



LA LUNE ET
DOUZE LOTUS
- SCÉNARII -

SWORD & SORCERY

John Grümph

**La Lune et
Douze Lotus
-
scénario**

John Grumph

La Lune et Douze Lotus

-

scénario

John Grumph



Ceci est un recueil de synopsis et de scénarios
proposés par les membres du forum Casus No
à partir d'une idée originelle de Cédric Ferrand.



Adaptation de John Grumph
Maquette : Tony Martin

Sommaire



Or de tout doute	6
La confusion des sentiments	8
Laissez venir à moi les petits enfants	10
La dernière aube du satrape	12
Un passé remuant	14
De l'eau pour les braves	17
Abondance de Lotus Nuit	19
Les pirates de la côte noire	22
Une putain de bonne nuit !	23
La ménagerie	25
D'une pierre deux coups	26
Survivre et se venger	28
Les villages du damné	32
Le tombeau de la Reine Rouge	34
Et le fort tint	37

Le livre sacré	41
La course du rat	42
Amours contrariants	43
Le treizième Lotus ou une once de poésie dans un monde de brutes	45
Le joyau de sang	47
L'auberge rousse	49
Du shamar à l'Erebe	51
Avec un enthousiasme d'ivrogne	53
De Charybde en Scylla	55
Trahisons et vengances	58
Le Lotus d'Ivoire noir	60
Cartes	62





OR DE TOUT DOUTE CÉDRIC FERRAND

Argument : Alors que les PJ débarquent sans le sou dans une petite cité, ils croisent un convoi lourdement armé (une sorte de diligence renforcée avec des montants en fer) et accompagné par de nombreux mercenaires, qui s'en va sur la route commerciale. La cité est réputée pour sa production d'or, il est évident que la diligence est remplie de lingots. Les mercenaires sont rudes et cassants avec quiconque essaye de s'approcher du chargement. Il est hors de question qu'ils engagent les PJ.

Comme tous les gens d'armes du coin ont été recrutés pour accompagner cette cargaison vers une cité plus imposante, les PJ trouvent facilement du travail auprès d'un marchand qui les engage pour protéger son propre convoi, bien moins impressionnant : un simple chariot rempli d'outils en bronze et recouvert d'une bâche. La livraison doit se faire dans la même cité que l'or, les PJ vont donc être sur les traces de la diligence.

Menace :

Régulièrement, les PJ trouvent sur le bas-côté de la route le cadavre d'un mercenaire du convoi précédent. Tantôt il est mort empoisonné, tantôt la gorge tranchée... Le convoi est en fait infiltré par un sorcier qui se débarrasse discrètement de la soldatesque afin de mettre la main sur l'or. Car ça coûte cher, la sorcellerie. Les PJ vont-ils s'occuper de leurs affaires ou bien presser le pas (et abandonner leur actuel employeur) pour porter secours à la diligence ?

Retournement :

La diligence est vide : l'or est en fait dans le chariot des PJ depuis le début. Les outils sont en or et peints grossièrement pour passer inaperçu.





LA CONFUSION DES SENTIMENTS LE GRÜMPH

Arguments :

les PJ ont été engagés pour ramener des produits précieux en Ithaque, quelques paquets peu encombrants venus d'Erèbe et de Saba, dont ils ont pris livraison à Matabba. En approchant du lieu de destination, un petit village le long du Léthé, ils sont attaqués par une bande patibulaire dont ils ne devraient pas avoir trop de mal à se débarrasser. La bande est menée par une femme ithaqui, Helenista, qui met assez vite fin à l'assaut dès lors que ça tourne mal : il y a eu confusion. Les PJ ne sont pas les hommes qu'elle recherche et qui ont enlevé son amant. Elle offre une récompense si les personnages peuvent lui donner des informations ou retrouver son homme, un shamarite appartenant à la famille Mugawi.

Menace :

Helenista est la femme de Sornos, le meunier du village où les PJ doivent livrer les colis. Il faut préciser que non seulement cet homme est le commanditaire des PJ mais il est également un voleur contrebandier

qui exploite lâchement les paysans du coin. Déjà en conflit avec un établissement Mugawi situé en aval du fleuve, il n'a pas supporté de voir sa femme partir avec le chef de cette structure (un fringant et séduisant jeune homme). Quand les amants sont partis pour le Shamar, Sornos a profité de ses appuis avec le Kosmitos (prévôt) du village pour obtenir un mandat. Il a ainsi pu engager des chasseurs de prime pour lui ramener le Mugawi.

Retournement :

les colis que les PJ ramènent sont des composantes de rituels - cendre sacrée de Calédoine, poudre d'émeraude produite par les invisibles, champignons rouges séchés de Saba... Sornos compte sacrifier le Mugawi à la lune pour devenir sorcier, se venger de sa femme (qu'il contraindra par rituel à revenir à lui) et prendre un peu plus de pouvoir dans la région. Est-ce que les PJ arriveront à temps ?





LAISSEZ VENIR À MOI
LES PETITS ENFANTS
CÉDRIC FERRAND

Argument :

Trepés par un orage torrentiel, les PJ glissent dans la boue mais finissent par trouver refuge dans le village qu'ils cherchaient, où la ségrégation sexuelle est très présente. Les femmes vivent à l'écart des hommes, dans un bâtiment commun où elles font à manger et s'occupent des gamins. Idéalement, un PJ masculin a le droit à l'hospitalité généreuse de ses pairs dans le hall des hommes tandis que le PJ féminin fait connaissance avec les femmes du village, partagées entre solidarité et méfiance envers la nouvelle venue. Il y a un nombre alarmant de mères en deuil.. Trop, même. En posant des questions, le PJ féminin apprend que chaque mois, un enfant disparaît du village. On dit qu'ils sont invariablement attirés par l'appel d'une sorcière que la magie a rendu stérile et qui se venge en volant les enfants du village. De leur côté, les hommes du village ne pipent mot sur ces disparitions et nient même l'évidence. Le PJ masculin avait pour mission de leur livrer du lotus :

ils le payent comme convenu et s'attendent à ce qu'il reparte le lendemain matin. Pour être sûrs qu'il ne mette pas son nez partout, ils font couler l'alcool à volonté dans l'espoir de le saouler suffisamment pour qu'il soit inoffensif.

Menace :

Il n'y a pas de sorcière : les hommes du village endorment une fois par mois les femmes du village avec le même lotus apporté par le PJ masculin. Puis ils kidnappent un gamin, qu'ils sacrifient rituellement pour éloigner les horreurs astrales. Manque de chance, ce mois-ci la cérémonie doit impérativement avoir lieu la nuit où les PJ sont au village. Les hommes vont donc essayer d'agir en douce dans un premier temps, puis deviendront plus violents si les PJ s'entêtent à ne pas se laisser faire.

Retournement :

Alors qu'ils assistent à la cérémonie au cœur de la nuit, sous les éclairs et les trombes d'eau, les PJ comprennent que les hommes du village ont été trompés : le rituel impie ne repousse absolument pas les horreurs astrales mais sert à alimenter la sorcellerie du chef.





LA DERNIÈRE AUBE DU SATRAPE

SURCAPITAINE

Argument :

Les trois enfants d'un petit satrape s'écharpent depuis des mois pour le contrôle du domaine de leur défunt géniteur, et par-là même du pont à péage qui était sa principale source de revenus. Avant que les personnages ne se connaissent, ils travaillaient chacun pour une faction différente. Armid est l'aîné, une brute qui ne croit qu'à la force et engage des gros bras pour déloger ses concurrents au moyen du trésor paternel dont il a le contrôle ; Silani est la cadette, une mystique qui s'entoure de sorciers et d'astrologues et connaît les secrets des poisons les plus mortels ; Makko est le puîné, revenu sans le sou d'un voyage de dix ans, il a pour lui une facilité à se faire des amis presque surnaturelle et des alliés aussi puissants que distants.

Après de difficiles pourparlers auxquels les aventuriers ont pu contribuer, les deux frères acceptent une invitation de Silani à venir négocier. La réunion au sommet aura lieu au caravansérail

des Trois Singes, un lieu de passage réputé situé à la frontière de la satrapie. Tous trois en ont assez de cette lutte fratricide : ils jurent tous sur le sang de leur lignée qu'il mourront plutôt que de laisser le soleil se lever une fois de plus sur leur discorde.

Menace :

Si les héritiers se font confiance, leur entourage voit des assassins partout. Les personnages ont fort à faire pour ne pas laisser la concurrence prendre le dessus. D'autant que d'autres s'intéressent au domaine (suzerains, voleurs, caravaniers, amants ou maîtresses éconduits...). Et quand, au matin, on retrouve Orlon, Sillanie et Makko baignant dans leur sang à la table des négociations, les choses s'enveniment vite.

Retournement :

On ne jure pas à la légère sur le sang de ses ancêtres. C'est le spectre du satrape, invoqué par Silani, qui a tué ses enfants. Tous trois sont désormais condamnés à hanter un territoire voué à un rapide déclin. A moins que des aventuriers ne trouvent le moyen de leur accorder le repos éternel ?





UN PASSÉ REMUANT

KHELREN

Argument :

Innocents injustement captifs ou reconnus coupables par la justice seigneuriale du Régent Janaki, les PJ se retrouvent derrière les barreaux de la Prison. Et ce, pour une longue durée.

Une rumeur va cependant bon train: dans les niveaux inférieurs, ceux des pires félons du Royaume, on murmure que de sombres entités dévorent l'esprit des prisonniers. Ceux-ci reviennent alors changés, fous. Selon les plus anciens et les plus érudits, la Prison aurait été construite sur un ancien sépulcre...

Menaces :

Le tombeau de l'ancienne Reine Zenobi, assassinée il y a de cela une vingtaine d'années par le Régent Janaki qui n'était alors qu'un de ses conseillers, recèle l'âme torturée et avide de vengeance de l'ancienne souveraine. Sans même le vouloir, elle-même folle de douleur, elle répand la folie autour d'elle. Son pouvoir va sans cesse croissant. Iazard, l'ancien amant de la Reine, devenu adepte

des arts nécromantiques pour pouvoir la réveiller, s'introduit dans la Prison, en générant chaos et massacre au passage, avec comme but de rompre les sceaux du tombeau. Il doit trouver une vierge à sacrifier pour que l'âme de Zenobi puisse l'habiter. Le Régent Janaki en prend conscience quand les sceaux sont brisés; il envoie aussitôt son Maître Assassin Darius et ses sbires pour régler le problème, tuer le Nécromant, bannir à nouveau la Reine et tuer tous les témoins trop bien informés.

Retournements :

Le Maître Assassin Darius souhaite que la reine demeure morte à jamais et tentera de la sceller à nouveau dans son tombeau. La Reine fait désormais l'objet d'un culte et il est son prophète: la folie qu'elle répand représente une parcelle divine; elle en fait le don aux hommes. Aussi, nul ne doit l'emprisonner à nouveau dans un corps mortel, nul ne doit profaner sa douleur qui est sacrée. Janaki, désespéré et prêt à tout, fomenté un pacte avec le Démon Shandar, fin tentateur et beauté indicible, qu'il envoie voler le reliquaire des restes de la Reine. Ainsi pourrait-il la contrôler... Kurosh, le Commandant de la Prison est l'ancien Capitaine de la Reine et il lui a toujours été fidèle dans son coeur. Janaki l'a relégué à cette tâche ingrate et anonyme dans le but de l'éloigner du

pouvoir afin qu'il ne découvre jamais la vérité. Il peut s'allier à n'importe quel camp: la Prison est sa responsabilité, la vie de ses hommes lui est chère, mais il déteste les complots fielleux.

Les PJ, pris dans la tourmente, vont-ils mettre leurs épées au service d'un Nécromant et d'une Reine longue-morte? Ou servir les intérêts d'un vil scélérat commerçant avec des démons? Les PJ parviendront-ils à négocier leur liberté? Ou à s'enfuir lâchement à la première occasion, précédant un fléau sans nom? En s'incarnant, la Reine va-t-elle cesser de répandre la folie? Le Régent sera-t-il mis à bas et la Reine reprendra-t-elle son trône?





DE L'EAU POUR LES BRAVES

PAIJI

Argument :

Les joueurs sont les gardiens d'une caravane qui traverse le désert. Leur route passe obligatoirement par une cité, seule étape sur leur route qui dispose d'un point d'eau, et qui a bâti sa prospérité sur cette précieuse ressource.

Menace :

La source d'eau de la cité, un immense bassin souterrain, était sous le contrôle de deux marchands d'eau rivaux. L'un d'entre eux a décidé d'éliminer la concurrence. A l'arrivée de la caravane des joueurs, la cité est en proie à l'anarchie, il n'y a plus une seule goutte d'eau disponible et les habitants s'entretuent pour elle. Il va falloir défendre leurs maigres réserves et trouver une solution pour pouvoir continuer leur route.

Retournement :

Quelque chose a mal tourné, le marchand qui voulait devenir le seul maître de l'eau est mort et tous ceux qui se sont introduits dans les souterrains menant au bassin ne sont pas revenus. Peut-être que le sorcier qu'il avait engagé pour se débarrasser de son rival a décidé d'éliminer les deux marchands et de prendre le contrôle de la cité ? A moins qu'il n'ait réveillé quelque chose de bien plus ancien et dangereux qui se trouve être le vrai maître de l'eau tapi dans le bassin ?





ABONDANCE DE LOTUS NUIT

SAMMAEL99

Argument :

Les PJs sont sans le sou et sous la pluie dans la petite ville Cimmérienne de Caral. Quand une caravane de Siam lourdement gardée arrive en ville, ils se font engager pour l'escorter jusqu'au port de Somer, au nord. Il y a trois véhicules tirés par des chevaux. Deux des véhicules sont aveugles et lourdement gardés, le troisième héberge visiblement une femme qui dirige la caravane, mais elle est très secrète et ne parle pas aux PJs. Durant le voyage, alors que la caravane est coincée en plein déluge par une rivière en crue, une horreur astrale attaque par les airs, ses longs filaments arrachant la tête des gardes et leur colonne vertébrale dans des gerbes de sang. La tuer n'est pas aisée mais possible. Le combat terminé, tous les gardes sont morts et la dirigeante a disparu. Les chariots aveugles contiennent des dizaines de cassettes de Lotus Ebène sous toutes ses formes. Ce qui représente une véritable fortune. Les PJs peuvent détourner la caravane (les chevaux n'ont pas été attaqués par l'horreur astrale) ou simplement

se servir de quelques coffrets et fuir. S'ils attendent longtemps, une troupe à cheval arrivera pour prendre le contrôle de la caravane et la ramener chez le sorcier Mordius qui a commandité l'attaque.

Menace :

Yuling dite la Fourbe est l'héritière d'une grande famille siamoise et responsable de la cargaison de Lotus qu'elle doit livrer à Somer. Elle s'est enfuie quand l'horreur astrale a renversé son chariot. Elle est armée d'une lance siamoise et elle sait s'en servir. Si les PJs détournent la caravane, elle se met en chasse pour la reprendre, comme le font également les hommes de Mordius accompagnés de Hyènes du Crépuscule. Si les PJs se sont contentés de se servir en Lotus pour aller prendre du bon temps (elle les traque et les soumet à son service, par exemple en les empoisonnant et en leur promettant l'antidote).

Retournement (ou pas) :

En tout état de cause, l'aventure risque de se terminer par un assaut de la forteresse de Mordius dans les collines de Cimmérie, au bord d'un lac. Les PJs n'auront la paix que s'ils éliminent le sorcier (et que Yuling récupère l'essentiel de sa cargaison ou meurt). Il faut pour cela passer l'enceinte, pénétrer dans les grottes troglodytiques à l'arrière du manoir pour découvrir le corps décharné de Mordius

qui baigne dans un liquide aux forts relents de Lotus. Mordius est physiquement impuissant mais se défend par magie en prenant le contrôle de la volonté de ceux qui croisent son regard.





LES PIRATES DE LA CÔTE NOIRE

FABIEN LYRAUD

Argument :

Les pj sont des mercenaires propriétaires d'un navire. Ils sont réquisitionnés par les commerçants de la ville pour sécuriser les abords d'un vaste golfe où s'épanouit une petite confédération de cités états. Les commerçants sont excédés car leur navires sont pillés par des pirates.

Menace :

Les navires pirates paraissent bien plus coriaces que de coutumes. Les navires sont équipés de trébuchet et de scorpions, des machines de guerre qui habituellement ne sont utilisée que par la marine des royaumes.

Retournement :

Il n'y a pas de pirates. Les prétendus pirates sont des vaisseaux de la flotte d'un royaume voisin. En effet les prêtres d'un culte sanguinaire établi dans la confédération font enlever par des expéditions marchandes divers habitants de tribus qui ont payé une protection au petit royaume pour les protéger. Ils attaquent les navires pour libérer les captifs.



UNE PUTAIN DE BONNE NUIT !

(TOUTE RÉFÉRENCE À UN FILM EST
VOLONTAIRE)

EL CERISIO

Argument :

Les PJ ont rencontré le parfait gogo, un jeune noble en goguette qui les a embauché pour servir de guide dans les nuits chaudes de la cité !

Celui-ci dépense sans compter et à tendance à attirer sur lui les regards. Pourtant, tout se passe sans trop de heurt (une petite bagarre de taverne, un scandale dans une fumerie de lotus, etc...). Puis les joueurs se réveillent le lendemain dans un bordel classieux mais le jeune noble a disparu...pire ils ont une tête fraîchement décapité qui trône sur une table et des vêtements de sorcier souillés de sang sur l'un des pj et une évidente gueule de bois carabiné ! Évidemment, ils ne se souviennent pas du tout de leur fin de nuit au moment où des hommes à la mine patibulaires (les limiers) rentrent dans la suite accompagné d'un homme richement vêtu : «Ou est mon fils ?»

Menace :

Le père du jeune noble est un homme puissant ET retord (chef de guilde de voleurs, aristocrate influent, noble «Boltonien»), il a retrouvé leur trace dans cette suite (grâce à la propriétaire des lieux) et leur fait comprendre qu'ils ont la journée pour retrouver son fils sans quoi ils finiront découpé en lamelles avec un vieux couteau rouillé !

Le père a embauché un sorcier qui sera capable de les retrouver s'ils leur prenait l'envie de jouer les courants d'air. Ils ne leur reste plus qu'à remonter le fil de leur fin de nuit en partant du dernier lieu dont ils ont le souvenir, une auberge de la ville basse à l'ambiance «chaude».

Retournement :

Le jeune noble est celui qui leur a versé de la drogue, il s'est amouraché d'une fille de petite vertu et ensemble, ils ont échafaudé un plan pour faire croire à leurs disparitions/enlèvements par un noble/«gang»/marchand véreux ennemi. Les amoureux cherchent un moyen de quitter discrètement la ville sans alerter les «limiers» de son père !





LA MÉNAGERIE

FABIEN LYRAUD

Argument :

Sur une île reculée vit un groupe de moines qui ont fait vœux de protéger des créatures rares et quasi uniques (mettez ici les créatures magiques de votre choix). Ils contactent les PJ pour traquer un chasseur venu sur l'île sans doute pour capturer une ou plusieurs créatures.

Menaces :

Le chasseur a été payé par un sultan local qui veut se créer une ménagerie exotique dans son palais.

Retournement :

Le chasseur est aussi un chaman et il compte bien tuer quelques unes des créatures pour en récupérer des organes et créer une potion aux effet dévastateur.





D'UNE PIERRE DEUX COUPS

ERESTOR

Argument :

Un cratère. Au milieu, une jungle exubérante. Genre vraiment. Limite hystérique la jungle. Sur les bords du cratères, 8 tours d'obsidienne (je ne sais pas ce que c'est, mais ça sonne très S&S, non ?). Dans une de ces tours, votre petite bande. En train de chourer une des légendaires Ôctogemme au nez et à la barbe d'un vieillard qui a l'air bien absorbé, le pépé.

Menaces :

Au moment dit fatidique, il y a comme un imprévu. Un truc assez lumineux. Une petite odeur de soufre. Mauvaise nouvelle, vous avez désormais toute l'attention du vieillard. Bonne nouvelle, il est encore plus mal en point. Très mauvaise nouvelle, entre deux râles d'agonie, il vous explique que, merde, non, ils ne s'emmerdaient pas, lui et ses 7 petits potes (non, rien à voir avec Blanche Neige), à maintenir un rituel du feu de dieux (nan mais, vraiment, du feu...

des dieux) depuis des millénaires (et quelques) pour le plaisir de la transe. Nan. Vraiment. Très très mauvaise nouvelle : ça sent toujours le souffre. Et puis maintenant, il y a un chœur de feulements (ou est-ce des rugissements ? franchement, c'est pas le débat) qui monte d'en-bas. Oui, voilà, c'est ça, la menace qui était contenue par le rituel. (Insérez ici une troupe de monstres qui rosquent du poney en direct live des profondeurs abyssales.)

Retournement :

Bonne nouvelle dans tout ce merdier, avant de crever, notre magot vous apprend que bon, avant que toute la bande débarque, il y a peut-être un moyen de moyenner en butant le mal alpha. Oui, bon, vous m'avez compris, un des monstres roske un poil plus que les autres roxors. C'est lui qui engendre et contrôle les autres streums. Trèèèèèèèèèè bonne nouvelle : il restera 7 des Ôctogemmes sans grosse utilité autre que de vous en mettre plein les fouilles.

Alternative :

l'un des PJ devient le nouveau gardien





SURVIVRE ET SE VENGER NOLENDUR

Argument :

Le calme est revenu dans la vallée, en bordure de la Lande des Grotesques. Ton sur ton, le soleil se couche sur un champ de bataille qui pue la mort. Cette fois-ci les personnages ont manifestement choisi le mauvais camp. Ils sont les derniers survivants de la petite armée de mercenaires d'un prince-marchand trop ambitieux, et autour d'eux les porte-glaives de son « concurrent » s'accordent une pause un peu théâtrale avant de terminer le boulot dans un ultime bain de sang. C'en est fini des PJ, et le contrôle du col tant convoité reviendra aux autres. Mais l'employeur des personnages, le hargneux et retors Tek Malaho, ne compte pas en rester là. Plutôt que de profiter de la position en retrait de sa tente de commandement pour tenter de s'enfuir avec son état-major, il se dresse et révèle un atout tenu secret jusqu'au dernier moment. Un pacte immonde. Un sorcier à son service qui scande les dernières clefs d'un rituel impie préparé de longue date. Et tandis qu'un orage surnaturel noie dans l'eau et l'obscurité

tout le champ de bataille, qu'une terreur irrationnelle provoque la débandade des moins braves, Tek Malaho fait égorger un à un ses huit plus jeunes serviteurs, chacun d'eux se transformant alors en une bête démoniaque, noire et indistincte, qui se précipite dans la vallée pour dévorer avec rage tout ce qui s'y trouve encore, personnages des joueurs compris...

Menace :

Les démons s'en prennent d'abord aux pauvres fous que la panique a fait s'enfuir seuls. Pour les personnages, ce n'est qu'un bref répit. Car même en restant groupés, face aux bêtes, ils n'ont aucune chance. Heureusement, rien ne les empêche de s'allier à ceux de leurs anciens adversaires qui ne se sont pas encore débandés, soit une vingtaine de guerriers pas mécontents de cette aide supplémentaire. Mais même ainsi leurs chances demeurent incertaines contre 8 créatures démoniaques. Reste une dernière solution : s'ils n'ont pas assez confiance en la force de leur bras ou le tranchant de leur lame, ils peuvent tenter de fuir (avec ou sans leurs nouveaux alliés) vers la Lande des Grottes en espérant que le pouvoir de protection des antiques pierres dressées, réputées tabous, fera reculer les bêtes noires. Malheureusement, les bêtes entrent dans la Lande après seulement une très brève hésitation et les PJ ne reçoivent aucune aide surnaturelle...

Sauf s'ils la demandent à haute voix d'une quelconque façon, même involontairement, même accompagnée un juron («Hé-ho ? Y'a pas un putain de dieu antique qui f'rait son boulot dans le coin ?»). L'aide prend alors la forme d'une horde de Grotesques, ces étranges nains difformes à la peau visqueuse.

Ils repoussent les bêtes avec peine mais, étrangement, semblent complètement insensibles à leurs propres pertes (en fait, si les PJ s'attardent assez longtemps dans le coin, ils finiront pas se rendre compte que les «morts» finissent tous par se relever indemnes, en ayant juste gagnés une ou deux infirmités et un rang plus élevé dans leur hiérarchie étrange). Cependant, il y a un prix payer. Les survivants n'ont le droit de quitter la Lande que s'il acceptent d'y abandonner toutes leurs possessions, armes et vêtement inclus, et s'ils se font tatouer sur le visage et sur le torse les symboles des dieux antiques que vénèrent les Grotesques. La seule autre option étant de se frayer un chemin vers la sortie à coups d'épée. Ce qui n'est pas infaisable mais n'ira pas sans quelques pertes.

Retournement :

Pas vraiment un retournement, mais... A l'issue de leur fuite, les PJ sont assez vite capturés par ce qui reste de l'armée des frères Yahissan, le «concurrent» de Tek Malaho. Les frères sont

très remontés. Techniquement, ils ont gagné le contrôle du col, le prince Malaho n'ayant plus assez d'hommes pour le tenir, mais ils redoutent une riposte surnaturelle. Les PJ risquent de servir d'exutoire à leur «juste colère». Toutefois, si les personnages se sont alliés aux Yahissanides pour fuir le champ de bataille et si au moins l'un de ces derniers a pu survivre, il se portera garant de la valeur des PJ. Dans ce cas, ou si les PJ arrivent à défendre eux-même leur cause, les frères Yahissan consentiront à les laisser partir, voir même à les équiper, à condition qu'ils acceptent une mission d'assassinat dirigée contre Tek et son sorcier, lesquels se sont réfugiés derrière les murs du manoir Malaho, dans la cité policé mais décadente où l'influence économique et politique de cette famille est la plus grande. L'heure de la vengeance a sonné...





LES VILLAGES DU DAMNÉ

BUNK

Argument :

Escortant une caravane de marchandises destinées au Roi Pèlerin, les PJs longent le Serpent en direction d'Agadé. Les derniers villages qu'ils croisent sont abandonnés, quand ils ne sont pas tapissés par des morts plus ou moins récentes. Et fait étrange, il n'y a personne sur la route alors qu'on croise toujours quelqu'un dans cette région. Dans l'un des villages pourtant, la caravane arrive à temps pour sauver quelques femmes et enfants en proie à l'arrière garde d'une bande de pillards malfaisants. Quelques bourre-pifs plus tard, les PJs en apprennent plus sur la situation locale : depuis quelques semaines, un mystérieux enfant aux yeux très pâles et aux cheveux blancs attaque avec sa bande de soudards toutes les communautés humaines aux alentours. Ils enlèvent les hommes valides et tuent tout ceux qui se mettent sur leur chemin. Le truc étrange, c'est que le gamin ne prononce jamais un mot et que son regard n'est pas celui d'un enfant. Les PJs peuvent aider bien sûr les pauvres gens de

ce village en leur promettant d'aller délivrer les leurs. Et la caravane les laisser en plan pour rejoindre Agadé...

Menace :

Le gamin est soit un sorcier soit une créature encore moins recommandable, les PJs ne le sauront sans doute jamais. En faisant le tour des villages locaux on peut retrouver une bande de mômes terrorisés : un jour qu'ils exploraient les environs un peu trop loin, ils sont tombés dans une caverne avec d'étranges statues à l'intérieur. Ils se sont vite enfuis mais l'un d'entre eux a été comme changé. C'est ce gamin qui arpente la région avec ses pillards et a lancé un long chantier d'excavation dans la caverne en question, pour déterrer d'autres statues et sans doute d'autres esprits ancestraux qui n'auraient jamais dû sortir de leur torpeur millénaire.

Retournement :

Les PJs pourront trouver la mine facilement, sauf qu'il sera plus complexe de sauver les esclaves, vu le nombre de pillards envoûtés (une bonne centaine). Peut-être que le Roi Pèlerin pourra les aider en envoyant au meilleur des moments une troupe de mercenaires pour déloger l'indélicat qui prend un peu trop ses aises dans le coin ?

En tout cas, la destruction des statues est plutôt efficace pour rompre le charme et affaiblir l'entité qui a pris possession du gamin...



LE TOMBEAU DE LA REINE ROUGE

CHAOSORCIER

Argument :

Nos héros ont une très grosse ardoise, après leurs dernières bacchanales bien arrosées, chez Arom Akim dit l'Imposant, dit aussi le Sanglier hargneux, celui-ci suggère fortement au groupe une arnaque pour que leur dette soit effacée avec en plus la possibilité d'un petit pécule comme récompense. Les arguments d'Akim ayant beaucoup de poids et probablement aussi lourdement armés, cela risque d'être gênants pour nos héros et leurs petites affaires en ville. La cible est le riche fils d'un marchand étranger concurrent qu' Akim désire ridiculiser pour empêcher toute concurrence de s'installer en ville. Le jeune homme n'ayant pas la bonne grâce d'aimer les vices comme tout dilettante de bonne famille, seule une légende locale semble lui faire perdre toute raison celle de la Reine Rouge. Le tombeau de cette reine rebelle serait caché dans les marais du sud sauvage et serait un consécration pour un érudit mal aimé par ses pairs comme le fils du marchand.

Menaces :

Akim ayant bien sûr la main mise sur les prêteurs d'argent de la région, les héros devront convaincre leur pigeon d'organiser à grand frais une expédition pour trouver ce tombeau. Ils devront également certainement délivrer des geôles locales Trois Mains le fameux faussaire pour fabriquer une carte au trésor, probablement voler les archives du temple du Serpent Cornu pour inventer une histoire, profaner peut-être le caveau du général Makim le Tranchant amant de la Reine Rouge pour trouver le sceau de celle-ci et enfin réussir si possible par trouver un guide pour les marais parlant une langue connue.

Retournement :

Le cousin du fils du marchand à lui besoin de beaucoup d'argent pour son harem et il est bizarrement le seul héritier mâle avec son cousin encore en vie. Le fidèle serviteur du fils du marchand à lui un beau-frère qui est soudainement devenu riche en pillant pas mal de caravanes, les deux comptent prendre une retraite mérité après un dernier gros coup. Le sorcier Samir le Sombre est un correspondant du fils du marchand, le tombeau de la Reine Rouge est un sujet de conversation régulier entre les deux hommes surtout le fameux rubis de la Reine qui serait mystique selon les anciens sages.

Sinon Arom Akim tiendra sa promesse si les aventuriers reviennent vivants de leur voyage dans le sud, les tribus locales étant plutôt calmes en cette saison avec un peu de chance les Coupeurs de Langues ne sont pas sur le sentier de la guerre.





ET LE FORT TINT RASKAL

Argument :

Les PJs ont été recruté pour escorter un marchand vers une région reculée et encore sauvage. Un mois auparavant, le commerçant a eu vent qu'un fort reculé était délaissé par les autorités locales peu motivée à dépenser des subsides pour un fortin en bois vermoulu censé protéger une population de colons constituée de "bouseux et de baiseurs de chèvres" (la vision des autorités locales diverge quelque peu de la réalité du terrain, encore que cela reste au choix du meneur de jeu). L'avidé marchand est sûr de pouvoir revendre à prix forts les denrées et les produits de première nécessité qui doivent manquer cruellement aux habitants du fort. A quelque lieue du site, le groupe tombe sur des fermes calcinées et des fermiers horriblement mutilés. Femmes et enfants ont été systématiquement violés et éventrés de bas en haut (et pas nécessairement dans cet ordre). Les champs creusés dans les friches d'une antique forêt ont été souillés. Le marchand, son chariot lourdement chargé,

les deux mules harassées et les personnages arrivent en vue d'un fort en rondins de bois aux abords d'une épaisse forêt. A l'intérieur, on trouve une population aux abois. Seuls quelques vétérans semblent garder leur calme. Les PJs finissent par faire la connaissance du commandant Gratz, un homme vaniteux qui souhaite plus que tout au monde repartir pour la «civilisation». Il avait envoyé des rapports alarmistes depuis plusieurs mois en espérant que le fort soit fermé une fois pour toute et là il semble presque satisfait de la situation. Son second, le jeune capitaine Ivar, fait tout son possible pour maintenir l'ordre et empêcher la mort des colons.

Menace :

Le fort était censé protéger les colons des primitifs qui vivent dans la forêt depuis des siècles. Ces cannibales sont des chasseurs redoutables.

Au début, ils avaient acceptés la présence des étrangers qui leur apportaient des armes en acier, plus résistant que le fer et plus efficace pour chasser les fauves. Le premier commandant qui avait construit le fort avait même aidé la tribu locale à éradiquer leurs ennemis ancestraux, des hommes-singes.

Les choses se sont envenimées depuis quelques mois. Les colons sont plus nombreux et veulent plus de terre et puis même si les primitifs sont des barbares, leurs femmes sont sculpturales et peu farouches.

Les esclandres ont fait place aux rixes et au vol de bétail. Des excursions punitives des colons aidés de quelques soldats ont mal tourné avec des huttes brûlées et des morts. Depuis deux semaines les choses ont encore empiré en passant à l'échelle du massacre réciproque. Le lendemain le fort est assiégé par plusieurs tribus de primitifs qui pour une fois ont unis leur force. Les PJs sont coincés avec les habitants du fort. Une sortie serait héroïque (encore faut-il convaincre les soldats et les colons) mais vouer à une mort certaine. Une expédition furtive en territoire ennemie pour aller s'emparer de leur zartu (la pierre des ancêtres) sacrée serait plus efficace et obligerait les sauvages à se retirer après avoir juré sur leur pierre sacrée qu'ils laisseraient le fort en paix. Certains vétérans du fort pourraient suggérer de défier leur champion en combat singulier ou en une série d'épreuves permettant de tester la résistance et le courage.

Retournement :

Les tentatives des personnages sont régulièrement sabotées. Gratz ne les aide en aucune manière et suivant le comportement des « héros » il leur laisse même prendre les choses en main. Des rumeurs courent dans le fort :

÷ le commandant a été vu il y a plusieurs semaines avec certains vétérans se rendre la nuit dans la forêt

÷ Ivar, sous son calme apparent, veut la mort de tous ces sauvages qui ont massacré la femme qu'il aimait. Cette fille de colon se refusait à lui car elle était tombée sous le charme d'un sauvage.

÷ Certains colons ont été tués par des sabres et non par des couteaux ou des lances

÷ Le zartu est en réalité une gigantesque émeraude aux pouvoirs magiques

÷ Le sorcier des sauvages aurait toujours voulu la mort de ces étrangers et regrette le temps où les primitifs dévoraient vivants leurs victimes.

La vérité est un savant mélange de tout cela.





LE LIVRE SACRÉ

FABIEN LYRAUD

Argument :

Le pays est ravagé par une épidémie qui prive certaines personnes de leur mémoire. Les prêtres demandent aux PJ de retrouver le livre sacré qui selon les légendes est capable de remédier à la situation.

Menaces :

Un nécromancien recherche depuis longtemps le livre et fera tout pour empêcher les personnages de le trouver. Les PJ devront se rendre auprès d'un vieux sage qui parle par énigme et propose des épreuves. S'ils réussissent l'épreuve qu'il leur propose, éliminer un monstre particulièrement retors il leur indiquera l'emplacement du livre. La vallée où se trouve le temple dans lequel le livre est censé se trouver est protégé par des illusions. Les PJ se retrouveront confrontés à leur pire peur.

Retournement :

Le livre n'est pas un livre mais un artefact technologique auxquels ni les pj, ni les prêtres ne comprendront grand chose.



LA COURSE DU RAT CHAOSORCIER

Argument:

Les aventuriers se sont fait voler sous leur nez une idole primitive d'un dieu rat, ce bibelot outre sa très grande valeur marchande devait être livré par le groupe rapidement et impérativement à un puissant mécène.

Menaces :

La cité où sont nos héros est en plein festival nocturne, toute la population se masque pour l'occasion et consomme divers alcools sans retenue. Les portes de la cité sont fermées jusqu'à l'aube, leur ouvertures marquera la fin des festivités et le départ de toutes les caravanes de la ville. L'une des coutumes pittoresque durant cette période est de défier les gens à la lutte dans des arènes improvisées dans chaque quartiers.

Retournement :

Quelque chose d'autre que le voleur veut se procurer cette idole et ce n'est pas humain vu les cadavres qu'elle laisse derrière elle. D'ailleurs personne ne sait vraiment l'histoire de cet objet, ni sa provenance ?



AMOURS CONTRARIANTES INIGIN

Argument :

Les Pj sont chargés par un satrape local de protéger le convoi qui emmène sa fille cadette au domaine de son fiancé (un autre satrape local, probablement du même âge que le père). En chemin, ils sont évidemment attaqués et laissés pour morts (ou sévèrement défaits) par une bande de brigands. Ils vont devoir expliquer la situation à leur employeur (à la limite, on peut faire sauter le Défi pour aller plus vite).

Menace :

Ils vont devoir monter une opération d'infiltration pour libérer la fille (ou leur employeur leur fera crever les yeux, parce qu'il tenait à sa fille comme à la prunelle de ses yeux, voyez). Par exemple en se faisant passer pour les négociateurs que le fiancé éploré aurait envoyé pour négocier la rançon de sa fiancée. Les bandits étant retranchés dans une grotte parcourue par une rivière (la caverne du Lotus d'Or), il y a plein d'options pour imaginer un plan de sauvetage aquatique.

Sauf que les PJ vont découvrir une fois sur place que les bandits n'ont envoyé aucune demande de rançon, que le fiancé est en fait leur commanditaire et que toute cette histoire n'est en fait qu'une diversion pour une invasion militaire dirigée contre son futur beau-père. Aux PJ de se sortir de ce piège mortel. Et de libérer la fille.

Retournement :

Que les PJ s'en tirent ou se fassent égorger dans les tunnels, le scénario s'arrête là. Mais on peut allonger la sauce en disant que la fille est tombée amoureuse du chef de ses ravisseurs (le syndrome de la cité barbare de Stauk-olm), et qu'elle va, une fois ramenée chez son père, s'enfuir pour le rejoindre. Si les PJ l'empêchent de fuir, la révélation de ce sentiment pourrait leur donner l'idée de forger une alliance entre leur satrape et les brigands contre le fiancé un peu trop entreprenant. Dans le meilleur des cas, ils peuvent se retrouver avec les faveurs de deux satrapes alliés.

Variante :

le fiancé est de bonne foi mais sa maîtresse a engagé les brigands pour liquider préventivement une rivale.



LE TREIZIÈME LOTUS OU UNE ONCE DE
POÉSIE DANS UN MONDE DE BRUTES
ERESTOR

Argument :

La rumeur veut qu'un marchand de Taros, au Sud d'Ithaque possède quelques graines d'un Lotus jusque là inconnu ; un lotus qui posséderait la totalité des effets des douze Lotus connus jusqu'à présent. Pas moins de trois bandes armées assiègent la petite cité fortifiée. Plus malins, vous autres avez pénétré subrepticement dans Taros pour dérober ces graines à la valeur inestimable.

Menaces :

Subtil... mais trois armées donnant l'assaut, incendiant et retournant la cité font disparaître graines et porteur dans les flammes de la cupidité. Ne reste plus qu'à remonter la piste du marchand jusqu'à la source des graines.

Tant qu'à faire, autant avoir le monopole. Ne reste plus aussi qu'à survivre aux multiples concurrents. A se servir de leurs découvertes. A cacher les vôtres. A ne pas laisser de trace.

Retournement :

Le treizième Lotus ne pousse pas en Siam. Il est cultivé à l'ombre de la frondaison d'un arbre géant de Saba, dans une dépression du tronc qui forme un véritable étang. Plus surprenant, sa culture est assurée par quelques Hommes Roux sous l'œil attentif d'un Shamarite expatrié. Le treizième Lotus a, d'une certaine façon, toutes les propriétés qu'on lui prête, mais n'en possède aucune concrètement.

Pour celui qui sait voir, il a la beauté d'une fleur. Pour celui qui sait sentir, la légère fragrance d'un matin de printemps en Eris.

Avec ses graines, on peut décorer les mets. Sa tige peut rassasier le voyageur égaré. Ses pétales baliser le chemin vers l'être aimé.

Dans un monde saturé du pouvoir de la sorcellerie, avoir créé cette fleur, qui lui est aussi parfaitement inutile, relève du miracle botanique.

Presque de la magie.





LE JOYAU DE SANG THOLGREN

Argument :

Arrivés dans la grande ville de Topkapi, les Pjs sont entraînés dans les intrigues des puissants bien malgré eux. Précédés de leur réputation ils sont invités à rencontrer le Sénat : les filles et fils de nombreux sénateurs ont été séduits par le sorcier Sorshem, qui se dit héritier de la Lune et du Soleil Noir. Il rassemble une foule d'adorateurs de plus en plus importante et semble-t-il tire sa puissance d'un joyau rouge comme le sang.

Menaces :

Il va falloir infiltrer la foule des adorateurs et investir la tour aveugle et menaçante bâtie par Sorshem et ses sbires, sans parler d'affronter les horreurs qu'elle contient 3 objectifs : sauver les fils et filles des sénateurs, tuerou mieux encore capturer Sorshem et ramener au sénat le joyau rouge-sang.

Retournement :

Le joyau est un objet intelligent et tentateur que Sorshem a ramené de l'une de ses expéditions dans le désert. Pour s'en débarrasser il faut le ramener dans les ruines d'où il est issu. Evidemment le sénat ne sera pas très content et d'autres apprentis sorciers pourraient vouloir se l'approprier. Quant aux ruines, elles sont probablement hantées par d'innombrables bêtes astrales...





L'AUBERGE ROUSSE

PAK

Argument :

Alors qu'ils s'apprêtent à faire une étape pour la nuit dans une auberge de la famille Mugawi, les voyageurs découvrent qu'il s'y est déroulé un véritable massacre. Quasiment tous les occupants de l'auberge, ainsi que les voyageurs qui s'y trouvaient à ce moment-là ont été égorgés, décapités, démembrés... L'attaque a été brutale, cruelle et gratuite (rien ne semble avoir été volé). Lors de l'exploration de l'auberge, les héros peuvent avoir affaire à des rescapés devenus dangereux car complètement fous. Mais pour l'instant, impossible de vraiment savoir qui a commis cette tuerie.

Menace :

Qu'il soit décidé de s'éloigner ou de camper non loin de l'auberge, la caravane que protège nos héros sera attaquée par une horde sauvage d'hommes roux. Quand on sait à quel point ils sont pacifistes, cette réaction est complètement anormale. Et en y réfléchissant bien, il est plus que probable que ce soit

ces mêmes hommes-roux qui aient attaqués l'auberge. Si l'on remonte la piste, on arrive jusqu'au territoire que ces êtres ont déserté : celui-ci est maintenant occupé par une secte vouant un culte meurtrier à une déité oubliée. Pour leur plus grand malheur, le camp des hommes-roux était bâti sur les ruines d'un ancien lieu de culte. De fait, tous les hommes-roux qui demeuraient ici, s'ils n'ont pas été sacrifiés pour invoquer la déité, sont devenus soit esclaves, soit fous s'ils sont eu la chance de pouvoir s'enfuir. Et maintenant, voilà que la secte et ses esclaves s'activent pour redonner de sa splendeur au lieu et remettre en état la statue du dieu maudit.

Retournement :

Une fois le problème résolu, la caravane reprendra sa route. C'est à la halte suivante que l'on s'étonnera de leur histoire : « Un massacre dans une auberge Mugawi, dites-vous ? L'histoire dont vous parlez s'est déroulée il y a plusieurs années. Depuis, plus personne n'a reconstruit d'auberge sur ce lieu maudit. M'est d'avis que vous avez été victimes d'une malédiction ! »



DU SHAMAR À L'EREBE

BMB

Argument :

A la tête d'une caravane qui doit «livrer» une princesse du Shamar à un immortel de l'Erebe (mission diplomatique ou vente d'esclave, à vous de choisir), les PJs (et accessoirement le caravane) se font attaquer par un clan des plaines du sarmath. Poursuivi, harcelé, ils trouvent refuge dans les ruines d'une ancienne cité de l'empire de sargon. Alors qu'ils sont retranchés et soumis à de continuelles et épuisantes attaques, ils découvrent un tunnel s'enfonçant dans ce qui a autrefois été le temple d'une divinité chtonienne. Ils ont le choix : mourir au combat ou se retrancher dans les profondeurs (l'étroitesse des souterrains annulant la supériorité numérique de leur adversaires). Une mauvaise surprise les y attend...

Menace :

le clan sarmath qui les harcèle, avant de les assiéger, les décimant peu à peu. Une fois dans les souterrains, les derniers survivants se font peu à peu happer par des monstruosités sans noms (*bêtes molles p253 du livre des règles*).

Retournement :

Alors qu'il ne reste plus que les aventuriers et la princesse, celle-ci leur propose un pacte (c'est une sorcière) : elle connaît un long et sanglant rituel qui permettrait de contrôler les bêtes de la nuit. Un des aventuriers doit se sacrifier pour que les autres survivent. A eux de choisir : ils acceptent, et tandis qu'ils défendent un périmètre restreint, l'un d'entre eux subit des scarifications horribles (jet de sauvegarde pour survivre, gains de point de folie), l'enfer se déchaîne alors sur le clan sarmath (et peut-être sur eux, la princesse ne voulant pas de témoins). Ils peuvent aussi refuser et se tailler un chemin à la pointe de leur épée. S'ils laissent la princesse en vie, elle effectuera le rituel sur elle-même et ils gagneront une némésis...





AVEC UN ENTHOUSIASME D'IVROGNE
(TRÈS LARGEMENT INSPIRÉ DE LA NOUVELLE LE
PRIX DE L'OUBLI DE LEIBER ET MÊME LE TITRE.
OUI OUI C'EST PRESQUE UN PLAGIAT)
KLYDE

Argument :

Les joueurs regardent brûler leur foyer, une yourte posée dans la ville de Töpkapï.

Et ils se souviennent (2 ans avant) ...

Les personnages se réveillent la bouche pâteuse, une cruche à la main et dans une yourte Sarmathe. Le seul souvenir immédiat est d'être arrivés la veille à Töpkapï et d'avoir festoyé au saumon doré. Enchaînant moult tournées de vin épicé des collines d'Ithaque. La yourte est vaste, richement décorée et meublée. Les coffres sont remplis de victuailles, d'or, de vêtements et une quantité énorme et variée de Lotus.... Une malle Siamoise est posée dans la partie réservée au chef de famille. Des vêtements de femme, des masques, et des rouleaux anciens.

Et la petite panier d'un tout petit chat mignon, très mignon.

La yourte est encastree dans une impasse obscure de Töpkapī.

Menace : Aucune, juste l'inquiétude de ne pas savoir. Un petit chat très très mignon, de la page 251.

Retournement :

La veille, après être sortis « démontés » de l'auberge. Ils prennent l'air en errant dans la ville. Attirés par les bruits d'une fête dans une riche bâtisse. Il repère dans le jardin une yourte sans protection. Les joueurs ont engagés une vingtaine de gros bras pour démontés, transportés et remontés la yourte. Et ils leur ont fait boire du vin lotussé (hallucination)

Vous vous demandez peut être :

÷ Qui est le propriétaire de la tente et de la propriété ?

÷ Qui porte les splendides vêtements et a qui appartient l'énorme quantité de lotus ?

÷ Que fait la page 251 dans cette aventure ?

÷ Et pourquoi la seule chose qu'ils sauveront, sera un jeu des bâtons ?

÷ La ville brûlera t elle ?

Vos joueurs vivront d'autres aventures avant de le découvrir...



DE CHARYBDE EN SCYLLA BMB

Argument :

C'est la fin. Les PJs debout sur le pont de leur navire voient les derniers bâtiments de leur petite flotte sombrer ou brûler. Sur la poupe, les armateurs shamarites et leurs courtisans commencent à paniquer. Aux PJs de jouer!

Menace:

1- un navire se détache de la bataille navale et se dirige vers la lourde caraque des PJs. A leur bord, des pirates sous les ordres de la murène noire, des ruffians sans foi, ni loi. Les PJs doivent prendre le commandement (jet de réputation à +4). La fuite est la meilleure solution. Si les PJs veulent combattre, faites leur vivre un abordage puis signaler leur qu'un nouveau navire se détache de la bataille, s'ils ne bougent toujours pas, un lourd vaisseau arborant le pavillon de la murène noire met le cap sur eux.

2- Alors qu'il double le cap des îles sœurs, il devient évident qu'ils seront rattrapés. Et c'est toute la flotte ennemie qui vient de les prendre en chasse. Sur l'horizon, ils aperçoivent un grain venant du nord. Ils doivent s'engouffrer dedans pour échapper à leur ennemi. Un jet de compétence de maritime (jet de réputation +4). En cas de réussite majeure, ils parviendront à s'abriter dans la baie d'une des nombreuses îles de la mer de Sargon.

Réussite mineure : leur navire a besoin de réparation (faites jouer un incident : une lame balaie le pont, un mat s'effondre...). En cas d'échec, leur navire devient une épave qui ne pourra pas reprendre la mer. Retournement : un navire a accosté de l'autre côté de l'île. En fonction de la réussite des personnages, ils deviennent soit des naufragés et les pirates veulent s'emparer du navire des PJ ; soit le navire est en excellent état et c'est aux PJ de s'en emparer.

3- Sur l'île se trouvent les ruines de l'empire de Sargon. Il y a peut-être un butin à s'emparer. Au centre de celles-ci se trouvent un puits sans fond. Bien entendu, les membres de l'autre équipage mettront des bâtons dans les roues des PJ, sans compter, les armateurs shamarites qui ne voient pas l'ascension des PJ d'un bon œil.

Retournement :

À la nuit tombé, des plumes (p253) surgissent du puit pour s'emparer des marins ou des pirates.

A la fin du scénario, les PJs doivent normalement repartir de l'île à la tête d'un navire. Vont-ils se lancer dans la piraterie ou retourner se mettre au service d'un état riverain?

Aller un niveau 8, Les PJs doivent avoir un allié noté dans leur ligne de vie : marié à une femme (ou un homme) de la noblesse ithaqui, soutien de la guilde des marchands, aide de camps loyal...





TRAHISONS ET VENGEANCE

BMB

Argument :

Les PJs sont crucifiés. Ils étaient archontes, conseillers, stratèges à Attica... Un coup d'état en a fait des vaincus, et comme le dit le proverbe : « malheur aux vaincus ». Les PJs sont donc crucifiés, et le nouveau stratège Ennéüs se moque d'eux, leur montrant les vautours qui déjà attendent l'heure de leur festin. Alors que la nuit tombe, un allié des PJs vient les délivrer (jet de sauvegarde, si raté, le PJ est contraint par ses blessures pour la prochaine scène). Malheureusement, ils ont été repéré par des soldats, une course poursuite commence et peut-être même un combat.

Menace :

Ils se sont mis une partie de la population à dos, un stratège avec son armée. Pour réussir son coup d'état, il a dû avoir des alliés et c'est sans compter le

nouvel archonte : qui est-il ?

Pour reprendre leur place, il leur faudra réunir leur alliés (certains étant emprisonnés, il faudra s'infiltrer dans les geoles de la forteresse pour les délivrer), rassembler des troupes, prendre la cité d'assaut (et donc mener une bataille rangée) pour enfin affronter leur némésis...

Retournement :

L'un de leurs alliés est un traître qui se retournera contre eux avant la fin du scénario. Le nouvel archonte est un sorcier, avec ses acolytes, il a invoqué des méduses astrales (p 250) pour asservir la population et enlever l'espoir aux soldats des PJs.





LE LOTUS D'IVOIRE NOIR CHAOSORCIER

Argument :

La peste ravage la région et la population, les crémations emplissent le ciel de fumées noires à perte de vue sans espoir d'accalmie.

Nos héros sont pour l'instant épargnés par le mal mais la première apparition de pustules sombres ne saurait tarder. Seuls les hommes-bêtes des maîtres-sorciers parcourent les routes et font régner l'ordre d'une main de fer en maintenant la quarantaine dans le pays. Pourtant une grande quantité de Lotus d'Ivoire serait disponible à quelque jours de marche, celle-ci poussant dans un cimetière d'éléphants en plein cœur de la jungle. Un nid de guérilla Rakshasa n'autorisant pas les serviteurs des sorciers à aller chercher ce lotus, les membres qui là composent sont rendus à moitié fous par la consommation de narcotiques leur permettant d'échapper aux bêtes-spectrales des sorciers .

Menace :

Les hommes-bêtes ont ordre formel de ne laisser personne circuler, les animaux domestiques ou non sont eux aussi malades et violents, les ressources sont rares et les hommes de tous bords désespérés.

Retournement :

La récolte du Lotus d'Ivoire de ce cimetière demande une épreuve à toute personne y participant, affronter ses cauchemars les plus obscurs. Un sommeil profond s'abattant sur toutes créatures vivantes entrant dans la clairière où se trouve les ossements et le lotus.



