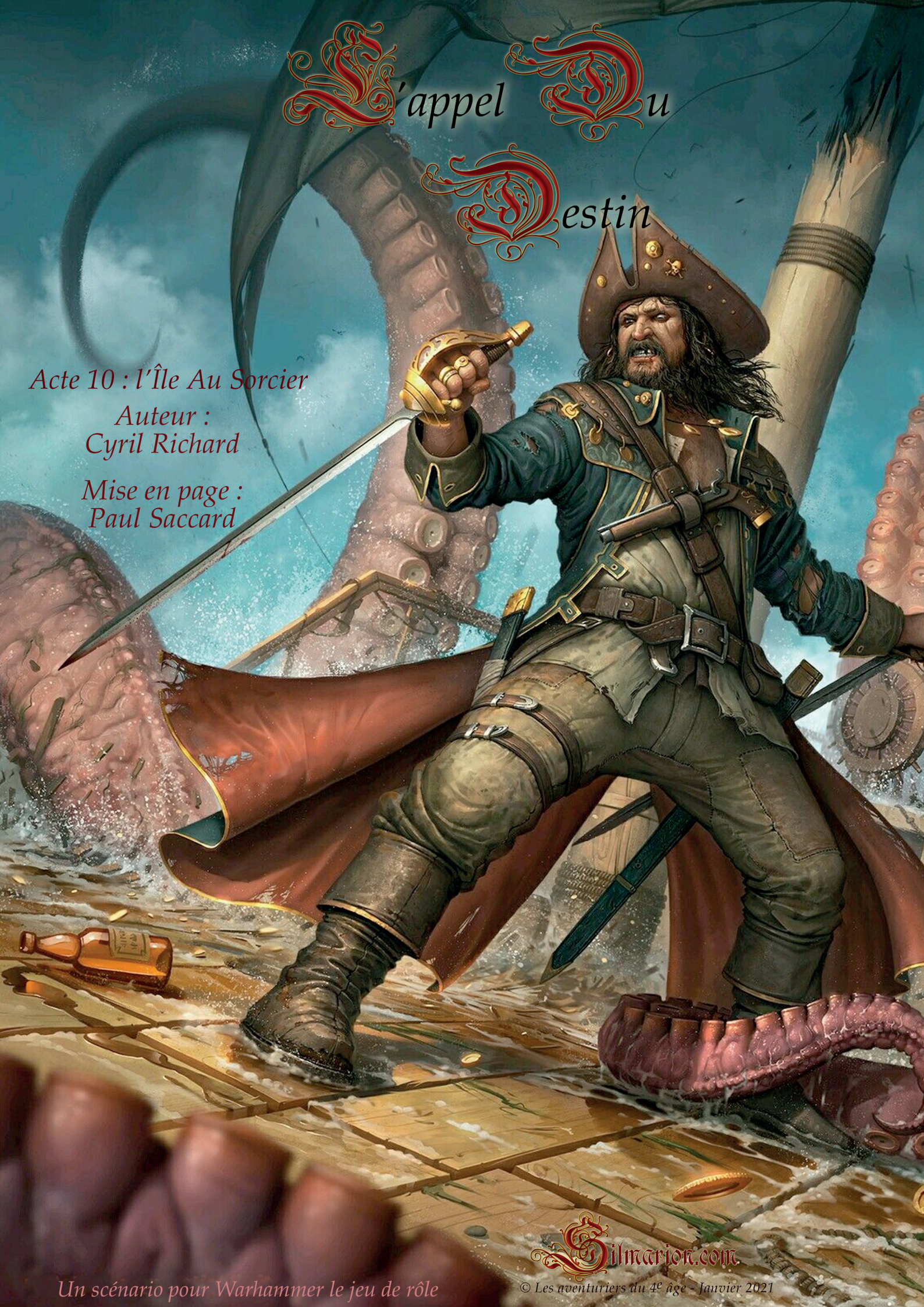


L'appel Du Destin

Acte 10 : l'Île Au Sorcier

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard





L'Appel du Destin

Acte 10 : l'Île Au Sorcier

Dans cet épisode nos aventuriers vogueront vers l'Île Au Sorcier. Sur place, Mère est déjà présente. L'île est en fait un archipel. Bien que chaque camp sache que l'œuf se trouve sur ces îles, chacun ignore son emplacement exact. Il leur faudra donc explorer les lieux jusqu'au moment de la confrontation, l'un des moments tant attendus de la campagne.

Début de l'aventure

Nos aventuriers se sont échappés de la cité de Surah avec des chevaux ou tout autre chameau en guise de montures. Leur voyage durera deux semaines jusqu'à la cité de Copher. Le désert est traître et il leur faudra se ravitailler comme ils le peuvent : commercer avec des caravanes Arabes qui arpentent ces terres, trouver un oasis où se désaltérer et constituer des réserves d'eau

et surtout supporter un soleil de plomb auquel ils ne sont pas habitués. Le Maître du Jeu improvisera ces scènes comme celle de mirages le jour, les nuits glaciales et la rencontre avec la faune locale : scorpions et serpents qui sortent la nuit venu.

Un intrus indésirable

Ils traverseront alors un désert au milieu duquel jonchent les carcasses d'animaux en tout genre, décharnées et blanchies par le soleil. En fin de journée, le paysage changera et les traces d'une ancienne cité enfouies sous les sables émergeront. D'étranges constructions, dards de pierres émoussés par les vents et meulés par les grains de silice permettront à nos aventuriers de trouver refuge à l'aplomb d'une falaise rocheuse. L'entrée d'un ancien temple, creusée dans la roche et à demi enfoui dans les dunes, permettra une pause bienvenue. Dans une galerie se trouve les restes de mobiliers en bois et quelques objets en terre tous modelés ou gravés d'un symbole évoquant un scorpion.





Représentation d'une ancienne divinité ou culte de la nature ? Malheureusement pour eux, la réponse viendra bien vite : dans ces sables vit une bête terrible, un Scorpion Des Sables. Ce dernier possède la couleur dorée et est donc difficilement repérable. La journée il s'enfouit et chasse de nuit. La lumière émise par un feu, la présence bruyante des aventuriers ou tout simplement le son de leurs voix, l'attirera. Le combat pourra alors avoir lieu. L'animal attaque avec sa queue et si l'un des aventuriers est piqué il doit réussir un test de Résistance aux poisons où s'effondrer au sol, paralysé pendant 1D6 rounds. L'animal possède une carapace chitineuse

qui le protège. Sa paroi abdominale est plus tendre. Ses yeux sont ses points faibles, des billes lumineuses qui brillent étrangement d'une lueur bleutée. Si les aventuriers tuent le scorpion et récupèrent les yeux, ils pourront en tirer un bon pactole à la cité de Copher.

Copher

En fin de soirée, épuisés, éreintés, ne tenant plus sur leurs jambes, ils découvriront une cité fortifiée en bord de mer, d'un bon millier d'habitants, aux hautes tours et coiffée de coupôles dorées. Ils devront se présenter aux gardes qui tiennent les portes





de la ville. La nuit, la cité est fermée pour empêcher les vents de porter le sable et d'ensevelir les allées. Des marchands, des bazars, des marchés, d'où émanent l'odeur des épices illustrent un havre de paix où il semble faire bon vivre. Les gardes de la ville portent tous un cimenterre à la ceinture, coiffés d'un turban noir sur lequel est brodé un aigle blanc, symbole du prince Amonétek.

Copher est florissante, le Prince Assad Hamet est aimé. Il y a nombre de jardins suspendus, des systèmes d'irrigation, des terrasses ensoleillées etc. Copher est nommé le port aux épices. Nombre de navires arborent les voiles de l'empire, de Tillée et d'Arabie et vendent ou achètent des épices en tout genre.

Rejoindre l'Île Au Sorcier

Peu de bateaux s'y aventureraient. On raconte bien des choses à son sujet. Une île qui tuerait ceux qui s'en approcherait, un sorcier protégeant ces terres et un immense trésor.

Tout ceci n'est que légende : parmi les rares navires qui se sont aventurés en ces terres, certains ont péri, emportés par la mer houleuse, d'autres ont terminé entre les mains des populations indigènes, et pour ceux qui se seront aventurés plus loin, ils seront devenus fous.

Un seul capitaine fera le voyage vers l'île mais il préviendra : lui et ses hommes n'accosteront pas. Ils resteront à portée de l'île et les aventuriers débarqueront par canoës. Pour cela il faudra déboursier 1 000 pièces d'or. S'ils n'ont pas l'argent ils pourront marchander mais il ne descendra pas à moins de 900 couronnes. Il pourra leur glisser que des yeux de scorpions des sables valent bien cela et que si les aventuriers lui en ramènent deux, non abîmés, alors il les

prendra à son bord jusqu'en vue de l'île. Il leur dira qu'il existe une oasis non loin au Sud-Est où nombre de voyageurs ont périés sous les coups d'un gardien des sables. C'est à une demi-journée de marche. Soient ils possèdent déjà les yeux, soient ils leur faudra partir en chasse et tenter de débusquer un autre congénère et cette dernière mission doit être mémorable. Le lieu qu'indiquera le capitaine est en fait un ancien temple dédié à une divinité du désert. Il les invitera à prendre contact avec un érudit en ville, le bibliothécaire de Copher, véritable mémoire des légendes oubliées de ces terres. Le vieux sage leur permettra de consulter des manuscrits qui évoquent la présence d'un lieu oublié, où subsistent des scorpions de grandes tailles. Parmi les écrits, se trouve un plan des lieux avec l'indication d'une entrée dans un riff rocheux du désert qui évoque un alignement de trois monolithes de granit et de marbre sculptés en forme de dards et ornés des litanies dédiées à une déité oubliée. Ils gardent l'entrée du temple et la bande rocheuse surélevée les a préservé de l'assaut des dunes. Pelles, cordes et vivres seront nécessaires pour se hisser sur la paroi rocheuse, et dégager le sable porté par le vent pour entrer dans le temple oublié et affronter ses mystères.

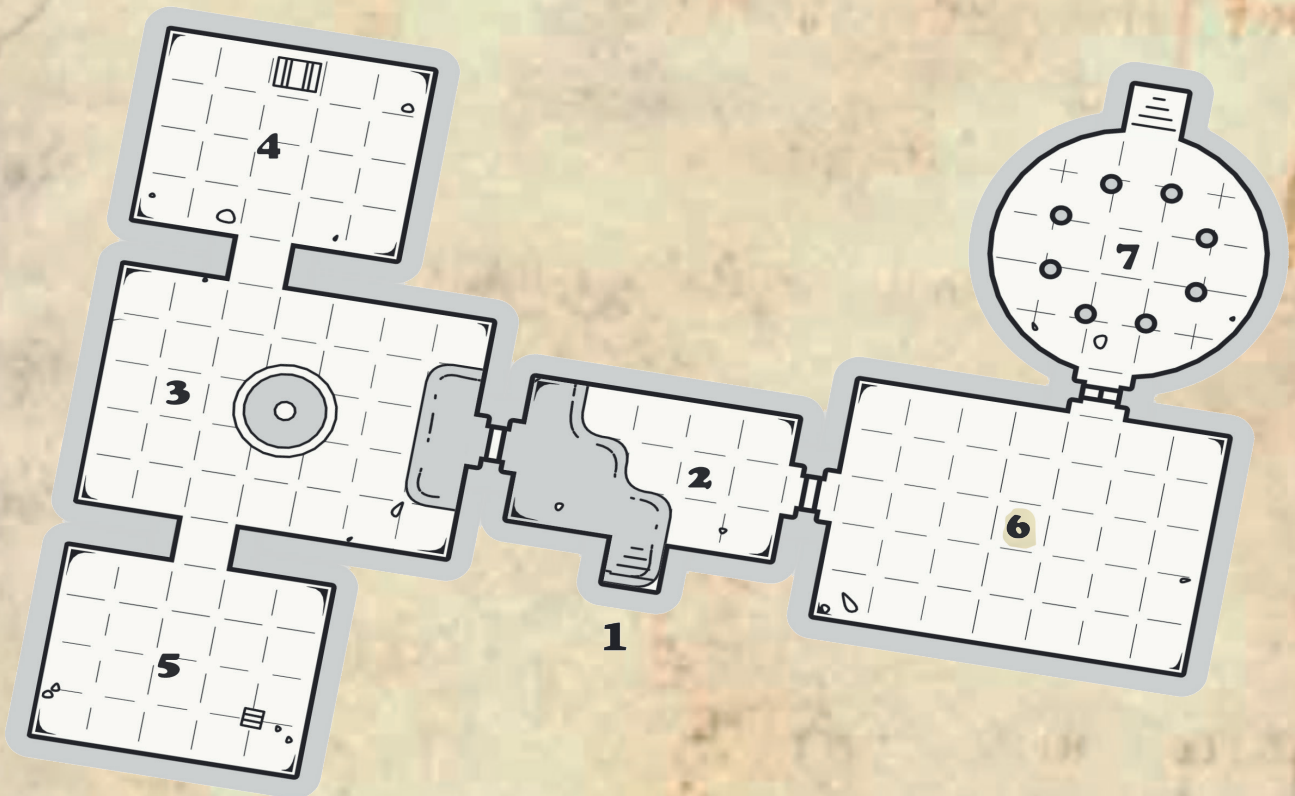
Le temple du Scorpion

Arrivé sur les lieux, le groupe devra contourner le lieu où ils passèrent une nuit et affrontèrent l'arthropode géant. Sa carcasse a été vidée par les charognards et il ne reste que quelques plaques de chitine. Une volée de vautours brisera le silence inquiétant des lieux.





Plan du Temple du Scorpion



1 - Entrée oubliée et bouchée par du sable. Les escaliers donnent dans une pièce sombre. Une fois la lumière mise, les explorateurs seront surpris par le silence mais surtout les décorations nombreuses sur les murs : scènes étranges, animaux fantastiques, scorpions, éléphants à quatre défenses, centaures, etc.

2 - Des torches aux murs, incroyablement bien conservées malgré leur âge, dû à l'atmosphère sèche des lieux, sont encore utilisables. Aux deux extrémités, des portes scellées par un étrange sortilège requerront quelques connaissances en magie, une habileté hors paire d'un crocheteur ou les épaules costaudes des gros bras du groupe. Des restes de mobilier, notamment un

ancien support de reliques, dont l'effigie en bronze, buste mi homme mi-scorpion mise à bas, permettra de récupérer de solides bois permettant de servir de bélier.

3 - Une fois la porte forcée, l'atmosphère se rafraîchit ; des traces de moisissures aux murs indiquent la présence d'une source d'eau. Au centre de cette vaste salle, un bruit d'égouttement provenant du plafond, attirera l'attention. Une grande fontaine remplie d'une eau limpide brille de mille reflets avec des filandres d'une flore aquatique lorsque la lumière des torches approche. Attention, l'eau est polluée par cette algue : si l'un des joueurs s'abreuve à sa source, il sombrera dans une profonde léthargie. Le puits contient une eau sacrée



qui servait aux prêtres du Temple du Scorpion à entrer en communion avec leur Dieu. Les effets sont comparables au LSD et les victimes traverseront alors les limbes du Royaume du Sokth, le Dieu Scorpion, vénéré par les assassins et les voleurs. Seuls les joueurs ayant un profil de voleurs seront immunisés, les autres partiront trois jours durant dans des contrées inconnues.

4 et 5 - Ces deux pièces sont le repaire d'un Scorpion Géant. En 5, un ancien coffre contient des reliques en or du Dieu Scorpion.

6 - L'antichambre contient d'anciennes sépultures. Ce sont celles des prêtres du temple. Au mur des peintures évoquent le royaume du Dieu Sokth : de vastes déserts emplis de scorpions géants, de créatures ailées et d'hommes cornus à la peau noire. Une étagère contient des écrits, glissés dans des amphores en terre qui si ils sont ramenés à Copher, pourront être traduits par l'érudit. Ils racontent le culte et les préceptes du Dieu Scorpion Sokth. Un autre récit, journal tenu par un adepte évoque « Les derniers jours, la révélation et la mort » celle de la communauté. Il est dit que l'ultime absorption de l'eau sacrée a définitivement rappelé les âmes des serviteurs vers leur Dieu.

7 - Le dôme de la chapelle est couvert de feuilles d'or et le mur, de fresques colorées. Certaines sont rehaussées de pierres semi-précieuses. Au centre, une statue en marbre représente une étrange divinité, mi-homme mi-scorpion, dont les yeux étincellent. Deux rubis rouges sont enchâssés dans leurs orbites. Derrière la statue, des escaliers plongent vers la sortie ensevelie par le sable une dizaine de mètres plus loin. Une fois dégagée, elle donne sur le site de l'ancien bivouac et la carcasse du premier Scorpion Géant tué.

Retour à Copher

Une fois le paiement effectué le capitaine les préviendra qu'ils partiront d'ici une journée et que la traversée durera une bonne semaine.

À l'attention du Maître du Jeu

Improviser le voyage, la rencontre avec les marins. L'équipage est sympathique, la traversée plus ou moins tranquille au grès de vos envies.

Puis viendra le jour où ils apercevront les cotes d'une île. En fait c'est un archipel composé de 4 îles. Naviguer plus au Sud est très dangereux, les courants pouvant porter le bateau sur le récif. Les îles sont très boisées. La végétation est composée de grands arbres formant la canopée et de toute une végétation en dessous. Certaines plantes sont toxiques, carnivores, des tribus vivent en ces lieux sans oublier une faune sauvage dangereuse et des insectes qui se nourrissent du sang de leurs victimes. L'air y est étouffant et humide, les vêtements collent à la peau. Taons et moustiques sont omniprésents. Le capitaine laissera son bateau mouiller auprès de l'île durant sept jours. Il leur offrira des vivres et de quoi dormir sur la terre ferme.

Descriptif des lieux

L'île est composée de 4 terres. Une présentation des lieux et les possibles rencontres s'y rattachant sont décrits ci-dessous. Une table aléatoire de rencontre lors de leur déplacement dans la jungle permettra d'animer la randonnée sur l'une des quatre îles. Il suffira de lancer 1d10 et de choisir parmi l'une des deux propositions, de nuit comme de jour.



Table de rencontres dans la jungle

1d10	Rencontres
1 sur 10	Nuée de moustiques ou Nuée de taons

Les piqûres provoquent de simples démangeaisons. Il y a une chance sur 10 de contracter le paludisme.

2 sur 10	Groupe de Ratafoles ou Cochons sauvages
----------	---

Les Ratafoles sont des Hommes-Rats corrompus par le Chaos et liés aux expériences d'un sorcier. Ces étranges créatures portent sur elles, des tonnelets d'un alcool très forts qu'elles fabriquent à l'aide d'alambic artisanaux. Habillés d'étoffes bigarrées et de fibres végétales, elles tendent des pièges pour capturer leurs proies qui seront livrées aux Chaos ou bouillies dans de grands chaudrons pour nourrir la communauté.



Ratafoles, Hommes-Rats de la jungle de l'Île Au Sorcier

Les hardes de cochons sauvages sillonnent l'île de long en large et gare aux imprudents qui se trouveraient sur leur passage, car ils sont omnivores...

1d10	Rencontres
3 sur 10	Pygmées (le jour) Ou Pygmées du Chaos (la nuit)

Pygmée (voir paragraphe n° 6)
Pygmée du Chaos (voir paragraphe n°8)

4 sur 10	Plante Carnivore géante Ou Liane Étrangleuse
----------	--

L'une ou l'autre sont de terribles autochtones de la flore locale. Leurs immenses fleurs pour les premières, s'ouvrent sur une redoutable rangée de crocs acérées et pour les secondes, leurs tiges volubiles, s'enroulent autour des jambes et tentent d'étouffer leurs victimes.



Plantes Carnivores et Lianes Étrangleuses



1d10 Rencontres

5 sur 10 Couple de jaguars (terre)
ou
Caïmans (près de l'eau)

Les félins et les reptiles de la jungles sont des prédateurs dangereux. Si les jaguars sont agiles et rapides, les caïmans se terrent près des marécages où les abords d'un point d'eau pour attraper et tirer dans son élément, sa proie.

6 sur 10 Marin fou
Ou
Tigre affamé

Rare survivant d'une expédition dont le navire s'est fracassé sur ces rivages, le marin fou hurle et se jette sur les aventuriers. Il est habillé de guenilles et porte une coiffe qui fut en son temps un tricorne. Armé d'un sabre, il tentera de tailler en pièce le maximum de joueurs et ne répondra à aucune sollicitation des joueurs. Quant au tigre, c'est un chasseur solitaire ; il porte un collier en or sur lequel est inscrit : Rajaha - Prince Assad Hamet. Il faisait partie d'une cargaison d'animaux exotiques et de denrée rares destinés à la cité de Copher. Si les joueurs arrivent à lire les inscriptions, peut-être que l'animal, qui fut dressé autrefois, répondra à son nom, « Rajaha ! ». Le Prince Hamet offrira une belle récompense si les joueurs se débrouillent pour ramener l'impressionnant compagnon auprès de son maître.

7 sur 10 Vélociraptors de jour
Ou la nuit,
Chauve-souris Vampires

Dans une clairière, les joueurs verront dépasser de longues plumes et une crête... Ne vous y trompez pas, ce ne sont pas des dindons ou quelques gallinacés prêts à cuire, mais un leur, piège mis en place par un groupe de cinq reptiles : des Vélociraptors. Ils mesurent 1mètre

20 à 1 mètre 50, poussent des cris pour communiquer entre eux et rabattront leurs proies. Leurs pattes avant sont munies de griffes, dont celle du pouce, très longue, tranche comme une lame de rasoir. Leurs mâchoires entailleront profondément le meilleur cuir de protection jusqu'à la chair. Le seul salut est la fuite sous les frondaisons. La nuit, une volée de grandes créatures silencieuses, assombriront les visages des lunes... Il sera déjà trop tard et la nuée de prédateurs tentera de mordre la jugulaire en s'accrochant à son porteur à l'aide de leurs longues pattes griffues. Le feu ou une vive lumière les mettra en fuite.

1d10 Rencontres

8 sur 10 Nuée de moustiques
ou
Nuée de taons

Les Piqures provoquent de simples démangeaisons. Il y a une chance sur 10 de contracter le paludisme.

9 sur 10 Troupe de Singes Hurleurs
Ou
Hommes Singes

Dans une cacophonie assourdissante, le groupe sera accueilli par des jets de noix de coco et d'excréments. Perchés sur les plus hautes branches d'arbres gigantesques, une troupe de singes furieux leur fera comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenues. Pendant que les aventuriers tentent de se mettre à couvert, quelques spécimens viendront dérober leurs affaires... Puis rejeteront de leurs hauteurs, tout ce qui ne les intéressera pas...

En gravissant une colline boisée, les aventuriers découvriront un crâne immense... Mesurant plus de 2 mètres de haut c'est vraisemblablement, au vu des canines et de sa forme, celui d'un singe géant ! Est ce une sculpture ? En s'approchant pour admirer cette merveille,



les joueurs se rendront compte qu'il s'agit d'un véritable crâne. Des hommes poilus, à l'aspect simiesque et tenant des pieux de bois aux extrémités durcies au feu, les observent de loin. Ils ne seront pas agressifs mais se défendront si le groupe tente quoi que ce soit.

1d10 Rencontres

10 sur 10 Ruche de Frelons Géants
Ou
Colonne de fourmis
Légionnaires

Un étrange vrombissement emplit l'air. Au dessus de leurs têtes, les joueurs découvriront une immense construction sphérique. Des insectes géants vont et viennent. Long d'une quinzaine de centimètres, les Frelons Géants attaqueront dès qu'un joueur parlera un peu fort, s'avancera un peu trop près ou tentera une action stupide. Alors, une nuée de Frelons Géant attaquera le groupe. Leur seul salut et la fuite puis trouver un point d'eau... En espérant que des Caïmans n'y ai pas élu domicile. Si la piqure des Frelons Géants peut être mortelle, les milliers de morsures des Fourmis Légionnaires sont implacables. Une fois leur proie pris dans la vague mouvante de centaines de milliers d'individus, elle est littéralement dépiautée sur place, coupée en petits morceaux et sa douleur ne fait que commencer. Alors que ses chairs sont emportées petits à petits, des fourmis pénètrent par ses orifices pour couper et mordre de l'intérieur... Il est alors trop tard ! Le feu est le seul barrage à ce fléau animal.



Descriptif des quatre parties de l'Île

1- Passage de la Désolation

Le Passage de la Désolation est un passage maritime, étroit, dangereux, rempli de récifs. Il règne en ce lieu une étrange magie. Le temps semble s'arrêter en ces contrées. Un monstre marin est tapi dans les rochers, un Calamar Géant qui dévore toute embarcation s'approchant de ces lieux. Le repérer demande de réussir un jet de Perception avec une bonne marge de réussite. Improviser le combat, la météo houleuse, les récifs. Il y a fort à parier qu'un navire s'engageant dans cette passe n'en ressortira jamais. Des épaves en attestent. Les navigateurs pourront apercevoir des navires échoués et rejetés à l'entrée. En les fouillant ils découvriront : épées, arcs, arbalètes et carreaux, des caissettes d'or impérial (600 C.O.), un grimoire (6 sorts de magie mineure) et autres denrées communes, souvent avariées.

2- Bateau de Mère

Il est amarré ici depuis une journée. Les marins restent sur le bateau et toute une troupe de gardes s'occupe de surveiller la cabine de Mère. Elle ne sortira que la nuit. Les explorateurs de l'île viendront rendre compte à Mère des événements qu'ils jugeront nécessaires. Un campement de soldats bivouaquera sur la plage. Les hommes sont armés et possèdent tous une armure de cuir et leurs deux lieutenants portent des armures de maille. Chaque soir ils s'adonneront à la magie et au sacrifice d'une vierge qu'ils sortiront des cales du bateau.

3- Bateau des aventuriers

La crique abrite le navire du capitaine. Les marins n'accosteront pas. Une chaloupe sera mise à disposition pour que les joueurs s'aventurent sur ces terres hostiles.



4- Temple de Forsagh (Prison de l'enfant)

Le temple est situé au milieu de l'île la plus à l'Ouest et entouré d'une jungle terrible et nauséabonde. Il s'agit là de l'effet de la magie dû à la présence de l'enfant. C'est un édifice de pierre noire, recouvert d'inscriptions et de symboles liés à Forsagh (Morrslieb entre autre). Un ensemble de pierres gravées pourra être décrypté par des prêtres. Il est question de « la prison de l'enfant maudit mais non corrompu » et aussi « protégé en ces lieux, le monde à l'abri ». Il est possible de ressentir la magie à partir du moment où le démon gardien sera abattu (lire paragraphe suivant). Cet épisode provoquera l'arrivée de Mère et de ses hommes quelques temps après la venue des aventuriers.

5- Jungle des damnés

La jungle entoure le temple de Forsagh sur plusieurs centaines de mètres. Le paysage est composé de verdure en décomposition, de parfums putrides, de squelettes jonchant le sol. Un Démon rôde en ces lieux qui protège la prison de l'enfant. Il s'agit d'un Démon Mineur. Ce dernier sera toujours accompagné de plusieurs squelettes. Quand il perdra la moitié de ses points de vie il renoncera au combat et fuira. Il reviendra ensuite quelques minutes plus tard. Entre temps il aura pratiqué la magie pour restaurer une partie de ses points de vie. La troisième rencontre achèvera le combat. Les joueurs devront abattre le Démon pour voir apparaître le temple de Forsagh. Un mur vaporeux s'estompera alors : le lieu est plongé continuellement dans un brouillard épais et nauséabond. C'est la magie émanant du temple qui provoque cette dégénérescence.

6- Les Pygmées

Le village pygmée est composé de plusieurs huttes de toits de paille. Cette tribu se nourrit d'agriculture essentiellement : quelques champs en dehors du village et la récolte de fruits en cueillette sauvage. Les aventuriers pourront donc les rencontrer lorsque une équipe de chasseur ou de cueilleurs partiront en quête de nourriture. Ils se tiendront à l'écart et seront très discrets. Les repérer sera très difficile. Ils se montreront méfiants. Imaginez des Halfelings en terme de tailles et de corpulences, armés de lances et de frondes. Ils ne parlent pas un mot de reikspiel. Les explorateurs devront se faire comprendre par des gestes et autres signes amicaux. Ils sont tous couverts d'étranges tatouages formés de symboles anciens. Il est difficile de leur donner un âge.

Le village des Pygmées

Le chef du village, répond au nom de Mgokopa. Constatant l'intérêt de cette rencontre, face à un groupe d'hommes armés et expérimentés, ce sera pour lui l'occasion de partir en guerre contre les Pygmées du Sud. C'est une tribu identique à la leur, mais guerrière. Ces deux dernières se livrent à une lutte depuis la nuit des temps. L'autre tribu se nourrit de chair humaine et se terre dans les cavernes rocheuses de l'île. Ils attaqueront généralement de nuit. Abattre leur chef, permettrait de remporter la victoire et d'obtenir quelques informations auprès de Mgokopa. Il leur fournira alors un plan de l'île sur un parchemin de feuilles de bananier tressées avec des symboles compréhensibles malgré la barrière de la langue et les distances exprimées en lune : localisation du temple, bateau ennemi, etc. Les Pygmées savent qu'un bateau a accosté au Sud. Le chef leur proposera l'aide des ses



hommes pour se déplacer sur des pirogues avec deux humains par embarcation et longer les îles si nécessaire ou se ravitailler par la pêche.

7- Mont de l'Oracle

Le Mont de l'Oracle est situé au Nord d'une des îles du Sud de l'archipel. Il s'agit d'un petit bâtiment de 6 mètres carré, fait de pierre. De vieux murs, portant d'étranges inscriptions en magikane indiquent : « à celui qui verse son sang j'apparaîtrai et répondrai à sa Destinée ». En gros celui qui versera son sang pourra recevoir une réponse de l'oracle.

Dès que l'un des aventuriers pactisera, une forme apparaîtra au centre de l'édifice, se nourrissant du sang versé et ainsi reprendra forme humanoïde. Il s'agit d'une Elfe de haute stature, maudite et aux yeux noir ébène.

« Poses ta question et je te répondrai ».

À ce moment de la campagne il peut répondre à bon nombre de question mais ne peut révéler les plans de Tzeench, car ceux-ci sont cachés aux yeux des autres Dieux et des oracles. Une fois la réponse reçu l'apparition lèvera alors la main et le personnage qui aura posé la question recevra une vision terrible et chaotique, tel est le prix à payer. Il verra l'Empire tomber en ruine, sa patrie décimée, ses proches disparaître et le Chaos s'installer.

À l'attention du Maître du Jeu

Improvisez en fonction du background de vos aventuriers. Le PJ reçoit ensuite un point de Corruption. Si il pose une autre question alors l'oracle amplifiera la vision et il recevra 2 points de corruption et devra aussi verser son sang. Si trois questions sont

posées, l'Elfe se transformera alors en bête assoiffée de sang, possédant crocs et griffes. Une forme plus ou moins vampirique et couverte d'une peau noire et cirreuse sur le profil d'un démon mineur. Il retournera au sein de l'édifice une fois tué.

Il s'agissait d'un oracle banni pour avoir cherché la puissance dans le Chaos en dressant cet autel maudit de Forsagh.

8- Tribu Pygmée chaotique

La tribu vit à l'intérieur de grottes et de galeries creusées dans la roche. Ils porteront tous les masques des bêtes qu'ils tuent lors des chasses et arboreront les crânes rapetissés de leurs ennemis du Nord en collier. Ils craignent la lumière du jour et toute source lumineuse en règle générale. Leurs galeries sont sombres. Ils se terrent en cellules de plusieurs individus dans des loges minérales. Elle est composée d'une trentaine d'individus avec trois mères porteuses aveugles. Ils sont hostiles, rapides, surtout de nuit et profitent de leur discrétion pour attaquer.

9- Marais des Soupîrs

C'est un marais hanté de milliers d'âmes. Elles se promènent sous formes vaporeuses mais ne viendront jamais solliciter les joueurs. Des Hommes-Lézards hantent les lieux, se cachant parmi les herbes hautes. L'odeur est fétide. La végétation est composée d'herbes putrides aux couleurs étranges.

Champignons et gaz

Des champignons géants diffusent leurs spores phosphorescents qui luisent dans cette ambiances sombres maintenant en journée par d'épaisses volutes de brumes barrant la lumière naturelle. Des poches de gaz se forment à cinquante centimètres



du sol. Composées de méthane et de gaz carbonique issu de la décomposition, la moindre chute ou se baisser pour refaire ses lacets peut avoir de lourdes conséquences : maux de cranes soudains, puis évanouissement et mort... Quand aux petits nuages diffusés par les champignons, ils possèdent des vertus hallucinogènes. Si un joueur inhale une bouffée phosphorescente, il sera pris d'euphorie et se mettra à délirer sans que ses collègues puissent l'en empêcher ; puis s'assoira en tailleur pour admirer le paysage et pris de vertige du fait des gaz, il tombera inconscient sur le côté. La victime intoxiquée devra très vite être mis hors de portée du sol.

Les Hommes-Lézards

Une vingtaine d'hommes lézards vivent ici. Il est possible de trouver leurs huttes dans ce marais. Les lieux sont percés de terres mouvantes qui pourront ensevelir les imprudents. Pour s'en dégager il faudra réussir un jet de Force (en étant aidé) avec une bonne marge de réussite. Si la personne prise tente de se débattre, alors elle s'enfoncera d'autant plus.

10- Passerelle Hallucinée

Il s'agit d'une passerelle de bois. Cette dernière est suspendue à l'aide d'énormes cordages et flottent au-dessus d'un immense précipice surplombant la mer. Tomber serait synonyme de mort. Un brouillard enveloppera toujours cet endroit, poisseux et étrange. Une fois les aventuriers sur le pont, des spectres apparaîtront et s'attaqueront aux aventuriers. Ils ne peuvent être touchés uniquement par des armes magiques ou des sorts. Ils agripperont les aventuriers et tenteront de les faire tomber. Un ricanement s'échappe de leurs bouches et les joueurs devront réussir un test de Peur ou subir les effets des créatures.

11- Port de pêche abandonné

C'est un port abandonné depuis des décennies. Il ne reste que quelques cahutes, des filets de pêche, de petites embarcations abandonnées. Les habitants semblent avoir été surpris pendant qu'ils vaguaient à leurs occupations, car des squelettes gisent dans et hors les petits maisons délabrées. La nuit venue les squelettes se lèveront, environ une soixantaine et reprendront leurs activités comme s'ils étaient vivants. Au matin venu ils retomberont dans leur léthargie sépulcrale aux premières lueurs de l'aube. Ils ne seront jamais agressifs sauf pour se défendre.

Cela pourra être un lieu d'affrontement entre les hommes de Mère et nos aventuriers.

Autres événements

1- Rencontres maritimes

Les cotes de l'île regorgent de créatures en tout genre : requins, serpents d'eau, poissons étranges. Une attaque par certaines créatures est envisageable. Les aventuriers pourront aussi croiser les marins de Mère, car certains partiront pêcher pour ravitailler le navire

2- Rencontres sur terre

Les animaux sauvages sont monnaies courantes sur l'île : Jaguar, Cochons Sauvages, Caïmans et la flore n'est pas en reste avec Champignons Géants hallucinogènes, Plantes Carnivores et Étrangleuses. Le Maître du Jeu pourra utiliser le tableau de rencontres de la page 8 à la page 10.

Les soldats de Mère rôdent à la recherche du temple et pourront croiser les aventuriers à tout moment. À bord de leurs chaloupes ils accosteront aussi sur les îles plus au Nord car le courant empêchera leur bateau de remonter jusque là. Mère ne veut pas



être vue par les aventuriers au début du scénario. Elle pourra même décider de les suivre et intervenir une fois le Démon tué leur laissant ainsi cette basse besogne avant de débarquer au temple avec ses hommes.

3- Guerre de Pygmées

Lors de leur séjour dans le village des Pygmées, leurs homologues du Chaos attaqueront le village la nuit. Les cannibales Pygmées seront rapides de nuit, se recouvrant de boue pour être moins visibles. Leurs armes sont faites d'ossements taillés et très tranchantes. Si ils viennent en aide aux Pygmées du village, faisant fuir ceux du Chaos, la tribu pourra alors leur apporter leur aide face à Mère lors de la scène finale.

4- Attaque du bateau

Nos joueurs pourront attaquer le bateau de Mère de jour et elle sera alors sur place. La nuit elle se rendra sur la plage pour y effectuer le sacrifice d'une vierge et

honorer sa Déesse. Les joueurs tenteront peut-être de brûler ou de faire sauter le bateau de Mère ; un autre bateau viendra trois jours plus tard. Mère sera toujours accompagnée de ses deux lieutenants. Ce sont de fiers guerriers, dangereux et rapides. Ils manipuleront un sort de magie de bataille : éclair et boule de feu. Ils se battront en cottes de maille. Ce qui est particuliers et qui frappera aux premiers abords, c'est que les lieutenants sont extrêmement beaux, cela en est même dérangeants. Il s'agit d'un pacte passé avec Ecate et de l'effet de sa magie.

5- Affrontement avec Mère et l'enfant

Lorsque le démon sera tué, la lourde brume se dissipera révélant le temple au centre la clairière. Construit en pierre, l'édifice est totalement clos. Petit, il mesure 12 mètres carrés comme un grand rectangle sans fenêtres, aux murs épais sur lesquelles sont gravés des inscriptions. Aucune porte ne semble se dessiner. C'est là que nos prêtres agiront.



Le village Pygmée



Ils vont organiser un rituel pour libérer l'enfant. La magie qui entourait l'édifice se désagrège peu à peu révélant ainsi à Mère la présence du temple. Elle ressentira la magie bien qu'il soit envisageable qu'elle le découvre avant.

La clef

En inspectant attentivement le bâtiment ils pourront déceler un petit orifice caché comme une serrure... Celui de la fameuse clef en argent du premier épisode de la campagne, que possède Mère.

Les prêtres vont donc installer un pentagramme tracé de poudre blanche tout autour de l'édifice, puis verseront leur sang le mêlant à cette poudre en offrande à leur Dieu. La chose peut paraître terrible pour un prêtre loyal mais cela fait partie de leur religion. Forsagh est un Dieu des Tziganes oscillant entre le Bien et le Mal.

Les aventuriers ne pourront qu'être spectateurs et monter la garde. Mère et ses hommes tenteront de les prendre par surprise lors du début du rituel. Elle enverra d'abord une première troupe, composée de huit hommes affronter les aventuriers sabres au clair. Deux archers dans le groupe, resteront en arrière pour lâcher une première salve avant le corps à corps.

Leur arrivée seront détectés par des tests de Perception, l'effet de surprise, etc. Le rituel durera 4 rounds. Une mélopée s'envolera dans le ciel comme une prière à Forsagh et le bâtiment commencera à trembler.

Les prêtres seront protégés par leur Dieu ne recevant qu'un tiers des blessures lors de l'affrontement et permettant au rituel d'aller à son terme.

Puis viendra l'affrontement avec ses deux lieutenants et une autre troupe. Après les derniers actes du rituel terminés, le temple tremblera et s'effondrera sur lui-même révélant une lueur blanche, en son centre, qui s'estompera pour laisser place à un enfant d'une dizaine d'année endormi au sol. Il ne se réveillera pas avant la fin des affrontements. C'est ce moment-là que pourront choisir les Pygmées du village pour attaquer l'armée de Mère. La surprise sera totale et la sorcière restera en arrière pour observer la scène. Une fois l'un de ses lieutenants morts elle entrera dans le combat sous sa forme ailée et terrible d'une Démonette. Un jet de Peur sera nécessaire pour résister aux effets de sa transformation.

Le final

Un ou deux mages protégeront l'enfant et utiliseront la magie de bataille ou l'épée pour aider les aventuriers. Le combat fera rage sur l'île. La situation semblera désespérée lorsqu'un aventurier se retrouvera face à Mère et subira de fortes blessures. Elle peut hypnotiser son adversaire et lui distiller des visions terribles : test de FM pour y résister avec malus de 10 voir 20 selon l'envie du Maître et la puissance de la vision. Le joueur sera affecté par cette dernière et ne pourra plus bouger pendant 1D4 rounds s'il rate son jet. Un prêtre mourra ainsi que le dernier lieutenant de Mère. D'autres hommes arriveront semblant submerger les aventuriers. C'est là que l'un des deux prêtres s'avancera et se sacrifiera pour la troupe. Il lancera alors le sort de la haute lignée de Forsagh : l'appel aux Ombres.

Offrant son corps au Dieu, les aventuriers le verront alors se décomposer sous leurs yeux, tout en priant ; un silence s'installera puis des hurlements terribles surgiront des profondeurs de la terre. Le groupe devra

- Investigation et résolution d'énigmes.
- Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.
- Respect de son alignement.
- Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.
- Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.
- Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.

lancer un test de FM pour résister aux effets de la peur. De sombres silhouettes surgiront du sol, les corps des soldats morts et attaqueront les hommes de Mère comme des pantins désarticulés dont les fils seraient commandés par une puissance supérieure. Tournant rapidement autour de la troupe des hommes de Mère, ils arracheront leurs chairs, les écorchant vifs. Les soldats seront désemparés, se recroquevillant, hurlant dans d'effroyables bruits de craquements d'os et de chairs broyées par cette armée infernale. Un test de Peur sera obligatoire pour tout le monde. Mère subira les mêmes attaques et résistera tant bien que mal et sera très vite acculée par les morts : ses ailes seront déchiquetées et elle poussera des hurlements. Dans un dernier effort, le démon invoquera un sort et s'évanouira dans les airs. Les aventuriers comprendront cependant qu'elle a été blessée. Se téléportant sur son bateau et à nouveau sous forme humaine, elle donnera l'ordre à ses marins de partir. Vaincue pour le moment mais tant que l'enfant ne sera pas caché magiquement à ses yeux, elle ressentira sa présence.

Épilogue

L'enfant se réveillera après la bataille. Il ne parlera pas. Extrêmement beau, de constitution parfaite, il n'a pas de traces de souillure sur lui. Son visage possède une douce expression. Les prêtres prendront soin de lui. Ils voudront profiter de la défaite de Mère et partir au plus vite rejoindre leur maître à Argalis, cité des principautés frontalières et dernier bastion des prêtres de Forsagh. Là-bas, ils mettront en place un rituel pour le cacher aux yeux de Mère.

Quant aux Pygmées, ils seront fiers d'avoir vaincu le mal rodant sur leur île et offriront des denrées : fruits, viandes séchées, tonnelets de rhum de papaye et eau douce pour garnir les cales du bateau.

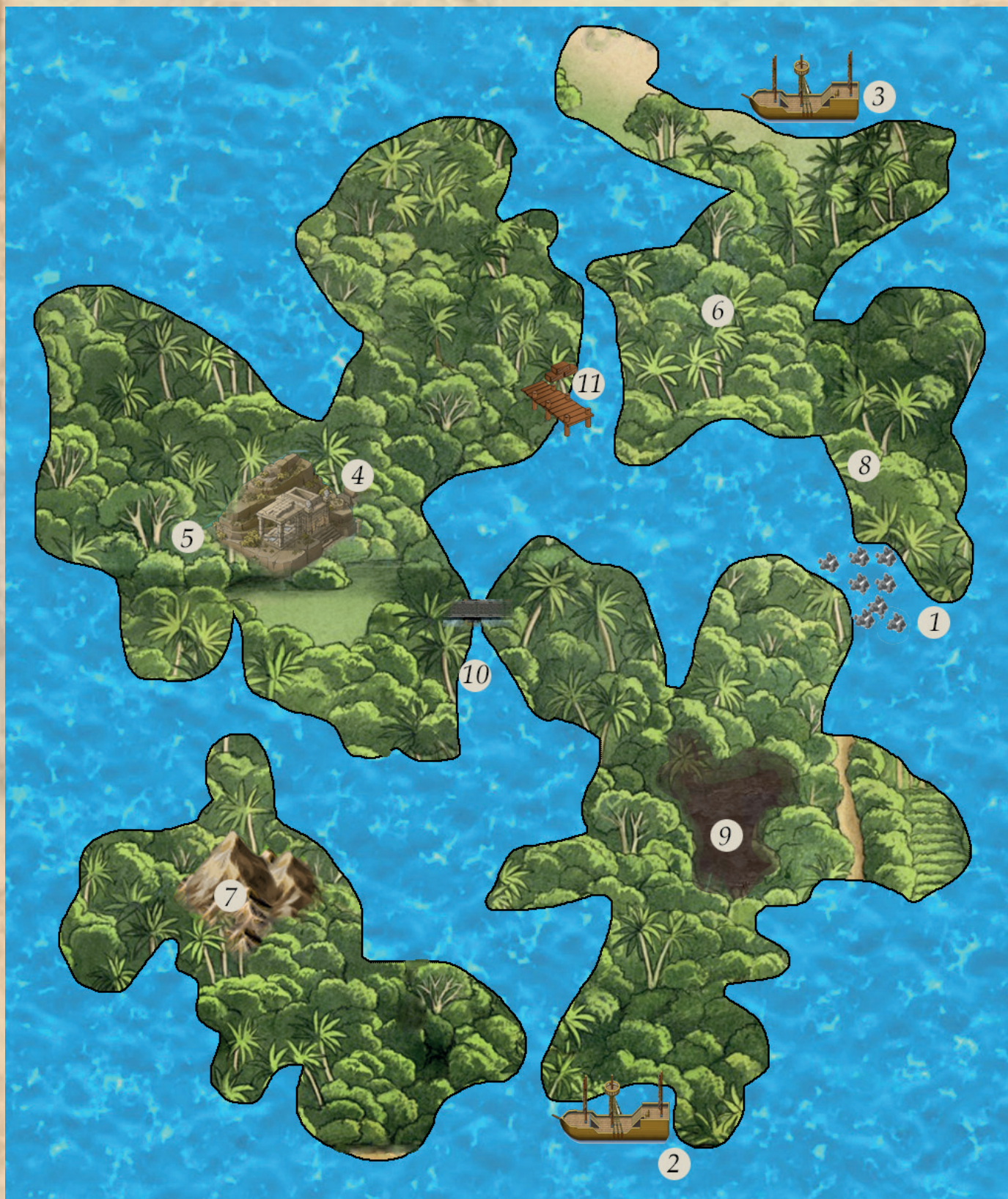
À l'attention du Maître du Jeu

Dans ce final, vous pouvez accorder un point de Destin à vos aventuriers. Ils ont gagné une bataille et leur quête semble avancer. Ce n'est malheureusement qu'un leurre. Tzeench, en secret, manipule le fil de leur destinée.

Ils retrouveront le bateau et l'équipage dans la soirée accompagnés d'un aréopage de porteurs Pygmées et pourront ainsi repartir les cales pleines. L'enfant restera muet mais très éveillé ; il sera attentif et apprendra extrêmement vite. Il se dégagera quelque chose d'extraordinaire et sa seule présence restaurera la santé des aventuriers plus rapidement. En voyant l'enfant aucun aventurier ne penserait à le tuer, même le pire des scélérats. Voguant alors vers de nouvelles aventures, l'équipage quitte l'Île Au Sorcier.



Plan de l'Île Au Sorcier



- 1- Passage de la Désolation
- 2- Bateau de Mère
- 3- Bateau des aventuriers
- 4- Temple de Forsagh (Prison de l'enfant)
- 5- Jungle Des Damnés
- 6- Les Pygmées

- 7- Mont De l'Oracle
- 8- Tribu Pygmée chaotique
- 9- Marais Des Soupirs
- 10- Passerelle Hallucinée
- 11- Port de pêche abandonné

