



LA CITÉ OUBLIÉE

UNE AVENTURE POUR
BARBARIANS OF LEMURIA

Librement inspirée du module B4 *La Cité Perdue* pour D&D

jeepee

UNE NUIT AGITÉE

Notre histoire débute dans les ruelles de la cité d'Halakh, par une nuit sans lune. Chacun sait qu'il est imprudent d'arpenter les rues de la ville après une certaine heure de la nuit, surtout lorsque la lune d'Artagatis, déesse de la nuit, reste cachée. Tout peut arriver à la faveur de l'obscurité, et le plus souvent le pire. Mais cette prudente sagesse ne semble pas avoir touché les individus qui remontent la rue, un groupe hétéroclite d'aventuriers comme on peut en croiser quelque fois. Vous l'aurez deviné : ces imprudents, ce sont les PJ.

Qui sont-ils et qu'est-ce qui motive leur présence à cette heure indue dans les ruelles de la ville.

Laissez les joueur.euse.s présenter leurs personnages respectifs et raconter leur histoire.

Peut-être font-ils partie d'une caravane marchande arrivée récemment à Halakh. Après tout, la grande cité est une plaque tournante du commerce avec les nomades du désert de Beshaar.

Peut-être viennent-ils grossir les rangs de l'armée du roi Shahruz Farshad ? On dit que le nouveau monarque d'Halakh a besoin de bras forts et d'armes affûtées pour conserver son trône acquis dans des circonstances plus que douteuses.

Peut-être sont-ils là pour chercher la richesse et la gloire. On raconte que les dunes du désert de Beshaar cachent les vestiges d'antiques cités où reposeraient des trésors défiant l'imagination.

A moins qu'ils ne soient là pour rendre un culte au dieu de la mort, Nemmereth. Après tout, les druides gris sont très présents dans la cité et leur temple ne passe pas inaperçu.

Peut-être que les joueur.euse.s n'ont à ce stade aucune idée du pourquoi de la présence de leurs personnages en ville et encore moins d'histoire à raconter à leur sujet. Ce n'est pas grave. Ces choses peuvent se développer au cours de la partie. A ce stade du récit, on peut se contenter de dire qu'ils ont jugé plus prudent de faire route ensemble, surtout vu la réputation de coupe-gorge d'Halakh.

La suite va leur donner raison :-)

Les PJ remontent une rue mal éclairée d'Halakh à la recherche d'un endroit pour passer la nuit, auberge ou taverne, lorsque leur attention est attirée par des bruits de lutte venant d'une ruelle adjacente. En tendant l'oreille, ils perçoivent clairement les coups donnés et les plaintes d'une ou plusieurs victimes, ainsi que les ricanements des agresseurs. En plissant les yeux, ils repèrent un groupe de six individus groupés autour d'une forme au sol. Les coups de pieds et de gourdins pleuvent sur la malheureuse victime qui tente vainement de se protéger. Si les PJ n'interviennent pas, le trépas prochain de la victime ne fait aucun doute.

Les PJ n'ont que quelques secondes pour se décider. De telles rixes sont fréquentes à Halakh. Chaque matin, on découvre des victimes, le plus souvent des mendiants ou de petits voleurs qui ont fait les frais des guerres entre bandes rivales.

Que faire si les PJ décident de passer leur chemin ? Aucun souci, hormis peut-être vis-à-vis de leur conscience. Les malfrats feront main basse sur un rouleau – en réalité une précieuse carte qui s'avèrera importante pour la suite de l'aventure. Les PJ croiseront les malfrats en question dans une taverne la même nuit et auront l'occasion de s'emparer de la carte après un échauffourée inévitable cette fois.

Si les PJ décident d'intervenir, laissez-les décider rapidement de la stratégie à adopter.

INSPIRATIONS

Comme indiqué sur la couverture, ce scénario est très librement et largement inspiré du module B4 *La Cité Perdue* de Tom Moldvay pour D&D, et actuellement restauré et disponible gratuitement sur le site de [la Forge de Papier](#). Je n'ai pris ici que l'idée de base et quelques éléments comme le démon Zargon, la cité ensablée, le monde souterrain et les porteurs de masque. Vous pouvez à loisirs intégrer et recycler d'autres éléments de *La Cité Perdue* dans ce scénario.

Les malfrats sont considérés comme de la piétaille, donc facile à mettre en déroute.

C'est l'occasion de tester les mécaniques de jeu et de combat.

Malfrats des rues d'Halakh

Attributs : Vigueur 1 ; Agilité 0 ; Esprit 0 ; Aura 0

Combat : Bagarre 0 ; Mêlée 1 ; Tir -1 ; Défense 0

Carrière : Filou

Vitalité : 3

Armure : 2 (armure de cuir)

Armes : dague 1d3, gourdin 1d6-1

La rencontre peut également se régler sans combat si les PJ réussissent à faire peur aux malfrats.

Cela demandera un test d'**Aura** + une carrière susceptible d'impressionner de telles fripouilles qui ne comprennent que le langage de la force.

Les malfrats mis en déroute, les PJ pourront se pencher sur la victime : il s'agit d'un vieil homme en haillons, un mendiant. Il n'a que la peau sur les os et n'en a plus pour longtemps à vivre. Les nombreux coups qu'il a reçus ont eu raison de ses dernières forces. Il agonise.

Sur un test réussi d'**Esprit + Médecin/Guérisseur**, il est possible de soulager les souffrances du blessé mais pas de le sauver de la mort. Son état est trop grave pour qu'il puisse survivre.

LES DERNIERS MOTS D'UN MOURANT

L'homme balbutie quelques mots dans son délire : « Ashaar... perdue dans les dunes... Zargon... son appétit est sans fin... il va dévorer le monde... » Le reste n'est que bruits de bouche, toux et respirations suffocantes. Le malheureux expire sous les yeux des PJ.

Le mort sert encore dans ses bras squelettiques un sac de cuir à la patine usée. Si les PJ ont la présence d'esprit d'examiner son contenu – ce qui semble très probable – ils y trouveront un morceau de pain rassis, une outre vide et un étui cylindrique en métal.

Il s'agit d'un étui à parchemin. Sur toute la surface du cylindre, une étrange écriture, inconnue des PJ, de fins glyphes gravés dans la surface lisse du métal.

Un examen minutieux de l'étui sur un test réussi d'**Esprit + Sorcier, Magicien ou Alchimiste** (une carrière de lettré) permet d'identifier les glyphes : il s'agit de l'antique écriture des Rois-Sorciers, les anciens maîtres du monde dont parlent les légendes. Un même test d'**Esprit + Sorcier /Magicien /Erudit** réussi donnera quelques indications sur le mot « Ashaar » prononcé par le mendiant.

Des contes parlent d'une cité dans le désert de Beshaar, la ville d'Ashaar qui fut jadis le berceau d'une civilisation prospère et riche sous la conduite des Rois-Sorciers. Certains marchands Céruliens racontent avoir aperçu des ruines au cœur du désert ; ces vestiges pourraient être ceux de l'antique Ashaar mais à ce jour personne n'a été assez fou pour tenter de percer le mystère de cette cité oubliée.

On raconte aussi que dans les salles secrètes d'Ashaar repose un trésor fabuleux mais là encore ce ne sont peut-être que des légendes pour crédules.

Que contient ce mystérieux étui ?

L'étui contient une carte indiquant le chemin et l'emplacement d'Ashaar la Cité Oubliée.

Elle se situe dans le désert de Beshaar, comme le mentionnent les légendes. On peut l'atteindre en suivant une piste qui part d'Halakh en longeant les Monts Beshaaroon vers l'ouest. La carte indique un obélisque puis une route vers le sud, jusqu'au cœur du désert. Une route dangereuse car à part les caravanes des marchands Céruléens, personne n'ose s'aventurer dans les sables du désert de Beshaar.

Aux PJ de juger si le risque en vaut la chandelle mais la simple mention des Rois-Sorciers et de richesses à portée de main, pour peu qu'on se montre audacieux, il n'en faudrait pas plus pour lancer un groupe d'aventuriers sur la piste d'Ashaar, la cité oubliée. A moins que les PJ ne soient pas de véritables héros mais des pleutres sans envergure. Auquel cas mieux vaut tout de suite les laisser à leur destin terne.

LA QUÊTE D'ASHAAR, LA CITÉ OUBLIÉE

Il faut bien le reconnaître : cette introduction vous paraîtra peut-être quelque peu forcée mais nous n'avons que faire ici d'aventuriers peureux et sans ambition. Une fois les PJ en possession de la précieuse carte, ils vont devoir planifier leur expédition jusqu'à Ashaar.

Un périple d'au moins deux semaines jusqu'à l'obélisque. Au-delà, difficile à dire. La carte indique une direction, une route à suivre dans le désert, et des points reliés dessinant des constellations, sans doute pour guider les voyageurs jusqu'aux ruines d'Ashaar.

Afin de pouvoir faire face à ce long voyage, les PJ devront s'équiper : vivres et eau en suffisance, des tentes et d'épaisses couvertures en fourrure pour les nuits très fraîches du désert mais surtout des montures capables de résister au climat très hostile des dunes de Beshaar : des banths, une espèce de reptile géant apprivoisé, proche du tricératops. Ces bêtes de somme peuvent porter plusieurs passagers et ainsi que de lourdes charges. Les larges nacelles fixées sur le dos des banths peuvent accueillir deux passagers et de la marchandise.

Les banths boivent peu et peuvent rester sans manger pendant plusieurs semaines.

Ils sont généralement dociles sauf pendant la période de reproduction ; les mâles peuvent se montrer agressifs et les femelles nerveuses.

Les PJ ont de l'or en suffisance pour acheter deux ou trois banths et l'équipement nécessaire.

Ne perdez pas trop de temps à faire des emplettes dans Halakh. D'abord parce qu'on n'est pas là pour faire du shopping ; et ensuite parce que les nouvelles vont vite dans une cité comme Halakh.

Le départ de trois banths montés par des étrangers pourraient attirer l'attention.

Si les PJ tergiversent trop, pas de souci. Laissez-les terminer leur achat mais lancez un d6.

Sur un score de 5 ou 6, rien ne se passe. Les PJ quittent Halakh à l'aube et prennent la piste qui longe les montagnes par le sud-ouest.

Sur un score de 4, un groupe de fervents du dieu Nemmereth, guidés par une vision sacrée, décident de suivre les PJ. Leur but : récolter les âmes des défunts pour les offrir à leur dieu. Ils suivront les PJ et les assisteront lors de leur passage vers l'au-delà. Les disciples de Nemmereth sont inoffensifs mais ils ne porteront pas secours aux PJ en cas d'embuscade. Ils seront là pour la cérémonie du passage, l'équivalent des derniers sacrements dans le culte de Nemmereth. Charmant n'est-il pas :-)

Sur un 2 ou un 3, un petit groupe de malfrats, des gredins d'un gang local, ont repéré les PJ et leurs banths lourdement chargés. Pour eux, des proies faciles. Ils décident de suivre le convoi et tenteront une embuscade à la tombée de la nuit. Au cours de la journée, les PJ les plus attentifs auront l'occasion de repérer les gredins ; si c'est le cas, ils pourront prendre des mesures en conséquence. Proies et chasseurs, une vieille histoire.

Sur un 1, le roi Shahrud Farshad a eu vent qu'un groupe d'intrépides aventuriers allaient se lancer dans la périlleuse quête d'Ashaar. Il propose aux PJ de se joindre à eux avec deux de ses meilleurs guerriers – en vérité des assassins Halakhi de la pire espèce. Le roi est lui-même un combattant redoutable. Il souhaite aider les PJ et se couvrir de gloire et de richesse – même si pour cela, il devra se débarrasser des PJ une fois en vue d'Ashaar.

EN ROUTE POUR ASHAAR

A l'aube, le petit convoi des trois banths franchit la porte occidentale de la ville, la porte du Couchant.

Devant les PJ, une longue piste qui s'étire jusqu'aux contreforts des monts Beshaaroon.

La route longe ensuite les reliefs par le sud, vers les steppes désertiques.

Cette première partie du voyage devrait se passer sans encombre, mis à part les événements spécifiques décrits plus haut. Sauf incident contraire, la caravane arrive en vue des monts Beshaaroon et entame la suite du périple.

Au fil des jours, le paysage assez vert des abords d'Halakh laisse la place à une steppe caillouteuse ponctuée de buissons, avec de temps à autre des étendues de sable préfigurant les premières dunes de Beshaar. Une fois atteints les contreforts des monts Beshaar, le paysage se modifie encore pour devenir plus aride : étendue de cailloux, rares plantes épineuses, faune discrète de petits rongeurs.

Plusieurs fois la caravane franchit des ravines qui s'avèrent être des cours d'eau asséchés.

Dans cette partie du monde, on ne croise que peu de gens. Il n'y a pas de ville à l'ouest et le sud n'est qu'une vaste étendue de sable. Seuls les marchands Céruléens osent s'aventurer dans ces contrées.

Il y a aussi des villages de montagnards, habitants farouches qui ne fréquentent Halakh que pour vendre le produit de leur élevage – des chèvres – sur les marchés de la ville.

RENCONTRES

Les PJ pourraient rencontrer des montagnards, gens revêches et méfiants envers les étrangers. Ils connaissent les Céruléens qui arpentent cette route régulièrement avec leurs caravanes. Si un des PJ est Céruléen, ça pourrait aider à établir un contact pacifique.

Les montagnards sont sur leurs gardes : armés de gourdins et de lances, ils n'hésiteront pas à attaquer les PJ s'ils se sentent menacés.

Montagnards de beshaaroon

Attributs : Vigueur 1 ; Agilité 0 ; Esprit 0 ; Aura 1

Combat : Bagarre 1 ; Mêlée 1 ; Tir 1 ; Défense 0

Carrière : Primitif, Négociant

Vitalité : 5

Armure : 0

Armes : massue 1d3, lance 1d6-1

Sur un test d'**Aura** + une carrière liée à la négociation, les PJ pourront amadouer les montagnards et discuter avec eux.

Les montagnards ne savent rien d'Ashaar ou de Zargon. Cependant ils connaissent l'obélisque, un vestige ancien gravé de glyphes mystérieuses, un artefact des temps passés qui selon eux porte malheur à ceux qui portent les yeux sur lui. Ils déconseillent aux PJ d'approcher le monument et encore moins de s'aventurer dans le désert. « Ce pilier est l'œuvre du démon », affirme l'un d'eux, une peur superstitieuse dans les yeux.

Ils mettront aussi en garde les PJ contre les bandes de maraudeurs qui n'hésitent pas à attaquer les caravanes marchandes et les voyageurs. Eux-mêmes ont déjà du affronter ces bandes errantes qui tentaient de voler de la nourriture dans leurs villages.

BIVOUAC ET BÊTES SAUVAGES

Chaque nuit, les PJ devront trouver un endroit propice pour bivouaquer.

Il est possible de camper en bordure de la piste ou si les PJ ont de la chance dans un des abris qui ponctuent la piste : de petits bâtiments constitués de pierres empilées et d'un toit rudimentaire. Chaque abri contient parfois un peu de bois pour le feu, de petits fagots ou des excréments séchés de banth (comme les crottes de yacks dans les montagnes himalayennes).

Les PJ ont la possibilité d'allumer un feu – les nuits en bordure du désert sont très froides – mais cela veut dire que leur bivouac risque d'être visible. A contrario, sans feu, ils risquent de souffrir du froid nocturne mais aussi d'animaux attirés par l'odeur des banths et de nourriture à chaparder.

Si un PJ monte la garde, il observera des points lumineux sur les versants des montagnes ; ce sont des feux, assez éloignés, signes de la présence de villages ou de campements de montagnards.

Durant la nuit, une meute de loups du désert s'approche du camp. Les loups du désert sont plus petits que leurs congénères du nord et ont le pelage tacheté. Ils chassent en meute d'une dizaine d'individus et peuvent représenter un danger pour le voyage isolé.

Loups du désert

Attributs : Vigueur 1 ; Agilité 2 ; Esprit -1

Combat : Morsure 1d6 ; Défense 1

Vitalité : 5

Protection : 0

Le mâle alpha, le meneur de la meute au pelage foncé, est plus gros et plus féroce.

Loup Alpha

Attributs : Vigueur 2 ; Agilité 2 ; Esprit -1

Combat : Morsure 1d6+1 ; Défense 1

Vitalité : 8

Protection : 0

Si les PJ ont allumé un feu, ils auront l'avantage lors du combat contre les loups.

EMBUSCADE

Les monts Beshaaroon abritent aussi quelques bandes de renégats, des déserteurs ou des fuyards. Ces petites bandes n'hésitent pas à attaquer les caravanes marchandes qui s'approchent trop près des montagnes. C'est d'ailleurs à une de ces bandes que les PJ risquent d'être confrontés.

Un petit groupe d'une dizaine de pillards ont repéré le convoi des PJ – trois banths ça n'avancent pas nécessairement très vite – et se sont mis en embuscade. Les PJ ont la possibilité de les repérer sur un test d'**Esprit + Guerrier/Barbare** ou **Chasseur/Pisteur** (ou toute carrière permettant de repérer les mouvements d'un ennemi furtif).

Les bandits sont de la piétaille.

Ils sont armés de lances, gourdins et épées (en mauvais état).

Bandits des Monts Beshaaroon

Attributs : Vigueur 1 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

Combat : Bagarre 0 ; Mêlée -1 ; Tir 1 ; Défense 0

Carrière : Bandit

Vitalité : 3

Armure : 1 (armure de cuir)

Armes : Massue 1d3, lance 1d6-1, épée 1d6-1

Pendant le combat, il y a 50% de chance qu'un des banths prenne peur et s'enfuit. Les PJ pourront tenter de le maîtriser ou de le rattraper.

L'OBÉLISQUE

Au bout de la seconde semaine de voyage, avec au nord l'horizon découpé des monts Beshaaroon et au sud le désert de Beshaar, les PJ arrivent en vue de l'obélisque.

C'est un pilier d'environ 50 mètres de jeu, un sommet effilé, quatre faces couvertes de symboles en partie érodés par le temps. Un sentiment d'ancienneté antédiluvienne.

Un test d'**Esprit + carrière de lettré** permet d'identifier les glyphes comme étant l'écriture des Rois-Sorciers. Certains symboles sont également présents sur la carte. Le pylône présente aussi des dessins de constellations, comme pour indiquer une route vers le sud et le désert.

Une carrière de **Marin/Matlot** ou **Pirate/Boucanier** peut aider à s'orienter, les voyageurs des mers s'aidant souvent des étoiles pour trouver leur chemin.

Si le groupe compte des personnages sorciers ou magiciens, ils sentiront instinctivement l'aura surnaturel de l'obélisque. Son ancienneté mais aussi le sentiment diffus d'une origine hors du monde des hommes, celle de la magie des Rois-Sorciers, anciens souverains du monde.

La route indiquée par l'obélisque s'enfonce dans le désert. Aux PJ de juger de la suite à donner mais on n'imagine mal qu'ils ne soient pas arrivés jusque là pour renoncer.

DES RUINES SOUS LES DUNES

Suivant les indications de la carte, les PJ se sont enfoncés dans le désert de Beshaar. Cela fait maintenant presque une semaine qu'ils ont laissé le mystérieux obélisque derrière eux et qu'ils cheminent entre les hautes dunes.

Ils n'ont croisé aucun voyageur ni aucune autre forme de vie. Leurs réserves de nourriture et surtout d'eau sont presque épuisées. Même les banths commencent à faiblir sous les rayons cruels du soleil.

Sur un test de **Vigueur** raté, chaque PJ perd un point de **Vitalité**, résultat de la fatigue et de la soif.

Et pour couronner le tout, le vent s'est mis à souffler, soulevant des nuages de sable, rendant leur progression encore plus pénible.

Au fil des heures, le vent se fait de plus en plus violent. Un véritable mur de sable s'avance, venant du nord, poussant les PJ toujours plus avant dans le désert profond.

Exténués, les PJ marchent tels des automates, un pied après l'autre, fuyant la tempête.

Tout espoir semble perdu. Devant eux, une dune plus haute encore que les autres, ultime obstacle dressé devant eux par le destin impitoyable.

Arrivés au sommet, ils sentent sous leurs pas une surface dure, non plus les sables meubles du désert où chaque pied posé s'enfonce un peu plus à chaque foulée, mais le contact solide d'une surface rocheuse. La dune qu'ils viennent de gravir semble couvrir une construction en pierre, une longue muraille qui s'étire à droite et à gauche, dessinant les contours d'une cité dont ils devinent les rues et les bâtiments enfouis sous le sable devant eux, et plus loin les degrés d'une pyramide elle aussi en partie recouverte par le sable.

Les dieux semblent leur sourire.

Talonnés par la tempête, les PJ viennent de trouver la cité oubliée d'Ashaar.

Mais il n'est pas encore question de se réjouir car la tempête de sable est presque sur eux, et aucun endroit pour s'abriter – les bâtiments de la cité ne sont que ruines, simples murets marquant l'emplacement des maisons – hormis peut-être le petit temple situé au sommet de la pyramide dont les PJ aperçoivent l'entrée béante.

Abandonnant leurs banths à leur sort – les créatures ont une petite chance de survivre – les PJ traversent les ruines d'Ashaar au pas de course, gravissent les marches qui mènent au sommet de la pyramide et entrent dans le petit temple juste à temps pour se soustraire à la colère des éléments.

Fuir devant la tempête nécessitera quelques tests de **Vigueur** pour maintenir le rythme et ne pas se laisser rattraper par le mur de sable. Idem pour escalader les degrés de la pyramide.

En cas d'échec, un second test de **Vigueur** sera demandé : en cas d'échec, le malheureux avale du sable, suffoque puis tousse violemment, la gorge et les poumons brûlés par le sable, en plus d'une perte d'un point de **Vitalité**.

AU CŒUR DE LA PYRAMIDE

Dehors la tempête se déchaîne l'entrée du petit temple ne comporte pas de porte, ce qui fait que le sable s'accumule devant l'entrée et s'avance à l'intérieur comme une petite dune en progression.

Pour trouver un peu d'air respirable et exempt de poussière, les PJ doivent s'enfoncer plus loin, vers le fond du temple, près d'un petit autel que les plus érudits parmi les PJ reconnaîtront comme étant dédié à Dahag, un Dieu Sombre méconnu.

On sait qu'il était vénéré par les Rois-Sorciers mais c'est à peu près tout. Un test réussi d'**Esprit** n'en apprendra guère plus.

Alors que la nuit tombe, la tempête redouble. Les PJ n'ont pas le choix : ils vont devoir passer la nuit dans le temple. Chacun tente de s'installer au mieux pour prendre quelque repos, malgré la faim et la soif qui les tenaillent.

C'est alors que l'un des PJ remarque, sur un test d'**Esprit** réussi, un bout d'étoffe coincé sous la pierre de l'autel ; en l'examinant de plus près, tous se rendent compte qu'il s'agit d'une cape coincée sous l'autel.

Il y a un passage sous l'autel et le bout d'étoffe est effectivement la partie visible d'une cape, cape encore portée par son propriétaire, mort depuis une éternité et dont il ne reste plus qu'un corps desséché, en partie momifié.

Sur un test conjoint de **Vigueur**, les PJ peuvent tenter de déplacer l'autel et révéler un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs ténébreuses de la pyramide de Dahag.

La momie est un être humanoïde de petite taille, guère plus d'1m55 mais ce n'est pas un enfant. Il porte une cape dont la couleur a terni avec le temps mais qu'on devine rouge ; ses habits, devenus des haillons, devaient être des vêtements plutôt luxueux mais on remarque que plusieurs attaches manquent. La cape est maintenue par une fibule en argent couverte de vert de gris.

Il porte une chemise de lin et un pantalon bouffant déchiré à plusieurs endroits, ainsi que des sandales de cuir. Sur une des marches, plus bas, les PJ découvrent une dague au manche finement ouvragé avec une marque particulière : une flamme stylisée dans un triangle.

Ce symbole est celui des gardiens de Zargon, que les PJ découvriront plus tard.

Le passage est étroit et ne permet le passage qu'à une personne à la fois. L'escalier s'enfonce dans les ténèbres. Les personnages vont devoir allumer lampes ou torches, ou faire des tests d'**Agilité** tous les mètres pour ne pas rater une marche.

DESCENTE VERS LES TÉNÈBRES

L'escalier descend toujours plus loin dans les ténèbres, avec un palier toutes les cinquante marches environ. Arrivés à une certaine profondeur – combien de paliers ont-ils parcourus déjà ? Aucun des PJ ne saurait le dire – on n'entend plus le vent et la fureur de la tempête, réduite à une rumeur lointaine.

Jusqu'au moment où le silence environne complètement les PJ. Les seuls bruits sont leurs pas sur les marches, leur respiration et le crépitement des flammes des torches.

Au bout d'un long moment de prudente progression, les PJ débouchent dans un corridor dont le plafond est soutenu par de larges colonnes carrées. Le corridor est fermé à son extrémité par une lourde porte de pierre.

Au pied de la porte, un corps : les restes momifiés d'un homme portant encore une longue tunique de cuir très usé, des sandales et serrant encore dans sa main droite un bâton sculpté. Le mort pourrait bien être un prêtre mais il est difficile de déterminer sa religion. Certains symboles sur son bâton ressemblent aux glyphes des Rois-Sorciers. Il est mort depuis très longtemps mais il n'est pas possible de déterminer les causes du trépas.

Les PJ en sont là de leurs observations quand ils perçoivent comme un bruit sourd, un raclement, provenant de la porte de pierre. Ils n'ont que quelques secondes pour réagir avant que la porte ne glisse sur le côté, coulissant dans la paroi, laissant le passage à deux étranges créatures.

Si les PJ ont la présence d'esprit d'éteindre leurs torches/lanternes et de reculer jusque dans le couloir d'accès ou de se cacher derrière les colonnes, ils pourront observer les nouveaux arrivants.

Chose étonnante, lorsque la dernière torche a été éteinte, les murs de la salle se sont mis à briller doucement ; les PJ remarquent alors que les parois sont couvertes d'une fine mousse bioluminescente qui semble s'être gavée de la lumière vive des torches et qui brillent maintenant elle-même comme pour restituer cette lumière inopinée.

Si les PJ n'ont pas eu le temps de se cacher, c'est la confrontation immédiate.

Les deux créatures ont une apparence anthropoïde, la peau extrêmement blanche, presque transparente, une longue chevelure blanche et portent des masques en bois ou en cuir épais figurant un homme barbu aux longs cheveux et à la figure sévère. Ils ne portent pas de torches ou de lanternes mais semblent scruter la salle comme s'ils y voyaient comme en plein jour. Ils reniflent aussi, comme s'ils humaient l'air ambiant. Ils sont armés de courtes lames courbes qu'ils maintiennent encore au fourreau.

Chaque PJ devra faire un test de *discrétion* pour espérer ne pas se faire repérer par les deux gardes.

Une carrière de **Voleur**, **Mendiant** ou **Chasseur** est un avantage dans ce genre de situation.

Le jet est assorti d'une **Difficulté de 2** qui représente les sens affûtés des deux gardes.

Si les PJ sont découvertes, les gardes les attaquent immédiatement.

Les gardes savent se battre et donneront peut-être un peu de fil à retordre aux PJ.

Gardes de Dahag

Attributs : Vigueur 2 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

Combat : Bagarre 0 ; Mêlée 2 ; Tir 0 ; Défense 1

Carrière : Garde

Vitalité : 7

Armure : 1 (armure de cuir)

Armes : épée courte 1d6

Si un des gardes est terrassé, l'autre tentera de fuir en refermant la porte derrière lui.

LE DIEU DAHAG

Dahag est un dieu faisant partie du panthéon sombre d'Ahriman ; à l'origine, ce dieu était un allié d'Ahriman et des Rois-Sorciers mais Dahag pressentit la chute des Rois-Sorciers et l'avènement de l'Orbelame. Il trahit le Dieu Noir et guida ses fidèles dans le désert. C'est là, loin des conflits qui ravageaient le monde que les prêtres de Dahag fondèrent la cité d'Ashaar.

Dahag se présente comme un vieil homme bardu aux longs cheveux et à la figure sévère ; ses fidèles portent tous des masques à son effigie.

Les deux gardes que les PJ viennent de rencontrer sont des fidèles de ce dieu dont personne n'a plus entendu parler à la surface depuis bien des siècles.

LA CHUTE D'ASHAAR

Loin du tumulte du monde, Ashaar se développa et les fidèles de Dahag édifièrent une magnifique cité au cœur du désert. Ils élevèrent de nombreux temples dont le cœur était à n'en pas douter la Grande Pyramide. A cette lointaine époque, la magie sombre de Dahag était encore puissante.

Puis vint Zargon, un démon issu d'une dimension hors monde que des sorciers Ashaari, dans leur orgueil et leur imprudence, avait invoqué. Zargon dévasta Ashaar, se montrant sans pitié.

Ashaar sombra dans le chaos et la mort. Au cours d'une ultime bataille, Dahag réussit à emprisonner Zargon dans une jarre mais le prix à payé fut immense : Dahag mourut.

Mortifiés, ses fidèles emportèrent la dépouille de leur dieu défunt ainsi que la jarre contenant Zargon dans les profondeurs. Ils scellèrent l'accès et nul ne les revit jamais.

LES GARDIENS DE ZARGON

Aujourd'hui, les fidèles de Dahag vivent dans une vaste caverne et ont reconstruit leur cité, Ashaar, devenue une ville souterraine. La dépouille momifiée de Dahag repose dans le haut temple de la ville tandis que la jarre, prison du démon Zargon, est sous bonne garde sur une île au milieu du lac de lave qui occupe la partie sud de la caverne. Au fond de la caverne, un volcan alimente constamment le lac en fusion. On ne peut accéder à l'île qu'à bord d'une nef construite dans un métal qui résiste à la chaleur terrifiante de la pierre en fusion.

Les fervents de Dahag sont devenus les gardiens de Zargon.

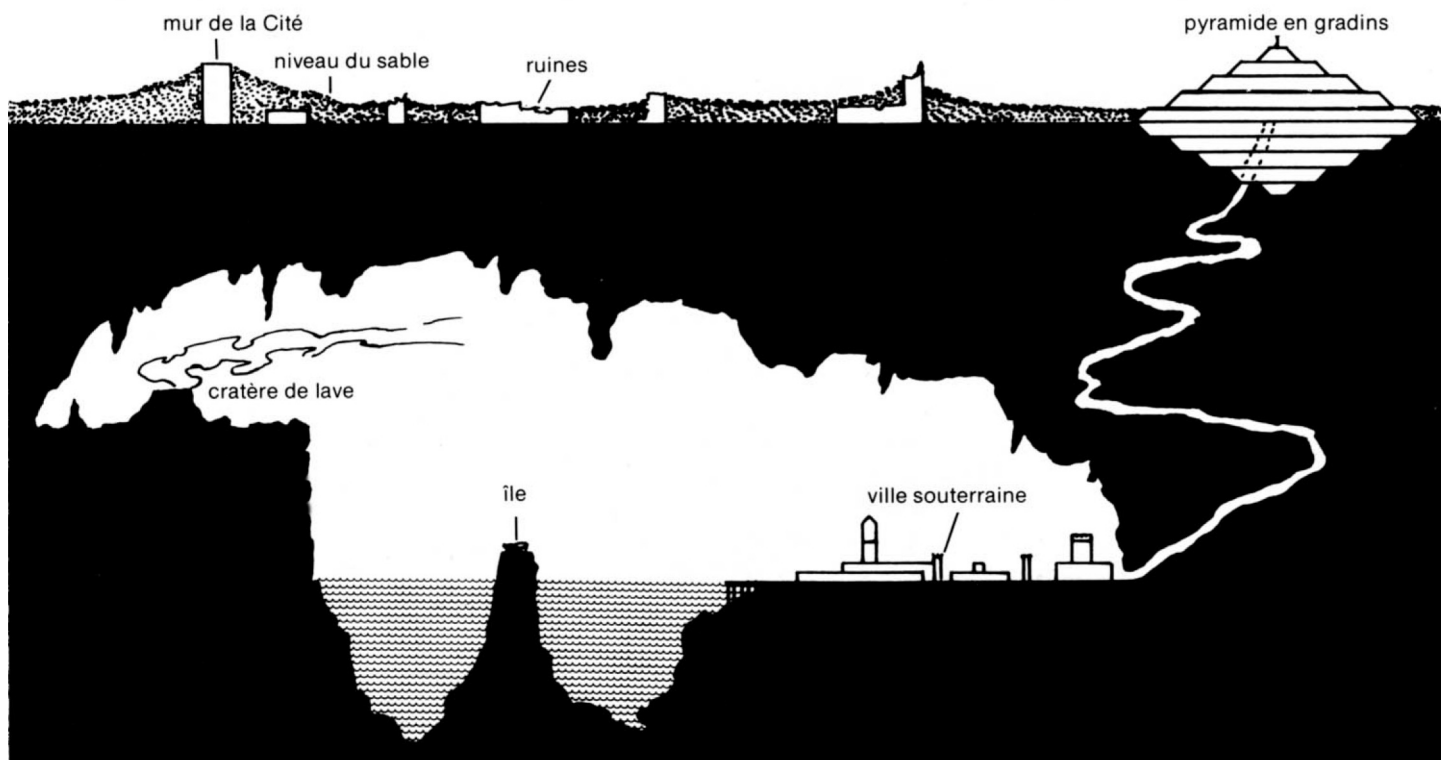
Le symbole des gardiens de Zargon est une flamme dans un triangle.

LE DESTIN TRAGIQUE D'UN PRISONNIER

Le vieil homme sur lequel les PJ ont trouvé la carte faisait partie d'un groupe d'aventuriers qui avaient trouvé la route secrète menant aux ruines d'Ashaar ; ils avaient trouvé la porte ainsi que l'accès vers le monde souterrain.

Deux des compagnons du vieil homme sont morts ; les PJ ont découvert leurs cadavres. Le vieil homme a été capturé – il était jeune à cette époque.

Après être resté captif pendant de trop longues années, il a réussi à s'échapper et à remonter à la surface par une galerie inconnue des Ashaari. Errant dans le monde, rendu fou par ces longues années de captivité, il a fini par trouver la mort dans une ruelle d'Halakh.



VIVRE SOUS LA TERRE

Les Ahaari ont rebâti leur ville dans l'immense caverne, une version plus petite de l'Ashaar d'origine, construite autour du temple de Dahag le trépassé. La cité est tout entière organisée autour du temple et de la surveillance de l'île où repose le démon Zargon.

Pour survivre, les Ahaari ont dû s'adapter à leurs nouvelles conditions de vie.

Point de lumière dans les profondeurs. Un crépuscule rougeâtre règne ici en permanence grâce à la lumière produite par le lac de lave qui occupe la moitié sud de la caverne.

Les Ahaari habitent dans des maisons à toit plat et aux murs percés de petites fenêtres carrées. Ils ont appris à cultiver une grande variété de champignons, produits dans des fermes qui fournissent la majeure partie de l'alimentation Ahaari.

La caverne est également occupée par une faune réduite de rats et de vers fousseurs qui apportent un complément de protéines au menu. Hélas, malgré tout leur effort, les Ahaari souffrent de sérieuses carences.

La peau des Ahaari est blanche et on devine par endroits les veines à travers leur épiderme translucide. Ils voient dans l'obscurité mais deviendraient aveugles s'ils remontaient à la surface. Une lumière trop vive les aveugle pendant 1d6 minutes.

La population de la cité est d'environ mille individus, comprenant pour une moitié des enfants et des vieillards. Les gardiens sont indifféremment des femmes et des hommes, portant tous le masque en bois ou en cuir épais à l'image de leur dieu.

Ils savent manier l'épée à lame courbée, la dague et la lance.

LE CLERGÉ DE DAHAG ET LES GARDIENS DE ZARGON

La ville est dirigée par une caste de prêtres, les descendants du clergé de Dahag.

Un petit groupe de prêtres guerriers gardent la jarre dans laquelle Dahag a enfermé Zargon.

Cette jarre est conservée dans un temple sur l'île au centre du lac de lave mais il y a également une sentinelle magique, une gargouille de pierre qui s'anime lorsqu'on s'approche de la jarre.

Petit détail qui peut avoir son importance : la jarre-prison de Zargon est fermée par un rubis gros comme le poing, d'une valeur sans pareil, de quoi s'acheter un royaume. Une belle tentation pour les aventuriers avides de richesses.

LE TEMPLE DE ZARGON

Le temple de Zargon se dresse sur l'île au centre du lac de lave. Pour y accéder, il faut utiliser une embarcation faite dans un métal qui résiste à la température infernale de la lave. Tenter de traverser à la nage équivaut à une mort immédiate et douloureuse, quoique rapide.

Sur l'île, une vingtaine de gardes assurent la surveillance du temple mais n'y entrent jamais.

Gardes de Zargon

Attributs : Vigueur 2 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

Combat : Bagarre 0 ; Mêlée 2 ; Tir 0 ; Défense 1

Carrière : Garde

Vitalité : 8

Armure : 1 (armure de cuir)

Armes : épée courte 1d6, lance 1d6-1, dague 1d3 (portant la flamme dans un triangle, symbole de leur ordre)

A l'intérieur la jarre-prison fermée par un énorme rubis repose au pied d'une gargouille de pierre dont on devine qu'elle représente Zargon.

La gargouille est magique et s'animera si on s'approche trop.

Gargouille gardienne

Attributs : Vigueur 3 ; Agilité 1 ; Esprit 0 ; Aura 0

Combat : Bagarre 2 ; Mêlée 1 ; Tir 0 ; Défense 0

Vitalité : 40

Armure : 2

Armes : griffes de pierre 1d6+1

La gargouille est une créature animée magiquement. Elle ne souffre pas et ne craint rien ni personne. Elle n'est pas indestructible mais très résistante.

Libérer Zargon est une très mauvaise idée mais si les PJ retirent le rubis, le démon sera libre mais pourrait se montrer reconnaissant envers les PJ (2 chances sur 6).

Dans ce cas, il aura une dette envers eux et s'engagera à réaliser un vœu – mais Zargon reste un démon, donc la méfiance est de mise.

Si Zargon est libéré, il commencera par anéantir les Ashaari puis envisagera de remonter à la surface.

LES DERNIERS ADEPTES DE ZARGON

Il y a dans la population d'Ashaar un groupuscule d'adeptes de Zargon ; ils rêvent de libérer le démon et d'être enfin délivrés de ce monde souterrain. Ils savent qu'un monde en surface existe. Les PJ ne sont pas les premiers à parvenir jusqu'à leur domaine souterrain. Ces adeptes de Zargon pourraient aider les PJ si ceux-ci sont faits prisonniers par les gardiens de Zargon.

LES DISCIPLES DU GRAND RETOUR

Un autre petit groupe d'Ashaari, lassés par cette vie souterraine, aspirent à retourner à la surface.

Ils savent qu'ils ne pourront pas survivre au soleil mais ils savent qu'il y a un étrange cycle où alternent le jour mortel aux rayons cruels et la nuit froide mais bienveillante.

Ils pourraient vouloir utiliser les PJ pour faire avancer leur cause auprès des prêtres qui dirigent la ville.

EN MODE BAC À SABLE

A partir de la découverte par les PJ de la cité souterraine, le scénario passe en mode bac à sable.

Une fois que les PJ se sont introduits dans le domaine secret des Ashaari, libres à eux de mener l'aventure comme bon leur semble. Ils peuvent tenter de se glisser furtivement ou capturer un habitant ou un garde pour en savoir plus. Les Ashaari parlent un dialecte archaïque mais compréhensible.

Si les PJ sont capturés, ils finiront dans les geôles du temple de Dahag. Avec un peu de chance, ils trouveront un moyen de s'échapper – après tout, le vieil homme qu'ils ont rencontré à Halakh a bien réussi à s'enfuir de la prison – à moins que les cultistes de Zargon ne les fassent sortir.

Libre à vous d'ajouter d'autres prisonniers, d'infortunés aventuriers qui croupissent là depuis des lustres.

Les Ashaari pourraient aussi vouloir se divertir en organisant des jeux de combat dans l'arène en l'honneur de Dahag, opposant les prisonniers entre eux ou à des monstres souterrains.

Vous pouvez également exploiter le jeu de factions en opposant les gardiens aux adeptes de Zargon, disciples du retour à la surface contre caste dirigeante, etc.

Le peuple des Ashaari est sur le déclin et dans quelques décennies, il ne restera plus qu'une poignée d'entre eux pour garder la jarre. Aussi est-il nécessaire de trouver un autre endroit, inaccessible pour cacher la précieuse prison et que jamais un imprudent ne libère Zargon... ou pas. Là encore, même les PJ peuvent vouloir invoquer le fameux démon en espérant tirer parti de la situation.

UNE DERNIÈRE CARTE À JOUER

Si vous sentez que l'aventure s'enlise un peu ou que les joueur.euse.s ne savent plus trop dans quelle direction aller, vous pouvez jouer une dernière carte : celle de la destruction d'Ashaar et du monde souterrain lors d'une spectaculaire et terrible éruption volcanique.

Le volcan situé à l'extrémité de la caverne entre en éruption après une série de tremblements de terre effroyables. Des flots de lave se déversent dans le lac, le faisant déborder.

La lave commence à tout envahir, engloutissant la cité, incinérant tout sur son passage.

La lave est un ennemi impitoyable que rien ne peut arrêter.

Les PJ n'auront que très peu de temps pour se sauver, sans doute par le même passage qu'ils ont emprunté pour arriver.

Parmi les Ashaari en détresse, des femmes et des enfants.

Les PJ vont-ils les abandonner à leur sort ou leur porter secours ? L'occasion de placer les joueur.euse.s devant des choix cornéliens.

ÉPILOGUE

Si le début de l'aventure est très dirigiste, dans le but d'amener les PJ aux portes d'Ashaar, la suite est plus ouverte et la fin de cette histoire dépend énormément des décisions des joueur.euse.s et des actions des PJ – mais n'est-ce pas là la magie du jeu de rôle.

Difficile donc de poser un épilogue digne de ce nom.

On ne peut même pas être certain.e que les PJ ne vont pas réveiller volontairement Zargon, pourtant le grand méchant de cette histoire.

Cette aventure peut être jouée en un one-shot ou être la première pierre d'une longue saga.

Si Zargon est libéré et qu'il remonte à la surface et commence à ravager la Lémurie, que feront les PJ ?

Si une poignée d'Ashaari s'échappent et retournent en surface, qu'advient-il d'eux ?

Si les PJ s'emparent du précieux rubis, que vont-ils en faire – à condition de réussir à s'échapper ?

Autant de « si » qui sont autant de possibilités et d'histoires à jouer.

FIN

(ou pas)

Illustration de couverture : [Geoffrey Ernault](#)

Plan d'Ashaar : [module B4 La Cité Perdue D&D](#)