



Cinquième Partie : Les Guerriers du Désert

(PJ niveau 5-6)

Une Campagne de Gabriel Féraud (Le Grimoire)

<http://feraudg.free.fr> illustrée par Rich Longmore

LEGRIMOIRE.net 

Campagne officielle de Loup Solitaire, le Jeu de Rôle tiré
de l'Univers des Livres Dont Vous Etes le Héros.

Matériel nécessaire pour jouer :

Loup Solitaire, l'Encyclopédie du Monde est un livre de référence complet
et un jeu de rôle réunis en un seul ouvrage. Posséder les 5 premiers livres
la série des Livres dont Vous êtes le Héros, édités par Gallimard Jeunesse
est un plus.

L'Ecran du Meneur de Jeu illustré par Gary Chalk

Plus d'informations : www.legrimoire.net

Forum officiel de Loup Solitaire : www.loup-solitaire.fr

LEGAL NOTICE

La Série des ouvrages de Joe Dever Loup Solitaire, est publiée chez Gallimard Jeunesse, dans la collection Livres
dont vous êtes le Héros. Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing est copyright © 2008 Le
Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est ©James Prunier

Synopsis : les PJ doivent comprendre ce qui se passe en Cloeasia et la sauver de l'invasion Vassagonienne.

Note sur le scénario : il est fait allusion aux maîtres des PJ. Vos PJ étant de bas niveau, ils ont nécessairement des mentors. Ceux-ci sont de leur classe de personnage et de niveau 7. Ils ont accompagné l'émissaire du Sommerlund, Tregar de Toran, dans sa mission diplomatique.

Episode 1 : Dans le port de Kadan, y a des héros qui passent

« Nous avons appris récemment qu'un notable de Cloeasia avait conspiré avec le traître Aberron pour attaquer Ragadorn au moyen de Squalls transformés en Gloks. Heureusement, leur plan a échoué. Mais il nous faut savoir si la nation de Cloeasia, notamment son Sultan, Kularra, n'était pas plus impliqué dans l'affaire. Ce pays vit sous la menace perpétuelle de la Vassagonie, qui peut savoir quel sombre accord a-t-elle peut-être été obligée de passer pour assurer son indépendance ? La mission comporte donc un risque évident et nous ne pouvons pas y envoyer de simples émissaires. Nous devons connaître si la Cloeasia doit désormais être considérée comme une nation ennemie... »



Dans *La Piste Maudite*, au moins un des guerriers membres des Serres de Rashuur a expliqué la présence de Feroen de Cloeasia et a parlé d'Aberron, de l'Alchimiste. Le lien de cause à effet a été facile à faire. Même si les PJ avait décrypté le journal de Feroen, rien ne prouve que celui-ci dise tout dedans.

Les PJ sont équipés en potions de Laumspur et en armement de leur choix (pas plus d'une arme ou armure offerte par PJ).

On leur remet une lettre d'introduction du prince de Ragadorn, ainsi que deux courriers de vœux d'amitié du Royaume de Durenor et du Sommerlund. Vous le voyez, il y a une haute teneur diplomatique dans cette affaire

Le navire « l'Étoile de Ryner », à moins que les PJ ne disposent d'un navire de boucanier, partira à la première marée. Il empruntera le chenal de Ryner pour mener les PJ au port de Kadan, la capitale de la Cloeasia. Le capitaine Deron est un habitué de ce trajet.

Ce voyage ne présente aucun danger du moment que l'on ne croise pas une voile rouge des pirates Lakuri... ou une galère vassagonienne en manque d'exaction. La puissance maritime de Durenor a jusqu'à présent évité que le golfe de Cloeasia ne devienne une zone sans foi ni loi. Or, l'Étoile de Ryner battant pavillon Durenor, cela devrait le protéger d'une attaque des Vassagoniens, pour les pirates, c'est un autre problème...

Kadan est une ville opulente qui n'hésite pas à afficher sa richesse, adossée à une petite chaîne de collines et de montagne la protégeant du Pays Sauvage. Elle a tout d'une cité prospère nichée dans un petit coin paisible. La Cloeasia dispose d'une marine plus proche d'un système de garde-côte que d'une flotte de guerre. Néanmoins, ces petits esquifs filant sur l'eau sont très efficaces pour attraper les contrebandiers ou donner l'alerte en cas d'une menace venant de la mer. Le port de Kadan assure sa sécurité via deux fortins gardant son entrée et pourvus, à grand frais, de machines de guerre construites par des Nains de Bor.

Un PJ nain reconnaîtra d'ailleurs au premier coup d'œil l'œuvre de ses frères. Balistes, catapultes et bombardes assurent Kadan de pouvoir circonvenir à toute tentative de débarquement.

N'hésitez pas à décrire la richesse des marchandises déchargées dans le port débordant d'activité, une activité frénétique même. On vend à la criée, on vend de tout comme s'il n'y allait pas y avoir de lendemain.

La présence d'une galère de guerre vassagonienne battant le pavillon de Kuchek n'y est peut-être pas pour rien : « la fureur du Zakhan ».

Le capitaine de l'Étoile de Ryner signale aux PJ que s'ils se présentent avec lui à la capitainerie (où il va régler ses taxes) ils pourront présenter leur qualité d'émissaire et se faire conduire au Sultan. S'ils le font, un courrier partira aussitôt prévenir le palais du Sultan, pendant que trois hommes richement armés les accompagneront à travers la ville pour les guider.

Décrivez l'intense activité de Kadan. Des gens vendent même les meubles de leur maison dans la rue, plus on avance dans la ville plus l'impression que tout se brade en vue d'une catastrophe se fait nette.

Si les PJ posent la question à leurs hôtes ils reconnaîtront que la situation est assez tendue avec les Vassagoniens. En effet, dans sept jours s'achèvera le contrat avec les Serres de Rashuur, ses vaillants guerriers qui ont protégé la Cloeasia pendant des siècles.

Episode 2 : L'art délicat de la diplomatie

Le palais du Sultan, tout en parcs magnifiques, tours, patios, grilles dorées festonnées de lys, allées pavées de marbre, est à la mesure de la richesse de la Cloeasia. Les gardes sont tout aussi richement équipés en armes clinquantes et superbement gravées.

Les serviteurs s'empressent pour rafraîchir les PJ, un chambellan en turban (les ancêtres de Cloeasia sont des exilés de Vassagonie) vient s'enquérir de leur requête. Il leur annoncera que Arwa Daritt, ambassadeur de Kuchek, s'entretient avec le Sultan Kularra, mais ce dernier sera ravi de recevoir des émissaires de ses voisins du nord.

L'ambassadeur Vassa les saluera froidement et exigera que l'entretien reste privé mais le Sultan lui rappellera que les messages de paix, propres à transporter de joie les nations des Fins de Terre, doivent être entendus de tous.

L'ambassadeur Vassa est jeune et superbement arrogant. Sa mission est la suivante : convaincre le Sultan que tout est fini et qu'il vaut mieux pour la Cloeasia de fêter « les retrouvailles » entre leurs peuples. En préparation de la liesse et pour assurer la sécurité d'une nation bientôt dépourvue de tout protecteur (les Serres de Rashuur) des forces vassagoniennes d'élites venues de Ferufezan attendent à la frontière pour venir apporter le soutien concret du Zakhan. Il jure allègrement par « l'esprit du Majhan » que tout sera fait pour le bonheur du peuple.



Le vieux Sultan Kularra reste très calme devant l'agitation d'Arwa Daritt. Il écoutera patiemment l'ambassadeur vassagonien expliquer de façon voilée les projets d'annexion de son maître. Puis il demandera aux PJ de parler.

- Si les PJ attaquent de but en blanc et parlent des problèmes causés par un noble de Cloeasia, Arwa Daritt s'indignera et jurera par le Majhan qu'une telle conduite de la part d'étrangers ne sera plus tolérée quand le Zakhan bénira de sa protection la Cloeasia.

- Si les PJ se contentent d'émettre les vœux d'amitiés du Sommerlund et de Durenor l'ambassadeur se figera. Pour lui, il y a un soutien déguisé de ces deux nations contre le Zakan.

Quoiqu'il en soit, réellement fatigué, le Sultan fera lever l'audience et invitera tout le monde à un fastueux banquet pour la soirée. Il s'agit en effet de fêter les 600 ans de bons et loyaux services des Serres de Rashuur. Si les PJ s'enquière de la présence d'un de ses mercenaires, ils apprendront qu'il n'y en a qu'un seul de présent, venu en délégation : Stélios. Diplomatiquement, ça sent le roussi pour la Cloeasia...

Stélios, tout en muscles, est dans un parc, juste vêtu d'une tunique et d'une cape rouge, sans aucune arme. Résigné, il attend des festivités qui ne l'intéressent pas. Il n'est pas bavard. Si les PJ l'abordent, il sera laconique. S'ils lui parlent des Jumeaux (rencontrés dans *la Piste Maudite*) il sera plus disert : si les Jumeaux ne sont jamais revenus, il voudra savoir ce qui leur est arrivé. Si l'un d'eux est revenu, son comportement dépendra des actes passés des PJ. Dans tous les cas Stélios ne sera pas violent, le pacte séculaire implique qu'aucun Serre de Rashuur ne doit pénétrer armé dans le palais, c'était une garantie contre un éventuel coup d'état.

Si les PJ lui demandent son avis sur la situation, il ne le leur donnera que si l'approche a été « positive ».

Point de vue de Stélios : « La Cloeasia est condamnée. Les soldats du Sultan ont de jolies armures mais cela n'en fait pas des guerriers pour autant. Nous étions les seuls à pouvoir les protéger, mais le pacte ne pouvant être renouvelé qu'avec un descendant de Kularra et celui n'ayant pas d'enfant... La question est réglée. Notre Capitaine, Leonidos, nous a tous regroupés au camp, sauf moi. Seul lui connaît notre avenir. »

Juste avant le festin du soir, réunissant tout le haut gratin de Kadan, le Sultan présentera les PJ et l'ambassadeur, il présentera Stélios, puis déclarera avoir une importante annonce à faire :

« En vertu des lois fondées jadis par Haffan «Robe noire», le Père de la Cloeasia, je vous informe que j'ai engendré il y a douze années un enfant naturel. La situation de notre nation m'oblige à avouer ma honte mais je compte sur vous tous pour lui faire honneur et l'accepter comme légitime Sultan de Cloeasia lorsque mon heure viendra. Je vous le présenterai lors de la cérémonie du pacte de Rashuur, dans sept jours à compter de demain.»

L'ambassadeur de Vassagonie manque de faire une crise d'apoplexie. L'assistance reste coite un moment puis explose en un franc « vive le Sultan Kularra ! »

Stélios se retirera poliment, disant qu'il doit aller informer son capitaine. L'ambassadeur murmura à l'oreille d'un de ses serviteurs qui se retirera.

Le chambellan signifiera aux PJ que le Sultan souhaitera les voir en privé lorsqu'il se retirera (à cause de son âge il ne reste pas toute la soirée).

Il les recevra en salon privé.

Si les PJ lui parle de Feroen, il aura le visage contrit : « nous avons, inquiet de sa disparition, fait fouiller chez lui, interrogé ses gens. Il était fort soucieux de l'avenir de Cloeasia et ignorant ce que je viens de dire ce soir, il nous croyait perdu. Il a donc cherché un moyen de sauver notre nation du prédateur vassagonien et s'est fourvoyé dans ses recherches, glissant vers la pente fatale des Ténèbres. Je m'en veux car j'ai perdu un bon ami et un serviteur fidèle et zélé. Mais je n'avais pas le choix : connaissant la prochaine expiration du pacte avec les Serres de Rashuur, le Zakhan aurait fait assassiner tous mes enfants. Aussi ai-je préféré engendrer mon descendant dans le plus grand secret. Vous, vous êtes du nord, neutre dans le conflit séculaire nous opposant à l'Empire noir. Je vous conjure, au nom des vœux d'amitiés que vous avez proférés à votre arrivée, d'accompagner mon chambellan jusqu'à mon fils. Beaucoup trop d'or vassagonien s'est répandu dans mon palais ces dernières années pour que je puisse avoir confiance en qui que ce soit d'autre. »

Le chambellan s'appelle Abden.

Le Sultan les mettra en garde contre les tentatives d'assassinats.

Si on demande au Sultan pourquoi il n'envoie pas les Serres de Rashuur chercher l'enfant il en sera navré : leur contrat est très complexe mais ils ne sauraient accomplir cette tâche. Leurs obligations ne sont que militaires en face d'armées ennemies, ils ne se mêlent pas de politique intérieure.

Episode 3 : L'enfant de la destinée



ABDEN

Les PJ seront pourvus de superbes étalons s'ils n'en ont pas. On leur en remet un en plus pour le fils du Sultan. Abden ne dira rien jusqu'à Temel. Il faudra chevaucher ventre à terre pendant trois jours.

Les PJ seront suivis par des assassins engagés par l'ambassadeur de Vassagonie. Ayant préparé sa visite convenablement, il les avait faits venir de Casiorn au cas où il aurait une mauvaise surprise. Un homme prévoyant...

Hormis le fait qu'ils soient pressés, les tueurs ont l'air de gens normaux. Si des PJ décident d'attendre sur la route voir qui les suit, Abden s'y refusera : le temps est contre nous, il y a la cérémonie de renouvellement à accomplir.

Temel est à la frontière entre la Cloeasia et le Sommerlund. C'est un petit bourg campagnard non sans une milice vigilante car le Pays Sauvage n'est pas très loin et au sud la chaîne de Maaken n'est pas faite pour rassurer.

Abden ne sait pas tout, le Sultan Kularra est très méfiant. Si son chambellan a fait livrer de l'or régulièrement à Temel, il ignore exactement où. Il faut descendre à l'auberge du « Pinson joyeux ». Là, il demandera le patron et à voir un certain Fekkir. C'est lui qui recevait l'or, lui seul sait à qui il l'apportait.

Ce Fekkir se fera attendre de longues heures, permettant aux assassins d'entrer dans Temel et de commencer à enquêter. Puis un vieil homme se présentera et le patron lui parlera. Il se dirigera vers les PJ. Alors Abden emploiera la phrase clef « La nuit est tombée, la caravane attend que se lève l'étoile de Temel ». Fekkir sera très ému, voici douze ans qu'il redoute ce moment. Fekkir ignore de qui provient l'argent qu'il livre régulièrement, il a toujours soupçonné un riche noble de Kadan.

Il conduira tout le monde à la demeure de la chanteuse Oum Karla. Cette beauté connue un succès impressionnant au sein de la noblesse de Cloeasia il y a douze ans, et les dons de ses admirateurs lui ont permis de s'offrir une demeure et des fermes à Temel. Elle est connue pour avoir un fils et pas de mari.

Oum Karla a conservé la beauté de sa jeunesse, c'est une femme gracieuse au charme envoûtant. Elle vit confortablement, méditant souvent sur la déesse Ishir. En plus d'être une artiste reconnue, elle a développé une riche spiritualité. Son fils, Amin, n'a que douze ans mais a reçu une solide éducation en arts et en commerce. En effet, sa mère veille au grain et sait gérer les fermes dont elle tire un revenu décent.

Quand leur servante, Yamina, viendra la chercher, elle pâlera en voyant Fekkir et les étrangers. Ce qu'elle attendait et redoutait à la fois depuis des années est arrivé. Abden lui remettra gravement une lettre du Sultan. Il en a une pour son fils aussi. Oum Karla, les larmes aux yeux, lira le courrier puis fera venir son fils. Amin sait que son père est un riche noble de la capitale et on lui a dit qu'un grave danger menaçait celui-ci. Sa mère lui avait dit aussi qu'un jour il le verrait. La réaction du garçon sera d'abord de la colère : « Il ne m'a pas vu pendant douze ans et maintenant je devrais venir comme on siffle un chien ! ». Il ira se réfugier dans sa chambre.

Il faudra partir à l'aube. Tout le monde est invité à rester.

C'est la nuit que les assassins frapperont. Ils savent que des étrangers sont venus chez Oum Karla, et la description des PJ a suffi.

Pourvu que les PJ soient méfiants. Notez qu'Abden ne peut être au pire que gravement blessé, les assassins ayant une cible spécifique, ils ne s'acharnent pas sur ceux qui ne peuvent réellement les menacer.

Les tueurs s'introduiront par la cuisine. Ils savent qu'il y a un garçon dans la demeure et le chercheront pour le tuer. Ils n'ont pas le temps de préparer un plan, leur employeur est très généreux mais aussi très pressé.

Amin se montrera intelligent si les assassins arrivent jusqu'à lui : il essaiera de fuir, coûte que coûte. Il n'est pas de taille face à ces tueurs.

Aucun des tueurs ne portent une preuve le reliant à l'ambassadeur de Vassagonie. Toutefois, ils ont de lourdes bourses pleines d'or, ce n'est qu'une preuve indirecte, mais c'est déjà ça...

Episode 4 : Les grottes de boue

Normalement, Amin a survécu à la nuit.

Amin, après l'épisode de la nuit, suivra les PJs sans se plaindre : la tentative de meurtre prouve que son père avait malheureusement raison de le tenir à l'écart.

Abden révélera alors qu'il faut apporter une preuve de la filiation d'Amin avec Haffan «Robe noire».

« Dans sa sagesse, celui-ci a laissé plusieurs secrets à ses descendants. Avec une preuve, Amin ne saurait être contesté par la noblesse de Cloeasia et les Serres de Rashuur. Il faut se rendre dans les grottes de boue. Sur la fin de sa vie, Haffan «Robe noire» y a fait cacher, en prévision des jours sombres, un objet magique, la célèbre Crosse en Cèdre laqué avec laquelle il prêcha l'alliance entre les futurs nobles de la Cloeasia. Nul autre que de son sang ne peut la porter mais en échange elle accorde un prestige sans pareil. Malheureusement, Amin n'a que douze ans. Il ne peut récupérer l'objet sans mourir. Il faut des aventuriers expérimentés pour la lui rapporter. Les grottes de boue étant non loin des collines nues, nous pourrions nous rendre directement au camp des Serres de Rashuur, là où le Sultan Kularra doit se rendre pour la cérémonie. Pour y être à temps il a dû partir peu après que nous ayons quitté Kadan. Il ne faut pas traîner. »

Il faut une journée pour se rendre aux grottes de boue, puis deux pour aller au camp (il n'y a pas de routes, que de vagues pistes en partant de Temel).

Les grottes de boue ne sont pas engageantes, sortent de collines sans un brin d'herbe, comme effondrées sur elles-mêmes. Certains disent que ces terres se flétrissent quand la malédiction qui ravagea la Cloeasia fit naître le Pays Sauvage ou les marais de Maaken. Quel que soit l'explication, le lieu est sordide. Les nombreuses sources font du sol argileux un terrain humide et instable. L'eau y est rarement potable.

Où trouver la crosse ? Abden a une carte précise, sinon il est très difficile (Perception DD 25) de découvrir l'entrée. En effet la terre est plus meuble à cet endroit, on peut y enfoncer un bras et on se rend compte que derrière il y a du vide, c'est l'entrée. Dans toute la cachette d'Haffan «Robe Noire» les portes seront ainsi : un mur manifestement meuble, humide, glaiseux, qu'il faut franchir en s'enfonçant dedans... tout en ignorant ce qu'il y a derrière.

Il n'y a aucun éclairage à l'intérieur.

Haffan «Robe noire» n'a pas choisi ce lieu par hasard, une forte magie élémentaire l'imprègne, cela se voit rien qu'aux « portes ». Un PJ faisant un jet de Connaissances (arcanes) DD 18 ou plans 16 ou Art de la magie DD 20 le comprendra. Il y a donc un risque de rencontrer une créature liée à l'élément terre. On ne plaisante pas avec ce genre de chose.

De fait, quand les PJ entrent dans les grottes, un Elémentaire de Terre est éveillé et ne va chercher qu'une chose : les chasser. Le combat semble inévitable, excepté si un PJ parvient à négocier avec lui (autrement dit un Magicien du Dessi). Pour attaquer, l'Elémentaire essaiera de jaillir du sol sur l'arrière du groupe... ou s'en prendra à chacun un par un s'ils se séparent. Un PJ est très vulnérable quand il franchit une porte « de boue », considérez le comme aveugle et Pris au dépourvu le round nécessaire pour passer.

Les PJ découvriront des squelettes aux os brisés mais recouverts d'or, un peu partout : c'est l'Elémentaire de Terre qui massacra pas mal de monde de l'escorte d'Haffan (il les fit s'éparpiller pour faire diversion). Le temps s'est occupé des chairs, mais l'élémentaire a opéré sa magie sur les os. Si un PJ récupère un squelette peu ou prou en entier, il en a pour 500 couronnes ! Mais il est très vulnérable le temps de tout récupérer... S'il ramasse juste un os, mettez-lui en pour 10 pièces d'or. De toute façon, sorti des grottes, tout s'effrite en poudre d'or, le PJ en perdra forcément (divisez la somme par 1D10)

Notez que l'Elémentaire étant assez lent, il est possible de jouer au chat à la souris, comme le fit l'escorte d'Haffan pour lui laisser le temps d'agir.

Un PJ en lévitation est indétectable pour l'élémentaire de terre.

La crosse, lévitant, ne peut être récupérée que si on résout l'énigme d'une tablette aussi en lévitation. Marchand dans l'âme, Haffan ne jurait que par la loi des nombres, langage universel. Il faut du doigt tracer le chiffre 27. Si les PJ veulent résoudre cela par un jet de dés, le DD est de 27 !

C'est dégouttant de boue que les PJ ressortiront à l'air libre avec la crosse ou pas.

Episode 5 : Le pacte des Serres

Le « camp » des Serres de Rashuur ressemble plutôt à un village perché sur une des collines sans arbres de la région dite « des collines nues ». De loin, on voit arriver le moindre voyageur.

Le village est entouré d'un impressionnant rempart et de tours de guet. Les mercenaires ne font pas les choses à moitié quand ils s'installent pour plusieurs siècles.



Les Serres de Rashuur ont une éducation et une formation très strictes : leurs enfants mâles doivent apprendre à survivre dans le Pays Sauvage et le désert vassagonien. Voilà pourquoi les Serres de Rashuur sont des guerriers aussi redoutables... et aussi peu nombreux. Les filles ont finalement une chance par rapport à leurs frères, elles peuvent se marier en dehors du village : le caractère bien trempé et capables de se battre, elles voyagent souvent loin pour trouver un époux digne d'elle. Mais tôt ou tard leur descendance repasse au camp et ajoute du sang neuf.

Les Serres de Rashuur ne portent pas d'armes sur leur domaine et se promènent en toges pourpres. Ils vivent bien, grassement payés par la Cloeasia. Ils ont plusieurs mois de réserves devant eux, si jamais leur employeur venait à les trahir. Au sein de leur camp forgerons, paysans, tisserands, de nombreuses familles de corps de métiers se sont installées. Les Serres de Rashuur étant riches et ne s'entraînant qu'à une seule chose : la guerre.

Il y a quatre tours de guet, chacune avec un guerrier en poste. Exceptionnellement, tous les guerriers sont présents au camp au lieu de se trouver à Vakar ou Lujak, les deux villes où ils tiennent ordinairement garnisons (chacune de 100 Serres). Il y a

donc l'intégralité des mercenaires, 300 hommes faits, au camp. Les frontières de la Cloeasia n'ont jamais été aussi vulnérables.

Le capitaine Léonidos est un homme impressionnant, à la barbe noire impeccablement taillée. Au pied du village la cour du Sultan a hissé ses pavillons. Chaque garde du Sultan, dans ses tenues militaire impeccable, fait pâle figure à côté d'un mercenaire en toge.

Les PJ susciteront bien des curiosités en arrivant, mais ils doivent se présenter au Sultan au plus vite. Celui-ci est à l'agora, l'assemblée des Serres de Rashuur, avec l'ambassadeur vassagonien. Les PJ doivent se dépêcher.

Avant que tout le monde ne parle, Léonidos rappelle solennellement que chacun devra répondre de ses paroles devant l'agora des Serres de Rashuur.

Arwa Daritt, avec force d'effet de manches, essaye de gagner les mercenaires à sa cause : leur contrat se termine ce soir, le Zakhan est immensément riche et à de nombreuses conquêtes en perspectives.

Le Sultan, très fatigué, n'est pas très convaincant. Le capitaine Léonidos est méfiant : lui présenter le bon jour un hypothétique fils légitime, n'est-ce pas un subterfuge ?

Or, les Serres de Rashuur, en présence des mercenaires trop vieux pour se battre désormais, débattent de ce genre de choses en public. Les anciens souhaitent renouveler le pacte, alors que les plus jeunes rêvent des conquêtes du Zakhan.

Assis sur un simple tabouret, le menton reposant sur son poing droit imposant, Léonidos, écoute.

Si les PJ ont la crosse :

Amin avec sa crosse d'Haffan «Robe noire» inspirera le respect ! Léonidos reconnaîtra que l'enfant a l'air légitime. L'ambassadeur de Vassagonie paniquera et criera à l'imposture, ordonnant à Léonidos de tuer cet enfant du malheur. Il commet une erreur en donnant un ordre, voir plus bas.

Si les PJ n'ont pas la crosse :

Cela ne se passe pas comme le Sultan le prévoyait, l'ambassadeur de Vassagonie exulte.

Vos PJ doivent faire contrebalancer les choses. Rappelez-vous que vous n'êtes pas dans une société de l'écrit, où il faut apporter des preuves formelles avec enquête : la parole d'un homme compte énormément.

Arwa Damitt est tellement excité qu'il est possible de le déstabiliser en brandissant un élément de la tentative d'assassinat, en jetant les bourses pleines d'or des assassins par exemple. Il s'emporte et insulte les PJ, il ordonne à Léonidos de les faire enfermer en signe de bonne volonté envers le Zakhan : c'est là son erreur. Léonidos n'a aucun ordre à recevoir de lui.

Si l'ambassadeur donne un ordre à Léonidos :

Le capitaine se lève et se dirige d'un pas lourd vers l'ambassadeur. Les serviteurs du vassagonien l'entourent pour le protéger, les Serres de Rashuur se mettent à leur tour à les entourer. La scène qui s'ensuit est terrible : à mains nues, les Serres de Rashuur vont jeter tout le monde dans le terrible Puits du Jugement.

Si vos PJ n'ont pas de preuve ou ne sont pas éloquents ?

Léonidos décrètera qu'il ne prendra aucune décision avant d'avoir consulté leurs sorciers, les éphores, à la nouvelle lune. Si Léonidos n'a pas été convaincu, tout le monde lève le camp pour retourner à Kadan, dépité. En chemin, un messenger vient avertir le Sultan : une armée vassagonienne massée à Kuchek s'ébranle en direction de Lujar.

Manifestement les seigneurs de guerre vassagoniens ont décidé de passer à l'action en dépit des efforts de l'ambassadeur, sachant la date du contrat entre la Cloeasia et les Serres de Rashuur sur le point d'expirer. Les nobles vassagoniens ne sont pas parmi les plus disciplinés, surtout quand il y a la gloire et la richesse à la clef.

Si Léonidos a été convaincu, et/ou vient de massacrer l'ambassadeur :

Il jurera devant l'agora, le Sultan et son fils, le renouvellement du pacte sur sept générations. Alors arrivera le messenger, ventre à terre (voir ci-dessus).

Episode 6 : L'ennemi se dévoile

Si Léonidos a été convaincu, il invitera les PJ et le Sultan à son conseil de guerre.

Avec la milice de Lujar et son artillerie, les Serres de Rashuur peuvent arrêter l'ennemi, il en est certain. L'ennemi ne s'attend pas à trouver les Serres de Rashuur sur son chemin. Nous taisons l'information du renouvellement. Lujar s'apprête à un siège. Les 300 surprendront de nuit l'ennemi, peu avant l'aube.

Le Sultan, à l'agonie, se rendra avec son fils à Lujar pour remonter le moral des habitants et obtenir des renforts de Kadan. Sinon, croyant les Serres de Rashuur parties, la population risque de se démoraliser.

Si les PJ accompagnent les mercenaires, les voilà partis pour une longue course, une longue planque derrière une crête à observer l'armée de Kuchek : pas moins de 5000 soldats se répartissant comme suit : 500 cavaliers, 3000 fantassins, 1500 archers. Il y a la logistique qui suit, près de 500 serviteurs avec chariots et mules.

Une délégation vassagonienne s'approchera des portes de la ville, elle porte des étendards : il y a ceux du Zakhane et ceux du général. Pour lui, il s'agit d'un cimenterre enflammée, rouge, sur fond noir. Un PJ compétent en héraldique (ou un Serre de Rashuur) reconnaîtra les armes d'Abdel Ben Feran de Ferufezan. Mais il y a une autre bannière, trois poissons dorés sur fond rouge, Fezan Ibn Sarod de Kuchek.

Le camp vassagonien sera très mal surveillé, ils se croient déjà vainqueur. Il y aura juste des guetteurs autour du fouillis de tentes. En effet, chacun des nobles en charge de troupes voulant être le mieux placé pour attaquer la ville et la piller, l'installation du camp se fait dans le fouillis le plus complet. Globalement, il y a trois zones :

Face à la ville, le camp des troupes de Kuchek (dirigées par Fezan Ibn Sarod). Le camp est en trois cercles : sur l'extérieur, les archers (200), au centre, les cavaliers (100), entre les deux les fantassins (600).

Derrière lui, le camp des forces de Ferufezan (dirigées par Abdel Ben Feran). Orientées à l'ouest, les tentes des archers (1200), au centre les cavaliers (400) et le général, à l'est les fantassins (2400).

Puis vient ensuite le camp de l'intendance, protégé par 5% des troupes. L'intendance est au centre d'un cercle de 100 archers, protégeant 500 domestiques et les échelles d'assaut et les béliers. Il comprend l'enclos à chevaux (simple piquet avec cordes).

Le général ennemi ordonne aux garnisons originaires de Kuchek de monter la garde.

Une attaque de nuit, à la lueur des feux vassagoniens peut causer un véritable carnage. Les cavaliers comportant le plus de nobles, c'est eux qu'il faut frapper en premier pour démoraliser l'ennemi. Ce sera une attaque au glaive. Si les PJ peuvent éliminer les sentinelles pour favoriser l'approche des Serres de Rashuur ceux-ci ne connaîtront qu'un quart de perte. Si les PJ ne songent pas/ ne parviennent pas à éliminer les sentinelles, les Serres connaîtront un tiers de perte. Mais le carnage est sans fin.

Les PJ devraient essayer d'éliminer le chef de Guerre, Abdel Ben Feran.

La tactique la plus sûre : attaquer par derrière le camp de l'intendance, puis foncer sur le camp des cavaliers de Ferufezan sur la tente d'Abdel Ben Feran.

Si Léonidos n'est pas rallié, il leur manque une troupe d'élite donc le choix se restreint : Il faut défendre Lujar jusqu'à la nouvelle lune puis attirer l'ennemi dans les collines nues lorsque le pacte sera renouvelé, s'il l'est...

Vous pouvez faire le siège de Lujar qui sera détruite, sauf si les PJ essaye d'aller liquider le général vassagonien pour démoraliser l'ennemi.

Dans tous les cas :

Dès que les PJ s'en prendront au général, le véritable maître d'œuvre derrière tout cela se dévoilera. Il s'agit du Monstre d'Enfer qui a entraîné Cohelo de Casiorn sur la pente glissante des Ténèbres. Infiltré dans l'entourage d'Abdel Ben Feran de Ferufezan, le représentant à Casiorn, il est revenu en Vassagonie pour au moins détruire la Cloeasia et faire en sorte que les royaumes de Durenor et du Sommerlund s'inquiètent plus de l'Empire noir au sud que des Monts Durncrag. Il comptait sur l'Alchimiste pour enflammer le Pays Sauvage de manière durable, mais on sait ce qu'il en est advenu. Dans tous les cas, faire basculer la Cloeasia dans les Ténèbres est toujours bon à prendre.



Le Monstre d'Enfer n'hésitera pas à prendre sa vraie forme au cours de la bagarre tellement il est exaspéré par l'existence des PJ ! Sans le savoir ils n'ont pas arrêté de contrecarrer ses plans. Comment éviter de tuer les PJ par surprise ? Faites lui dégommer un allié d'un PJ avec sa force psychique ! Le PJ ayant utilisé l'Orbe de Vérité lors de La Quête de Vérité aura droit à un jet en Sagesse DD 15. S'il le réussit, il sentira une très grande menace lorsqu'il sera à 50 mètres du Monstre d'Enfer.

Notons que si les PJ observent attentivement le camp, ils peuvent remarquer, de jour, la présence d'un homme tout de pourpre, avec turban mauve, proche du général vassagonien. Probablement un conseiller... mais que fait-il là, seul ?

Pour tuer le Monstre d'Enfer, il serait bon d'avoir le Glaive ou le Poignard de Mutaris... Cette créature est vulnérable à la magie et aux armes magiques. Si les PJ ont récupéré et conservé le cimenterre de Mara Dbel il peut aussi blesser la créature.

L'armée vassagonienne en déroute se repliera vers Kuchek. Peu de temps après un messenger du Zakhan viendra se prosterner pour excuser « une étourderie de chef de tribus », ces derniers auront été sanctionnés à la vassagonienne : leurs têtes ornent déjà la place du palais de Barrakesh. Le Zakhan Abdallah est jeune, il doit affermir son pouvoir. Ceci dit, il ne proposera pas le moindre dédommagement, n'exagérons rien...

Epilogue :

« Vous avez mis au jour de sinistres complots, sauvé un enfant de redoutables assassins, fait échouer une invasion souhaitée par les Forces du Mal. La présence du Monstre d'Enfer est révélatrice d'une volonté d'embraser les royaumes du Sud pour y porter la détresse et l'horreur. L'ennemi n'ose pas encore attaquer les puissantes armées du Sommerlund et de Durenor, de cela nous pouvons en être désormais persuadé, il est contraint à de sournoises manœuvres de contournement. Vous avez prouvé que vous étiez dignes d'être parmi les Héros du Magnamund, parmi ceux qui inscrivent leur nom dans les étoiles, pour qu'à jamais notre monde soit baigné de leur gloire ! »

Vos PJ sont morts ?

Qu'à cela ne tienne, recommencez l'aventure, comme dans un livre-jeu Loup solitaire !

Vos PJ réussissent l'aventure ?

Les PJ gagnent un niveau s'ils réussissent.

CASTING

Arwa Daritt, l'ambassadeur de Vassagonie, aristocrate de niveau 5 (p215 LS)

Endurance : 32

Initiative : +1

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 11 (+1 Dex) Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : dague +3 (1D4 / 19-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig +2 Ref +5 Vol +4

Caractéristiques : For11 Dex 13 Con 12 Int 12 Sag 10 Cha 14

Compétences (synergies comprises) : Bluff +7 Connaissance histoire +4 noblesse +6 géographie +3 Contrefaçon +5 Diplomatie +7 (+9 avec nobles) Estimation +2 Intimidation +4 Perception +5 Psychologie +3 Renseignement +5 Représentation (art oratoire) +5

Équipement : riches atours, dague précieuse

Abden, le chambellan du Sultan, expert niveau 7 (p217 LS)

Endurance : 24

Initiative : +0

Vitesse de base : 9 m

Classe d'Armure : 10 (+0 Dex) Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : dague +2 (1D4 / 19-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig +2 Ref +2 Vol +7

Caractéristiques : For11 Dex 10 Con 10 Int 13 Sag 14 Cha 14

Compétences (synergies comprises) : Bluff +7 Connaissance arcanes +5 histoire +6 noblesse +6 géographie +6 Contrefaçon +6 Déguisement +3 Diplomatie +7 (+9 avec nobles) Equitation +3 Estimation +6 Intimidation +7 Perception +7 Psychologie +7 Profession (chambellan) +6 Renseignement +7

Équipement : riches atours, dague précieuse, lanternes et torches (pour exploration grottes de boue), deux potions de Laumspur

Un Serre de Rashuur type, guerrier niveau 6 (p219 LS)

Endurance : 43 actuellement 28

Initiative : +3 (grâce à Art de la guerre)

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 18 (+1 Dex, +2 bouclier lourd , cuirasse +5), Pris au dépourvu 17°

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : lance +8/+3 (1D8+1 / x3) glaive +7/+2 (1D6+1 / 19-20 x2)

Particularités : les Serres de Rashuur savent utiliser une lance d'une seule main, Instinct de Survie (p93 LS) ils disposent de Discrétion et de Perception comme compétence de classe à la place d'Equitation et de Dressage. De plus, ils peuvent utiliser Orientation p53 au degré 1 pour pister (grâce compétence connaissance en nature et survie)

Jets de sauvegarde : Vig + 6, Ref +3, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 12, Int 12, Sag 12, Cha 12

Compétences(synergies comprises) : Athlétisme +6 Escalade +5 Discrétion +5 Intimidation +5 Connaissance nature +8 art de la guerre +6 Perception +5 Survie +8

Léonidos, capitaine des Serres de Rashuur, guerrier niveau 11 (p219 LS)

Endurance : 75

Initiative : +4 (grâce à Art de la guerre)

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 21 (+2 Dex, +3 bouclier lourd, cuirasse +6), Pris au dépourvu 19°

Bonus de base à l'attaque : +11/+6/+1

Attaque : lance +13/+8/+3 (1D8+1 / x3) glaive +13/+8/+3 (1D6+1 / 19-20 x2)

Particularités : les Serres de Rashuur savent utiliser une lance d'une seule main, °Instinct de Survie (p93 LS) ils disposent de Discrétion et de Perception comme compétence de classe à la place d'Equitation et de Dressage. De plus, ils peuvent utiliser Orientation p53 au degré 1 pour pister (grâce compétence connaissance en nature et survie)

Jets de sauvegarde : Vig + 8, Ref +5, Vol +5

Caractéristiques : For 13, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 14, Cha 15

Compétences(synergies comprises) : Athlétisme +6 Escalade +5 Discrétion +6 Diplomatie +5 (+7 avec noblesse) Intimidation +8 Connaissance nature +8 noblesse +6 art de la guerre +8 Perception +6 Survie +9

Armes et armures de maître (sauf lance)

Assassin engagé par l'ambassadeur, guerrier niveau 6 (p219 LS)

Endurance : 28

Initiative : +2

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 12 (+ 2 Dex), Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : dague empoisonnée (1D4 / 19-20 x2) bâton (1D6 / x2)

Particularités : Attaque sournoise 1D6 (p78 LS).

Jets de sauvegarde : Vig +5, Ref +4, Vol +3

Caractéristiques : For 11, Dex 14, Con 10, Int 14, Sag 12, Cha 12

Compétences(synergies comprises) : Athlétisme +5 Bluff + 5 Crochetage +5 Escalade +5 Equitation +3 Discrétion + 5 Intimidation +4 Connaissance nature +3 Perception +4 Survie +3

Équipement : dague, Poison d'araignée de vapeurs (DD 11 p199 LS), bâton (ce qui a l'avantage de ne pas ressembler à une arme), outils de crochetage, corde, garrot, 200 couronnes chacun !

Amin, l'étoile de Temel, héritier du Sultan Kularra, enfant aristocrate (p215 LS)

Endurance : 3

Initiative : +0

Vitesse de base : 8 m

Classe d'Armure : 10 (+0 Dex) Pris au dépourvu 10

Bonus de base à l'attaque : +0

Attaque : dague -1 (1D4-1 / 19-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig -1 Ref +0 Vol +0

Particularité(s) : descendant d'Haffan «Robe noire», peut utiliser la crosse d'Haffan «Robe noire»

Caractéristiques : For 9 Dex 10 Con 9 Int 10 Sag 10 Cha 11 (16 avec la Crosse !)

Compétences (synergies comprises) : en cours d'apprentissage

Équipement : riches atours, dague précieuse

Elémentaire de terre des grottes de boue

Endurance : (8D8) 53

Initiative : -2

Vitesse de base : 7m

Classe d'Armure : 15 (- 2 Dex, +7 naturelle), Pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +6/+1

Attaque : +9/+3 bonus +3 dégâts

Particularités : Elémentaire (p292 LS) Vision aveugle (tant que la cible touche le sol ou quelque chose reliée au sol, sinon aveugle), Immunité contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les coups critiques, Immunité psychique, Enfouissement

Jets de sauvegarde : Vig +6 , Ref +2, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 7, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +3 Escalade +4 Discrétion + 3 Intimidation +3 Connaissance plan +3 Perception +3 Survie +3

Équipement :

Fantassin vassagonien, guerrier niveau 2 (p219 LS)

Endurance : 14

Initiative : +0

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 15 (+0 Dex, +1 bouclier léger +4 armure d'écailles), Pris au dépourvu 15

Bonus de base à l'attaque : +2

Attaque : lance +4 (1D8+1 / x3) cimeterre +3 (1D6+1 / 18-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig + 4, Ref +0, Vol +0

Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Athlétisme +3 Escalade +3 Intimidation +2 Connaissance nature +2 art de la guerre +2 Survie+3

Équipement : armes et armures, 1D10 co, un porte-bonheur

Archer vassagonien, guerrier niveau 2 (p219 LS)

Initiative : +1

Endurance : 12

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 13 (+1 Dex +2 armure de cuir), Pris au dépourvu 12

Attaque : arc long +4 (1D8+1 / x3) dague +2 (1D6+1 / 18-20 x2)

Jets de sauvegarde : Vig + 3, Ref +0, Vol +0

Caractéristiques : For 11, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences : Athlétisme +3 Escalade +2 Intimidation +1 Connaissance nature +2 art de la guerre +3 Survie+4

Équipement : armes et armures, 1D10 co, un porte-bonheur

Cavalier vassagonien, multiclassé guerrier niveau 1/aristocrate chef de tribu niveau 3

Endurance : 22

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 17 (+1 Dex, +1 bouclier léger +5 armure d'écailles de maître), Pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +3

Attaque : lance +3 (1D8+1 / x3) cimeterre +4 (1D6+1 / 18-20 x2)

Particularités : d'abord formé au maniement des armes tribales (guerrier niveau 1, cimeterre) avant de devenir chef.

Jets de sauvegarde : Vig + 4 Ref +4, Vol +3

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha12

Compétences : Athlétisme +2 Connaissance noblesse +3 art de la guerre +3 Diplomatie +3 Estimation +3 Equitation +5 Intimidation +3 Perception +3 Psychologie +3 Survie+3

Équipement : armes et armures, 1D10 + 20 co, baie d'Alether ou 1 feuille de Laumspur

Fezan Ibn Sarod de Kuchek, multiclassé, guerrier niveau1, aristocrate niveau 5 (p216 LS)

Endurance : 29

Initiative : +3 (grâce à Art de la guerre)

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 17 (+1 Dex, +1 bouclier léger +5 armure d'écailles), Pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : lance +4 (1D8+1 / x3) cimeterre +6 (1D6+1 / 18-20 x2)

Particularités : d'abord formé au maniement des armes tribales (guerrier niveau 1) avant de devenir chef.

Jets de sauvegarde : Vig + 4 Ref +5, Vol +4

Caractéristiques : For 13, Dex 12, Con 10, Int 11, Sag 11, Cha12

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +2 Connaissance noblesse +5 art de la guerre +5 Diplomatie +4 (+6 avec noblesse) Estimation +3 Equitation +6 Intimidation +5 Perception +3 Psychologie +5 Survie+3

Équipement : armes et armures de maître (sauf lance), 100 co, potion de Laumspur

Abdel Ben Feran de Ferufezan, multiclassé, guerrier niveau1, aristocrate niveau 9 (p216 LS)

Endurance : 47

Initiative : +3 (grâce à Art de la guerre)

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 17 (+1 Dex, +1 bouclier léger +5 armure d'écailles de maître), Pris au dépourvu 16

Bonus de base à l'attaque : +7/+2

Attaque : lance +7/+2 (1D8+1 / x3) cimeterre de maître +9/+4 (1D6+1 / 18-20 x2)

Particularités : d'abord formé au maniement des armes tribales (guerrier niveau 1) avant de devenir chef.

Jets de sauvegarde : Vig + 6 Ref +7, Vol +6

Caractéristiques : For 13, Dex 12, Con 12, Int 9, Sag 11, Cha13

Compétences (synergies comprises) : Athlétisme +2 Connaissance noblesse +5 art de la guerre +3 Diplomatie +5 (+7 avec noblesse) Dressage +6 Estimation +3 Equitation +8 Intimidation +7 Perception +5 Psychologie +4 Représentation (art oratoire) +3 Survie+3

Équipement : armes et armures de maître (sauf lance), 200 co, potion de Laumspur

Le Helghast/Monstre d'Enfer (p314 LS)

Le Helghast, c'est lui qui, sous l'apparence d'un vieil herboriste, a enseigné de sombres langages à l'alchimiste et l'a mis sur la piste de Mutaris. Furieux de l'échec de l'Alchimiste, il s'est rendu à Kadan et a influencé Feroen pour que celui-ci aille « sauver son pays » en allant dans le tombeau. Satisfait, il est allé attiser l'armée vassagonienne prévue pour reprendre la Cloeasia, étant bien connu de son chef (sous une autre apparence encore...). Ayant accès aux informations de l'ambassadeur, le rôle des PJ ne lui devient que trop évident. Il est furieux contre eux, et dans tous les cas veut que la Vassagonie prenne la Cloeasia pour inquiéter les royaumes du Nord, à tout prix. Lors de la bataille finale, il sera hors de lui et viendra tuer les PJ en se dévoilant.

Endurance : 37

Initiative : +1

Vitesse de base : 9m

Classe d'Armure : 20 (+1 Dex, +9 naturelle), Pris au dépourvu 19

Bonus de base à l'attaque : +4

Attaque : +5 au corps à corps (1D6 + feu de Hel)

Particularités : changement de forme, réduction des dégâts 20/magie, combat magique, combat psychique, mort vivant

Jets de sauvegarde : Vig + 4 Ref +5, Vol +6

Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con -, Int 13, Sag 14, Cha13

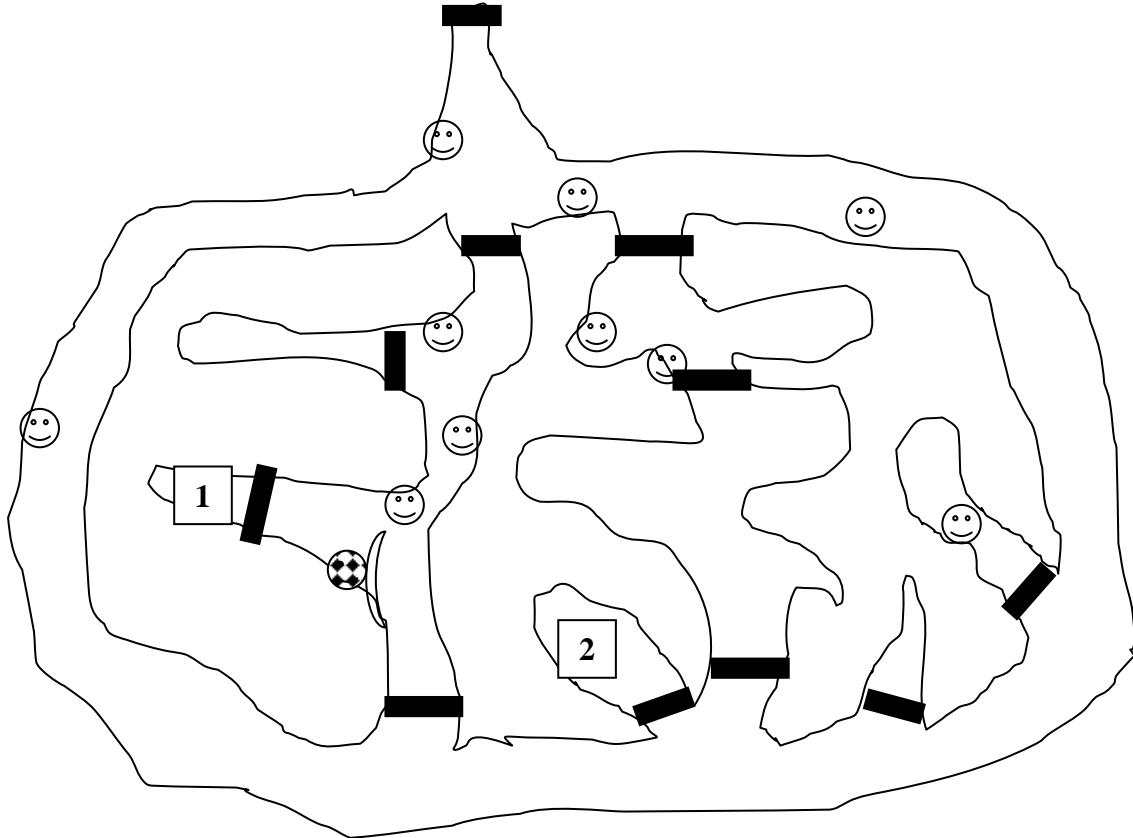
Compétences : Bluff +8 Concentration +7 Diplomatie +5 Déguisement +8 (+18 avec Changement de forme), Intimidation +5, Perception +6, Psychologie +4

Équipement : robe pourpre, turban mauve, bourse de 100 couronnes

La Crosse d'Haffan «Robe noire» :


Crosse en cèdre laqué, elle permet aux descendants d'Haffan d'utiliser le sort Envoûtements (p35 LS, 3x/jour le 1^{er} degré, 2x/jour le 2^e degré, 1x/jour le 3^e degré, sans dépense d'Endurance), et octroie un bonus de 5 à la caractéristique Charisme.


Les grottes de boue




1 Point de départ de l'Élémentaire de Terre

2 Crosse d'Haffan «Robe noire», lévitant au-dessus du sol. Une tablette lévite aussi au-dessus du sol, il faut résoudre l'énigme pour pouvoir emporter la crosse. (voir plus bas)

 Squelette aux os brisés, recouvert d'or

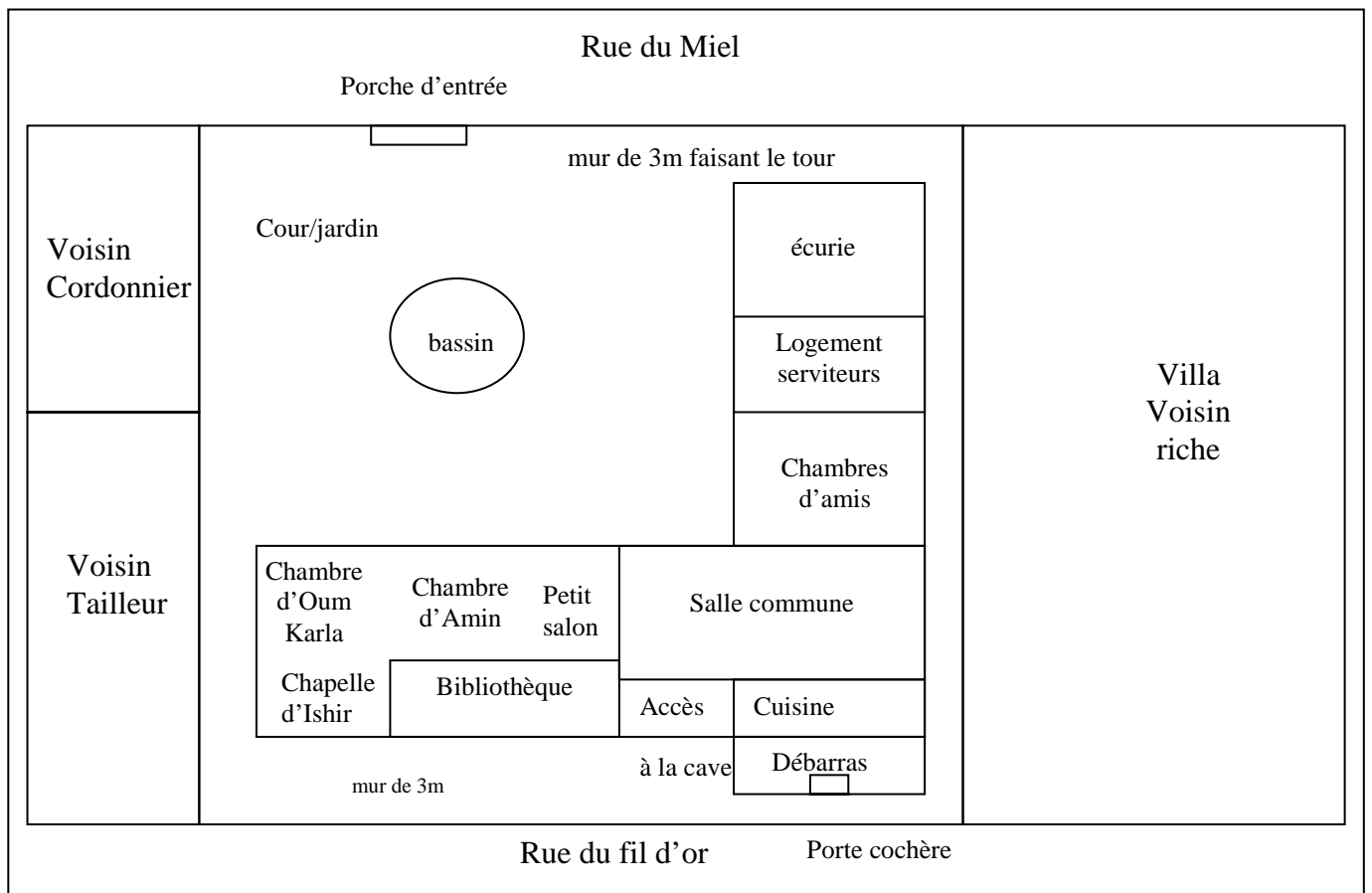
 Squelette de Mara Dbel

 Cimeterre de Mara Dbel, fidèle garde d'Haffan «Robe noire», son cimeterre à la garde ornée de deux rubis magique, bonus de +2 en attaque et aux dégâts. Le Sultan est prêt à le racheter 10 000 couronnes ! L'Élémentaire de Terre n'a pas touché à cet objet qui l'a cruellement blessé jadis.

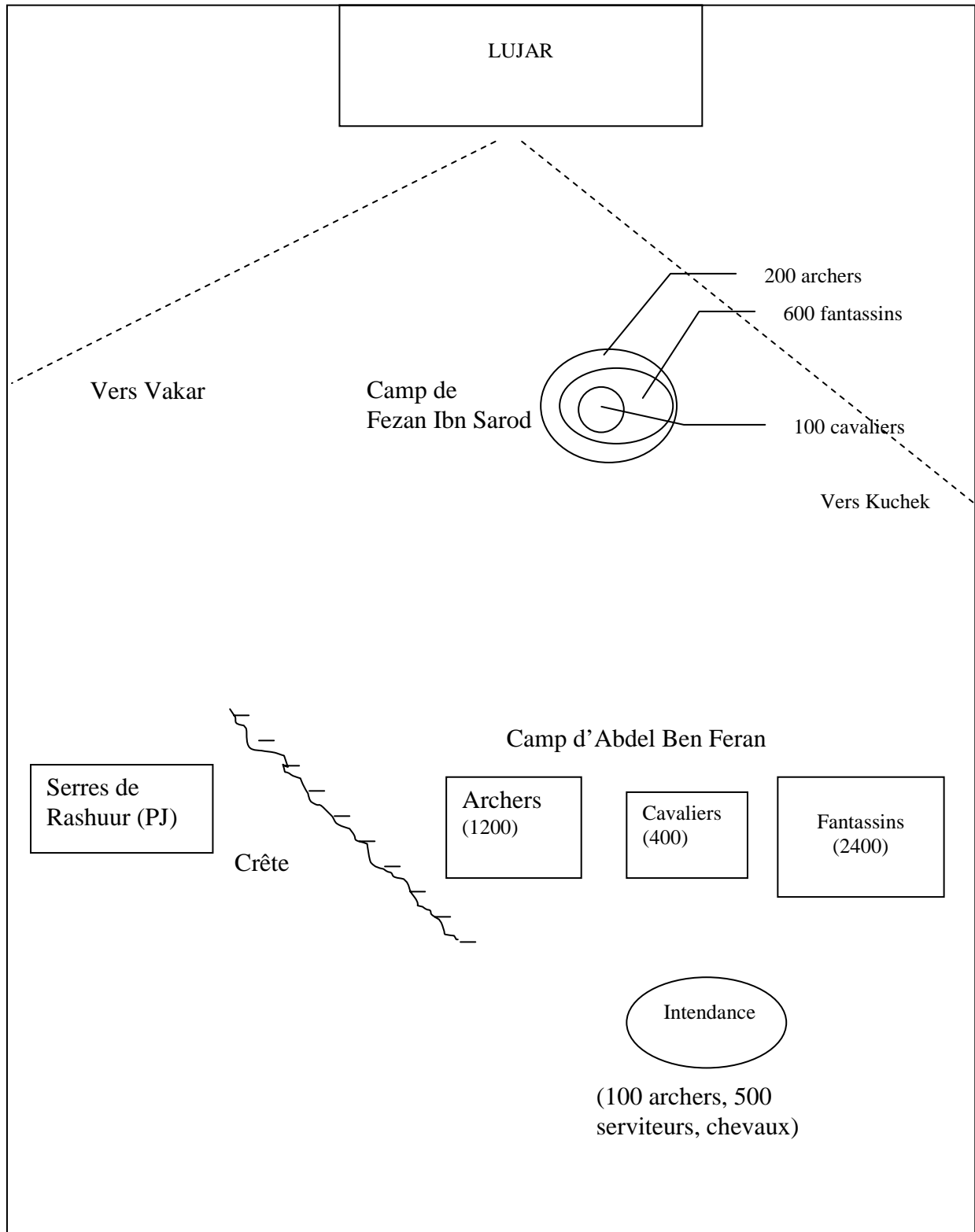
L'énigme :

49	77	28
73	56	17
?	100	73

La demeure d'Oum Karla



Le siège de Lujar



Itinéraire des PJ

