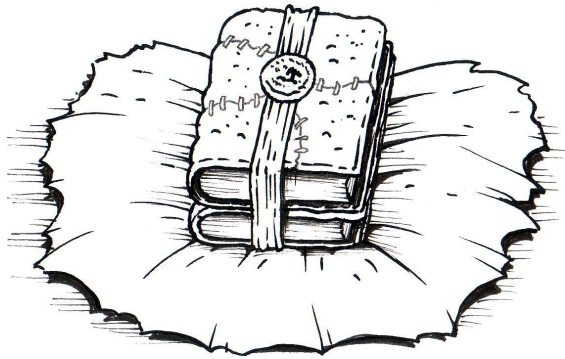


Les Chapitres Interdits

Un scénario d'introduction et d'ambiance pour Earthdawn 1^{ère} édition, par William Lee

« La nécromancie a toujours été un mal nécessaire en Barsaive, ne serait-ce que parce que les thérans y ont toujours eu recours sans scrupules. Néanmoins, je persiste à penser que si on déportait tous les nécromanciens aux confins de la Mer des Enfers, ce ne serait pas une grande perte pour le royaume... »

Propos prêtés à Gunam Brise-de-Feu, élémentaliste nain de Throal



Le Marais de la Kreeska est un marécage bourbeux et malodorant s'étendant sur une vaste bande de terre couvrant une vingtaine de kilomètres des berges du fleuve Serpent, dans le nord-ouest sauvage de Barsaive. Il tire son nom de l'Horreur qui en aurait fait son territoire, d'après les légendes locales, et qui tient à distance la majorité des donneurs-de-noms installés dans sa périphérie, excepté quelques groupes d'adeptes imprudents ou courageux... Il y a de cela des siècles, bien

avant le Châtiment, un puissant nécromancien humain nommé Alshigoth vint s'y réfugier, il cherchait un endroit calme et discret pour s'atteler à son œuvre maîtresse : la rédaction d'un grimoire maléfique qui constituerait le point culminant de sa carrière et de sa quête de savoir occulte. Il invoqua des esclaves morts-vivants qui lui érigèrent une tour de pierre noire où il pût en toute discrétion se livrer aux études et aux expériences les plus dangereuses et les plus illicites. C'est au moment où il mit la touche finale à son grand'œuvre qu'il fut débusqué par un groupe d'aventuriers intrépides qui avaient été engagés par les communautés installées aux alentours pour « nettoyer » les marais, dans le but de lancer des chantiers qui auraient permis d'assécher et d'exploiter les terres polluées et inondées qu'ils convoitaient.

Le groupe d'aventuriers victorieux emporta les deux grimoires qui constituaient le sommet de l'art magique d'Alshigoth et on ne connaît pas ce qui arriva ensuite aux deux livres durant

quelques dizaines d'années, puis on retrouva leur trace à Théra, où ces deux volumes firent parler d'eux en suscitant la censure et l'anathème de par la dangerosité estimée des savoirs qu'ils renfermaient.

On perdit à nouveau leur trace durant le Châtiment, période durant laquelle tout le monde oublia Alshigoth et son héritage malfaisant. Ce n'est que récemment que les deux recueils de sortilèges réapparurent presque par hasard, suscitant immédiatement la convoitise des nécromanciens les plus puissants et les moins scrupuleux de Barsaive et de Théra. Et c'est toujours par les voies impénétrables du hasard qu'ils vont se retrouver entre les mains (ou pas) de nos courageux aventuriers...

Introduction :

Skeopos est un comptoir marchand bourdonnant, crasseux et sans grand intérêt, situé sur la rive nord du lac Vors, au croisement de plusieurs routes commerciales marchandes et qui sert également de port de déchargement pour les caravanes fluviales du fleuve Serpent... On y trouve des entrepôts, des commerces de gros et de détails, des auberges malfamées et les représentants les moins respectables de toutes les races de donneurs-de-noms de Barsaive : pirates t'skrang en permission, écorcheurs orks en mission de ravitaillement et autres écumeurs trolls en transit. C'est là que les PJs se sont engagés dans une compagnie de gardes du corps bon marché, les Ecus-Flamboyants, faute de meilleure opportunité en ces temps difficiles et sans doute poussés par la faim et la précarité.

Ils sont mandatés pour escorter une caravane marchande miteuse constituée de quatre mules décharnées, deux chameaux séniles et un vieux Toudra fatigué qui tire une grosse carriole de bois délabrée et bringuebalante, conduite par un vieil humain édenté affublé d'un fort défaut de langage et un nain très sale et très méchant (Slyme le Bègue et Thorgrim le nain). Il ne faudra pas longtemps aux PJs pour comprendre que la cargaison qu'ils convoient est sans doute totalement illégale sur les terres de Throal, vu la discrétion

extrême avec laquelle les deux malandrins qui leur servent de compagnons de voyage s'efforceront d'éviter les villages, les auberges de voyageurs et surtout les patrouilles du royaume nain. Malgré tout, si ils veulent toucher la deuxième partie de leur solde (400 pièces d'argent au total, dont 100d'avance), ils doivent livrer leur marchandise en bon état à un mystérieux commanditaire de Kratas. Évidemment, leur destination ne devrait pas vraiment les surprendre...

Slyme le Bègue et Thorgrim semblent se méfier des PJs, qu'ils considèrent comme de simples mercenaires, mais le soir à chaque halte ils ont tendance à abuser du vin et d'une herbe séchée malodorante qu'ils fument dans une pipe en terre cuite et qui semble les rendre somnolents, échapper à leur vigilance ne devrait donc pas être insurmontable. Un rapide coup d'œil discret à la marchandise mettra les PJs au parfum : drogues diverses et variées, poisons de tortures interdits par la charte du conseil de Throal, divers organes et membres provenant visiblement de donneurs-de-nom emballés et étiquetés, **deux grimoires de nécromancie probablement illicites** (il s'agit des fameux livres autour desquels tourne tout le scénario, cf. annexes), **fermés par des sceaux magiques puissants**, deux caisses pleines de bocaux de verres contenant d'horribles fœtus difformes et autres abominations nécromantiques... Tout ce matériel est destiné à Bagdul le Ténébrant, puissant mage noir de Kratas, dont on dit qu'il travaillerait dans l'ombre pour Gartlik le Borgne en personne, s'assurant ainsi une solide protection politique lui permettant de mener à bien de fâcheuses expériences. (cf. « le coffre de Daganil », scénario Descartes de 1996)

Le voyage jusqu'à Kratas devrait durer une quinzaine de jours, en comptant les itinéraires discrets que les deux convoyeurs comptent faire prendre à la caravane. C'est l'opportunité pour les PJs de faire connaissance si ce n'est pas déjà fait et de jeter les bases de ce qui peut-être un jour deviendra un groupe d'aventuriers légendaires qui marquera l'histoire du monde

La caravane :

L'aventure prend place lors d'un été torride et sec, ce qui rend le voyage éprouvant : la chaleur du soleil cuit littéralement les PJs dans leurs armures, la sueur colle leurs habits à la peau et offre aux moustiques un appât idéal pour harceler nos pauvres aventuriers... La caravane avance lentement, et l'humeur massacrante et presque paranoïaque des deux « employeurs » des PJs semble rendre les heures encore plus longues qu'elles ne le sont. (NDA : *Le MJ peut profiter des premiers jours de voyage pour poser l'ambiance, faire intervenir un petit combat (bandits de grands chemins, créature errante, etc...) ou encore donner l'opportunité aux PJs de se renseigner sur la nature de la « marchandise » qu'ils convoient... Il est important pour la suite de l'aventure que les PJs aient la curiosité d'aller jeter un petit coup d'oeil dans les caisses et les tonneaux bâchés que portent les bêtes et la carriole. Au MJ de « titiller » leur curiosité de façon suffisante...*)

Arrivée dans la fertile région du fleuve Serpent, au moment où la végétation et la fraîcheur du fleuve viennent enfin soulager les aventuriers de la chaleur étouffante, la caravane sera discrètement prise en chasse par un groupe de rôdeurs à la solde d'**Akmalion Arbrenoir**, nécromancien elfe de lopos qui a eu vent de la transaction des grimoires d'Alshigoth et qui cherche à se les approprier par n'importe quel moyen.

La chasse

Le groupe se compose de **Tarikk Racine-Noire**, elfe nécromancien de cercle 3 qui est l'apprenti d'Akmalion, de **Alois Pied-Suif le voleur elfe cercle 3** et de deux gardes du corps d'Akmalion, **Borim le barbare des Monts Skol**, un colosse aussi bête que puissant et **Tork le Nerveux**, un Nain renégat recherché dans tout Throal pour ses multiples exactions...

Ils sont partis du camp de base d'Akmalion (voir plus bas) en envoyant Aloïs Pied-Suif en éclaireur, mais ils connaissent plus ou moins l'itinéraire supposé de la caravane (ils ont soudoyé un employé des Ecus-Flamboyants.

Dans un premier temps, le voleur(Alois) va prendre discrètement la caravane des PJs en filature. Puis il va tenter de faire semblant d'être blessé, sur leur route grâce à un charme de sang lui permettant de simuler une blessure, le **Factiplaie**. Il essaiera alors de faire jouer la corde sensible des adeptes en inventant une histoire d'attaque par un écorcheur Ork solitaire qu'il aurait fini par faire fuir malgré sa blessure et leur demandera la permission de voyager avec eux jusqu'au prochain village. Les PJs devront convaincre ou imposer leur nouveau compagnon aux deux convoyeurs qui ne veulent pas prendre de risques. Dès qu'il en aura l'occasion, il va essayer de vérifier le chargement, voire de subtiliser les deux grimoires (il ne devrait pas y parvenir à ce stade de l'aventure), car c'est la cible prioritaire de sa mission. Il ne prendra pas trop de risque, il doit surtout trouver l'emplacement des livres et évaluer la dangerosité de ses adversaires.

Dès que sa cible est confirmée, ou qu'il est repéré, le voleur va tenter de disparaître et rallier sa bande, préférant tendre une embuscade à la caravane avec son groupe que de prendre le risque d'affronter les PJs seul. Si les PJs le saisissent ou tentent de le tuer, il devrait pouvoir s'échapper tout de même (voleur expérimenté contre adeptes novices), mais s'il meurt ce n'est pas préjudiciable au scénario...

Dans tous les cas, que le voleur soit mort ou qu'il ait pu mettre les voiles et rejoindre ses compagnons, il ne devrait pas s'écouler plus de deux-trois jours avant que la caravane ne tombe dans l'embuscade du groupe de rôdeurs qui en ont après leur précieux chargement... Le combat aura lieu peu après le début d'un violent orage estival, sous des trombes d'eau fraîches et dans le fracas et le grondement des éclairs et du tonnerre... En recul, sur un promontoire rocheux, le jeune nécromancien déchaînera sa magie sur les PJs tandis que les deux gardes du corps chargeront les plus costauds... Si le voleur est encore en vie, il trouvera bien une occasion de backstabber un PJs ou de placer une petite attaque surprise...

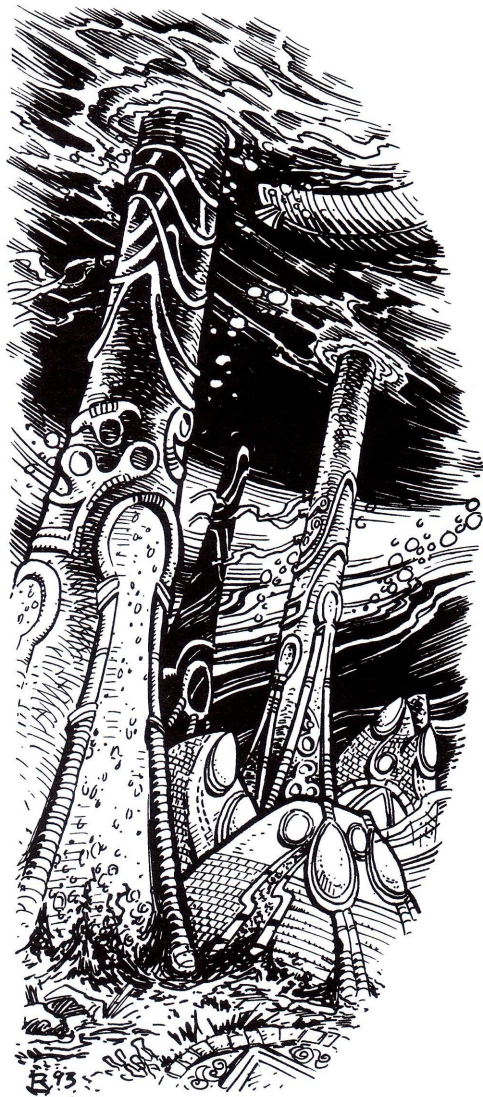
Quand la bagarre tourne au désavantage des assaillants, ils protégeront la fuite du Nécromancien et un des PJs se prendra une dague de lancer empoisonnée au **Kumir** (tirée par n'importe quel assaillant, l'important étant qu'un des personnages soit empoisonné), un poison redoutable et fulgurant, obligeant les PJs à battre en retraite et protéger leur blessé...

Les PJs devraient donc se retrouver avec un blessé grave dans un état inquiétant, et deux employeurs hystériques, voire blessés ou morts... Toute la suite de l'aventure dépend du fait que les assaillants aient réussi ou non à s'emparer des fameux grimoires... Au MJ d'évaluer si leur défense a été suffisamment héroïque ou efficace. A ce stade là de l'aventure, les PJs devraient théoriquement se séparer de leurs deux commanditaires. L'une des raisons est qu'ils exigent d'abandonner le blessé et de partir au plus vite... Une autre raison est que les PJs devraient avoir compris depuis longtemps qu'ils se sont fourrés dans une sale affaire, et qu'il est peut-être temps de reprendre la situation en main. (*NDA : Si la discussion dégénère autant que lorsque j'ai fait jouer le scénario à mes joueurs, les PJs devraient avoir l'opportunité de faire parler les deux gredins sur le contenu du chargement et sa destination, ainsi que sur sa légalité...*)

Le décompte mortel de l'effet du Kumir qui se répand dans le corps de l'infortuné PJ commence à s'égrener lentement. La seule chance de survie de ce personnage réside dans la possibilité de se rendre au village t'skrang de **S'ZamZam**, seul village des environs, dans un délai de six heures environ. Pour cela, il faut soit que les PJs aient découvert le chemin du village par hasard, en faisant une reconnaissance (un sylphelin peut apercevoir les fumées du village en s'élevant dans les airs) ou alors qu'ils tombent sur une bande de villageois t'skrang venu voir quelle était la raison du boucan et qui les ramèneront au village. Dans tous les cas, la santé de leur compagnon devrait être devenue plus importante pour eux que leur mission initiale (si ce sont de vrais héros, évidemment...)

S'ZamZam

Le reste de l'aventure gravite autour d'un charmant village t'skrang nommé S'ZamZam, niché dans un coude du grand fleuve Serpent et où la vie semble avoir repris son cours naturellement, comme si le Châtiment n'était qu'un lointain souvenir dont nulle trace n'aurait subsisté. La région est verdoyante, calme et épargnée autant par les thérans que par les horreurs (malgré la « tâche » que représente le marais de la Kreeska situé à une trentaine de kilomètres de là). Un petit paradis protégé et ombragé par de grands palmiers et des collines brûlées par le soleil, hérissées de pinèdes odoriférantes...



Le village est constitué d'une cinquantaine de maisons sous-marines, reliées à la surface du fleuve par des cheminées surplombées

d'échafaudages de bois et de lianes habilement tressées qui forment des pontons et des passerelles, sur lesquelles sont bâtis entrepôts, ateliers et autres bâtiments habituellement terrestres. Les T'skrangs ont construits les passerelles pour leurs invités non aquatiques, mais eux préfèrent largement se déplacer en usant des centaines de lianes tressées disposées à cet effet à chaque planche de bois adéquate...S'ZamZam abrite également une forge et un laboratoire d'herboristerie...

Le village est dirigé par **S'Ienia Eau-de-Vie**, une élémentaliste de Vème cercle qui est assistée par un conseil populaire constitué des quelques adeptes et notables du village : **S'Ione Main-Gauche**, le maître d'arme du village, **S'Zanidas** la questrice de Garlen, **S'onizz Poche-Gauche**, l'unique et riche marchande du village qui détient le comptoir situé sur la route qui relie S'ZamZam au reste de Barsaive, **Alaneïm Saëlim**, le doyen des sylphelins du village et **S'zzlazen**, un adepte Archer de cercle III.

On y trouve également deux grandes familles de sylphelins, fortes chacune d'une dizaine de membre, et qui cohabitent historiquement avec les t'skrangs : **les Saëlim et les Vaëlim**. Ils élèvent une variété familiale de vers-à-soie géants obtenues grâce à d'ingénieux croisement et dont ils tirent une soie d'une qualité incroyables, qu'ils dotent de propriétés magiques, bien que les deux familles se défendent de comporter en leur sein un quelconque adepte. Les deux familles se livrent à une vieille rivalité commerciale et familiale, mais qui n'entache pas la sincère amitié qu'ils partagent...



Arrivée au village :

Les PJs sont accueillis cordialement par les t'skrang qui ont l'habitude des visiteurs, leur village se situant sur une portion du Serpent où il y a pas mal de trafic fluvial... Ils vont être emmenés dans la salle du conseil, un bâtiment de bois circulaire sur pilotis où ils seront reçus par la matriarche Slenia Eau-de-Vie et son conseil.

Pendant que S'zanitas, la questrice de Garlen, fait emmener le blessé à l'herboristerie pour le soigner, le conseil interroge les PJs sur la raison de l'attaque qu'ils ont subie. Inquiet de préserver la quiétude et la sécurité du village, la vieille élémentaliste va soumettre le groupe à un interrogatoire courtois mais précis. Si les PJs tentent de cacher l'existence des livres, ils vont susciter de la méfiance et encore plus de curiosité (Slénia pourrait par exemple demander à un de ses sylphelins de regarder dans l'espace astral, si les PJs ont les livres sur eux ils ne pourront pas cacher leur puissance maléfique dans l'astral. Elle pourrait également interroger l'esprit des plantes de la région qui lui révéleraient facilement que l'espace astral est perturbé par les activités magiques de plusieurs nécromanciens qui semblent converger dans la direction du village...)

Il est important que Slenia Eau-de-Vie puisse apprendre que les PJs sont en possession des grimoires, ou au contraire qu'ils les ont perdus. En effet, la matriarche a beaucoup voyagé dans sa jeunesse aventureuse, et elle connaît la réputation des deux recueils magiques pour avoir longtemps côtoyé un adepte nécromancien avec qui elle a même vécu une romance. De plus, le marais de la Kreeska étant situé dans la région, certaines légendes locales y font référence. Elle sait que ces livres sont maudits et attireraient le malheur et la désolation sur la communauté dont elle a la charge, elle va donc faire en sorte que ceux qui ont apporté la malédiction sur ses terres assument leur responsabilité et l'en débarrasse également. Elle a conscience que les PJs n'y sont pour rien, mais va tenter de les culpabiliser pour être sûre qu'ils s'acquittent de leur tâche...

La suite de l'aventure dépend du fait que les PJs aient ou non les Livres impies en leur

possession. Si ils les ont, la Matriarche va leur demander de les détruire ou de les éloigner le plus possible de la région, sans quoi les conséquences en seraient terribles pour le village et les alentours... Elle estime que c'est leur responsabilité pour avoir apporté ces horreurs dans la région.

S'ils ne les ont pas, elle va leur demander d'aller à leur recherche pour en débarrasser la région, selon le même argument, car elle craint que des nécromanciens renégats ou des thérans ne convoitent les terres fertiles de cette belle région fluviale et ne servent de la puissance des grimoires pour parvenir à leur fin... Dans ce cas en revanche, elle leur fournit sa collaboration : vivres, armes, soins et un pisteuse pour leur retrouver la piste de la bande à Tarikk...

Dès ce moment, le scénario devient non-linéaire et le MJ va devoir s'adapter aux circonstances et aux décisions des PJs...

Cas de figure N°1 : Les PJs ont les livres impies :

Ils ne passent pas plus de deux jours au village, le temps que le blessé soit complètement guéri des effets du poison et qu'ils aient eu le temps de partager un peu la vie de ces villageois sympathiques et accueillants, ce qui devrait les motiver à accepter la mission de bon cœur.

Durant ce laps de temps, la matriarche Slénia va leur raconter l'histoire des Livres Impies d'Alshigoth (voir plus haut) et leur révéler l'existence de leur lieu d'origine : le fameux marais ainsi que de la tour du nécromant et du Puits des Ames (voir chapitre « La Tour d'Alshigoth »), qui d'après elle est le meilleur endroit pour se débarrasser des livres. Le second étant la mer des Enfers...

Le deuxième soir, Aloïs Pied-Suif, le voleur à la solde d'Akmalion Arbrenoir (s'il est en vie) s'introduit discrètement dans S'ZamZam, repère les lieux et tente de subtiliser les livres. Il est prêt à tuer pour ça et ses lames sont enduites de Kumir... Si il se fait repérer, il devra en plus des PJs affronter Slénia, Slone Main-Gauche et S'zlaizen et ce coup-ci il y a de grande chance pour qu'il ne s'en sorte pas. Si

les PJs essaient de le faire parler, il essaiera de s'empoisonner lui-même, sauf si il voit une opportunité de regagner sa liberté, auquel cas il pourrait envisager de trahir ses maîtres et de disparaître dans la nature...

Si pour une raison ou pour une autre les PJs passent plus de deux jours au village, ils attireront sur S'ZamZam des attaques de petits groupes de mercenaires orks et humains envoyés par Akmalion Arbrenoir depuis son camp de base. Le but des mercenaires est de pousser le village à abandonner ou à livrer les PJs et les livres. Akmalion pourrait même envoyer un serviteur spectral porteur d'un ultimatum, dans le but d'effrayer les villageois...

Depuis son camp de base, **Akmalion Arbrenoir** envoie d'autres commandos pour attaquer les PJs. Il n'hésitera pas à intervenir lui-même... Si Akmalion parvient à mettre la main sur les grimoires, les PJs ont perdu et la suite des événements sera terrible pour la région de S'ZamZam... C'est pour ça que les PJs ont tout intérêt à s'éloigner du village le plus vite possible, afin de détourner l'attention de S'ZamZam

Cas N°2 : Les PJs n'ont pas les livres impies

Akmalion a établi un camp de base à environ 20 km au nord de S'ZamZam, près d'un petit lac caché entre deux collines brunes... Il est accompagné de son apprenti Tarikk et de son voleur Aloïs Pied-Suif et d'une dizaine d'hommes de main, principalement orques et hommes...

Il a dressé un camp confortable et il dispose d'une tente-laboratoire de magie de campagne relativement bien équipée... Trop impatient, il a entrepris de s'attaquer aux sceaux qui enferment le savoir maléfique tant convoité... Les Volumes Impies d'Alshigoth ne renferment pas moins que le rituel complet permettant l'invocation et promettant le contrôle total d'une puissante horreur endormie dans les tréfonds de l'espace astral... Aveuglé par sa soif de pouvoir, il sous-estime la folie de son projet.

Pour l'instant il ne parvient pas à les ouvrir, et cette tâche va en fait lui prendre plusieurs semaines... Mais s'il y parvient, il réussira

contre toute attente son œuvre destructrice et la région connaître un cauchemar rappelant le châtimeant...

(NDA : dans ce cas de figure, les PJs vont devoir trouver un moyen d'infiltrer ou d'attaquer le campement et tenter de récupérer les livres. Ce doit être une tâche difficile, mais pas impossible. Pensez à récompenser leur esprit d'initiative. Dans mon groupe de joueur, il y avait un voleur sylphelin : il s'est introduit discrètement dans la tente-laboratoire pendant qu'Akmalion et Tarrik y travaillaient. Caché derrière des caisses de bois, il a fait un tas avec toutes les poudres, ingrédients magiques et autres potions douteuses qu'il a pu chaparder, puis y a mis le feu. La tente a explosé, ce qui lui a permis de récupérer un des deux livres. Ce fut une semi-réussite, mais un haut fait héroïque pour le personnage...)

De S'ZamZam au Marais de la Kresska

Il y a deux routes possibles pour se rendre du village t'skrang au Marais. La première est plus longue et consiste à longer la berge sud du Serpent. Le terrain est plutôt dégagé, et à part un talus herbeux il n'y a pas grand-chose pour cacher les PJs, ils sont à terrain découvert. De plus, ils peuvent tomber sur quelques lézards-tonnerre qui se dorment le cuir au soleil...

Le second est plus court et consiste à traverser la portion de jungle qui sépare le village du marais, puis à trouver un moyen de traverser le fleuve. Là-aussi, le MJ peut profiter pour mettre en place une rencontre (bête affamée, groupe d'homme de main d'Akmalion, le Verjigorm qui se promène, etc...)

Le Marais de la Kreesca

Si les PJs parviennent à récupérer ou garder les livres, l'option la plus glorieuse consisterait à les emmener dans les marais de sinistre réputation qui polluent une bande de quelques kilomètres des berges du fleuve serpents, au sud-ouest de S'zamzam...

Le MJ doit décrire le marais comme un lieu sombre, humide, oppressant. La lumière du jour passe à peine à travers l'enchevêtrement d'arbres morts qui émergent d'un terrain

bourbeux d'où s'élève une brume malodorante et opaque, où grouille d'affreuses créatures gluantes qui viennent se frotter aux bottes des aventuriers en produisant des croassements répugnants.

La Légende raconte qu'Alshigoth était un puissant nécromancien humain qui avait élu domicile dans les Marais du Kreeskra, bien avant le châtimeant. La légende raconte aussi que la Kreeska avait peur d'Alshigoth... Cette légende, les PJs peuvent l'entendre chez les T'skrang, ils se la racontent dans la région depuis des générations...

Dans le borbier brumeux et humide du marais, les PJs peuvent au hasard de leur pas tomber sur une bande de 8 glaiseux, sur un Globberog ou peut-être encore sur **Herbert la Goule...** Un combat contre un Globberog restituerait parfaitement l'ambiance horripilante et malsaine du marais...

Ils peuvent aussi tomber sur **Abrom le Pustuleux**, un vieil ermite dément qui habite le marais et dont l'esprit porte la marque de la Kreeska, qui vient le visiter chaque nuit depuis maintenant 20ans mais qui lui laisse toujours assez de vie pour le maintenir vivant...

Dans tous les cas, par hasard, par Abrom ou par Herbert la Goule ils apprendront l'emplacement de la vieille tour délabrée où vécut jadis Alshigoth, le terrible maître du Marais Putride, avant que son nom ne disparaisse de la trame de ce lieu et que la Kreeska ne prenne sa place...

La tour du Nécromant

En plein centre du Marais, une clairière baignée dans une brume verdâtre abrite en son centre les vestiges de la tour d'Alshigoth, bâtie sur une grande dalle de pierre noire qui inclut le Puit des Ames. La tour est en ruine et il ne subsiste que le rez-de-chaussée et une partie du 1^{er} étage... En haut de l'escalier, une salle circulaire semble contenir les restes de ce qui fut l'appartement du mage. Les PJs ne trouveront rien de bien intéressant en fouillant l'édifice, en dehors du squelette d'un aventurier Troll dont la cage thoracique est transpercée de part en part par une lance de Cristal (cf. Le compagnon, chapitres objets

magiques). La tour a depuis longtemps été visitée par des aventuriers et autres chasseurs de trésors, dont les PJs pourront trouver les restes et pas mal de trésors agglomérés sur le corps du globberog qui hante le marais, mais pour ça ils devront le vaincre...

Le Puits des Ames

Devant la tour maintenant presque écroulée, un puits creusé à même le sol dans une dalle noir couverte d'inscriptions nécromantiques donne sur un tourbillon de ténèbres traversant l'astral pour finir dans le néant... Il ne reste plus aux PJs qu'à jeter les livres dans le puits, ce qui provoquera un geyser de lumière astrale et leur rapportera le XP-mega-jackpot ! C'est gagné, plus qu'à ressortir vivant du Marais et le tour est joué.

Conclusion :

Il y a pas mal de possibilité quant à la fin de l'aventure. Les joueurs ont brillamment réussi leur quête, mais ont-ils neutralisé le clan d'Akmalion ? Si ce n'est pas le cas, il se pourrait qu'ils se soient fait un ennemi dangereux, qui pourrait réapparaître dans quelques temps avec des envies de vengeance. De plus, il est fort probable que le destinataire initial des grimoires, Bagdul le Ténébrant, cherche à savoir ce qui est arrivé à sa marchandise, et il est clair qu'il a les moyens de donner des sueurs froides à nos vaillants aventuriers si jamais il apprend leur implication dans la disparition des Chapitres Impies...

Les PJs ont lamentablement échoué et Akmalion Arbrenoir est désormais en possession des grimoires ? Il ne se passera pas un mois avant qu'ils n'entendent à nouveau parler de lui... Le temps pour lui de desceller les grimoires et de mettre ses terribles plans à exécution. Mais n'a-t-il pas sous-estimé sa capacité à maîtriser la puissance des grimoires ? L'avenir le dira...

Quant à mes joueurs, ils sont parvenus à détruire le deuxième tome du grimoire, celui permettant de contrôler l'horreur... Mais Akmalion possède désormais le tome I et il est probable qu'il va essayer de s'en servir malgré les risques...

Annexes:

Annexe1 : Le factiplaie

Le factiplaie est un charme de sang créé par Akmalion ArbreNoir. Il prend la forme d'un bijou représentant un cafard d'or dont l'abdomen est percé d'une plaie laissant apparaître une perle de feu élémentaire. Les mandibules du cafards pénètrent sous la peau du porteur et lui cause 3 points de dommages permanents. Dès lors, au prix de 5 points de fatigue, le porteur peut faire apparaître l'illusion d'une plaie béante, d'une fracture ou d'une hémorragie. L'illusion est parfaite (SD très difficile à repérer) mais ne dure que 24h, après quoi il faut la réactiver. Le Factiplaie se désactive à la mort du porteur, mais peut être ensuite réimplanté dans un autre donneur-de-nom

Akmalion n'en a fabriqué que 5, sa valeur est inestimable

Annexe 2 : le Kumir

Le Kumir est un poison mortel dont l'effet est douloureux. Il agit en six heures, après avoir paralysé et intoxiqué la victime. Son antidote est la racine de Shogmun, qui neutralise le poison progressivement, si elle est ingérée moins de 6h après l'empoisonnement.

La description qui suit est donnée à titre d'exemple. L'empoisonnement d'un des PJs devrait être joué en roleplay et ne devrait pas normalement mener à la mort du personnage.

1heure : engourdissement musculaire, troubles de la vision, difficultés respiratoires

2^{ème} heure : la victime ne peut plus tenir debout, sa respiration devient douloureuse et il crache des filets de sang. Il subit un premier dommage de niveau 6 après un jet de poison réussi contre sa DM

3^{ème} heure : quinte de toux violente et hémorragies des voies naturelles, deuxième jet de dommage du poison

4^{ème} heure : jet de poison. Si réussi, la victime est paralysée en plus des dommages

5^{ème} heure : la victime prend une couleur bleutée, tout autour de la zone d'infection. 3^{ème} jet de dommage.

6^{ème} heure : la victime succombe à ses blessures dans d'atroces souffrances

Annexe 3 : Les Volumes Impies d'Alshigoth (Vol. I et II)

Ces deux petits livres écrits sur de la peau d'elfe et relié de cuir de troll contiennent des sortilèges si effrayants qu'ils sont strictement interdits dans tous le royaume de Throal par les ministres de la magie de sa Majesté valurus III. Le premier volume contient les rituels et sortilèges nécessaires pour invoquer

une horreur abominable qui serait endormie dans les abysses de l'espace astrale et attendrait son heure. Le second volume contient le processus permettant théoriquement d'en prendre le contrôle et de l'asservir.

Les Volumes Impies sont là pour servir de trame à ce scénario, voire pour une éventuelle campagne. Ils n'ont pas vocation à être utilisés dans le jeu, et donc aucun personnage ne devrait avoir l'opportunité de les consulter. C'est pourquoi ils sont scellés magiquement par des sorts de protection aussi puissants que ceux qui protégèrent les Kaers pendant le châtimement.

Annexe 4 : plan de la région de S'ZamZam

