

LA MALÉDICTION DU CRIQUET DE JADE

Dans cette aventure, les héros rencontrent un vieil homme qui leur demande de remplir cette quête : replacer un objet maudit dans la tombe d'où il a été volé. Ils peuvent en échange récupérer tous les autres trésors de la tombe.

INTRODUCTION

Cette aventure a été conçue pour prendre place à peu près n'importe où dans les Dominions de la Mer du Désastre. Ajustez simplement les descriptions des scènes quand c'est nécessaire.

Alors qu'ils voyagent, les aventuriers rencontrent un vieil homme coincé sous un chariot cassé.

Les personnages qui réussissent un jet de Réparation ou de Perception (-2) comprennent que le vieil homme était en train de réparer la roue du chariot quand l'équilibre a changé, le clouant au sol. Ils prennent conscience, au fur et à mesure qu'ils s'approchent, d'un sifflement haut perché provenant d'au-dessus de leur tête, mais le son s'arrête brutalement quand ils arrivent au chariot. Soulever le chariot et déplacer le voyageur blessé est une Scène Dramatique basée sur la Force. En cas d'échec le vieil homme subit des blessures supplémentaires pendant le sauvetage.

Après que les héros l'aient extrait de cette situation délicate, il est clair que le chariot n'est pas la seule chose à être brisée. La jambe du vieil homme est tordue selon un angle anormal et douloureux. Si les héros ont échoué à la Scène Dramatique, un jet de Soins révèle aussi des côtes brisées et d'autres blessures, qui sont au-delà des capacités de tout guérisseur.

Le vieil homme se présente sous le nom d'Aartaro. Il était précédemment voleur à Jalizar et les remercie pour le sauvetage. Bien qu'il souffre visiblement beaucoup, il est surtout inquiet d'échouer dans sa mission.



Des larmes coulent sur le visage d'Aartaro. « Ayez pitié, et aidez un vieil homme s'il vous plaît. On a loué mes services dans ma jeunesse pour piller une certaine tombe, une tombe qui n'apparaît qu'une fois tous les cinquante ans. Ce gros gras de noble m'a dit de prendre autant que je pouvais en porter, à l'exception du Criquet de jade. Ce criquet de jade ».

Il sort une figurine de jade de sa poche et la leur tend.

« Je suis maudit depuis ! Quand j'ai quitté la tombe j'ai essayé d'échapper au noble et à ses gardes, mais le criquet de jade a pépié et donné l'alarme. J'ai donc été attrapé, dépossédé de tous mes trésors, battu et laissé pour mort. Quelles que soient les circonstances, la manière ou l'endroit où j'essaye de m'en débarrasser, cet objet infernal revient toujours dans mes mains en me causant du tort. C'est le criquet qui a effrayé la vieille Sally, ma mule, et l'a fait courir jusqu'à ce qu'elle casse mon chariot. »

La tombe doit réapparaître cette nuit même et Aartaro était en route pour replacer l'artefact maudit. Mais avec une jambe cassée il ne pourra jamais faire le chemin jusqu'à la tombe. Il supplie les aventuriers de remettre le Criquet de jade à sa place légitime dans la chambre funéraire de la tombe et jure qu'il a laissé des montagnes de butin à l'intérieur.

Si les héros acceptent, l'ancien voleur leur donne la direction d'un endroit pas trop éloigné de leur emplacement actuel. La tombe doit apparaître après le coucher du soleil, mais il les prévient qu'ils doivent en sortir avant les premiers rayons du soleil sous peine de s'y retrouver emprisonnés pour 50 ans.

LA TOMBE DU CRÉPUSCULE

La Tombe du crépuscule est cachée dans une crevasse d'une montagne escarpée, au fin fond d'un marais, le long d'une falaise maritime ou de tout autre endroit difficile d'accès approprié à la région où se trouvent les héros. Faire la route serait une épreuve insurmontable pour quelqu'un comme Aartaro mais à peine fatigant pour les aventuriers. Comme il l'a décrit, quand le soleil sombre à l'horizon et que le crépuscule s'assombrit rapidement, une ouverture apparaît dans un bloc de roche qui était jusqu'à présent solide. L'entrée en elle-même est sans prétention : à peine plus qu'une fissure dans la pierre. Après avoir descendu une douzaine de marches grossièrement taillées, les murs et le sol se transforment cependant en pierre lisse travaillée.

Le coin supérieur gauche du plafond de la tombe luit d'une ligne de lumière surnaturelle juste assez forte pour procurer un éclairage de Pénombre. Les personnages qui réussissent un jet d'Intellect à -4 ou qui observent le plafond au moins deux fois de plus remarquent que la ligne de lumière se déplace le long du plafond au cours du temps. Quand elle en atteint le coin opposé cela signifie que les premières lueurs de l'aube ont éclairé la porte de la tombe et que ceux qui sont restés à l'intérieur sont emprisonnés pour 50 ans.



DES PIÈGES DANS TOUS LES COINS

La Tombe du crépuscule est conçue pour se jouer des joueurs qui s'attendent dans une exploration classique à des pièges dans tous les coins. Les joueurs savent aussi qu'il faut faire spécialement attention aux choses que le MJ prend le temps de décrire en détail. Cette tombe est remplie avec l'apparence de tels dangers, mais sans les pièges eux-mêmes. Cela devrait mettre les joueurs sous tension, dans l'attente que le danger frappe. Qu'un véritable danger leur tombe dessus est entièrement à l'appréciation du MJ.

LA DANSE DE LA VERTUE

Votre lumière révèle un changement dans le couloir devant. Votre chemin vous mène à un large hall. Le sol se change en motif de carreaux rouges séparés au hasard par des blancs. Les murs sont décorés de gravures élaborées dépeignant de grandes et terribles batailles, d'énormes banquets, des famines tragiques, et ainsi de suite.

Un jet de Perception révèle plusieurs petits trous placés aléatoirement dans les murs. Ces trous seraient de la taille idéale pour un barrage mortel de flèches. Une relance sur le jet révèle aussi des dalles à la forme irrégulière qui forment un chemin sinueux à travers la salle. Se déplacer le long du chemin sans marcher sur les autres carreaux requiert un jet d'Agilité à -2. Si le corridor a jamais été un piège, il ne l'est plus désormais.

LES GARDIENS DE LA DISCIPLINE

Au-delà du grand hall le corridor serpente en s'enfonçant sous terre jusqu'à arriver finalement à une antichambre.

Du seuil de cette pièce vous voyez un certain nombre de coffres en bois. Certains sont renversés, leur contenu répandu négligemment sur le sol. D'autres sont ouverts et semblent vides, bien que vous n'en soyez pas sûrs à cette distance. Au moins un coffre semble ne pas avoir été touché, si ce n'est que son couvercle a été relevé pour révéler des pièces d'or, des gemmes et des bijoux délicats.

Vous repérez aussi deux corps desséchés qui gisent au milieu des coffres. Les restes sont à peine plus que

des tas d'os enveloppés de vêtement pourris et d'armures ternies. Une lance repose près de l'un d'eux, une épée près de l'autre. Ils sont observés par une douzaine ou plus de statues d'argile le long des murs. Ces répliques taille réelle de soldats se tiennent au garde-à-vous avec leurs armes prêtes.

À l'opposé de l'entrée de la pièce se trouve une double porte aux gravures très fleuries et fermée pour le moment.

Bien que l'épée et la lance soient de facture peu commune, elles n'ont pas de propriétés particulières, et les autres possessions des corps sont en lambeaux. Le trésor peut être véritable ou si des fortunes ont un impact négatif sur la campagne, fait principalement de contrefaçons (ce qui explique que les autres voleurs les aient laissées ici), avec quelques vraies pièces pour que le voyage en vaille la peine.

LA TOMBE DES OUBLIÉS

Quand vous ouvrez la porte de cette pièce, des torches dans des supports métalliques le long du mur s'allument. Bien qu'elles n'émettent ni chaleur ni fumée, elles permettent d'avoir une vue claire de la pièce circulaire qui s'ouvre devant vous. Un sarcophage de pierre se tient au centre, mais la figure au-delà est bien plus imposante. Une femme momifiée est assise sur un trône de pierre, qui repose lui-même sur une estrade qui place en pratique la figure assise une bonne tête au-dessus du plus grand d'entre vous. Les deux mains de la momie reposent sur les accoudoirs du trône, les paumes vers le haut.

En supposant que les héros pénètrent dans la salle, s'ils s'approchent au moins jusqu'au sarcophage ils peuvent distinguer une délicate figurine de mante religieuse en rubis qui repose dans sa la main gauche de la momie. La main droite est actuellement vide, c'est là la place légitime du Criquet de jade.

La pièce n'est rien de plus que ce qu'elle semble être, mais le MJ devrait donner l'impression que tout faux mouvement pourrait faire se lever la momie ou le propriétaire du sarcophage.

LE DÉFI

Ayant atteint la chambre la plus profonde de la tombe, des aventuriers expérimentés devraient s'at-

- ☠ **Criquet de jade** : cette figurine est maudite avec le Handicap **Malchanceux**. Si Aartaro meurt et qu'elle est toujours en possession d'un des héros, cette personne devient alors son nouveau propriétaire. Quelle que soit la manière dont on s'en débarrasse (autrement qu'en la replaçant à sa place légitime : dans la paume de la momie), le criquet revient toujours à son propriétaire dans les 24 heures.
- ☠ **Mante de rubis** : cette figure confère le Handicap **Moche**, bien que l'effet n'apparaisse qu'après une nuit de repos. Comme pour le Criquet de jade, le seul moyen de lever la malédiction est de retourner la mante dans la Tombe du crépuscule.

tendre à affronter des pièges plus difficiles que ceux qu'ils ont rencontrés sur le chemin. C'est à nouveau entièrement à l'appréciation du MJ de continuer à faire monter la tension ou de leur donner ce qu'ils attendent. Si vous le jouez comme un défi, référez-vous aux informations ci-dessous, sinon passez à *La sortie*.

TOMBE

Après avoir placé le Criquet de jade dans la main de la momie, ses doigts osseux se nouent autour des deux figurines. Un bruit de frottement de pierre contre pierre provient du sarcophage derrière eux tandis que le couvercle glisse sur le côté. Le champion de la reine, une autre momie, se relève pour livrer combat.

☠ (J) **Momie**.

ANTICHAMBRE

Bien que rien n'ait changé au niveau des statues d'argile, les coffres au trésor se sont dotés de jambes trapues et de plusieurs rangées de dents de requin.

☠ (X) **Dévoreurs** (1 par héros) : utilisez les règles du Soldat (SWD p. 141) en ajoutant la capacité Créature artificielle.

GRAND HALL

Quand ils atteignent le grand hall, les héros s'aperçoivent que le chemin de dalles blanches a changé. Les carreaux changent maintenant de couleur sous

leurs yeux. Un jet d'Intellect à -2 leur permet de repérer un motif dans les changements, permettant d'annuler la pénalité au jet d'Agilité. Traverser le hall est sinon une Scène dramatique nécessitant 5 Succès et basée sur l'Agilité avec un malus de -2. En cas d'échec un barrage de carreaux d'arbalète se déclenche, avec 1d4 carreaux pour chaque Succès manquant lors de la Scène dramatique (si le héros n'a obtenu que deux Succès il lancerait 3d4 pour déterminer le nombre de carreaux tirés). Chaque carreau fait d6 de dégâts.

LA SORTIE

Le voyage de retour semble prendre bien plus de temps que le trajet vers les profondeurs de la tombe. La fine ligne au plafond indique que l'aube approche. Le MJ peut souhaiter faire jouer la course vers la sortie comme une Scène dramatique de groupe, jouée par le personnage avec l'Attribut de Force le plus bas. Les autres membres peuvent prêter main forte avec une pénalité de -2. En cas d'échec ils sont emprisonnés dans la tombe, mais seulement pour un moment. Quand la porte réapparaît, ils sortent et constatent que 50 ans se sont écoulés pour le reste du monde. Ils découvrent autrement à la sortie de la tombe Aartaro, accompagné par un groupe de bandits.

Comme vous sortez de la tombe vous répérez Aartaro accompagné par plusieurs individus à l'air rude. Le vieil homme hausse les épaules et dit « Que puis-je dire? J'ai changé d'avis. Je pense que je mérite une compensation pour les 50 ans de mauvaise fortune. » Un des bandits écarte Aartaro

CRÉDITS

- ☠ **Écriture** – Preston DuBose
- ☠ **Illustrations** – Hipiz, ChrisCold
- ☠ **Traduction** – Romain « Fenris » Schmitter
- ☠ **Relecture** – Laurent « Maedh » Fèvre & XO de Vorcen
- ☠ **Mise en page** – Yannick « Torgan » Le Guédart

et exige tous les trésors que vous avez pris dans la tombe.

Quelle que soit la coopération dont font preuve les aventuriers, les bandits essayent de fouiller eux-mêmes les héros. Quand ils ont fini (ou si les aventuriers attaquent en premier), leur chef poignarde Aartaro sans avertissement et ordonne à ses hommes de tous les tuer. Si la Scène dramatique pour sauver Aartaro du chariot avait occasionné une autre Blessure, le bandit donne alors le coup de grâce. Sinon il est vivant, bien que sévèrement blessé. Même alors, il n'est plus en condition de combattre.

- ☠ (J) **Aartaro** : utilisez les caractéristiques de Voleur B&B p219, il a une Blessure et le Handicap Boiteux.
- ☠ (J) **Chef des bandits** : utilisez les caractéristiques de Brigand B&B p. 173 en augmentant Combat d'un dé.
- ☠ (X) **Brigand** (1 par héros +1) : utilisez les caractéristiques de Brigand B&B p. 173.

CRÉATURE

MOMIE

Le champion de la reine, prêt à en découdre à nouveau.

☠ Momie

Allure : 4+d4.

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d4	d8	d12+2	d6	d12

Compétences : Combat d8, Perception d4.

PARADE	RÉSISTANCE
6	13

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Infatigable** : ne peut pas perdre de niveaux de Fatigue.
- * **Mort-vivant** : Résistance +2. +2 pour annuler Secoué. Immunisé aux attaques ciblées. Immunisé aux maladies et poisons.
- * **Résistance aux dégâts** : Résistance +3.
- * **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- * **Terreur (o)** : impose un test de Terreur aux témoins.

ACTIONS

- ✂ **Coup** : Combat d8, d12+d4+2. Sur Secoué ou plus et sur Échec de Vigueur -2 inflige une Maladie chronique, longue, lourdement débilite ne pouvant être soignée que par magie.

