

Mazhoul

Ce scénario assez simple et linéaire va vous permettre de mettre en scène de belles scènes d'action à la Indiana Jones. Vos joueurs vont se retrouver tout naturellement à la recherche d'un ancien temple où dort le cœur d'un très ancien et très puissant démon. Mais au moins deux groupes sont engagés dans la même quête. Les joueurs vont avoir beaucoup de mal à différencier les gentils des méchants !

Le scénario peut être joué en une après-midi et servir de base à une série d'aventures. Pour personnages de tout niveau et meneur expérimenté dans la traîtrise et les faux-semblants...

UN REPOS DELASSANT

La vie des aventuriers n'est pas toujours constituée de combats et d'auberges. Pendant quelques semaines par an, même à Middenheim, la chaleur est intolérable. Le soleil s'abat sur les vieilles pierres de la cité comme s'il désirait les faire fondre, et le poids de la chaleur repose également sur les robes et les armures rutilantes. Dans ces conditions (en particulier si les aventuriers reviennent d'une mission), le repos délassant est bien mérité. Et où mieux prendre ce repos si ce n'est dans les thermes de la cité.

Voilà nos personnages dans l'un des deux grands bassins (le chaud ou le froid, au choix des joueurs). Ils sont arrivés assez tôt pour éviter l'affluence et pour le moment, seuls trois autres visiteurs se prélassent : un hobbit qui laisse flotter sa masse importante autour de lui, un vieillard qui semble sénile et qui vient de s'endormir en ronflant bruyamment la tête posée sur un côté et une jeune femme qui tente de garder sa poitrine ferme dans le bassin d'eau froide (les thermes sont évidemment mixtes).

Tout est réuni pour passer un agréable moment. Bientôt, le hobbit quitte le bassin et va travailler (dans un restaurant voisin). Les joueurs vraiment paranoïaques peuvent remarquer que cela fait quelques minutes qu'ils n'ont pas aperçu le personnel.

Tout semble aller pour le mieux lorsque 4 individus se précipitent en hurlant par tous les accès de la salle (ajustez ce nombre en fonction du nombre de personnages). Ils sont vêtus d'une longue tunique noire, nouée à la ceinture avec un bandeau de tissu rouge. Leurs cris sont dans

une langue que les joueurs ne connaissent sûrement pas (l'Arabe) et leur visage porte des marques de scarifications au-dessus des pommettes et des sourcils. Leur type est clairement étranger. Ils sont armés de grands cimenterres et chacun porte à la ceinture 4 dagues de lancer.

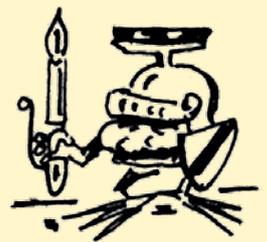
A vous, meneur de jeu de mettre en scène un combat épique : les assaillants veulent tuer le vieillard à l'air sénile, mais il est important pour le scénario qu'ils n'y parviennent pas. Evidemment, si les joueurs s'interposent (et on peut l'espérer, sinon, ils ne méritent pas leur titre d'aventurier !), les assassins changent momentanément de cible.

Souvenez-vous que les joueurs sont certainement nus, et qu'ils ne peuvent compter sur leur équipement habituel. Par contre, ils peuvent se servir de leur environnement, et de sorts ne nécessitant pas de composants (rares...).

Lors de la partie de test, j'ai ainsi vu des joueurs tenter de désarmer leurs adversaires avec une serviette roulée, lancer des chaises de prélassement sur les assaillants ou encore balancer des poissons invoqués avec « Apparition de petits animaux ». Le but de ce combat n'est pas d'être réaliste : soyez enjoués, et essayez d'imaginer l'environnement.

Courir est rendu difficile par l'humidité du sol (faites faire un test d'I à tout individu qui tentera de se déplacer rapidement), jeter un adversaire dans l'eau très froide peut lui donner un choc thermique, etc. Soyez grandiose dans la description du combat, donnez l'impression aux joueurs qu'ils sont face à un défi et qu'ils doivent utiliser leur système D. Crier ne sert à rien (le personnel a été tué), et le temps de chercher de l'aide, les assaillants auront fait place nette.

SCENARIO
WARHAMMER



Auteur :
Mario Heimburger
Illustrations :
Elisabeth Thiéry

Faites en sorte que les joueurs soient blessés, ainsi que le petit vieux. S'ils ont vraiment du mal à s'en sortir, utilisez votre joker (la jeune femme pourra se révéler être une combattante aguerrie) ou au contraire, s'ils s'en sortent trop facilement, jouez les difficultés (la jeune femme sera alors prise en otage).

Au final, la garde arrive (bien trop tard) et le petit vieux, ainsi que les aventuriers (en particulier s'ils sont blessés) seront amenés chez un médecin du quartier...

UNE INVITATION BIENVENUE

Il devrait paraître clair aux personnages que c'est le vieil homme qui était la cible des attaques. Une fouille des assassins ne révèle rien de plus que ce qui est visible. Il leur faudra donc bien interroger celui qu'ils ont si vaillamment sauvé pour en apprendre davantage.

L'homme se présente rapidement comme étant Hermann Forscher, prêtre de Véréna. Une fois rhabillé, cela ne fait d'ailleurs aucun doute : l'insigne de sa déesse repose lourdement sur sa poitrine. Il complétera d'ailleurs les soins du médecin avec quelques sorts de « Guérison des Blessures Légères », au grand désespoir de ce dernier qui maugréera contre la concurrence déloyale avant de s'en aller. Notez précisément qui a bénéficié des sorts de soins. Ce sera utile par la suite...

Une fois guéris, les personnages sont invités à dîner au temple de Véréna. Leur hôte, reconnaissant, assure qu'il est un excellent cuisinier, et qu'il va leur concocter une série de plats de bonne qualité.

Il ne ment d'ailleurs pas, après une brève préparation durant laquelle il répondra à quelques menues questions (voir plus loin pour les explications), les aventuriers se verront servir une salade mêlée de magret cuit et séché, suivi d'un confit de canard cuit à la vapeur accompagné de petits légumes mêlés. Au terme de ce repas délicat et fin, Hermann met sur la table une tarte aux reines-claude à peine entamée, et une bouteille d'alcool de prune.

Le ton est au délassément et à la confiance : « Vous savez, mes collègues n'apprécient pas mon amour pour la bonne cuisine. Ils tentent vaillamment d'y résister, mais bon, je finirai par les y amener (sourire) ! Voyez-vous, je suis convaincu que la cuisine est un grand savoir, et qu'avec un peu de recherche, on peut faire mieux que les hobbits. »

Mais il y a fort à parier que les personnages voudront en savoir plus sur la tentative d'assassinat. Le ton devient alors soudainement plus sérieux, et une ombre semble s'abattre sur la table et les reliefs de repas...

« Connaissez-vous Mazhoul ? Non ? Et est-ce que les noms de Tzeench ou de Korne vous disent quelque chose ? Et bien, Mazhoul était un de leurs frères. Son histoire commence avant même celle de l'Empire, dans la lointaine Arabie. Ce fier peuple avait déjà depuis longtemps dompté les éléments et vivait dans une civilisation dont les

tribus primitives de l'Empire ne pouvaient à peine rêver. De grands héros parcouraient déjà le monde, accumulant le savoir et commençant à peine à comprendre les dangers du Chaos.

Car déjà à cette époque, les princes démons tentaient de contrôler notre genre, qui par l'attrait de la violence, qui par l'émission d'horreurs avilissantes, d'autres encore par la tromperie et la fourberie. Mais Mazhoul avait trouvé la voie qui pouvait le mener à la victoire : l'influence. Il prit corps en personne, exposant de la matière aux coups et aux blessures, mais son pouvoir était tel qu'il mena rapidement des armées. Il avait pris un risque, mais ce risque s'avérait payant. Ses exactions furent nombreuses : il sema désordre et désolation partout où son armée passait. La plupart des victimes venaient grossir leurs rangs ! Et bientôt, toute l'Arabie orientale fut sous son joug chaotique.

Rien ne semblait pouvoir l'arrêter, mais ses frères démons prirent peur de son pouvoir, et s'allièrent secrètement avec les pays encore libres pour arrêter leur concurrent. Grâce à cette alliance que l'histoire a retenue sous le nom de « Pacte Infernal », Mazhoul fut vaincu, son armée décimée, et son corps détruit.

L'âme du démon revint hanter les sphères chaotiques, mais de son corps resta uniquement son cœur, indestructible. Comprenant les dangers, Mazhoul s'était ménagé une porte de sortie, un moyen de regagner son existence et de revenir achever ce qu'il avait commencé. Quiconque parviendrait à lier l'âme de Mazhoul à son cœur parviendrait par la même occasion à le ramener d'entre les morts.

(pause alcool de prune, pour faire croître la tension).

« J'ai été moine copiste dans un monastère des montagnes grises. Un grand aventurier m'apporta un jour un ouvrage qu'il avait trouvé dans une tombe, récemment occupée par des ogres. Cet ouvrage faisait le compte-rendu exact de ces faits, confirmant ce qui n'était perçu depuis que comme une légende.

Cet ouvrage était écrit dans un dialecte arabe antique, mais était mystérieusement entrecroisé d'expressions en Occidental. Mais un Occidental qui n'était plus parlé depuis longtemps. Je suis venu à Middenheim pour l'étudier, et profiter de la bibliothèque.

Très rapidement, j'ai compris que le livre racontait aussi ce qui était advenu du cœur : ne sachant comment le détruire, les Arabes ont pensé qu'il valait mieux l'éloigner. Une expédition constituée des plus grands héros et des plus grands architectes traversa le Vieux-Monde, ravagé alors par les guerres tribales. Ils déposèrent le cœur dans un endroit caché, un temple qu'ils édifièrent avec soin, durant de longues années et qu'ils protégèrent du mieux qu'ils le purent. Ils déposèrent le cœur, et écrivirent le livre. Pour que personne n'oublie le danger, certainement. Mais en l'étudiant en détail, j'ai pu constater que cryptées dans le texte même, de façon extrêmement ingénieuse, figuraient les indications permettant de retrouver ce temple. »

Il se tourne alors vers les aventuriers avec un clin d'œil fier : « Et j'ai réussi à décrypter ces indications. Et devinez où se trouve ce temple ? »

Sur ce, il se lève, et avant de répondre, leur propose de leur montrer le livre et les notes qui contiennent la réponse... Les personnages se dirigent vers la cellule du moine... pour découvrir un désordre immense : comme de juste, la pièce a été fouillée. Le livre ainsi que la plupart des notes ont été volées, et toute la pièce a été fouillée (même la paille a été éventrée...). Hermann découvre la scène de façon brutale : « Au sein même du temple... » sont ses uniques mots.

Puis il perd connaissance...

N.B. : vous pouvez jouer cette scène en questions/réponses plutôt que comme un long monologue. Assurez-vous toutefois d'avoir bien compris l'histoire pour répondre correctement aux questions. Toute hésitation pourrait paraître suspecte aux joueurs alors qu'il n'y a pour le moment rien à suspecter...

LA DIFFICILE VERITE

Evidemment, vous vous en doutez, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles n'en ont l'air, mais la quasi-totalité des déclarations du moine sont exactes. N'importe quel vendeur vous le dira : les meilleurs mensonges sont cachés dans la vérité !

Hermann a étudié le livre pendant de longs mois. Durant ses recherches, il a été obligé de poser de nombreuses questions à certains érudits de la ville. Une certaine Julia Kleinstrom en faisait partie : baroudeuse de génie, aventurière hors-pair, elle fut une des seules de son groupe à revenir d'Arabie. Durant son périple, elle fut bien obligée d'apprendre la langue du pays, mais aussi sa culture, ses légendes et son histoire. Lorsque Hermann lui parla du livre, elle fit immédiatement le lien avec un groupuscule qu'elle avait rencontré en Arabie : l'ordre du Crépuscule d'Argent. Ce groupe ancestral a été formé par la première expédition arabe organisée dans le Vieux-Monde : celle-là même qui apporta le cœur pour le cacher. Depuis, cet ordre s'est donné pour mission d'empêcher le retour du démon par tous les moyens.

Prévenu par Julia, le groupe se mit en route immédiatement pour Middenheim. Mais les distances étant ce qu'elles sont, ce fut bien trop tard : Hermann avait eu le temps de percer les secrets du livre, pour son malheur.

Celui-ci n'avait en effet pas été écrit pour prévenir les générations futures du danger, comme Hermann l'affirme. Le livre a été écrit par un ancien adepte de Tzeench qui retranscrivit une partie de ses étranges rêves. Il ne sut jamais que ces rêves avaient été envoyés par l'âme de Mazhoul, et que dans ses retranscriptions, il recopia l'essence même de l'esprit du démon dans le livre. Comme de juste, ces rêves finirent par le rendre fou. Mais le livre avait été écrit, et Mazhoul savait qu'il ne lui restait plus qu'à attendre.

Le livre connut une part de succès dans le monde des démonistes, et quelques copies furent faites (il fut rédigé bien avant l'avènement de l'imprimerie). Depuis, toutes furent perdues, car une mystérieuse malédiction semblait frapper l'ouvrage : il était constamment mis en danger :

des incendies naissaient mystérieusement, les propriétaires étaient dévalisés et les voleurs retrouvés morts un peu plus loin, etc.

Une des copies finit par être enterrée avec son propriétaire, un nécromancien puissant, quelque part dans l'Empire. C'est là qu'il fut retrouvé et rapporté à Hermann.

En lisant le livre, il sut lire entre les lignes, attiré par la curiosité de l'érudit. Et enfin, au grand bonheur de Mazhoul, son piège fonctionna : en déchiffrant l'âme du démon dans le livre, les deux esprits, celui de Mazhoul et celui du prêtre fusionnèrent dans le même corps. La corruption du chaos était à l'œuvre, l'âme était réincarnée. Mais pour gagner toute sa puissance, il lui faut à présent retrouver son cœur.

L'ordre du Crépuscule d'Argent avait compris que le pire était arrivé en fouillant la cellule du prêtre : les notes étaient explicites. Malgré tout, ils décidèrent d'emporter l'ensemble, même si désormais, le livre n'apportait plus rien au démon. Quelques-uns d'entre eux furent chargés d'assassiner Hermann et de bannir ainsi l'âme du démon pour un temps encore. L'autre partie est allée se mettre en protection du cœur dans le temple caché.

Les joueurs ont donc déjà aidé le démon sans le savoir et Mazhoul commence à prendre goût à cette aide inopinée...

DEPART

Une fois que le prêtre est revenu à lui, il reprend rapidement du poil de la bête : il faut agir et vite ! Si les démonistes (c'est comme cela qu'il appelle ses agresseurs des thermes) trouvent le cœur, ils auront la possibilité de faire revenir la plus grande menace démoniaque depuis plus de 2500 ans ! Et par malheur, ses notes étaient explicites sur l'emplacement du temple abandonné : quelque part dans les Montagnes Centrales.

A ce moment, un doute semble le saisir : il se tourne vers les personnages avec un regard quelque peu craintif et interrogateur :

« Puis-je compter sur vous pour tenter de les prendre de vitesse ? Je n'y parviendrai pas tout seul. Je ne peux vous promettre aucune récompense, puisque je ne possède rien en propre, mais il faut que quelqu'un fasse le sale travail, vous comprenez ? »

Evidemment, les joueurs vont accepter (non ? Ah ! Eh bien le prêtre se débrouillera seul, parviendra quand même à survivre et l'aventure se termine là pour le moment. N'attribuez pas de points d'expériences...).

Le départ est prévu pour le lendemain matin. Hermann s'occupe de tout en matière de transports et ravitaillement durant le temps qu'il reste. En fait, il demandera au temple les moyens pour monter une petite expédition. Ces moyens lui seront accordés : personne ne sait encore qu'il a été perverti par un démon. Ce sont donc quelques chevaux, une charrette rapide (sur deux roues) et de la nour-

riture suffisante pour le trajet et tout le matériel de montage habituel qui attendent les personnages à l'aube.

Hermann prétend ensuite s'orienter d'après ses souvenirs. Ses indications sont imprécises mais mèneront les personnages vers le but : en fait, Hermann est mystérieusement attiré par le cœur, qui a d'ailleurs recommencé à battre dans sa cachette...

Durant le trajet, faites intervenir plusieurs éléments destinés à faire monter la pression :

Observés

Autorisez à chaque joueur un jet en Initiative avec un malus de 20%. En cas de réussite, le personnage peut se rendre compte (au bout d'une journée de trajet) qu'un oiseau solitaire semble faire des tours très haut dans le ciel. Une longue-vue et un jet en zoologie permettront de se rendre compte qu'il s'agit d'un aigle.

En fait, un animal apprivoisé au service du Crépuscule d'Argent, qui viendra faire un rapport régulier sur l'avancée du groupe des personnages. Il n'y a évidemment aucun moyen de s'en débarrasser, mais cela devrait renseigner les joueurs sur les moyens dont disposent leurs « ennemis ».

Les cadavres

Une fois que les joueurs sont presque engagés dans les hautes montagnes, laissez les découvrir les cadavres de quelques hommes sur le bas-côté d'une route qui mène à une ancienne mine naine. Les cadavres sont frais (moins de quelques heures) et ont été tués à coups de lames. Il semblerait qu'ils se soient défendus.

Il s'agit d'un petit groupe de brigands qui a tenté de détrousser les Arabes du Crépuscule d'Argent. Mal leur a pris : les conjurés ne se sont pas laissés faire.

Les joueurs peuvent être étonnés de constater que les cadavres disposent encore de tout leur équipement. Mais il y a fort à parier qu'ils interpréteront cet épisode comme une preuve de la cruauté et du sang-froid de leurs « ennemis ».

Picotements

A un moment du voyage, les personnages qui ont été blessés lors du combat dans les thermes sentent leurs blessures picoter désagréablement. En examinant les plaies désormais soignées (à grands coups de « Soins des Blessures Légères »), ils remarqueront des marques rougeâtres sur leur peau, à l'endroit où les blessures se sont refermées.

Un examen montrera qu'il s'agit d'une infection légère, et il sera possible de la soulager avec quelques plantes en application. Un simple jet de Traumatologie pourra donc arrêter les picotements, mais l'origine de l'infection est imprécise.

Comme précisé plus haut, la fusion de Mazhoul et de Hermann a donné naissance à un hybride chaotique. Toute magie émanant de cet hybride est donc teintée de Chaos. Cette infection est une émanation de ce chaos, qui permet d'ailleurs aussi à Mazhoul de contrôler la douleur de toute les plaies refermées par la magie.

Hermann utilise les sorts le moins souvent possible pour éviter d'être trahi par un effet légèrement chaotique du sortilège.

Autres rencontres

Bien sûr, vous pouvez faire intervenir n'importe quel autre événement durant le trajet. N'oubliez pas de décrire les lieux : au début, le chemin est agréable et fréquenté (bûcherons, trappeurs, druide, etc.). Puis, au bout de deux jours, une escale dans une ancienne mine naine (encore fréquentée par quelques nains irréductibles...) et là, il faut abandonner la charrette.

Ensuite, le groupe entre dans les montagnes sauvages. Il n'y a plus que de rares sentiers non entretenus, et sans les compétences « Soins des animaux » et « Equitation », il faudra certainement abandonner les chevaux qui seront plus une gêne à la progression.

A partir de là, la fatigue se fera rapidement sentir. Il ne semble pas judicieux de faire intervenir des monstres errants, mais quelques dangers naturels peuvent renforcer le sentiment de désolation du terrain.

Le cri occasionnel des aigles et le bruit lointain d'une chute de pierre sont les seuls sons que l'on entend...

EMBUSCADE !

Evidemment, les Arabes du Crépuscule d'Argent ne vont pas se contenter d'essayer d'arriver en premier au temple. Sachant exactement la vitesse de progression des personnages, ils vont profiter d'un avantage géographique pour tendre une embuscade au groupe.

Si les joueurs ont insisté à plusieurs reprises pour aller vite, on peut considérer qu'ils ont bien compris l'importance du problème. Ils ont donc droit à un petit avantage scénaristique en arrivant à proximité de l'embuscade à la nuit tombée. Sinon, pas d'hésitation, l'embuscade a lieu en plein jour.

Les personnages vont se retrouver au fond d'un défilé fort étroit, flanqué de chaque côté d'une falaise assez abrupte de plus de 30 mètres de haut. Un peu plus loin, de chaque côté, deux arbalétriers sont embusqués. Chaque arbalétrier dispose de deux arbalètes chargées (les autres conjurés leur ont abandonné les leurs). Ils n'attendent que l'arrivée des personnages pour ouvrir le tir.

Les personnages disposant de la compétence « Jargon des Batailles », en tant que combattants experts, remarqueront sur un jet d'Int que le défilé dans lequel ils s'engagent serait parfait pour une embuscade. Si en plus le personnage dispose de « Sixième Sens », le jet est automatiquement réussi. Dans le cas contraire, les personnages vont devoir essayer les tirs d'arbalète.

Laissez les joueurs improviser comment ils vont se dépatouiller de cette situation. D'un point de vue « aventure », le mieux serait certainement que quelques joueurs grimpent au sommet des falaises. Pour cela, ils peuvent

grimper avec un jet d'Escalade (à 10%), ou alors revenir en arrière pour bénéficier d'un moyen d'accès plus facile (aucun jet de grimper, mais le détour d'une heure mettra les embusqués en alerte).

Les joueurs bénéficieront alors de l'effet de surprise pour neutraliser un premier attaquant, mais devront ensuite se débrouiller. Souvenez-vous que les Conjurés sont placés de part et d'autre du défilé. Si les joueurs n'ont pas pensé à diviser leurs forces, ils pourront être soumis au tir des embusqués d'en face.

Encore une fois, profitez de ce combat pour mettre en scène du spectacle. Les Arabes pourraient tenter d'attaquer les personnages à mains nues, pour tenter de les projeter au fond du défilé. Jouez avec la caillasse, montrez des arbalètes qui s'écrasent dans le fond du ravin. Bref, faites sentir à vos joueurs du danger.

Cette suggestion peut bien sûr se trouver mise en cause par des plans étranges des joueurs. Empêchez-les toutefois de faire un grand détour pour éviter l'embuscade. La raison en est toute simple : Hermann indique rapidement aux joueurs que le temple se trouve tout au bout du défilé, encastré à même la falaise...

LE TEMPLE PERDU

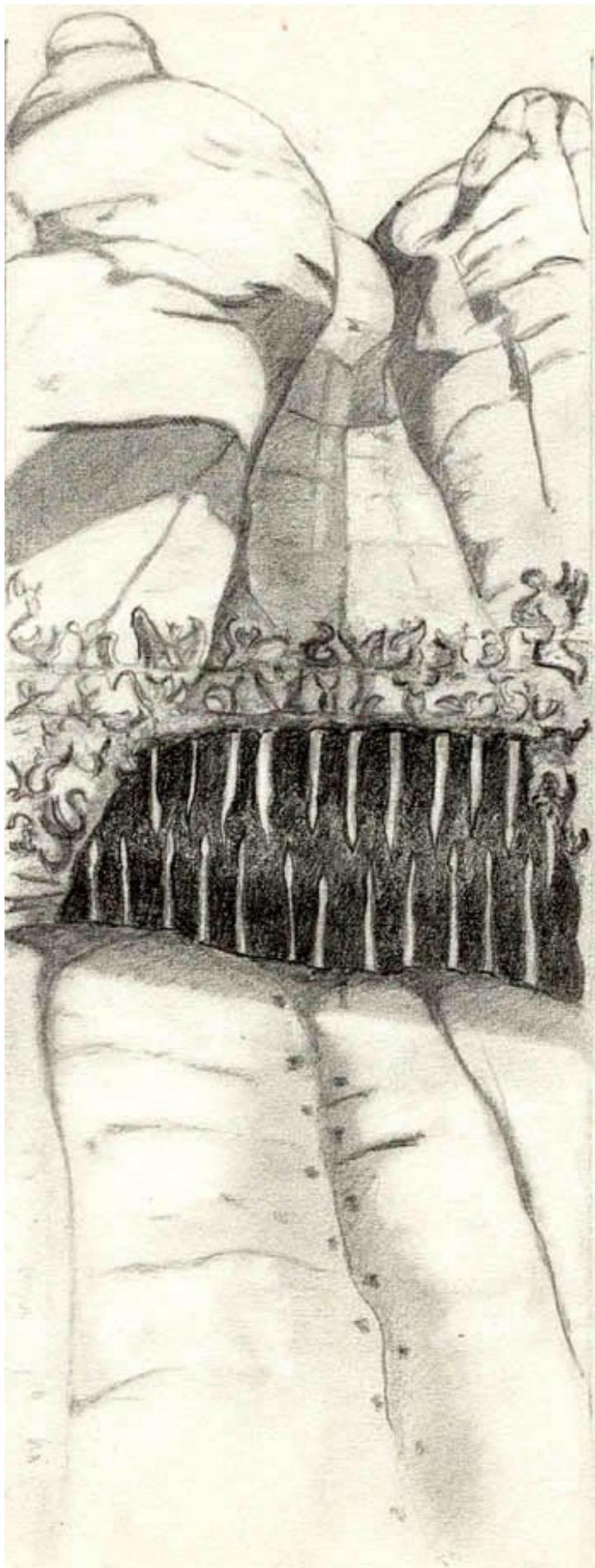
Bref, supposons que les joueurs aient survécu à l'embuscade... Il leur reste le morceau final : le temple de Mazhoul.

Ce dernier finira par apparaître dans le fond du défilé, à flanc de falaise et à plus de 15 mètres de hauteur. Que ce soit en plein jour ou dans la nuit, l'aspect de son entrée est particulièrement impressionnant : une grande ouverture béante, entourée de statues de démons et d'autres monstruosités, sculptées à même la paroi rocheuse. L'ouverture elle-même est hérissée de pointes métalliques fichées dans le sol et le plafond, donnant l'impression d'une gueule et de crocs monstrueux. La nuit, ces mêmes statues voient leurs yeux briller de toutes les couleurs (des pierres lumineuses enfichées dans les orbites), et une lumière surnaturelle provient de l'intérieur. Dans tous les cas, les constructeurs de ce temple voulaient lui donner un aspect dissuasif, et les personnages devront faire un jet de Cl pour réprimer un frisson lui aussi surnaturel.

L'ascension

Que les personnages se laissent descendre du haut de la falaise ou passent par le bas du défilé ne changera rien : de toute façon, il faut grimper. C'est là qu'intervient l'avant-dernier joker : durant l'escalade, Ahjuj Mirkul, le chef du groupe (caché non loin de là), enverra ses fidèles aigles attaquer les personnages. Les aigles ne sont normalement pas difficiles à abattre, mais la situation périlleuse des personnages complique l'action.

Je sais que je me répète, mais préconisez l'aventure : des personnages qui chutent, qui sont rattrapés par d'autres ou qui se rattrapent aux crocs de fer de l'entrée, etc.



Mirkul sera très attristé de la mort de ses animaux adorés, mais il n'a pas trop le choix. Mais voyons les choses en face : si les joueurs ont échappés à l'embuscade, les aigles ne devraient pas les inquiéter davantage...

Mais le temple en lui même représente aussi ses dangers...

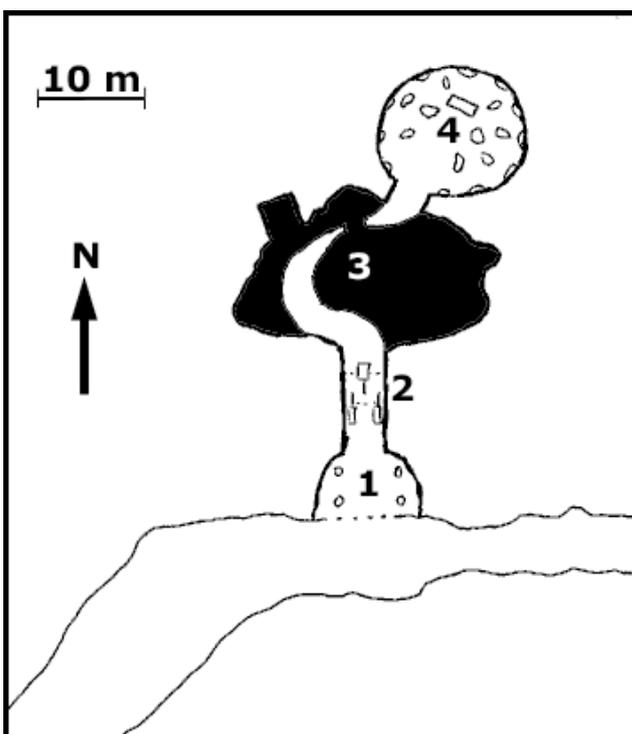
Les pièges du temple

N.B. : Les chiffres entre parenthèse font référence au plan du temple.

Dès qu'un personnage aura touché (ne serait-ce qu'effleuré) les crocs de métal, un mécanisme se met en marche, abaissant les tiges supérieures sur celles du bas. Le mécanisme ne pourra faire que 10 allers-retours avant de s'immobiliser (définitivement), mais durant ce temps, quiconque se retrouve coincé dedans (il faut faire un jet d'I à +10% pour esquiver les dents) subira des dégâts avec une force de 7 (les armures perdent 1 en protection, soyez logiques avec les localisations). Précisez bien que le personnage doit esquiver les dents vers l'intérieur (sinon, c'est la chute assurée).

Si des personnages ont esquivé les crocs vers l'intérieur, ils se relèvent brusquement pour se retrouver face à des statues aussi effrayantes que celles de l'extérieur. Toutes semblent les regarder, mais heureusement, elles sont parfaitement inoffensives. L'entrée (1) est lourdement chargée, donnez l'impression aux joueurs qu'il y a des recoins partout. A chaque endroit, une créature pourrait se tapir dans l'ombre et tomber sur les joueurs. Evidemment, les vrais dangers proviennent uniquement de pièges...

Un mince couloir (2) mène vers l'intérieur du temple. Un souffle d'air (surnaturel également) s'en échappe. Quelques squelettes (d'animaux surtout) jonchent le sol. Les joueurs ne parviennent pas à percer l'obscurité du fond du couloir (même avec l'infravision).



Notez que tous les personnages possédant la compétence « Sixième Sens » sont pris d'une incroyable envie de quitter le temple (il n'y a pas que des avantages à cette compétence). Ils feront tous leurs jets de CI ultérieurs avec un malus de 20%.

Au milieu du couloir, une dalle (qui prend toute la largeur et 3 mètres de long) déclenchera un piège mécanique fort simple : trois balanciers enchâssés dans le plafond sont libérés et oscillent en quinconce. Là encore, les dégâts en cas d'échec d'esquive sont de Force 7. Si les joueurs ont été assez

bêtes pour laisser passer quelqu'un qui ne dispose pas de la compétence « Esquive », laissez faire un jet sous 10%.

Un jet de détection de pièges permet de remarquer la dalle mais pas d'en comprendre les conséquences : les balanciers sont noyés sous des toiles d'araignées et surtout, ils sont bien ajustés dans la roche. Le seul moyen de ne pas déclencher le piège serait de sauter par-dessus (les joueurs ont escaladé en armure de plaques ? Vraiment ? Et ils sautent avec des bonds de 3 mètres ? Changez de joueurs...). Sinon, une fois déclenché, il faut soit faire un jet d'I pour franchir le piège, ou attendre que les balanciers soient immobilisés. Une fois immobilisés, toutefois, ils bloquent le passage, mais un autre mécanisme les relève au bout d'une heure, prêts à accueillir le groupe suivant !

Vient ensuite une zone de Ténèbres Magiques (3)... De quoi inquiéter encore davantage les joueurs. La pièce est en fait un immense gouffre sur lequel court une passerelle de pierre effectuant des zig-zags dans la pièce. S'y engouffrer en courant serait du suicide. Le seul moyen sûr de traverser est de marcher à quatre pattes en tâtant le sol. A noter que la passerelle n'est pas construite sur un seul plan : elle monte et elle descend le long de son trajet. De plus, une interruption (de 50 cm) peut inquiéter davantage les joueurs.

Cet intermède est surtout là pour laisser vos joueurs élaborer des tactiques et de ralentir le rythme. Si vous trouvez que les joueurs ont eu la vie trop facile, ajoutez des pièges dans l'obscurité (lames de rasoirs au sol, pendule tranchant au plafond, toiles d'araignées et créatures de l'ombre...).

Enfin, les joueurs sortent de la zone de Ténèbres pour se retrouver face à la grande salle du cœur (4).

Cette salle immense est encombrée de statues. Toutes représentent des monstres, à l'exception de deux ogres titanesques. Ils sont situés de part et d'autre d'un autel sur lequel est posé un cœur de taille humaine, mais fait d'or. Les murs sont ornés d'avertissements dessinés, mettant en scène des démons s'en prenant aux hommes, mais aussi des morts-vivants déchaînés et des scènes d'ignoble cruauté. Les scènes représentées semblent se dérouler en Arabie, d'après les vêtements et les architectures.

C'est à ce moment que les derniers rescapés du Crépuscule d'Argent choisissent d'entrer dans le temple. Ils n'auront pas à s'occuper des deux premiers pièges, neutralisés par les personnages. Et ils ne craindront pas la zone de ténèbres, car le sortilège ne fonctionne pas sur ceux qui ont juré fidélité au Croissant d'Argent. Par conséquent, ils ne mettront pas longtemps à arriver.

Juste le temps qu'il faudra aux personnages pour faire la bêtise qu'il faut (ou si ils ne se décident pas, c'est Hermann qui la fera à leur place) : se saisir du cœur.

A ce moment, les deux statues d'ogre s'animeront et en moins d'un round commenceront à essayer d'aplatir avec leurs lourdes massues tout ce qui bouge.

Souvenez-vous que les personnages ne parviendront pas facilement à fuir : la zone de Ténèbres les en empêche. De plus, ils se rendront rapidement compte que d'autres visiteurs sont entrés dans le temple.

C'est là, maître, le travail le plus ardu : transformer cette scène en un combat démesuré, chaotique, et complète-

ment fou. Les statues ne font pas de différence entre les cibles, et attaquent systématiquement la plus proche. Les Arabes tenteront d'abattre tous les joueurs et d'esquiver les statues. Hermann usera de nombreux sorts offensifs pour aider les personnages, mais par là-même risque de se trahir, mais il s'en moque désormais que le cœur est en sa possession (voir plus loin). Et les personnages devront donc rapidement choisir leur camp et lutter pour leur survie en premier.

Le nombre d'assaillants n'est pas précisé : à vous de l'adapter en fonction des forces restantes à votre équipe. Gardez Ahjuj Mirkul pour le plus grand guerrier du groupe, en ajustant ses caractéristiques pour faire un adversaire de poids.

N'oubliez pas la scène : des statues partout (certaines peuvent être renversées), des statues animées qui réduisent tout en miettes, un autel par-dessus lequel on peut faire des culbutes et des éclairs qui fusent de partout...

Montrez à ce moment aux joueurs que quelque chose ne tourne pas rond avec le prêtre de Véréna : a-t-on jamais vu un prêtre du savoir connaître autant de sorts offensifs. Et que dire de la trajectoire vraiment chaotique des éclairs ou aux visages étranges surgissant des boules de feu ? Bref, petit à petit, les joueurs doivent comprendre qu'ils ont peut-être fait une erreur...

TRAHIS !

Quelle que soit l'issue du combat, Mazhoul a déjà gagné : si les aventuriers gagnent, le démon, dans le corps du prêtre pourra infliger des douleurs aux personnages qu'il a précédemment soignés pour les empêcher de lui nuire et quitter le temple avant d'utiliser un sort de vol pour s'éloigner. Il se réincarnera plus tard, à l'endroit de son choix et abandonnera le corps du prêtre à l'âme de ce dernier, devenue folle.

Si au contraire, Hermann est tué, l'âme du démon s'échappera et viendra se renforcer dans son cœur. Celui-ci commencera déjà à se transformer, et rien ne pourra empêcher le démon de se réincarner pour semer la terreur (pas de caractéristiques, les joueurs feraient bien de fuir si cela se produit, car ils n'ont aucune chance).

Pour accentuer encore le drame de cette fin, n'hésitez pas à garder encore un Arabe en vie quelques instants après la fuite du prêtre ou du démon, et à le faire expirer sur une malédiction du genre « Voyez, vous avez provoqué la fin du monde... Soyez maudits ! », avec un fort accent kabyle.

Dans tous les cas, les joueurs vont certainement pouvoir reconstituer les pièces du puzzle, en s'aidant par exemple du livre perdu qu'ils retrouveront dans les affaires de Mirkul.

Nul doute que ce scénario en appelle d'autres, mettant en scène le retour d'abord discret de Mazhoul dans le Vieux-Monde, puis ses exactions toujours plus cruelles et, enfin, une situation complètement désespérée pour

l'Empire. Avant que les joueurs ne s'allient peut-être avec les forces du Chaos pour éradiquer ce concurrent impétueux...

A moins, évidemment, que vous ne désiriez laisser cette menace latente, comme une épée de Damoclès sur la tête des joueurs.

Quoiqu'il en soit, les personnages auront bien mérité 200 XP pour les dangers encourus. En bonus, donnez de 0 à 50 points pour l'interprétation, et 0 à 50 pour la volonté des personnages de mettre en scène des situations aventureuses !

Si vous envisagez de transformer ce scénario en début de campagne, accordez un point de Destin aux aventuriers : ils en auront bien besoin...

CARACTERISTIQUES DES PROTAGONISTES

Membre du Crépuscule d'Argent

Les Arabes du Crépuscule d'Argent sont tous vêtus à l'orientale (en temps normal, ils ne se mêlent pas à la population). De toute façon, leurs visages, et les scarifications qu'ils portent les trahissent à vue. Ils sont fanatiquement dévoués à leur cause et ne parlent pas un mot d'occidental. Ils n'hésitent pas à mourir pour atteindre leurs objectifs. Malheureusement, dans leur fanatisme aveugle, ils n'agissent pas avec stratégie et sont très impulsifs.

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	45	41	42	35	29	32	39
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Esquive
Talents : Maîtrise (armes de jet), Coups puissants
Armes : cimeterre, 4 dagues de lancer
Armure : aucune

Ahjuj Mirkul

Envoyé par la hiérarchie du Crépuscule d'Argent, Ahjuj s'est distingué par sa droiture et son sens de l'honneur très développé. Grand et fort, il a appris à parler l'occidental en vue d'une mission de ce genre. Il sait pourquoi il se bat, et cela le transforme en un adversaire déterminé et efficace. Enfin, face à des individus normaux...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	45	51	52	53	40	44	49
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	15	5	5	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Langue (reikspiel), Dressage, Connaissances académiques (démons, histoire), Lire/Ecrire (arabe)

Talents : Maîtrise (armes de jet), Coups puissants

Armes : cimeterre, 4 dagues de lancer, 200 CO pour les frais, nourriture pour les aigles

Armure : cuir (1 PA sauf tête)

Les aigles de Mirkul

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	-	23	32	53	15	37	18
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	3	2 (8)	0	0	0

Compétences : Esquive, Perception +10%

Talents : Acuité visuelle, Armes naturelles, Sens aiguisés, Vol

Les statues du Temple

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	-	62	63	40	-	-	-
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	17	6	6	4	0	0	0

Équipement : Une masse à deux mains en pierre (Dg : +2)

Armure : Peau de pierre (5 points de protection partout, non détériorable).

N.B. : Un échec critique pour l'attaque sur ces créatures entraîne la brisure de l'arme dans 50% des cas. Ne s'applique pas aux armes magiques.

Hermann Forscher, grand-prêtre de Véréna

De nature débonnaire et bon vivant, Hermann fut un obsédé de la connaissance, en particulier des cultures étrangères. Tomber sur le livre perdu de Mazhoul fut pour lui une aubaine. Petit et trapu, avec une petite bedaine, il porte en général sur son nez des besicles. Assez distrait et souriant au début, il deviendra de plus en plus autoritaire et déterminé à mesure qu'il s'approche du cœur de Mazhoul...

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	42	42	47	56	56	59	45
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	4	4	3	0	0

Compétences : Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (théologie), Equitation, Natation, Focalisation, Intimidation, Langage mystique (Magyck), Langue (Classique, Breton, Reikspiel), Lire/Ecrire, Sens de la magie, Soins, Sens de la magie

Talents : Etiquette, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Magie mineure, Eloquence, Reflexes eclairs, Magie commune (divine), Coups assommants, Science de la Magie (Feu) Sombre savoir (Chaos).

Équipement : Une dague, matériel d'écriture, symbole de Véréna, Composantes de Sorts

Armure : Aucune

Note : Les sorts sont « donnés » par l'âme de Mazhoul, mais ils sont tous pervertis par le Chaos. A vous d'en imaginer les effets (certains sont déjà donnés dans le scénario, mais vous pouvez en imaginer d'autres, et surtout en changer régulièrement). Toutefois, Hermann n'utilisera ses sorts que dans la scène finale (sauf Soins des Blessures Légères).