

Conan – Les clous rouges

Introduction

Ceci est un scénario prévu pour être joué avec le système Basic RPS et notamment le setting créé par Jeepee (www.jeepeeonline.be). Il peut néanmoins être facilement adapté pour un autre système de règles (d20, Gurps, etc...) sans trop de difficultés. Il a aussi été pensé pour des débutants, en proposant une intrigue linéaire et comme vous l'aurez constaté, des descriptions encadrées à lire aux joueurs, comme dans les bons vieux modules D&D.

Synopsis

Les PJs sont des naufragés qui errent pendant un certain temps dans les royaumes noirs et finissent par pénétrer dans une jungle inhospitalière, au cœur de laquelle se trouve une ancienne cité peut-être pas si abandonnée qu'elle en a l'air au premier abord...

Le crâne sur le rocher.

Pendant presque deux ans vous poursuiviez une activité très fructueuse de flibustiers à bord du « Wastrel ». Cependant, les autres pirates zingarans, jaloux des succès du capitaine étranger à la tête de ce navire, finissent par le couler au large des côtes des Royaumes Noirs. Après de longs jours d'errance, vous vous retrouvez dans une jungle sombre et primitive. Le silence de la forêt est oppressant. Pas de chants d'oiseaux, ni de bruits dans les fourrés. Vous essayez de percer du regard la voute de la forêt, mais en vain. Soudain, vous entendez du bruit. En vous approchant, vous vous rendez compte que c'est un cheval attaché à un arbre au bord d'une marre. Ce dernier est arnaché, mais pas de signes du propriétaire. Vous apercevez aussi au loin, un affleurement de roches sombres, semblables à du silex, qui forme un bloc escarpé se perdant au milieu du

faite des arbres. Son sommet s'élève peut-être au dessus des arbres, et de là-haut, vous pourriez avoir la chance de voir ce qui se trouve au-delà de la forêt.

Une corniche étroite forme une rampe naturelle qui monte le long de la paroi escarpée. C'est une ascension de 20 mètres.

Arrivés en haut, vous pouvez entrevoir le ciel bleu, la voute de la forêt s'étendant à vos pieds. Vous vous trouvez sur un large promontoire rocheux d'où s'élève un rocher semblable à une flèche, qui est la cime la plus haute de ce massif. De là-haut vous pourrez contempler l'horizon. Mais une femme se trouve déjà là ; elle est grande, elle a les seins fermes, de longs membres et des épaules solides. Tout son corps reflète une force inhabituelle, qui n'empêche nullement la féminité de sa silhouette de s'exprimer. Elle porte des culottes de soie courtes, très amples, s'arrêtant au-dessus des genoux, retenue par une large ceinture de soie portée en ceinturon. Elle a des bottes aux revers brillants, lui montant jusqu'aux genoux. Elle porte une chemise de soie à large col très décolleté, aux manches amples. Sur une hanche gracieuse elle porte une lame fine et droite à double tranchant, et sur l'autre, un long poignard. Ses cheveux blonds sont retenus dans un bandeau de satin cramoisi. Ses yeux bleus et perçants vous dévisagent de manière farouche.

La femme est d'abord méfiante et prête à se battre si nécessaire. Mais si les PJs ne se montrent pas hostiles, elle engage la conversation et se présente ; elle est Valéria de la fraternité rouge ! Elle se retrouve ici à fuir car elle a du prendre des mesures définitives pour repousser les avances d'un officier Stygien !

Pendant ce temps, un des PJs heurte une aspérité sur le tapis de feuilles mortes. En les écartant, il tombe sur un squelette humain. Un examen approfondi révèle qu'il n'y a aucun signe de mort violente, il a du mourir de mort naturelle. En grimpant sur la flèche, les PJs peuvent contempler l'horizon.

Vers le nord, l'océan vert ondoie à l'infini avec une légère ligne bleue au loin qui laisse deviner la chaîne de montagnes que vous avez traversé

les jours passés. A l'est et à l'ouest, la même perspective. Vers le sud, à 1 km, la forêt se fait plus clairsemée et cesse brusquement, remplacée par une plaine ponctuée de cactus. Au centre de cette plaine, se dressent les murs et les tours d'une ville. Vous n'auriez pas été surpris de voir des huttes ou des habitations troglodytes, mais il est assez surprenant de rencontrer une ville fortifiée ici, à des semaines de marche des avant-postes les plus proches de toute civilisation.

Soudain, vous pouvez entendre au loin un concert de hennissements, de rugissements, ainsi qu'un bruit d'os secs brisés. Les fourrés sont violemment agités par une créature de la taille d'un éléphant. C'est une créature de cauchemar, avec une gueule grimaçante, découvrant des rangées de dents jaunes, un groin semblable à celui d'un saurien, des yeux immenses, comme ceux d'un python grossi un millier de fois. La tête plus grande que celle d'un crocodile est tendue sur un long cou écaillé, hérissé de rangées de pointes en dents de scie, un corps titanesque, un gigantesque torse bombé, posé sur des pattes ridiculement courtes. Une longue queue pointue, semblable à celle d'un scorpion.

Stégosaure

FOR : 4D6 + 30 (42)
CON : 3D6 + 6 (15)
TAI : 4D6 + 30 (42)
INT : 1D6 (3)
POU : 1 (1)
DEX : 3D6 + 6 (15)

PV : 29
BD : +5
Écailles : 5
Morsure : 30% (1D6 + BD)
Coup de queue : 30% (1D8 + BD)

En haut du promontoire, les PJ's se retrouvent acculés. La créature guette, elle ne semble pas vouloir repartir avant d'être rassasiée. Voilà de quoi est mort l'homme, dont les PJ's ont retrouvé le squelette : d'inanition ! La créature essaie à plusieurs reprises d'atteindre les PJ's en se dressant sur ses pattes de derrière, arrivant seulement à atteindre la faite des arbres.

Impossible aussi d'escalader les arbres et de se déplacer de branches en branches, ces dernières étant trop fragiles pour supporter le poids d'un homme. De plus, la puissance du monstre suffirait à déraciner un arbre.

Les PJ's peuvent remarquer sur la faite des arbres de curieux fruits rouges. Avec un **jet de survie** réussit, ils peuvent en déduire que ce sont des pommes de Dekerto.

Il est ainsi possible de réunir plusieurs branches d'arbres ensemble avec de la vigne sauvage assez fine pour se fabriquer une lance d'environ 2 mètres, en plaçant un poignard au bout. Une fois trempée dans le jus d'une de ces pommes, cela peut devenir une arme redoutable, à même de terrasser le monstre, si elle est plantée dans sa gueule, car aucune épée ne pourrait transpercer ses écailles.

Si les PJ's arrivent à mener à bien ce plan, lisez le paragraphe ci-dessous ;

La brute ne meurt pas vite, elle pousse des rugissements féroces et se lance à l'assaut du rocher en se jetant de tout son poids contre celui-ci, le faisant vibrer jusqu'à la cime. A plusieurs reprises son énorme tête passe au travers des branchages en les fracassant et referme ses mâchoires en vain dans le vide. Au bout d'un moment, le poison commence à faire son effet, et le monstre fait volte-face d'une démarche incertaine pour aller s'abreuver à la mare. C'est le moment de tenter une action rapide pour tenter de rejoindre la ville à 1 km de là !

Vous descendez du promontoire rocheux et avancez furtivement à travers la forêt en direction du sud. Bientôt la plaine s'étale devant vous. Le soleil descend vers l'horizon. La direction du vent est en votre faveur pendant un certain temps, couvrant votre odeur. Mais celui-ci tourne et bientôt vous ne tardez pas à entendre rugir la bête qui vous a repéré. Cette dernière arrive à la vitesse d'un ouragan. Il ne reste plus qu'à courir !

Le MJ peut mettre en place une séquence de **course-poursuite** (voir règles), mais le monstre est plus vélocité que les PJ's, et un rapide coup

d'œil par dessus leurs épaules révèle à un moment que le monstre est presque sur eux. Là, chaque PJ doit effectuer un **jet d'esquive**. Ceux qui l'auront raté subiront 1D3 points de dommages.

Le choc terrible vous envoie rouler sur plusieurs mètres, vous coupant le souffle. Visiblement, un des effets du poison est de rendre aveugle, car le monstre continue sa charge, poursuivant tout droit sa course folle dans un bruit de tonnerre. Il finit par se fracasser la tête contre un arbre gigantesque se trouvant sur son passage. Le choc déracine l'arbre, écrasant la cervelle du monstre. Tous deux s'écroulent faisant vibrer le sol...

Les PJs sont maintenant hors de danger et peuvent choisir, soit de camper à la belle étoile et de remettre au lendemain la visite de la ville, soit d'y pénétrer tout de suite...

La ville paraît lointaine à l'autre bout de la plaine. Pas de bétail, ni de champs cultivés. Le soleil s'est couché, et les ténèbres sont entrain de recouvrir la plaine, maintenant légèrement éclairée par les étoiles, rendant les fourrés et les cactus semblables des spectres. Vous arrivez devant la ville et la lune s'est déjà levée à ce moment-là, dessinant les noirs contours des murs et des tours dans la lumière jaune. Cette cité inconnue, si sombre sous la lune, paraît sinistre...

Sous la flamme des bijoux de feu.

La ville paraît inhabitée. Pas de casque ou de pointe de lance sur les murailles. Le silence est aussi absolu que celui de la forêt. Vous parvenez devant un grand portail. La rouille recouvre les montants de fer de la puissante porte de bronze.

Il faut réussir un **jet de FOR / FOR 18** combiné pour briser le verrou. Les PJs peuvent remarquer que le verrou a été brisé au moment de l'ouverture ; le portail était verrouillé de l'intérieur !

Le portail ne donne pas sur une large avenue ou sur une cour, comme l'on pourrait s'y attendre, mais sur un long et large couloir, s'étirant au loin jusqu'à devenir indistinct. Ses proportions sont fantastiques et le sol est fait d'une curieuse pierre rouge flamboyante taillée en carreaux. Les murs sont constitués d'un matériau vert étincelant ; du jade !

Le plafond voûté est fait de lapis-lazuli décoré de grappes de grandes pierres vertes qui étincellent d'un éclat vénéneux ; des pierres de feu vertes ! Elles brillent comme des yeux de chat dans l'obscurité. La nuit, elles illuminent ce couloir.

En haut du plafond voûté, dans des ouvertures ressemblant à des meurtrières, sont montées des tabatières ; des plaques transparentes d'une quelconque substance cristalline. La lumière du soleil peut ainsi pénétrer de cette manière et illuminer le couloir le jour.

Trois galeries superposées avec des balustrades gigantesques, courent de chaque côté du couloir...

Note : durant leur visite, les PJs remarquent que toutes les pièces sont décorées de manière identique au hall. Ainsi, les murs sont recouverts du même jade, ou bien de marbre, ou d'ivoire, ou de calcédoine. Ils sont régulièrement ornés de frises de bronze, d'or ou d'argent. Au plafond étincellent les mêmes pierres de feu vertes. Certaines pièces ne sont pas éclairées. Il n'y a pas d'accumulation notable de poussière sur le sol, ni sur les tables et les sièges de marbre, de jade ou de calcédoine rouge qui meublent les pièces. Ici et là des descentes de lit provenant du Khitaï et réputées pour leur presque totale imputrescibilité. Pas de portes ou de fenêtres donnant sur des rues ou des cours. Les frises régulièrement rencontrées, représentent des hommes et des femmes au corps mince, à la peau olivâtre et aux traits orientaux, dans des positions oisives.

Après avoir visité plusieurs pièces, vous tombez sur un escalier d'ivoire, grim pant de quatre niveaux. Arrivés à la pièce du haut, et après un certain temps d'investigation, vous entendez du bruit venant d'une porte donnant

sur une galerie à balustrades surplombant un couloir plus petit ; un homme avance furtivement dans le couloir en contrebas !

L'homme ne ressemble pas aux personnages des frises. D'une taille légèrement supérieure à la moyenne, il a une peau très foncée sans être noire. Il est nu, à l'exception d'un léger pagne de soie. Il a de longs cheveux noirs, tombant en mèches plates sur ses épaules, lui donnant un air féroce. Il est très maigre, mais des nœuds et des cordes de muscles saillent sur ses bras et ses jambes.

Il se glisse en avant, à demi ramassé sur lui-même, tournant la tête à droite et à gauche. Il serre une lame effilée dans sa main droite. Il semble sous l'emprise d'une terreur affreuse. Puis il disparaît par une porte. Un moment plus tard, vous entendez une exclamation étouffée, puis plus rien...

Les PJs peuvent suivre la direction que l'homme a prise tout en restant sur la corniche.

Vous parvenez dans une autre pièce autour de laquelle se prolonge la corniche. Le plafond est moins élevé ici. Elle n'est éclairée ici que par les pierres de feu vertes. Leur étrange lueur laisse dans l'ombre la partie de la pièce qui se trouve sous le balcon circulaire. En contrebas, l'homme git face contre terre sur un tapis rouge.

Un **jet de perception** réussit, révèle que le tissu a maintenant une couleur plus sombre, plus brillante...

Une autre silhouette fait son apparition. C'est un homme semblable au premier. Il arrive par une porte opposée à celle qui donne sur le couloir. L'homme s'avance rapidement, se penche et retourne le corps, laissant échapper une exclamation étouffée, comme la tête retombe mollement en arrière, révélant une gorge tranchée.

L'homme se relève et s'immobilise soudain. Dans l'ombre en dessous du balcon, une lumière spectrale commence à briller et à grandir. Elle ne provient pas des pierres de feu. Un crâne humain, bien qu'épouvantablement difforme, flotte dans cette lueur animée de

pulsations, qui semble émaner du crâne lui-même. Il est suspendu dans les airs, comme une tête privée de corps !

Les PJs doivent effectuer un **jet de SAN 1/1D4**.

La chose s'éloigne du mur et une ombre grotesque l'accompagne. C'est la silhouette d'un homme dont le torse et les membres nus brillent d'un pâle éclat, avec la nuance des os blanchis. Le premier homme semble hypnotisé, ce n'est pas la peur seule, mais quelque propriété diabolique de cette lueur lancinante. L'horreur s'avance rapidement vers la victime recroquevillée, pour porter le coup fatal avec sa lame.

Les PJs ont deux possibilités ; soit ils aident la victime auquel cas ils sont rapidement rejoints par 1D 4 autres ennemis arborant la peinture d'un crâne blanc sur leur torse ; soit ils ne s'interposent pas, et la victime arrive à se défendre toute seule contre son agresseur. Dans tous les cas, le survivant rebrousse chemin et traverse un dédale de pièces jusqu'à rejoindre son clan.

Note : l'homme s'appelle Techotl, lui et son ami décédé sont originaires du clan des Tecuhltlis ; ceux qui vivent aux abords de la porte ouest. Ils avaient pénétré dans les salles du silence, dans l'intention de prendre en embuscade quelque Xotalancas ; ceux qui vivent aux abords de la porte est. Chacun était parti de son côté pour se retrouver ici. Quand le crâne ardent est apparu. Si les PJs lui viennent en aide, il leur promet que son peuple va leur faire un bon accueil.

L'homme vous guide à travers un dédale de pièces et de couloirs. A un moment, l'homme s'arrête. Quelque chose se trouve dans les pièces au-delà ! L'homme change alors d'itinéraire et prend un escalier sombre. Vous descendez dans le noir total. Le couloir semble interminable. L'un de vous trébuche sur quelque chose qui ressemble à un crâne humain... L'objet roule sur le sol avec un fracas épouvantable. Après quelques secondes de silence à retenir votre souffle, vous entendez quelque chose pénétrer à votre suite dans l'escalier... Vous n'avez maintenant plus d'autre choix que de courir à l'aveugle !

Les bruits de course se rapproche de vous et ces bruits ne sont pas tous de pieds humains. A un moment l'escalier remonte. Une chose derrière vous monte les marches aussi, en se tordant. Une chose qui se glisse dans un bruit de frottement...

Les PJs peuvent tenter un coup à l'aveugle dans le couloir, profitant de l'étroitesse de l'escalier. Ou se battre à la lumière des pierres vertes, mais contre plusieurs adversaires pas tous humains (voir les caractéristiques du **Naga** ci-dessous). Si les PJs optent pour la première solution, ils peuvent profiter de la confusion, une fois arrivés sur le seuil, pour refermer et verrouiller une porte derrière eux.

Naga

FOR 5D6+6 : 23
CON 5D6+6 : 23
TAI 5D6+6 : 23
INT 2D6+6 : 13
POU 3D6 : 10
DEX 3D6+12 : 22

PV : 23

BD : -

SAN : 1/1D8

Avaler : 35% (dégâts : 1D6+BD dus à la morsure +1D2 par round suite à la constriction, la suffocation, et aux brûlures des sucs gastriques).

Étouffer : 20% (voir les règles sur la suffocation / noyade).

Morsure : 30% (1D6+BD).

Venin : VIR = CON / 2.

Protection : 2 pts d'écaillés.

Les Nagas font partie d'une ancienne race de serviteurs des peuples-serpents. Ils ressemblent à des serpents à la différence près qu'ils sont dotés d'un visage humain. Des vestiges de membres humains pendent inutiles sur le côté de leur corps. Les Nagas peuvent charmer leurs victimes en réussissant un jet de POU / POU. La victime a droit à un jet tous les 2 rounds pour essayer de se défaire de l'emprise.

Vous traversez maintenant en courant une succession de pièces éclairées par les gemmes

vertes, franchissez un large couloir, et vous vous retrouvez devant un gigantesque portail...

Le peuple de la haine.

L'homme frappe contre la porte : « Ouvre la porte ! C'est moi, Techotl ! ». Il se passe un certain temps avant que le grand portail de bronze s'ouvre en silence...

Tout dépend de la manière dont les PJs ont lié connaissance avec Techotl, ou pas. Dans tous les cas, avant de pouvoir rentrer dans le royaume des Tecuhltlis, il faudra montrer patte blanche. La suite de l'aventure se poursuit dans ce royaume, donc d'une manière ou d'une autre il faudra frapper à la porte et négocier. Bien-entendu, si les PJs ont lié amitié avec Techotl (en le sauvant du crâne ardent par exemple), celui-ci les fera entrer en argüant : « Je suis avec des amis venus du vaste monde qui s'étend au delà de la forêt ! ».

Une lourde chaîne entrave l'entrée, au dessus de pointes de lance hérissées et de farouches visages vous examinant attentivement. Vous entrez et d'énormes verrous sont tirés en travers de la porte, ainsi que la lourde chaîne. Le dispositif semble prévu pour résister à l'assaut d'une siège... Un dispositif complexe de miroirs permet de regarder de l'autre côté sans être vu. Les Tecuhltlis l'appellent « l'œil ».

A la différence des autres salles, des tapisseries de velours ornent les murs de jade polis. De superbes tapis sont disposés sur le sol. Les sièges et les banquettes sont recouverts d'une profusion de coussins de satin.

Vous êtes amenés à l'intérieur d'une vaste salle. Une trentaine de personnes sont étendues nonchalamment sur des couches. Ils se redressent en poussant des exclamations étonnées. Les femmes sont plutôt jolies.

Sur un large trône d'ivoire, sont assis un homme et une femme. L'homme a la taille d'un géant, un torse puissant et des épaules de taureau. Il arbore une barbe épaisse et noire qui tombe

presque à la hauteur de la ceinture. Il est vêtu d'une robe de soie pourpre, renvoyant des chatoyements colorés à chacun de ses mouvements et une manche ample relevées jusqu'au coude. Le bandeau qui retient ses cheveux noirs est incrusté de bijoux étincelants.

La femme est grande et svelte, elle porte un large pagne de soie pourpre aux fines dorures, retenu par une large ceinture. C'est là son seul vêtement qu'elle porte avec une indifférence cynique. Ses plaques pectorales et le bandeau autour des ses tempes sont incrustés de gemmes. Elle a un teint halé, des cheveux et des yeux noirs de jais. Elle est la seule de tous ces gens à ne pas avoir de lueur démente au fond des yeux. Elle se lève avec une exclamation étonnée, puis dévisage Valéria de manière concupiscente.

L'homme est le prince Olmec et la femme Tascela sa compagne. Les PJs sont présentés. Techotl fait alors un bref résumé des événements passés en concluant par : « Des clous rouges pour chaque ennemi tué doivent être enfoncés dans la colonne de la vengeance ! ». Aucun des habitants de Tecuhtli ne parle à voix haute, comme s'ils avaient tous peur d'être repérés par leurs ennemis...

Les PJs sont alors conviés à prendre le repas avec le prince. A aucun moment ils ne sont considérés comme des prisonniers, mais si l'un d'eux parle de quitter la ville, Tascela s'emportera dans un court instant de colère en arguant : « Personne ne s'échappe de Xuchotl ! Vous y passerez le restant de vos jours ! ». A cela Olmec, gêné, répondra en modérant les paroles de sa compagne : « Enfin, ce qu'elle voulait dire, c'est que les circonstances actuelles font que les choses ne sont pas aussi simples que cela... ».

On leur offre à boire et à manger et Techotl fera office de gouteur et prenant son rôle à cœur et avec fierté. La nourriture se compose essentiellement d'un fruit d'un genre exotique, mais très agréable au goût et la boisson d'un vin capiteux rouge vif.

Si les PJs parlent de la monstruosité qu'ils ont

tué dans la forêt, tous, sauf Tascela, paraissent surpris : « Vous avez tué un dragon-dieu ? Les dragons sont immortels, personne n'a jamais réussi à en tuer ! ».

Olmec raconte alors :

« Ce fut à cause des dragons que nos ancêtres se réfugièrent à Xuchotl. Ces derniers n'ont pas construit la cité. Elle était déjà très ancienne. Depuis combien de temps s'élevait-elle là, même ses habitants dégénérés ne s'en souvenaient plus !

Les Tecuhtlis et les Xotalancas ont des origines communes ; une tribu Tlazitlan exilée de Stygie, venue se réfugier ici et menée par deux frères qui ont donné leur nom aux deux clans par la suite.

Dans un premier temps, les habitants dégénérés de Xuchotl leur refusèrent l'asile. Un de leurs prisonniers, appelé Tolkemec, arriva à s'échapper et négocia en secret un soir avec les Tlazitlans l'ouverture des portes, en échange des prisonniers Xuchotlans qu'ils feraient. Une fois entrés, les Tlazitlans massacrèrent les habitants et livrèrent comme promis les prisonniers à Tolkemec, qui les tortura des jours durant.

Tolkemec leur raconta alors l'histoire des Xuchotlans qui étaient à l'origine des Kossalans, venus ici envahir le pays. Ils trouvèrent cette plaine et réduisirent les noirs en esclavage pour construire leur cité.

Quand la ville fut achevée, ils massacrèrent les esclaves et leurs magiciens mirent en pratique leur art pour rappeler à la vie les dragons dont ils avaient retrouvé les ossements dans la forêt. Ils tissèrent aussi un charme qui les maintenait à l'écart dans la forêt.

Les Xuchotlans cultivèrent la plaine jusqu'au moment où leurs savants trouvèrent le moyen de faire pousser un certain fruit à l'intérieur même de la ville. Ils vécurent alors dans une oisiveté luxurieuse, jusqu'à devenir décadents.

Une fois la ville prise, les Tlazitlans demeurèrent là pendant un certain temps en

paix, gouvernés par leurs trois chefs Tecuhltli, Xotalanc et Tolkemec. Jusqu'à ce que Xotalanc pris pour épouse une femme que convoitaient aussi Tecuhltli et Tolkemec. Tecuhltli la vola à son époux et celle-ci le suivit d'assez bon cœur.

Une querelle éclata, qui se transforma en une haine mortelle. Trois factions en résultèrent ; les Tecuhltlis qui demeurèrent aux abords de la porte ouest, les Xotalancas qui demeurèrent aux abords de la porte est et Tolkemec qui, avec ses partisans, demeura aux abords de la porte sud.

Ce dernier concluait des pactes avec les deux clans, les trahissant tour à tour. Il connaissait de nombreux secrets de la ville. Il vola aux morts, leurs effroyables secrets. Mais Tolkemec fut pris et torturé par les Tecuhltlis, jusqu'à ce qu'il soit jeté dans un cachot pour y pourrir jusqu'à la mort.

Il réussit cependant à s'échapper et il se traîna jusqu'aux catacombes. Là il mourut vraisemblablement. Cela fait 12 ans que les partisans de Tolkemec furent massacrés et cela doit faire 50 ans que Tecuhltli vola la femme de Xotalanc.

Les Tecuhltlis et les Xotalancas sont une race qui agonise, exactement comme les Xuchotlans dans le passé. Les Tecuhltlis sont actuellement une quarantaine et les Xotalancas ne doivent être guère plus nombreux. Les deux frères à l'origine de la guerre fratricide sont morts depuis, mais la guerre continue toujours.

Pendant tout le repas, Tascela ne quitte guère des yeux Valéria, toujours avec son regard concupiscent.

Après le repas, Techotl raccompagne les PJs dans leurs quartiers et si on le questionne à ce moment-là à propos de Tascela, il leurs répondra en frissonnant : « La femme que Tecuhltli vola à Xotalanc est Tascela... Elle était juste sortie de l'adolescence, lorsque les Tlazitlans s'exilèrent. Ce fut parce que le roi de Stygie désirait l'avoir pour compagne que Xotalanc et son frère se rebellèrent. C'est une magicienne qui connaît le secret de l'éternelle jeunesse... ».

Vingt clous rouges.

Durant cet épisode, Valéria aura mystérieusement disparue (elle est enlevée par Olmec, puis séquestrée par Tascela).

Durant la nuit, un long hurlement de terreur retentit à travers les couloirs, puis le bruit sourd d'une charge et un cliquetis bruyant d'épées...

Les Xotalancas ont réussi à s'introduire chez les Tecuhltlis et envahissent la salle de gardes. Une vingtaine d'hommes et de femmes Xotalancas se battent dans la salle du trône. Olmec et Tascela se battent aussi. Les pertes des Xotalancas avaient été plus grandes que prévu, les poussant à cet acte désespéré.

Les PJs peuvent chacun se battre contre un adversaire Xotalanca, mais la conclusion est rapide et inévitable ; les ennemis sont rapidement occis.

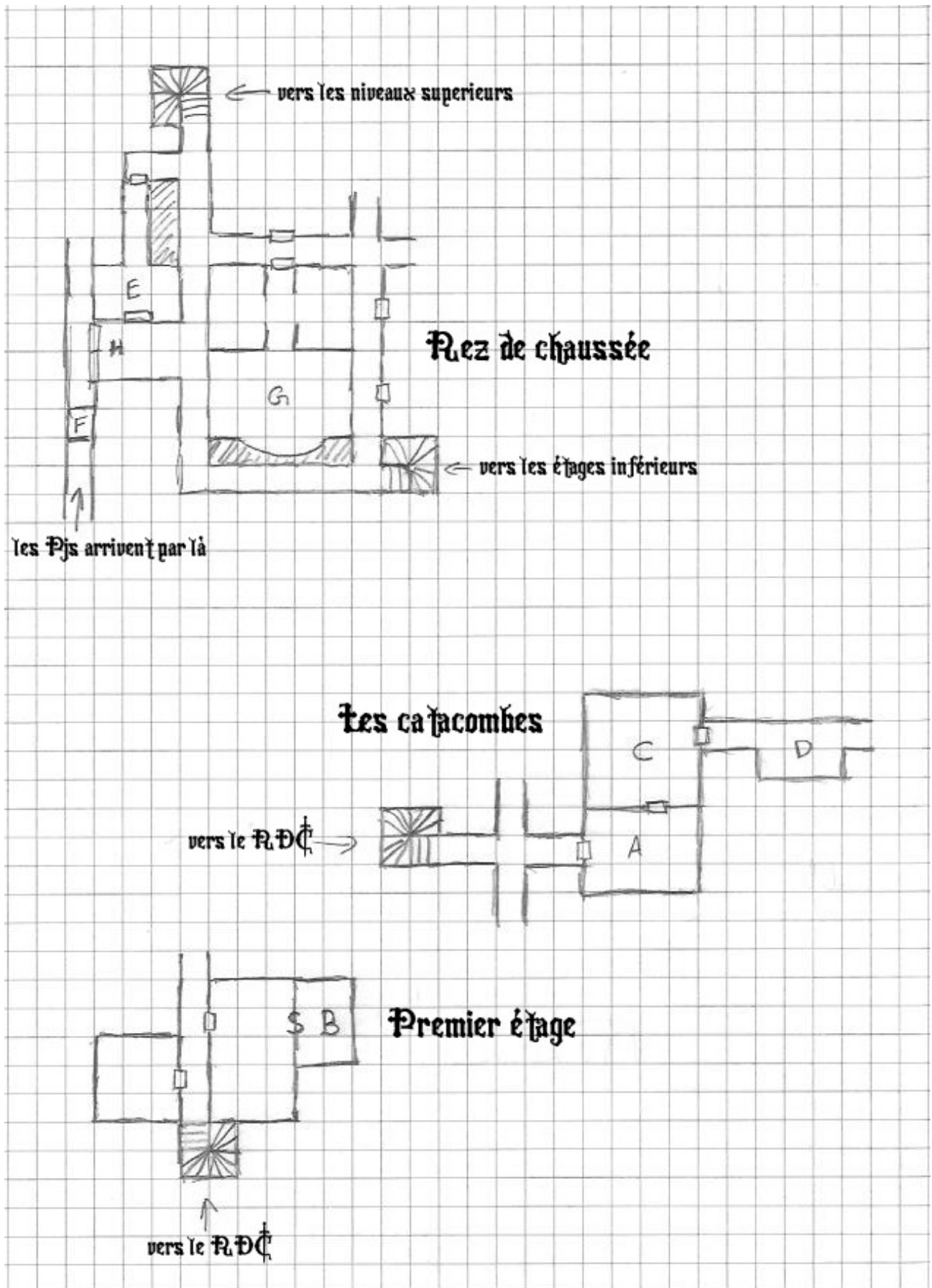
Les survivants se regardent entre eux, pâles et décomposés, comme les survivants du jour du jugement dernier ; un rugissement bestial et insensé jaillissant de leurs lèvres. Olmec s'écrie alors : « Nous avons gagné, c'est la fin de la haine ! Vingt chiens sont morts ! Vingt clous rouges pour la colonne sombre ! »

Après avoir pansé les plaies des blessés, Olmec propose aux PJs d'effectuer une mission de reconnaissance dans le royaume des Xotalancas, histoire de s'assurer qu'il n'y a bien aucun survivant parmi eux. Si les PJs se montrent réticents, il leur assure que tout ce qu'ils trouveront, ils pourront le garder, et dans tous les cas, il leur offre une compensation (pièces d'or sonnantes et trébuchantes). Ils seront de plus accompagnés de deux Tecuhltlis pour les guider.

Après, ce marchandage et juste avant de partir, les PJs ont droit à un **jet de perception**. S'il est réussi, ils remarquent qu'Olmec et Topal (Topal et Yanath, sont les deux accompagnateurs) après s'être mis à l'écart, se murmurent quelque chose à l'oreille...

Le royaume des Xotalancas.

Les PJs arrivent dans le royaume des Xotalancas par le couloir F.



A - La salle d'embaumement.

L'entrée de la pièce est encadrée par une arche constituée de crânes empilés sculptés dans de l'obsidienne. Les murs sont recouverts d'un marbre sombre et ornés de frises d'argent. Au milieu de la pièce se trouve une large table du même marbre, percée de plusieurs dizaines de petits trous. Une porte en bronze est visible sur le mur nord. Cette pièce faisait visiblement office de salle d'embaumement. Un individu en piteux état se trouve non loin de la table...

Si les PJs se rapprochent de la table, ils ont droit à un **jet de perception à -20%**. S'il est réussi, ils peuvent remarquer que plusieurs dalles au sol peuvent s'enfoncer. S'il est raté, l'un des PJs marche malencontreusement sur l'un d'elles.

Si l'un des PJs marche sur une de ces dalles, ou en actionne une volontairement, un gaz vert et fétide se diffuse rapidement des orifices de la table dans la pièce et la remplit en 1D3 rounds (il faut 1 round pour quitter la pièce au pas de course, et il faut attendre au moins 20 minutes pour que le nuage se dissipe). C'est un nuage empoisonné d'une **VIR de 8**.

En fouillant le cadavre, on peut trouver sur lui 3D6 rubis d'une valeur de 10 po chacun.

B - L'ancienne bibliothèque.

Cette pièce se trouve dans une semi obscurité. C'est une ancienne bibliothèque en grande partie tombée en poussière. Dans un coin de la pièce se trouve une idole de pierre représentant Set, le dieu des serpents à moitié humain. Au milieu du mur où se trouve la bibliothèque il y a un secrétaire sur lequel est disposé un livre manuscrit encore en bon état.

Le livre manuscrit disposé sur le secrétaire, rassemble des fragments du livre de Skelos. Cette salle a été maudite par un rituel Z'Thoum destiné à protéger les trésors sacrés des peuples serpents. Ainsi, tout non croyant portant la main sur les fragments animera l'idole de pierre.

Idole vivante

FOR 5D6+6 : 23
CON 3D5+6 : 16
TAI 3D8+8 : 18
INT 1D6 : 3
POU : 1
DEX 1D6 : 3

PV : 17
BD : +2
SAN : 0/1D6
Bagarre : 35% (1D6+BD)
Lutte : 25%
Protection : 8

C - Le mausolée.

Cette pièce est un mausolée, des sarcophages hermétiquement fermés y sont renfermés. Il est probable que de grandes richesses y soient dissimulées. Au dessus des sarcophages, accroché au plafond, il y a une cage dans laquelle se trouve un serpent de jade d'une grande valeur.

Dans les sarcophages, les PJs peuvent effectivement trouver 3d6 émeraudes d'une valeur de 10 po chacune, ainsi que des parures et divers bijoux en or d'une valeur totale de 3d6 x 10 po. Les squelettes sont ceux des anciens mages de Xuchotl, ils ont des malformations sur tout leurs corps, et leurs crânes sont comme celui du crâne ardent qu'ils ont déjà vu. La taille de ces êtres est aussi supérieure à la moyenne...

Le serpent dans la cage est un gardien placé traditionnellement au dessus des trésors des anciens Kharis. Lorsqu'on le retire de la pièce, il prend vie après 1d4 jours avec toutes les caractéristiques d'un vrai serpent à sonnettes. Il a des écailles plus sombres au dessus de la tête formant une demi-lune.

Serpent à sonnettes

FOR 2D4 : 5
CON 2D6 : 7
TAI 2D4 : 5
POU 1D8 : 4
DEX 3D6 : 10

PV : 6
BD : -
Morsure : 70%
Venin : VIR 10

Ⓓ - Le charnier.

Des centaines de corps furent ignominieusement jetés ici et enterrés sans cérémonie.

Les PJs rencontrent ici le Naga (s'ils ne l'ont pas déjà tué) qu'ils avaient déjà croisé dans les salles du silence durant leur fuite, après le combat contre le crâne ardent.

Naga

FOR 5D6+6 : 23
CON 5D6+6 : 23
TAI 5D6+6 : 23
INT 2D6+6 : 13
POU 3D6 : 10
DEX 3D6+12 : 22

PV : 23
BD : -
SAN : 1/1D8
Avaler : 35% (dégâts : 1D6+BD dus à la morsure +1D2 par round suite à la constriction, la suffocation, et aux brûlures des sucs gastriques).
Étouffer : 20% (voir les règles sur la suffocation / noyade).
Morsure : 30% (1D6+BD).
Venin : VIR = CON / 2.
Protection : 2 pts d'écailles.

Les Nagas font partie d'une ancienne race de serviteurs des peuples-serpents. Ils ressemblent à des serpents à la différence près qu'ils sont dotés d'un visage humain. Des vestiges de membres humains pendent inutiles sur le côté de leur corps. Les Nagas peuvent charmer leurs victimes en réussissant un jet de POU / POU. La victime a droit à un jet tous les 2 rounds pour essayer de se défaire de l'emprise.

Ⓔ - Le piège à roue.

Cette pièce est rectangulaire. En face de l'entrée, il y a un couloir en pente. Il s'élève devant vous et aboutit à un mur dans lequel est serties une porte. Un fossé d'1m50 de profondeur est creusé longitudinalement dans le sol des deux cotés de ce couloir et va jusqu'à la porte, sous laquelle il disparaît. Le plafond de ce couloir est particulièrement élevé. De part et d'autre de la pièce il y a des barils fermés et placés de telle manière que certains d'entre eux dépassent dans l'entrée même. Ils sont remplis d'un liquide, ce que l'on peut déduire du bruit qu'ils font lorsqu'on les frappe. Ils s'avèrent impossibles à ouvrir et à déplacer.

Les PJs peuvent se rendre compte qu'il leur suffit d'un petit effort (**jet d'athlétisme simple**) pour passer au-dessus des barils et accéder aux pièces qui se trouvent derrière. Le piège se déclenche lorsqu'un membre du groupe commence à gravir la pente. A ce moment, une herse métallique glisse du plafond et vient bloquer la porte par laquelle les PJs sont entrés. Au même moment, le grand mur du fond du couloir en pente s'enfonce dans le sol, révélant une grande roue noire de la largeur et de la hauteur du couloir. N'étant plus retenue, cette dernière commence à dévaler la pente et elle sera sur eux en **4 rounds**.

Les PJs peuvent se ruer par dessus les barils (l'escalade dure 1 round), ou ils peuvent tenter de plonger dans l'un des deux fossés qui remonte le couloir, se tasser au fond et laisser la roue passer au dessus de leur tête.

Les personnages qui se seront réfugiés dans le fossé, après que la grande roue soit passée au dessus de leur tête, seront horrifiés de voir qu'une seconde roue, tout aussi dangereuse descend dans les fossés de part et d'autre du couloir à quelques dizaines de centimètres derrière la première. La seule manière de lui échapper est de bondir hors du fossé (**jet d'esquive**, s'il est raté : **1d6 pts de dégâts**).

Les PJs qui se seront cachés dans les pièces derrière les barils, ne sont pas sortis d'affaire non plus. Les barils de liquide sont destinés à jouer le rôle d'amortisseurs pour empêcher la

roue de causer de sérieux dommages à la porte d'entrée. Ils éclateront en éclaboussant les personnages. Mais les barils sont remplis d'un acide corrosif qui inflige aux PJs **1d6 pts de dégâts**.

Le couloir libéré de ses roues dévoile une porte à son sommet.

F – Le couloir piégé.

Vous vous trouvez dans un couloir plongé dans la pénombre. En continuant au bout de celui-ci, se trouve un rideau non décoré qui pend au travers.

Lorsque ce rideau est touché ou écarté, une volée de flèches (6 en tout) sont tirées d'orifices de part et d'autre du couloir en un tir croisé. Tous les personnages se trouvant dans l'angle de tir sont susceptibles d'être touchés. Déterminez aléatoirement quelle flèche vise quel personnage. Ensuite, chaque flèche à **30% de chances** de toucher en infligeant **1D6 + 1 points de dommages**. De plus, si le MJ le désire, chaque pointe est empoisonnée et possède une **VIR de 8**.

G – La salle du trône.

Cette pièce ressemble à la salle du trône du prince Olmec, à une exception près ; pas de colonne hérissée de clous rouges, mais le long du mur derrière l'estrade, courent des rayonnages protégés par des glaces. Sur ces rayonnages, des centaines de têtes, alignées et parfaitement conservées...

Topal murmure un juron. Yanath pointe un doigt tremblant vers les horribles dépouilles : « Voici la tête de mon frère ! Et voilà celle du plus jeune frère de mon père ! Et celle-là, celle du fils aîné de ma sœur ! ».

Brusquement, il se met à pleurer, les yeux secs, avec des sanglots bruyants qui secouent tout son corps. Ses sanglots se font de plus en plus aigus et se transforment en un rire effrayant. Yanath est devenu complètement fou !

Topal veut poser une main sur son épaule, mais Yanath hurle et se retourne pour le frapper, enfonçant profondément son épée dans le corps de Topal. Puis il se met à tourner sur lui-même, comme un derviche fou, avant de se précipiter vers les rayonnages et de commencer à les briser. Seul une mort rapide réussirait maintenant à le calmer...

Si les PJs tentent de le calmer de manière non-violente, celui-ci frappera sans discernement, contraignant les PJs à se battre jusqu'à la mort. Avant de mourir, ce dernier laissera échapper dans un dernier souffle : « Olmec l'a ordonné... ».

H – La porte du royaume des Tecuhltli.

Vous vous trouvez maintenant face à une large porte de bronze. Ce passage est facilement franchit, puisque celle-ci béait ouverte...

Le retour vers Tecuhltli.

De retour vers Tecuhltli, en pénétrant dans les salles du royaume, quelque chose semble bouger, haleter et ramper, dans l'obscurité d'un couloir en se cognant contre les murs; c'est Techotl qui rampe sur le sol, les yeux vitreux, en laissant une large tâche sanglante derrière lui: « Olmec a enlevé la femme aux cheveux jaunes, j'ai voulu l'en empêcher, mais... ». A ce moment-là, sa tête retombe en arrière et il meure dans un dernier râle.

Le mieux pour éviter un guet-apens est de s'écarter du trajet initial et de descendre à l'étage inférieur trouver l'autre porte des catacombes.

Vous traversez un dédale de pièces tantôt baignées par la lumière verte, tantôt obscures. Soudain, un bruit attire votre attention; c'est le bruit que fait un être humain qui essaye de crier à travers un bâillon. Au seuil d'une porte, vous pouvez contempler une scène étrange. Dans la pièce, se trouve un chevalet de torture, sur lequel est attachée sur le dos une forme humaine. La tête repose sur un lit de pointes de fer. Un dispositif est fixé autour de la tête, relié par une chaîne à un mécanisme maintenant une énorme boule de fer suspendue au dessus de la

poitrine de l'homme. Tant qu'il pourrait rester immobile, la boule resterait sur place. Peu à peu, les muscles du cou tt ne pourraient plus supporter la position anormale de la tête qui retomberait sur les pointes, libérant la boule. De même, trop lever la tête aboutirait au même résultat, réduisant la victime à l'état de pulpe sanglante. Cette dernière n'est autre qu'Olmec!

👤 Celui qui venait des fenêtres.

Si les PJs décident d'enlever le bâillon à Olmec, il jure de leur dire tout ce qu'ils voudront, s'ils le détachent d'abord. Il suffit de faire un peu jouer le sadisme, pour qu'il accepte l'inverse.

Olmec vous dit qu'il n'a jamais été autre chose qu'une marionnette entre les mains de Tascela; « Elle est très vieille, de siècles innombrables. Elle retrouve sa jeunesse et une vie nouvelle en sacrifiant de belles jeunes femmes. Je connais le moyen d'entrer dans Tecuhtli par un passage dérobé. Libérez-moi, et je vous jure que je vous aiderai à sauver Valéria. Sans mon aide, vous ne pourrez jamais pénétrer dans Tecuhtli, car même si vous me torturez dans le but de me faire avouer ce secret, vous ne pourriez pas le mettre à profit. Détachez-moi, et nous tuerons Tascela avant qu'elle puisse mettre en œuvre sa magie. Un poignard lancé par derrière fera l'affaire. »

Si les PJs détachent Olmec, celui-ci les guide dans une salle:

« Ce secret a été gardé pendant un demi-siècle. C'est Tecuhtli lui-même qui fit construire ce passage secret; après quoi, il fit égorger les esclaves qui avaient fait ce travail. Tascela découvrit le secret, et lui ferma la porte au nez, un jour qu'il revenait d'un raid malheureux. Les Xotalancas le capturèrent et l'écorchèrent vif. Cependant, un jour que j'espionnais Tascela, je la vis emprunter ce passage et j'appris ainsi le secret. »

Il appuie alors sur un ornement doré dans le mur, et un panneau s'ouvre, découvrant un escalier qui monte. Les PJs et Olmec gravissent un certain nombre de marches, jusqu'à

déboucher dans une tour cylindrique. A travers des fenêtres aux barreaux d'or et aux panneaux de cristal (les premiers qu'ils voient dans Xuchotl), les PJs ont un bref aperçu de flèches élevées, de coupes et de tours se profilant entre les étoiles. Olmec s'engage alors dans un autre escalier qui descend cette fois-ci. D'en bas, assourdi, jaillit un hurlement, celui d'une femme...

C'est à ce moment-là qu'Olmec fait volte-face et attaque les PJs, en profitant de l'étroitesse du passage à son avantage, pour combattre un adversaire à la fois.

En bas, une porte aux panneaux d'ivoire. De l'autre côté un petit passage donnant sur une grande salle de cérémonie. Un curieux autel noir. Autour, sept bougies noires dans des chandeliers d'or, envoient de lourdes spirales de fumée verte et épaisse, au parfum incommodant. Les volutes se rejoignent près de la voute, formant un nuage, une arche de fumée. Étalée sur l'autel, Valéria complètement nue, allongée sur le dos, bras tendus en arrière. A une extrémité, de l'autel, un homme agenouillé tient fermement ses poignets. Une femme de l'autre côté maintient ses chevilles. Onze hommes et femmes agenouillés en demi-cercle observent la scène avec des yeux brulants et lubriques. Tascela est accoudée nonchalamment à un trône d'ivoire. Des coupes de bronze contenant des encens lancent leurs volutes autour d'elle.

A partir de ce moment, et durant tout cet épisode, les PJs et tous les protagoniste obtiennent un **bonus de +20% à toutes les compétences de sort**, ainsi qu'un **bonus de +1 aux multiplicateurs de sorts** (en auront-ils bien besoin?) contre un **malus de -20% à toutes les compétences physiques**, ainsi qu'un **malus de -3 au score de DEX**.

Un piège se trouve juste après la porte: les PJs ont droit à un **jet de vigilance à -20% pour le repérer**. Une dalle sur le sol peut s'effondrer laissant le pied d'une victime passer pour qu'il se prenne dans des barbelures situées en dessous. Alors que le pied s'enfonce sans prendre de dommages excessifs, le retirer de là est une toute autre histoire (dommages: 1D3 par

tentative).

Ce piège en déclenche un autre: deux herses de fer tombent soudainement du plafond, devant et derrière les PJs, dans le petit passage juste devant la porte, les emprisonnant.

Tascela éclate de rire: « Imbéciles, pensiez-vous que je ne me tiendrai pas sur mes gardes dans l'hypothèse de votre retour? Toutes les portes donnant accès à cette salle sont protégées par de tels pièges. Tenez-vous tranquilles et regardez pendant que je m'occupe du sort de votre belle amie! Ensuite, je statuerai sur le votre! »

Tascela se rapproche lentement vers sa victime, se penchant à travers les volutes de fumée, approchant son visage de Valéria à présent immobile et hypnotisée, une dague à la main, prête à l'enfoncer dans son cœur. Tous les yeux sont fixés sur l'autel et la blanche silhouette étendue sur celui-ci, quand se profile sur le seuil de la porte, à la gauche du trône, une silhouette de cauchemar...

C'est un homme avec des cheveux blancs en broussaille et une barbe blanche enchevêtrée tombant sur sa poitrine. Des guenilles dissimulent imparfaitement son corps décharné, découvrant des membres à l'aspect étrangement anormal. Sa peau ne ressemble pas à celle d'un humain ordinaire. Il y a en elle une suggestion de nature écailleuse. Et il n'y a absolument rien d'humain dans ses yeux flamboyants. Ce sont de grands disques étincelants, fixes, lumineux, blanchâtres. La bouche bée, mais aucune phrase cohérente n'en sort, seulement un ricanement suraigu...

Les PJs et Tascela (les autres protagonistes sont déjà tous déments) doivent réussir un jet de santé ou perdre 1/1D6 points.

« Tolkemec ! » s'écrie Tascela, livide, tandis que les autres se recroquevillent saisis d'horreur. Soudain ce dernier bondi à l'intérieur de la pièce, tout en évitant le piège secret barrant l'entrée. Il tient dans ses mains une curieuse baguette vert de jade, terminée par une protubérance rouge ayant la forme d'une grenade.

Tascela se jète de côté, lorsqu'il la pointe dans sa direction. Un rayon de feu rouge jaillit, la manquant, mais la femme qui maintenait les chevilles de Valéria est atteinte entre les épaules. Il y a un crépitement et le rayon de feu jaillit de son sein en frappant l'autel, produisant une pluie d'étincelles bleues. La femme s'effondre se desséchant comme une momie.

L'homme qui maintenait les mains de Valéria est le suivant à mourir. L'enfer se déchaîne alors. Les Tecuhltlis se précipitant pour sortir de la salle, hurlant comme des déments. Tolkemec bondissant et gambadant parmi eux, apportant la mort. Ils ne peuvent s'échapper par les portes, car apparemment le métal des portails, comme celui de l'autel à la pierre veinée de bronze, sert à compléter le circuit.

Le dernier Tecuhltli, à l'exception de Tascela tombé, cette dernière accoure vers vous. Elle se baisse, touche le sol à un endroit bien précis ; aussitôt les barres de fer disparaissent dans le sol et la trappe barbelée libère le pied du malheureux prisonnier.

« Tuez-le, si vous le pouvez, je ne peux lui opposer aucune magie ! »

Un jeu cruel commence alors ; Tolkemec cherchant à tourner autour des PJs, pour les avoir entre lui et une porte ou l'autel. Quand un PJ avance, ce dernier recule, essayant de garder la distance.

Un jet d'idée pour chaque PJ et pour Tolkemec doit être effectué à chaque action de déplacement de l'un ou l'autre. Celui qui obtient la marge de réussite la plus grande se retrouve dans une position favorable pour tenter une attaque.

Si Tolkemec est terrassé, Tascela essaie de bondir vers la baguette et de s'en emparer, cherchant à tuer les PJs. Elle usera de son pouvoir hypnotique dès qu'elle en aura l'occasion.

Une fois Tascela vaincue, il n'y a plus aucune âme qui vive dans Xuchotl. La discorde entre les trois clans ayant finalement eu raison d'eux.

La forêt aussi est assainie, le dernier des dragons ayant été tué par les PJs.

Un des dénouements probable est que les PJs accompagnent Valéria vers Khemi en Stygie pour intégrer ou composer un équipage de pirates, mais ceci est une autre histoire...

Annexes

Personnages non-joueurs

Valéria

FOR : 13
CON : 15
TAI : 14
INT : 14
POU : 15
DEX : 11
APP : 17

PV : 15
BD : +1

Armes de mêlée : 65 (rapière : 1D6 + BD,
Dague : 1D4 + BD)
Armes de tir : 45
Bagarre : 30
Lutte : 10
Leadership : 65
Navigation : 50
Orientation : 45
Vigilance : 30
Lire et écrire : 20
Sagacité : 30
Langue étrangère : 20 (Stygien)

Fascela

FOR : 13
CON : 9
TAI : 11
INT : 14
POU : 17
DEX : 13

APP : 18

PV : 10
BD : -
SAN : 85

Armes de mêlée : 30 (Dague : 1D4 + BD)
Discrétion : 30
Langue natale : 80
Langue étrangère : 30 (Stygien ancien)
Langue étrangère : 30 (Aquilonien)
Lire / écrire : 30
Alchimie : 30
Connaissance des religion : 20

Vol de jeunesse : 84
Charme : 84
Préparation de la poudre de lotus noir : 74

Ølmecc

FOR : 17
CON : 17
TAI : 18
INT : 9
POU : 12
DEX : 13
APP : 9

PV : 18
BD : +2

Armes de mêlées : 65 (Épée : 1D6 + BD)
Bagarre : 60
Lutte : 10
Leadership : 65
Persuasion : 65
Sagacité : 70
Connaissance des peuples : 60

Folkemec

FOR : 12
CON : 15
TAI : 12
INT : 13
POU : 18
DEX : 11

APP : 8

PV : 14

BD : -

Idée : 65

Armes de mêlée : 15

Bagarre : 10

Lutte : 5

Alchimie : 10

Potions et herbes : 15

Langue natale : 100

Langue étrangère : 50 (Stygien ancien)

Lire / écrire : 50

Créer un sifflet d'imprécation : 66

Flutes de la folie : 66

Contrôler l'esprit du crâne ardent : 66

Chant de l'âme : 66

Baguette foudroyante : 76

Objets magiques

Des fragments du livre de Skelos

Selon la légende, le livre de Skelos a été écrit par un Valusien aveugle nommé Vathelos, pendant les jours qui suivirent le cataclysme. Il mêle l'histoire du cataclysme à une somme phénoménale de connaissances en sorcellerie, de prophéties, de descriptions d'autres dimensions et de divagations folles. **Multiplieur de sort : x3**. Les fragments manuscrits contiennent les sorts suivants :

Créer un sifflet d'imprécation

Portée : au toucher.

Cout : 1 point de POU.

Durée : permanent.

Ce sortilège crée un sifflet magique à partir de vieux os de hiboux. Le rituel se déroule au cours de la première nuit de pleine lune qui suit le solstice d'été. Le sifflet ainsi confectionné, sert à lancer le sort « flutes de la folie ».

Flutes de la folie

Portée : à portée d'ouïe.

Cout : 3 PM.

Durée : 1D20 heures.

Ce sort permet de jouer une musique qui peut rendre fou ceux qui l'entendent (les êtres humains ainsi que les animaux ; les créatures surnaturelles n'étant pas concernées). Au cours du rituel, le magicien interprète une mélodie précise et bizarre avec une flute en os de chouette ensorcelée grâce au sort « créer un sifflet d'imprécation ». Ceux qui ratent un jet de SAN en entendant la mélodie, perdent 5 points de SAN et sombrent immédiatement dans la folie pendant 1D20 heures. Ceux qui réussissent le jet de SAN n'en perdent qu'1D3 points.

Contrôler l'esprit du crâne ardent

Portée : au toucher.

Cout : 1 point de POU et perte d'1 / 1D3 points de SAN.

Durée : permanent.

Ce sort permet de contrôler l'esprit d'un ancien et terrible roi de Xuchotl renfermé dans son crâne. Car la démence et la mort se trouve en lui. C'est un crâne humain, malgré de troublantes différences et malformations. Il semble posséder une sorte de vie propre. Ses mâchoires s'ouvrent et se referment en claquant. Son éclat se fait plus intense en le regardant. Le revêtir sans avoir au préalable tenté de le contrôler, coûte 1 / 1D6 points de SAN par round dues à de terribles visions et nécessite un jet de POU contre POU (3D6 + 3) pour arriver à le retirer seul. Un fois contrôlé, le crâne permet de lancer le sort « chant de l'âme ».

Chant de l'âme

Portée : à vue.

Cout : 2 PM.

Durée : 5 minutes.

Ce sort peut se lancer après avoir contrôlé et

revêtu le crâne ardent. La cible ne voit et n'entend que ce que le sorcier désire. La victime a droit à un jet de POU contre POU pour s'en défaire. Chant de l'âme affecte toutes les victimes observant le crâne et ayant raté leur jet. Ces dernières, en contemplant les visions suggérées par le crâne, se retrouvent plongées dans un état de transe susceptible d'entraîner leurs trépas. Les autres personnes présentes ne sont pas affectées, néanmoins toutes doivent effectuer un jet de SAN 1 / 1D6.

Baguette foudroyante

C'est une curieuse baguette vert de jade, terminée par une protubérance rouge ; un gros rubis de la forme d'une grenade. Elle permet de lancer un rayon de feu rouge, qui quand il atteint sa cible, la brûle de l'intérieur avant de rejillir et de terminer sa course en frappant une quelconque partie métallique, produisant une pluie d'étincelles bleues. La victime s'effondre généralement terrassée, se desséchant comme une momie. Le métal des objets sert à compléter le circuit et permet de faire jaillir le rayon. Sans cette condition, la baguette est inutilisable. Il reste encore 2D4 charges à cette dernière, si les PJs la récupèrent après avoir terrassé Tolkemec. Chacune nécessite de réussir un jet d'arme à distance pour toucher la cible et inflige 2D6 points de dégâts (pas de localisation et les armures ne comptent pas).

Bougie noires cérémonielles

Il y en a 7 en tout, la moitié de leurs cire a été consumée, elles peuvent donc encore brûler 6 heures. Elles ont été fabriquées à base de cire et de poudre de lotus noir. La fumée qu'elles dégagent est verte et favorise la concentration et la méditation. Ces bougies apportent un bonus de +20% à toutes les compétences de sort, ainsi qu'un bonus de +1 aux multiplicateurs de sorts (lorsqu'elles sont utilisées pour l'apprentissage de nouveaux sorts). Par contre, elles apportent un malus de -20% à toutes les compétences physiques, ainsi qu'un malus de -3 au score de DEX.