

VERT CRESSENDO?

Scénario publié dans le Casus Belli 96 (juillet - août 1996) p55-59

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu, des personnages et des joueurs débutants. Les mentions « p. XX » renvoient à l'édition française des règles d'Earthdawn publié par Jeux Descartes.

SUIVEZ LE GUIDE

L'aventure débute dans le petit village de Drenzel, à une centaine de kilomètres au nord-est de Travar, aux abords de la jungle de Servos. Vous pouvez changer de localisation selon les besoins de votre campagne, en veillant simplement à ce que l'existence du Cercle d'Émeraude ne paraisse pas totalement incongrue dans la région que VOUS aurez choisie. En effet, Drenzel est situé sur les bords d'une immense doline (4 km de diamètre pour une profondeur moyenne de 30-40 m, voir la carte), tapissé d'une végétation luxuriante qui lui a valu son surnom. La région étant très calcaire, les habitants de la région se perdent en conjectures quant à cette bizarrerie géologique au proportion nettement plus importantes que les autres à proximité. Les légendes prétendent que Jaspree, agacé par la monotonie du paysage local, frappa un jour le pays de sa massue et creusa lui-même cette profonde dépression. De fait, le voyageur ne peut qu'être marqué par la singularité de ce magnifique paysage, la nature restant plutôt avare de fantaisies dans cette partie de Barsaive. Drenzel, qui compte un bon millier de donneur de noms, est traversé par la rivière Oblium. Celui-ci se déverse en chutes somptueuses dans le Cercle d'Émeraude. Ses sinuosités se perdent ensuite dans la jungle. Si les villageois semblent s'être habitués au fracas assourdissant de la cascade et à la sauvage beauté des lieux, il y a fort à parier que les PJ n'ont, pour leur part, jamais contemplé pareil spectacle.

N'hésitez pas à insister sur la grandiose splendeur du paysage : cela ne vous coûtera rien, et les joueurs n'en seront que plus captivés. Les arbres de la jungle de leurs crinières ondoyantes (certains dépassent les 30 m de haut) forment un océan de verdure, avec un brouillard perpétuel s'élevant des chutes et vers le centre de la doline une partie semble s'élever.

N'hésitez pas à insister sur la grandiose splendeur du paysage : cela ne vous coûtera rien, et les joueurs n'en seront que plus captivés. Les arbres de la jungle de leurs crinières ondoyantes (certains dépassent les 30 m de haut) forment un océan de verdure, avec un brouillard perpétuel s'élevant des chutes et vers le centre de la doline une partie semble s'élever.

UN SERVICE EN PASSANT

Les personnages-joueurs (PJ) se trouvent donc à Drenzel, une petite communauté fluviale peuplée en majorité d'humains, de trolls et de t'skrangs. A vous de décider, en accord avec les joueurs, pourquoi ils se trouvent ici. Comme il s'agit sans doute de leur première aventure, vous pouvez inventer virtuellement n'importe quoi : ils se sont retrouvés dans la région par hasard, ils connaissent quelqu'un à Drenzel ou ont entendu parler du Cercle, par exemple. Atablés dans la meilleure auberge du village, les personnages reçoivent la visite du bourgmestre Hrolf Sunnbar. Il est accompagné de son conseiller T'Siirin Kr'ssen, un t'skrang richement vêtu qui se tient un peu en retrait.

Sunnbar demande aux PJ s'il peut s'asseoir à leur table, puis leur expose les raisons de sa venue. Il y a quatre jours, son fils Karlan, âgé de dix-huit ans, a disparu du domicile parental. Tout porte à croire qu'il s'est enfui pour rejoindre les Lames de Feu, un groupe d'aventuriers qui, la veille, avait manifesté son intention de descendre dans le Cercle d'Émeraude. Hrolf craint pour la vie de son fils. Le Cercle a très mauvaise réputation auprès des villageois. C'est un endroit excessivement dangereux, couvert d'une jungle hostile qui abriterait, d'après les rumeurs, les ruines d'une cité maudite. Aucun habitant de Drenzel ne s'y est jamais risqué, mais il est difficile de dissuader les aventuriers de passage d'aller y tenter leur chance, compte tenu des histoires de trésors fabuleux et de secrets magiques qui circulent à son sujet. Hrolf supplie les PJ d'y descendre pour retrouver son fils. Ce dernier n'a sans doute pas eu le temps d'aller très loin. Sunnbar se fiche des Lames de Feu (bien qu'il les tienne pour responsables de la disparition de son fils), mais il est prêt à offrir tout ce qu'il possède aux personnages si ces derniers retrouvent Karlan. « *Notre reconnaissance serait éternelle..., et palpable*, ajoute T'Siirin, qui sort quelques superbes pierres de sa sacoche en cuir. *Ce sont là des pièces de grande valeur, nous espérons que vous en êtes conscients...* ». Certains de ces bijoux valent assurément plusieurs dizaines de pièces d'argent. Les villageois présents dans l'auberge se sont rassemblés autour de la table des PJ et attendent leur réponse avec anxiété. Hrolf ajoute qu'il leur offrira tout l'équipement dont ils pourront avoir besoin, dans la limite de ses possibilités (corde, piolets, rations de survie, machettes). Espérons que les personnages sauront saisir cette chance unique ! Sunnbar leur demande de partir le plus rapidement possible, autrement dit dès le lendemain matin.



Et si... les Pj refusent la proposition de Hrolf?

Insistez sur le fait qu'il s'agit d'une occasion exceptionnelle de faire leurs preuves. Les villageois de Drenzel comptent visiblement beaucoup sur eux, et les considéreront comme des lâches s'ils refusent. Et puis, les légendes les plus folles circulent sur Telkamol, la cité maudite du Cercle d'Émeraude, et rien n'interdit aux personnages d'aller y faire un tour avant d'avoir retrouvé Karlan (ou après, d'ailleurs). De plus, la récompense promise est vraiment importante. Bref, le moment est venu pour eux de prouver leur valeur !

DESCENTE EN ENFER

Le lendemain matin, les personnages sont prêts à partir. Abandonnant pour un temps son air condescendant, T'Siirin souhaite bonne chance aux personnages, et leur donne à chacun une besace contenant dix rations de survie, de quoi tenir dix jours en faisant attention (passé ce délai, il faudra chasser).

Accompagné de nombreux villageois, Hrolf les mène jusqu'à un petit promontoire rocheux à l'écart du village, et pointe le doigt sur la jungle en contrebas. « C'est le seul passage connu, dit-il. Il faudra vous encorder, bien sûr, mais les aspérités rocheuses faciliteront votre progression. Nous laisserons la corde attachée. Puissent les Passions vous venir en aide ! » Ayant parlé, il lance une longue corde dans le vide, après en avoir attaché une extrémité à un arbre penché au bord de la falaise, et ajoute :

« Prenez garde aux créatures qui rôdent dans la jungle et ne vous aventurez sous aucun prétexte dans la cité maudite. A notre connaissance, personne n'en est jamais revenu... » Sur cette note pessimiste, les PJ entament leur longue descente vers la jungle. La progression est malaisée, et les personnages qui ratent un jet de Volonté (difficulté 6) sont sujets au vertige. Ils resteront bloqués sur place jusqu'à ce que leurs compagnons reviennent à leur hauteur pour les rassurer. Le personnage qui passe en premier doit ouvrir le chemin pour les autres et repérer le terrain. Ses jets d'Escalade (3 en tout) se font contre des facteurs de difficulté de 9, 8 puis 7 (il est conseillé de placer le meilleur grimpeur en premier). Vous pouvez faire effectuer des jets d'Escalade aux autres personnages, ou pimenter l'action par la visite impromptue de quelques craquebecs, qui resteront à distance (voir p. 294). Attention, votre but n'est pas de faire tomber les PJ ! A une telle hauteur, ils risquent de ne pas survivre. Si l'un des personnages rate tous ses jets d'Escalade, il glisse et fait une chute impressionnante de quelques mètres sur une corniche, c'est tout, encaissant un niveau 5 à 10 de dommage (sans armure).

LE CERCLE D'ÉMERAUDE

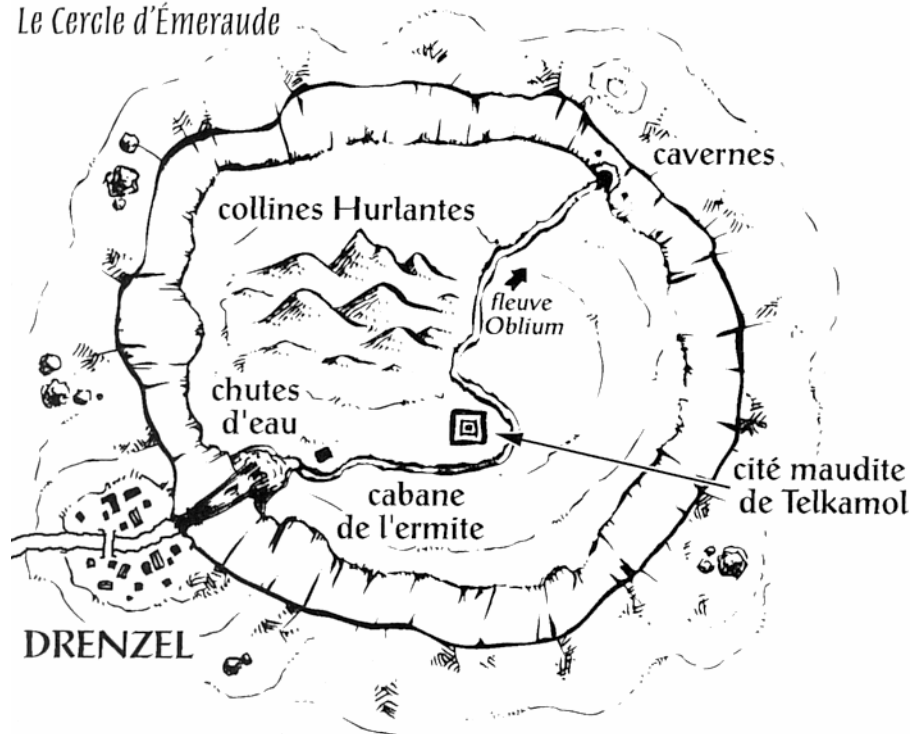
Une fois arrivés en bas, les personnages peuvent reprendre leur souffle. Le spectacle est impressionnant: vues d'en bas, les falaises paraissent encore plus hautes. Seul le bord du cratère n'est pas envahi par la végétation.

De là où ils sont, les personnages ont beaucoup de mal à faire le point. Peut-être ont-ils pensé à repérer les lieux d'en haut ? Quoi qu'il en soit, ils sont désormais libres d'aller où ils veulent, même si leurs pas devraient logiquement les mener à la cabane de l'ermite. En consultant le plan du Cercle d'Émeraude, vous remarquerez que la rivière Oblium serpente dans la jungle, contourne la cité de Telkamol et finit sa course dans les cavernes, à l'opposé de l'endroit où se trouvent les personnages. Le point de chute de ces derniers n'est situé qu'à quelques dizaines de mètres des chutes de l'Oblium, dont le fracas assourdissant a accompagné leur descente. Les collines Hurlantes, situées à proximité de Telkamol, doivent leur nom à la présence des sylvies, d'étranges créatures arboricoles qui émettent, à la nuit tombée, de terrifiants jappements suraigus. Nous en reparlerons... A moins d'être aveugles (jet de perception ou d'analyse des indices, difficulté 4), les PJ constatent rapidement qu'un sentier a été ouvert à coups de machette dans la jungle, à quelques mètres de leur point de chute. La végétation reprend déjà ses droits, mais les coupures sont encore fraîches, et c'est la seule piste existante et elle est tellement évidente qu'il n'est pas besoin d'utiliser des talents ou des compétences pour la suivre.

Et si... les personnages veulent aller ailleurs ?

Ne vous inquiétez pas, et fiez-vous au plan. Les PJ voudront peut-être essayer de faire le tour du cratère. Rappelez-leur que sa circonférence avoisine les 13 km, et qu'ils n'ont des rations que pour dix jours. Si les personnages veulent se frayer leur propre passage dans la jungle, rien ne les en empêche, mais vous pouvez leur faire comprendre, qu'ils sont en train de perdre leur temps... sans compter que les PJ risquent aussi de perdre la piste des Lames de Feu. Toute la difficulté consiste à pousser les personnages dans la bonne direction, sans leur imposer la marche à suivre. L'essentiel est qu'ils finissent par aboutir aux endroits-clés de cette aventure, la cabane de l'ermite et Telkamol.

Le Cercle d'Émeraude



LA CABANE D'ETANAHÛS

La chemin ouvert par les prédécesseurs des PJ serpente dans la jungle, contournant de nombreux obstacles naturels (rochers, arbres géants, fondrières). L'endroit est peuplé de créatures exotiques, mais rarement dangereuses (oiseaux multicolores, serpents à deux têtes, colonies de fourmis vertes, nuées de moustiques voraces...). Rien ne vous interdit, si le cœur vous en dit, de parsemer la progression des personnages de rencontres plus problématiques : fauve blessé ou affamé, araignées venimeuses, plantes carnivores... Insistez également sur les conditions climatiques particulièrement pénibles : averses torrentielles, chaleur étouffante, brusques chutes de température à la tombée de la nuit... Lorsque les Pj auront leur compte, faites-leur faire connaissance avec l'ermite Etanahüs. Ce vieil homme, qui porte une jambe de bois, habite une cabane de branchages située sur les rives de la rivière Oblium. Il vit de pêche et de cueillette. Les PJ le surprendront, hurlant après une carpe récalcitrante dans un langage qu'ils ne comprennent pas (un vieux dialecte théran). Il ne paraît pas très étonné de la visite des personnages, et les invite à prendre avec lui une petite collation de chenilles grillées, avant de s'enquérir des raisons de leur présence. Etanahüs se montre particulièrement coopératif lorsque les PJ mentionnent les Lames de Feu. Il déclarera les avoir vu passer il y a trois jours : *« Oui, oui, je m'en souviens, deux elfes, trois humains et un sylphelin. Cela vous étonnera peut-être, mais ils sont loin d'être les premiers. Tout le monde convoite les richesses du temple de Telkamol. Il faut dire que c'est le paradis des aventuriers. Il paraît qu'il n'y a qu'à se baisser pour ramasser des pierres précieuses. »* La veille, il a vu repasser les deux elfes en sens inverse, chargés de trésors mais blessés. *« Leurs lames étaient encore rouges de sang, explique-t-il. C'est le problème avec Telkamol. La cité dégage une sorte d'énergie négative et les visiteurs, aveuglés par leur convoitise, finissent toujours par s'entretuer. C'est du moins ma théorie. Pour ma part, j'ai abandonné toute richesse depuis bien longtemps et je vis heureux, loin des Donneurs de Noms et de leurs folles vanités. Croyez-moi, vous devriez suivre mon exemple... »*



L'HISTOIRE

Lorsque Etanahüs, jeune prédicateur idéaliste, arrive à Telkamol il y a près de 500 ans, il est porteur de terribles nouvelles : les Horreurs s'appêtent à déferler sur le monde, et même la glorieuse Cité de jade, à l'abri de son cratère, ne sera pas épargnée. Le peuple de Telkamol, apparemment outré par l'arrogance de l'étranger, refuse de le croire et le fait emprisonner dans les cachots du temple, en l'attente d'un prochain sacrifice. Malheureusement, le jeune théran dit vrai. Des décennies plutôt une horreur intelligente débarquait et manipulait tout le monde, organisant même des sacrifices. Petit à petit la cité s'installe dans un isolationnisme de rigueur à l'époque, mais tous les projets de kaer sont abandonnés puisque « les sacrifices serviront à protéger la cité et détourner l'attention des horreurs ». Quelques semaines après l'emprisonnement d'Etanahüs, une dizaine de créatures assoiffées de carnage fondent sur la ville et, en quelques jours, changent la plupart de ses habitants en statues de cendre solidifiée. Etanahüs est rapidement libéré. On lui donne une arme et on l'exhorte à se battre. Dans les terribles combats qui s'ensuivent, le jeune homme perd une jambe, retourne se réfugier dans son cachot, puis parvient à se traîner à l'extérieur pour aller se perdre.. : dans la jungle. Presque toutes les Horreurs quittent la région, et Etanahüs sombre dans une sorte de folie mélancolique. Il est désormais condamné à vivre ici.

Bien des années plus tard, alors qu'il s'est accoutumé à sa nouvelle existence, il trouve le courage de revenir sur les lieux du drame. Il pille la bibliothèque de la cité, puis se rend au temple. A sa grande stupéfaction, il découvre que le Belrophon, l'une des Horreurs, pris au piège par un sortilège, est restée prisonnière de ses murs ! Etanahüs négocie avec elle. Il a trouvé, dans la bibliothèque, un sort qui lui permet de ne plus vieillir. Pour le lancer, il lui faut trancher le membre d'une Horreur. Il propose donc un marché à la monstruosité qui gît dans la crypte. Il lui rendra une semi-liberté et lui procurera des victimes, en échange de sa participation au rituel. L'Horreur accepte.

Quand tout est accompli, Etanahüs retourne vivre dans sa forêt... et arrête de vieillir. Il établit une sorte de pacte avec les syliades, d'étranges créatures longilignes à la peau verte qui se sont installées à proximité de la cité maudite et rendent un culte inexplicable à l'Horreur qui s'y terre. De temps à autre, il apporte personnellement sa contribution au bien-être du Belrophon en lui offrant un petit animal, et en dirigeant systématiquement vers le temple les bandes d'aventuriers qui se risquent dans le Cercle d'Émeraude. Il lui suffit de faire miroiter ses prétendues richesses... Les Lames de Feu n'échappèrent pas à la règle. Capturés par les syliades, ils furent lâchés dans les souterrains du temple et pris en chasse par le Belrophon, qui s'est nourri de leur terreur, puis de leur chair. Seul Karlan parvint à s'échapper. Il erre maintenant aux abords de la ville, traqué par les syliades. Etanahüs est bien décidé à faire subir le même sort aux personnages...

LA CITÉ MAUDITE

Les personnages poursuivent leur chemin jusqu'aux ruines de Telkamol. Le souvenir de ses habitants s'est perdu dans les brumes du passé, et la végétation a recouvert la plupart des monuments et des habitations. Un magnifique temple de jade émerge de la jungle, relativement épargné par les atteintes du temps et des éléments. Les constructions de pierre qui l'entourent tombent

en ruine, et un silence spectral plane sur les lieux. Une multitude de statues aux poses étonnamment réalistes se dressent dans les endroits les plus inattendus. Elles sont comme figées dans le temps, hommes, femmes et enfants, tous semblent fuir un danger épouvantable. Tous portent sur le visage une expression de pure terreur. Il s'agit des anciens habitants des lieux, paralysés par les Horreurs il y a 500 ans. Elles s'effritent dès le premier contact avec la peau et résistent aux abrasions sans vie (pluie, métal, etc.), et rares sont les aventuriers qui s'en sont privés.

Les PJ ne trouveront pas grand-chose d'intéressant dans la cité elle-même, si ce n'est quelques lames rouillées et quelques

colliers de jade, oubliés par les précédents visiteurs. Vibrant d'une sorte de pulsion malsaine, le temple semble lancer un appel aux explorateurs (jet de Volonté difficulté 10 pour y résister, au cas où les PJ ne voudraient pas y entrer de leur plein gré. C'est l'un des pouvoirs de l'Horreur).

LE TEMPLE DE JADE

Rez-de-chaussée

□ Temple de la nuit.

Dédié à quelque obscure passion, il est jonché de corps pétrifiés, témoins de la terrible bataille qui s'y est déroulée il y a 500 ans. L'autel qui trône au fond de la salle est recouvert de

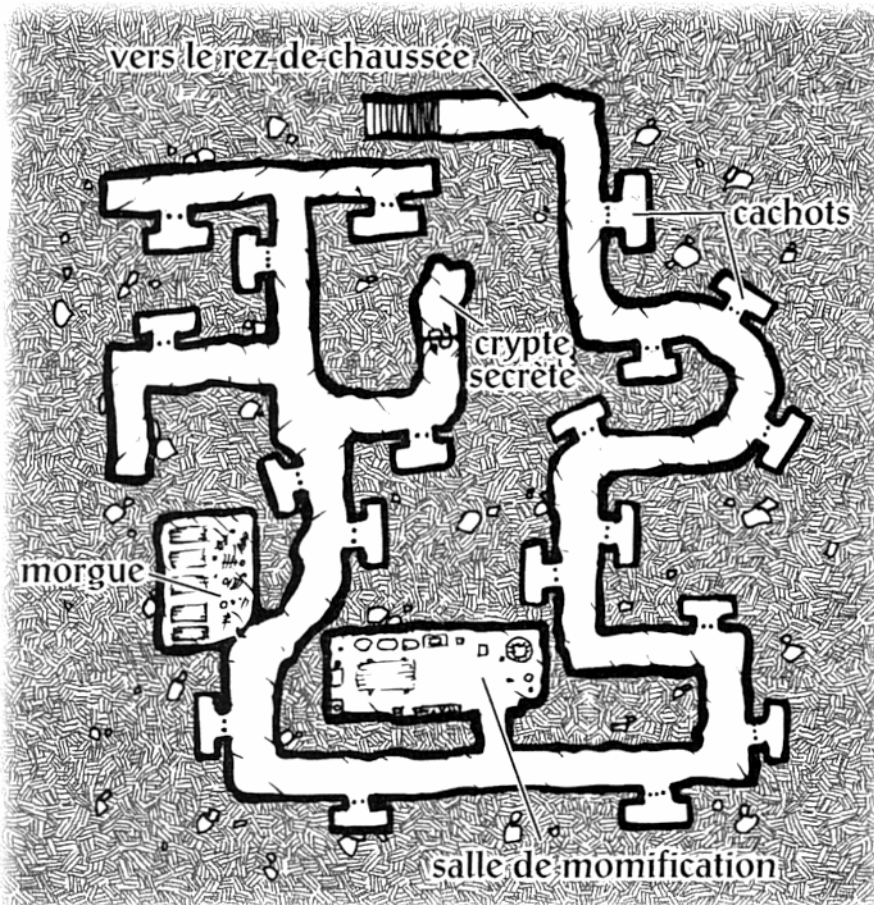
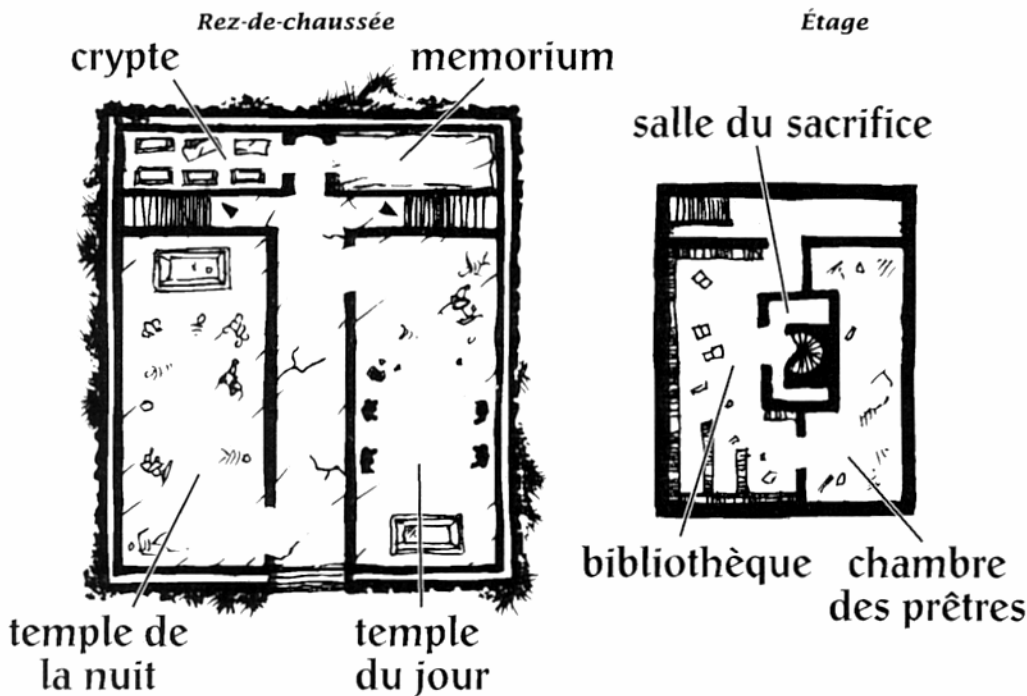
hiéroglyphes

incompréhensibles. Il est protégé par un sceau de Garde (p. 214), que des précédents aventuriers ont réactivé sans le vouloir. Moyennant un jet de Force (difficulté 15), on peut déplacer la dalle qui le surmonte et découvrir une cavité remplie d'ossements poussiéreux et d'un flacon presque vide, contenant encore un fond de potion de Vie (p. 283).

□ **Temple du jour.** Reflet inversé de son voisin, il est beaucoup mieux conservé. Plusieurs statues, malheureusement abîmées, se dressent sur les côtés, et quelques encensoirs de valeur peuvent encore être sauvés (1 pièce d'argent chaque).

□ **Crypte des souverains.** Ces grandioses sépultures ont été profanées par d'anciens visiteurs. Il ne reste que quelques corps momifiés et une poignée de bijoux sans réelle valeur.

□ **Memorium sacré.** Les murs de cette salle, relativement bien conservée, portent témoignage des hauts faits dont se glorifièrent les souverains de la ville au fil des âges. Certaines fresques représentent l'arrivée des syliades. Avant l'arrivée des Horreurs, les Telkams parvenaient à les tenir à distance.



Étage

- ❑ **Bibliothèque.** C'est ici qu'Etanahüs a déniché le livre de sort qui lui a sauvé la vie. Aujourd'hui, la plupart des ouvrages sont malheureusement tombés en poussière, et les volumes les plus intéressants ont tous été volés. Certains peuvent être récupérés sur les corps qui jonchent l'étage inférieur (les aventuriers qui se les sont appropriés ont rarement eu le loisir d'en profiter bien longtemps).
- ❑ **Appartements des prêtres.** Rien d'intéressant. Les robes d'apparat, d'un rouge passé, tombent pratiquement en lambeaux.
- ❑ **Salle des sacrifices.** Un escalier mène au sommet de la pyramide, sur une plate-forme à ciel ouvert surmontée d'un autel sacrificiel. Un prêtre qui tentait de s'échapper par cette voie a été surpris dans sa fuite. Statufié, il serre encore contre lui une dague finement ouvragée (valeur 3 pièces d'argent).

Sous-sol

Cachots. Un couloir labyrinthique et obscur serpente dans les profondeurs de la pyramide. Il est bordé d'une multitude de cachots garnis d'humus (trace de la paille moisie) et de chaînes rouillées. Si les PJ prennent le temps de visiter chaque cellule, ils constateront que l'une d'entre elles est presque entièrement recouverte de graffitis, gravés par Etanahüs au temps de sa captivité. On peut y lire, en langue thérane, toute son histoire. Les dernières lignes, tracées à la hâte, racontent comment il a perdu sa jambe. Le jeune homme les a tracées après le massacre, au moment où il était venu trouver refuge dans sa cellule.

Morgue. Cette pièce contient un amas de corps desséchés, sans oublier quelques bracelets de cuivre (1 pièce d'argent chaque). Il y plane une tenace odeur de pourriture.

Salle de momification. Les maîtres embaumeurs y officiaient dans le plus grand secret. Outre quelques sarcophages admirablement conservés, la pièce renferme encore de nombreux trésors (bijoux, parchemins sacrés, sceptres impériaux...) pour une valeur totale de 500 000 pièces d'argent. Cependant, les PJ ne pourront pas tout emporter. Au mieux, ils pourront récupérer pour environ 50 000 pièces d'argent.

Crypte secrète. C'est ici qu'est tapi le Belrophon, l'Horreur avec laquelle Etanahüs a passé son pacte. Dès que les PJ s'approchent, ses yeux rougeoyants s'ouvrent brusquement et elle se met en chasse. Les PJ vont devoir refaire tout le chemin en sens inverse pour retrouver la sortie du temple qui, entre-temps, a été bloquée par les syliades. La seule issue reste le sommet de la pyramide. Y arriver risque d'être ardu...

Et si... les personnages refusent d'aller voir les temples

Karlan, fou de terreur, erre dans la forêt, complètement perdu. Ils peuvent alors le trouver. Dans ce cas, ils seront tous capturés par les syliades.

En effet, depuis la cabane de l'Hermite, les syliades guettent les personnages en permanence. Pendant la nuit, la jungle résonne de leurs hurlements stridents. S'ils entrent dans le temple, elles les prennent en chasse et essaient de les attirer dans les étages inférieurs avant de bloquer l'entrée principale du temple. Mais si les personnages tardent trop à entrer, les serviteurs du Belrophon les attaquent et tentent de les ligoter ou de les assommer. Puis elles les enferment dans les souterrains en bloquant l'entrée principale du temple. Le Belrophon ayant besoin de se nourrir de leurs peurs, il attendra que ses victimes se libèrent avant de jouer avec elles.

POUR FINIR

Vous pouvez conclure cette aventure de plusieurs façons. En toute logique, certains des PJ ne sortiront du temple que d'extrême justesse. S'ils n'ont pas encore trouvé Karlan, c'est un bon moment pour qu'ils le rencontrent. Une fois qu'ils l'auront retrouvé, leur mission sera théoriquement terminée. Il ne leur restera plus qu'à prendre le chemin du retour. Toute la difficulté sera de ne pas retomber dans les mains des syliades. Heureusement pour les joueurs, elles ne sont pas douées pour le pistage.

Peut-être souhaiteront-ils revenir pour piller les nombreux trésors qui garnissent les souterrains du temple ? Il leur faudra tout d'abord se débarrasser du Belrophon, et il serait étonnant qu'ils parviennent à s'en tirer seuls. Pourquoi ne pas aller chercher avec des renforts ? Reste le cas d'Etanahüs, qui a trahi les personnages et Karlan. Mis en face de ses crimes, il avoue, sans même essayer de s'enfuir. Après tous ces siècles, sa quasi-immortalité l'a rendu à moitié fou, et il ne se soucie guère des conséquences de sa confession. Il explique aux PJ comment, cinq cents ans plutôt, les habitants de la ville maudite ont été paralysés par l'Horreur ou taillés en pièces par les syliades, et le compromis sordide qu'il a dû passer pour pouvoir survivre. Aux personnages de décider ensuite du sort qu'ils lui réservent... Le sentiment d'avoir apporté la justice pour la mort de plusieurs dizaines de leurs prédécesseurs est tout ce que pourra leur apporter la mort de l'ermite, sans oublier qu'il a comis le plus impardonnable, faire un marché avec une horreur.

ÉPILOGUE

Les PJ retournent à Drenzel (il peut se passer beaucoup de choses pendant le voyage du retour, si vous avez envie de faire durer le plaisir. L'ascension du cratère, à elle seule, prendra du temps, surtout harceler des syliades). Au village ils sont accueillis en héros. Karlan est réprimandé pour la forme, mais tout le village est heureux de le retrouver sain et sauf. Hrofl offre aux personnages la récompense promise (près de 500 pièces d'argent en bijoux) et les déclare citoyens d'honneur du village. Ils y seront toujours les bienvenus. La suite dépend des personnages...

Scénario : Fabrice Colin
Illustration : Éric Puech
Plan: Cyrille Daujean

CARACTÉRISTIQUES

Belrophon, horreur mineure

Attributs

Dextérité : 17 Force : 20 Endurance : 18
Perception : 16 Volonté : 20 Charisme : 8

Déplacement en course : 100
Déplacement en combat : 50

Initiative : 17 Défense Magique : 21
Nombre d'attaques : 2 Défense physique : 22
Attaque : 22 Défense sociale : 15
Dommages : 20
Nombre de sorts : (1) Protection Mystique : 22
Incantation : 9 Protection Physique : 26
Effet : voir ci-dessous

Points de vie : 84 (204) Equilibre : 20
Blessure grave : 23 Dés de récupération :
1d20+1d12
Seuil inconscience : 77 (177) Jets de récupération : 9

Karma

Dés : 1d8+1d6
Points : 20

Pouvoirs : Attirer (20)
Pétrifier (18)
Longavité horreur (6/5) 20
Marquage (18)

Points de légende : 4 900
Équipement : aucun
Butin : aucun

Les syliades

Attributs

Dextérité : 5 Force : 6 Endurance : 5
Perception : 3 Volonté : 4 Charisme : 5

Déplacement en course : 50
Déplacement en combat : 25

Initiative : 5 Défense Magique : 4
Nombre d'attaques : 1 Défense physique : 7
Attaque : 6 Défense sociale : 7
Dommages : 8
Nombre de sorts : NA Protection Mystique : 4
Incantation : NA Protection Physique : 2
Effet : NA

Points de vie : 35 Equilibre : 6
Blessure grave : 9 Dés de récupération : 1d8
Seuil inconscience : 27 Jets de récupération : 2

Karma

Dés : NA
Points : NA

Pouvoirs : NA

Points de légende : 50
Équipement : une armure végétale, un gourdin et un filet en liane
Butin : NA

Pouvoirs et faiblesses

Attirer : voir La cité maudite.

Pétrifier : l'Horreur doit plonger son regard dans celui de la victime. Les effets sont réversibles, au bout de plusieurs jours.

Description

Un corps de tigre et une tête de bouc charbonneuse, reliés par un cou extensible, le tout recouvert de gros bubons noirâtres... De surcroît, cette abomination est dotée d'un regard paralysant.

Avertissement

Cette horreur est TRES puissante pour des cercles 5-7. Interprétez là féline et jouant avec ses proies si vous voulez laisser une chance à vos PJ car à chaque attaque elle risque d'en tuer un. Ce qu'elle désire c'est se nourrir de leurs peurs. Elle n'utilisera pas le karma sur les attaques ou les dégâts, sauf si elle subit rapidement des dommages sérieux. Mais surtout, vous rappelez aux PJ qu'il est possible de fuir. Et vous en profiterez alors pour en marquer un ou deux. Répandre la légende de présence de trésor est un bon moyen d'attirer plus de nourritures... heu d'adeptes.

La fuite sera sans aucun doute la meilleure des solutions. Leur permettant de revenir plus tard, seul ou accompagné de gens plus efficace pour faire face à cette horreur.

Fort heureusement, un ancien sortilège l'empêche de franchir les limites du temple.

Pouvoirs et faiblesses

La plus grande difficulté vient qu'elles vivent en communauté et se déplacent toujours en groupe d'une dizaine d'individus et communiquent entre elles par télépathie

Description

Ces créatures arboricoles, à la silhouette longiligne et à la peau verte et lisse.

Elles vivent dans les arbres et tissent des sortes de filets de lianes très caractéristiques. Les Syliades vouent une sorte de culte au Belrophon (en croyant que c'est l'horreur qui les a créés) et lui procurent régulièrement des victimes.