jusqu'à 4 attaques à 40% chaque), dégâts 1d8. *Morsure* 60% dégâts 1d10+1d2+3d8. *Intangibilité** automatique.

besoins : dévorer son propre poids en chair chaque jour, et se comporter de façon répugnante, rotant et déglutissant.

compétences : Connaissance Plan d'origine 15%, langue du convocateur 18%, se cacher 60%, déplacement silencieux 80%, pister 60%, vision nocturne 20%.

points de magie nécessaires à sa convocation : 88

- *Intangibilité* : le démon n'est que partiellement présent dans la réalité, de fait il semble flou et l&#! 146;on peu aisément voir par transparence à travers lui, mais toutes les attaques (armes, feux...) non magiques ne lui infligent que le minimum de leurs dégâts habituels, les armes magiques marquent la moitié de leurs dégâts normaux. seul un critique et les sortilèges offensifs permettent d'éviter ces désagréments. Cette faculté ne lui permet pas de franchir les obstacles matériels en les traversant. Cette faculté requiert invariablement un sacrifice de 20 PM.

CARTE DE LA REGION

