

Époque(s): 164 ap JC / Lieu: Empire Romain, province de Syrie

Scénario one-shot (possible base de campagne) pour Cthulhu Invictus. Les PJ's jouent des personnages pré-tirés, appartenant tous de près ou de loin à la VIe Légion Ferrata (5 max), durant le règne de l'empereur-philosophe Marc-Aurèle (même époque que « Gladiateur »). Le lieu principal de l'action est la Syrie (marais, plateau rocheux et steppe arborée près de Edessa).

L'intrigue peut sembler linéaire et les actions des PJ's un rien forcées : s'ils ne peuvent rien faire pour ne pas tomber dans le terrible engrenage dans lequel les précipite l'Avatar du Courroux, en revanche ils ont des choix absolument essentiels à faire. Ils seront libre de sauver leur âme et le monde, ou au contraire de tout emmener vers la ruine et la servitude.

Le désastre de Rakis-Karak

Contexte

La VIe Légion Ferrata, la « patrie » des aventuriers, est une troupe fameuse, qui a gagné ses lettres de noblesse au cours de la décennie précédente au cours de la campagne de pacification de la Dacie, suffisamment violente pour avoir été surnommé « la Guerre de Fer »... d'où le nom de la Légion (autrefois VIe Legion Gallica Victrix). En raison de la reprise des hostilités avec les Parthes, elle doit quitter son stationnement actuel en Judée pour porter main-forte au corps expéditionnaire de Marcus Statius Priscus en Arménie, qui lutte pied à pied contre les Parthes et leurs alliés cauciens.

Extrait de Wikipedia – article « Parthes »

« (...) la guerre romano-parthe de 161-166 ap. J.-C. commença quand Vologèse IV envahit l'Arménie et la Syrie, reprenant Édesse. L'empereur romain Marc Aurèle (161-180 ap. J.-C.) ordonna à Marcus Statius Priscus d'envahir l'Arménie in 163 ap. J.-C. puis à Avidius Cassius de faire de même avec la Mésopotamie en 164 ap. J.-C. Les Romains capturèrent et rasèrent Séleucie et Ctésiphon mais durent se retirer car les soldats romains contractèrent la « Peste antonine » (possiblement la variole) qui ravagea le monde romain. »

La bataille de Rakis-Karak en Syrie (voir description plus loin) constituera une sanglante défaite pour l'Empire romain et conclura abruptement le voyage de la Vie Légion Ferrata entre sa précédente affectation, Accra en Judée (une soixantaine de lieues au nord de Yerushalom) jusqu'à sa nouvelle station, le camp militaire de Nova Scotia en Arménie. Cependant cette tragique issue ne sera pas décisive pour le conflit, retardant seulement d'une année supplémentaire la conclusion de l'affrontement - privée de renforts, la campagne d'Arménie s'éternisera - au bénéfice final des Romains

Après 8 jours d'une chevauchée éreintante, marquée par un cinquant vent sec chargé de sable venu des plateaux rocheux du Nord-Liban, et par la soif - les puis ayant été empoisonnés par les bédouins, les soldats romains et leurs auxiliaires suivent à partir du 7e jour des chameliers de la tribu de pasteurs nomades bédouins dits « Falanshiruz » (les (« chameaux rusés »)). Ces derniers ont la réputation d'être vicieux et fourbes, mais professent une haine mortelle contre les Parthes et leurs suivants, qui ont rasé Fashada, un gros faubourg de métèques syriaques et libanais près d'Antioche. Les centurions vétérans de la VIe ont eu vent de cette tuerie (mais sans

détail sur les populations concernées), une colonne entière de leurs frères de la XIe Augusta ayant également été décimée. Il a donc été décidé de leur faire confiance malgré tout (et notamment, malgré des mises en gardes par des notables locaux), selon l'adage qui dit que « l'ennemi de mon ennemi est mon ami ».

En réalité, si ce massacre de civils avait bien eu lieu, c'est la tribu syriaque des Afradenims (juifs) qui a été touchée principalement, les Falanshiruz ayant au contraire aidé les massacreurs de leurs sabres...

Une bataille perdue d'avance

Les troupes impériales, constituées de 4 cohortes (sur 5) de la Vie Légion Ferrata et d'une cohorte d'auxiliaires Daces (champions, porteurs de haches – 200 h) et Bretons (cavaliers légers – 140 h.), sont menées dans un piège par leur soi-disant alliés locaux, des chameliers de la tribu des Falanshiruz. Au sortir d'un défilé rocheux, constituant un soi-disant raccourci permettant d'atteindre Edessa 3 jours avant l'arrivée des Parthes, ils aboutissent sur les abords d'un marais bourbeux et pestilentiel, le Rakis-Karak (= « le souffle du crocodile »). Les légionnaires sont surpris par l'attaque en tenaille par les guerriers des tribus cauciennes et les archers parthes, et attaqués « de l'intérieur » par les Falanshiruz (chameliers cuirassés), sans avoir la possibilité de se mettre en véritable ordre de bataille. L'extrême confusion de la situation et la fatigue des troupes romaines, alliées au défaut de clairvoyance des officiers de la Légion qui tarderont à reconnaître, même devant l'évidence, la trahison des bédouins, seront les causes de la perte des Romains. Ces derniers tiennent leurs murs de bouclier vaille que vaille – ce sont des vétérans, tout de même - mais avec des pertes énormes. Ils seront finalement terrassés par la charge sur leurs arrières par les cataphractaires parthes de Vologèse IV, précédemment cachés dans le réseau de grotte du défilé (dont les entrées étaient soigneusement dissimulées par des branchages).

La résistance des légionnaires - et de leurs vrais alliés Daces et Bretons - sera acharnée... autant que vaine. Seule une poignée d'entre eux (les 5 PJ's et un centurion mal en point) arrivent à s'enfuir en rampant dans une roselière et en se terrant-là, jusqu'au départ des Parthes et de leur alliés locaux syriens.

Les fugitifs dans le marais

Les 5 PJ's (si pré-tirés : Hémione de Sandonis, l'archère et cavalière d'origine spartiate, son comparse hébreu Joshua Aaron Septimus – un fin lettré, la prêtresse de Mithra Flavia Malincunes, du lointain pays des Ibères, son garde du corps attiré le légionnaire breton Brennos le Gaucher, et enfin le champion dace Andor Predavos dit le Géant Valak), ainsi que le centurion Gannorus Venetios (noble gaulois), grièvement touché, se sont donc enfuis comme des lapins à l'approche du hachoir, rampant tels des vers dans la vase entre les roseaux. Ils ont relâché les 3 chevaux en leur possession, ainsi que les pièces d'équipement non indispensables à leur survie.

Le 2e soir dans ces marais pestilentiels et infestés de parasites, ils sont attaqués par une meute de Crocodiles de vase, d'énormes reptiles sanguinaires et affamés de chair humaine. Ils semblent être constitués de boue autant que d'écailles brunâtres.

Crocodiles de vase

Caractéristiques moyennes	Apparence	PV
FOR 42	1 - 2 têtes (mor-	36 – 2 att/r

	sure x 2)	
CON 32	2 - Très long (TAI 50)	41 – 1 att/r - +1D6 dég.
TAI 40	3 – Rusé (INT 10), fin, vif	32 - 3 att/r
INT 7	4 – Rougâtre, lui-sant (*)	36 – 2 att/r
POU 11	(*) = sécrétions corrosives - 1D6 PA/PV à chaque contact	
DEX 12		
APP 4		
Morsure : 70% 2D6	Queue : 55% 1D8+1D6	Armure : 10 (écailles)

Ils s'enfuiront au 2e mort ou si au moins 3 des leurs sont sévèrement blessés (- 20 PV).

Durant le combat, le centurion mourra, une jambe arrachée (il succombera à l'hémorragie en quelques secondes). Les PJs n'ont d'autre choix que de l'enterrer sur place (ou de l'incinérer, ou d'abandonner sa dépouille aux animaux sauvages... au choix). Si les personnages ont la délicatesse de débarrasser le mort de ses possessions désormais inutiles, il trouvent 14 talents d'argent (TA), un glaive d'excellente facture, gravé d'argent à son nom (attaque +10%, dég. 1D6+3, PA = 12, valeur 140 TA), un médaillon d'or représentant Cybèle (10 TA) et un autre de cuir et d'os gravé représentant un dieu cornu (Cernunnos), une timbale et une gamelle en étain, un coutelas gaulois en bronze (dég. 1D4+2, PA= 6, 5 TA), une outre du fameux vin épicé de la ville romano-palestinienne de Néapolis (Naplouse) et trois dés en os peints. Pour finir, le morceau de choix : un fin torque d'or (200 TA), insigne de son rang dans la noblesse gauloise ; à noter que si Brennos le Breton fait partie du groupe des PJs, il refusera catégoriquement que le torque lui soit ôté, et procédera à l'inhumation du corps.

La brume se lève une heure plus tard : un tertre rocheux, surmonté de quelques arbres, semble s'élever à quelques lieux à l'ouest.

Sauvegarde... ou perdition ?

Un refuge inespéré

Après 6 heures d'errance supplémentaire, les PJs affamés arrivent sur le tertre. Son escalade s'avère malaisée : il est ceinturé d'épais fourrés d'épineux, précédant des pentes rocheuses très escarpées, puis un dernier rideau de ronciers, avant d'arriver au cœur du site.

Ce sont en fait des ruines de qui semble être un ancien fort surmontée d'un temple de Baal (divinité maléfique persane). Sa statue est encore là, en relativement bon état malgré 4 siècles d'abandon : un taureau d'obsidienne à 6 bras, brandissant un hachoir, 2 têtes, 1 jambe, 1 cœur et 1 serpent-corail – en corail incrusté d'émeraudes (valeur du serpent : 500 PO).

Sur l'un des piliers (l'un des plus proche de la statue de Baal, un cartouche de pierre porte un glyphe étrange et sinueux, les rainures du bas-relief étant coulées de bronze étincelant et luisant d'une vague pulsation bleutée (le métal aurait pourtant du verdier depuis des siècles).

Un abri de fortune peut être facilement monté en appuyant des madriers pourrissants sur les piliers brisés du temple, et en les recouvrant de branchages (nombreux saules et fougères disponibles).

Du bois mort, relativement sec et à moitié brûlé, peut également être ramassé sur les abords du fort (restes d'un incendie de l'été précédent, du à la foudre) et servir à lancer un feu de camp.

Heureusement car un terrible orage s'abat bientôt sur le tertre. Ces lieux sacrés ont été souillés de la présence profane des réfugiés, et la colère divine s'abat sous la forme d'éclairs frappant les arbres les plus proches des PJs. Les colonnes heureusement n'attirent pas la foudre, mais l'incendie d'un arbre proche se communiquera bientôt au toit de l'abri : si les PJs ne réagissent pas rapidement et efficacement, leur refuge partira en fumée.

Au bout d'une demi-heure de déluge, alors que tombe le crépuscule, des cris à glacer le sang se font entendre dans les pauses entre les roulement du tonnerre... puis un bruit de cuir mouillé claquant sous la pluie, venant d'abord des falaises en dessous, puis s'approchant à hauteur de tête des aventuriers. Il s'agit d'une meute de Vampyres pourpres, créatures assoiffées de sang. Un combat désespéré s'engage alors contre la multitude meurtrière : seul l'usage du feu permettrait de repousser les créatures : si les PJs se saisissent de torches ou brandons enflammés, les horribles volatiles virevoltent à distance, continuant à pousser leurs cris terrifiants de Banshees.

Notes

Vampyres pourpres

Caractéristiques moyennes	Apparence	PV
FOR 6	1 - 3 têtes (morsure x 3) TAI 5	10
CON 15	2 – semi-visible / brumeux – att enn. -30%	12
TAI 4	3 – Rusé (INT 10), fin, vif TAI 3	9
INT 8	4 – verruqueux, verdâtre, luisant (*) – TAI 6	11
POU 18	(*) = sécrétions corrosives - 1D6 PA/PV à chaque contact	
DEX 16		
APP 2		
Morsure : 70% 1D6+ drain CON (-1D6 si CON du PJ vs CON du Vampyre raté) Armure : 2 (cuir)		

Ils ne finiront par partir - et laisser les PJs dormir – qu’au lever du soleil. Les Vampyres à terre, blessés ou mort, se mettront à brûler au contact des rayons solaires, ne laissant à la fin qu’une flaque rougâtre, gluante, puante et répugnante.

Un repos peut être pris jusqu’au moment où le soleil arrivera au zénith : un terrifiant personnage s’adressera alors aux PJs.

Terrifiante rencontre et terrifiant marché

Après l’éclaircie qui a duré toute la matinée, des nuages noirs s’assemblent à nouveau, obscurcissant le ciel au-dessus des aventuriers. Un jet d’Idée réussi permettra de se rendre compte que la plaine marécageuse alentour est restée en plein soleil. L’orage se fait entendre à nouveau, la pluie tombe en averses violentes. Un roulement de tonnerre assourdissant précède la foudre, qui s’abat brutalement sur la statue, zébrée d’étincelles, suivi d’un terrible claquement sonore.

Un grondement sourd commence à s’élever des pierres du temple : sols, statue et piliers tous ensemble. Des fêlures lézardent progressivement la statue de Baal, provoquant craquements sinistres et jets de vive lumière dorée sur tout leur fil. Finalement, dans une vision d’horreur, les PJs voient la statue du minotaure sexabrachial lever les bras, tourner la tête en leur direction et pousser un cri guttural, d’une puissance assourdissante. L’écorce de pierre éclate dans un énorme fracas, une vive lumière jaillit soudain et brûle les yeux des imprudents qui continueraient à regarder sans se protéger de leurs mains. Les PJs concernés sont aveuglés pendant 1D10 min. L’avatar du dieu se met alors à marcher en leur direction, balançant ses macabres trophées, ses pas terriblement pesants faisant trembler le sol.

Fort heureusement, son intention n’est pas de les tuer, sinon cela serait l’affaire de quelques secondes, l’Avatar du Courroux étant quasiment invincible. Il vise mieux que leurs vies : leurs âmes éternelles et sa libération - enfin !

Se plantant devant les PJs, en quelques pas de géants, le colosse, qui les toisent de haut, se met à parler d’une voix formidable.

Chacun l’entend dans sa langue natale, hurlant à l’intérieur de son crâne, semblant à deux doigts de déchirer sa cervelle et sa conscience...

« Vains et stupides mortels... dans votre fuite aveugle de couards, effrayés par le sang, vous êtes venus souiller de vos présences fétales ma demeure sacrée. Baal n’a pas d’usage pour les lâches ! Je ne concéderai à épargner vos misérables vies de larves, que si

vous accomplissez ma divine volonté. Êtes-vous prêts à me servir, pathétiques vermines, ou voulez-vous périr sous le fil de mon hachoir ? »

Si les PJs choisissent l’option guerrière, ils seront impitoyablement broyés et tranchés (le corps de Vivepierre de l’Avatar du Courroux lui octroie l’équivalent de 20 PA... et 70 PV), en quelques instants de furie sanglante.

Si les personnages se montrent réalistes et pragmatiques, acceptant d’écouter la proposition de l’Avatar de Baal, voici ce qui leur est dit :

« Le temps de ma grandeur est révolu, même s’il me tarde d’accomplir mon retour sur cette terre pitoyable, que je vais saigner de mes crocs, dévaster de ma haine, dévorer de mon ardeur ! Je ne puis, en raison d’une malédiction ancienne prononcée par les fils bâtards de la Déesse de la Lune chasseresse (Artemis « tueuse du Serpent-chaos »), quitter ces lieux sacrés. C’est ici pourtant que je retrouverai ma grandeur, avec l’aide de vos lamentables existences mortelles.

Agenouillez-vous, maintenant, ou périssez sous ma rage.

Bien. Tendez-moi vos cous, mes brebis soumises, si vous désirez vie garder. »

L’Avatar pose à chacun la main sur la nuque, prononce quelques paroles incompréhensibles en une langue inhumaine et sifflante, puis mord légèrement la base du cou des pauvres PJs, qui ressentent alors une vive douleur et une brûlure persistante.

« Voilà, mes agneaux. Vous voilà désormais porteurs de mon essence vengeresse, qui vous suivra à chacun de vos pas, comptera chacune de vos respirations, se collera à votre âme mortelle. Vous avez une lune entière pour accomplir ma volonté. A la prochaine pleine lune, vous devrez être de retour sur ces pierres, m’apportant ma hache noire, Kaloxiaka, la Dévoreuse d’âmes, Fléau des Hommes de poussière.

Celle-ci m’a été enlevée par les Suivants de Calabim Naasar, des religieux israélites, réfugiés en la cité de pierre de Daakaz Marûl, à une soixantaine de lieux au sud-est d’ici. Cette cité puante de luxe et d’écoeuvante « civilisation », comme ils disent, est perchée sur le plateau des Pierres hurlantes, nichée entre 2 pics rocheux. Elle s’abreuve d’une source sacrée pour le Python de Gnaal. Ses hautes murailles et ses rues colorées sont hors d’atteinte pour moi, mais pas pour le poison qui coule dans vos veines, ainsi que nulle part sur cette terre... bientôt flétrie pour son infidélité à mon encontre ! Les hommes d’ici m’ont oublié, mon courroux ne les oublie pas !

Vous devrez vous rendre au cœur du sanctuaire des Calabimites, au cœur du palais du Prince d’Os. Ce dernier vit entouré d’une cour grouillante de gentilshommes plus pervers et hypocrites les uns que les autres, servis par une armée d’être dépourvues d’âmes ou de sensibilité, les Hajjaris. Dites que vous êtes des ennemis de Baal, ce qui sera facilement accepté vu vos attaches religieuses. N’essayez pas de faire lever la malédiction que je vous ai insufflée, ces moines dégénérés en sont absolument incapables, mais je serai averti de toute tentative de disruption des liens que j’ai tissés : je lâcherai alors les Ombres de ma vengeance, et vos âmes vous seront arrachées, et iront nourrir mon pouvoir.

Quittez dès à présent ces marais. En tant que porteur de ma Marque, vous serez fuis des Crocodiles, des Vampyres, des Serpents-Dragons et de toute créature issue de mes flancs féconds. Mettez-vous en route et rappelez-vous de revenir à la prochaine pleine lune, en ces lieux et en possession de ma Hache. Dans le cas contraire, je me nourrirai de vos pitoyables existences...

NB : si les PJs posent les bonnes questions, ils peuvent apprendre :

- que le Calabim est un ancien disciple de Baal, assoiffé de pouvoir. Il trompa son maître pour lui voler sa Hache, Kaloxiaka, afin d'utiliser sa puissance pour prolonger sa vie, asservir les hommes et nourrir sa magie. Nommé « le Prince d'Os » en raison de son apparence : une forme squelettique, décharnée, grisâtre, aux yeux de braise rougeoyante.

- que les Calabimites sont des sorciers nécromants, chassant les hommes et les livrant à leur maître bien-aimé, qui les transformait en Hajjari soumis, féroces et totalement stupides (mais parfaitement obéissants) (pour le MA = zombies)

- que c'est Danakis Lumière de l'Aube, prêtresse d'Artémis et amante de Calabim qui a mis au point le sortilège enfermant Baal, alors incarné sous forme du présent avatar, dans son temple majeur du Marais des Ames. Le glyphe de pouvoir doit pouvoir être inversé, mais Baal n'a pas de connaissance thaumaturgique. Cependant Kaloxiaka a le pouvoir de briser quelque sceau magique que ce soit, du fait de sa capacité à détruire et boire les âmes. En effet, la magie des glyphes repose sur une parcelle d'âme du sorcier, liée intimement au sceau qu'elle active et nourrit ; si l'esprit est rompu ou vient à disparaître, le sceau peut être brisé, même par du métal ordinaire.

- Que Danakis a également été trompée par Calabim. Ce dernier lui a dit vouloir rompre le lien divin l'unissant à Baal, anéantir sa puissance maléfique à jamais (alors qu'il s'en est en fait emparé en partie), et l'épouser, selon les rites de son culte artemisien. En réalité, quand Dianakis s'apercevra de la supercherie, il la droguera et une fois réduite à l'impuissance, la fera emmurer vivante dans le rempart nord de sa cité de Daakaz Marùl.

gaire le désignent comme le temple de Jehovah protégeant les Elus Afradenims. Ce village de cette petite tribu juive syriaque portait le nom d'Eliyam Aùragoth (le Refuge de Lumière du prophète Elie).

Tenter de secourir les agonisants est généreux mais sans espoir. Seule une femme d'âge mûr, qui a subi visiblement de violents outrages, pourra être maintenu en vie à force de prouesses médicales et chirurgicales (Médecine et Chirurgie à -30%), mais mourra durant la nuit de ses blessures (hémorragie interne due à un coup de masse reçu au niveau du foie).

Si cette dernière est interrogée sur la direction de la ville de Daakaz Marùl, elle semblera tout d'abord ne pas comprendre, il faudra répéter la demande de plusieurs façons avant qu'elle écarquille les yeux d'horreur, pour finalement leur expliquer d'une voix tremblante qu'il doit s'agir de la citadelle maudite de Calabinda Maarùz (le nom a pu changer en 4 siècles...), située entre les deux Crocs de Baal : deux pics rougeâtres à 20 lieues au nord, sur le plateau désertique des Pierres hurlantes. Le plus dur est d'arriver à grimper jusqu'au bord du plateau : ensuite, il suffit de repérer les nuages noirs et mouvants qui dissimulent perpétuellement au loin la cité. L'extrémité aiguisée des deux Crocs émerge de temps à autre des nuées bouillonnantes et zébrées d'éclairs... rouges sombres, si cela peut se concevoir.

Le récit de l'attaque du village est d'une effroyable simplicité : hurlant de folie meurtrière et d'ivresse, les soudards parthes et falan-shiruzes se sont abattus comme un essaim meurtrier sur le village de fermiers juifs, brûlant, pillant les maigres richesses, violant les femmes et massacrant toutes et tous à tour de bras, enfants compris. Quelques guerriers et femmes nobles à cheval ont réussi à prendre la fuite vers les montagnes, après quelques passes d'armes héroïques, mais vaines.

En route pour la citadelle de Daakaz Mar I

Un voyage étrangement calme

Par rapport à leur fuite éperdue jusqu'à l'arrivée au tertre, la suite de la traversée des marais sera étonnante de facilité pour les PJs. Les Crocodiles de vase, serviteurs de Baal, les regardent passer en baillant, sans tenter la moindre attaque, malgré leurs regards appréciateurs sur ces jambons sur pattes. Au détour d'une île herbeuse, un gigantesque Serpent-dragon (trente coudées de long) s'enfuira mollement à leur approche, rentrant nonchalamment dans les eaux bourbeuses. Même les sables mouvants paraissent plus rare et plus fermes, les ronces moins redoutables et plus faciles à traverser sans accroc. Les insectes piqueurs volants ou rampants ne les accablent plus. Après 2 jours de marche, ils arrivent en vue de terres plus sèches, une plaine arborée, couverte de pâturages, de haies arbustives, de quelques pins parasols sur les hauteurs et de bosquets d'acacia et de chênes verts. Quelques ruisseaux venus du plateau rocheux visible au sud serpentent jusqu'au marais.

Le village des Afradenims

Sortant enfin de la vase et des roselières, les persos voient des fumées au loin. En s'approchant, ils découvrent une heure plus tard un village dévasté, dont les huttes achèvent de se consumer. Quelques pauvres restes d'hommes, blessés et brûlés, geignent et râlent au milieu des ruines fumantes et des cadavres des villageois suppliciés. Un bâtiment de pierre se distingue des huttes de torchis et roseaux : il s'agit d'un petit temple, portant au fronton un Maken David, à moitié brisée par des coups de hache et de marteau. Les inscriptions gravées en hébreu et une pancarte peinte en latin vul-

Notes

La longue escalade

Le chemin vers le plateau n'est pas facile à trouver : la plupart des voies entretenues par les fermiers Afradenims s'arrêtent à une distance respectueuse de ses premiers contreforts. Les champs sont plus rares, de plus en plus concentrés autour des ruisseaux sinueux à mesure que l'on s'approche de ses falaises rougeâtres. Une fois au pied de celles-ci, il faudra 1D6H aux PJs pour trouver une voie d'accès : contrairement aux autres ruisseaux qui surgissent d'étroites cavités au pied des falaises, l'un des rus est en fait un torrent dévalant un thalweg escarpé, bondissant de seuil en seuil, apparemment jusqu'à une entaille de plusieurs centaines de coudées dans la bordure du plateau rocheux.

Au fur et à mesure de l'ascension dans le lit glissant du torrent glacé, les PJs perçoivent de plus en plus clairement un bruit effrayant, comme des lamentations sifflantes et lugubres, montant parfois en hurlements monstrueux. Au pied de la brèche, ces bruits assourdissants s'avère être ceux des vents ruant entre les roches. De violentes bourrasques menacent à tout moment de faire chuter les personnages ou au moins de les mettre à terre (FOR+TAI vs FOR de 32 du vent). Des poussières rocheuses aveuglent parfois les personnages (CONx4 pour ne pas être aveuglé 1D6 min). Des gaz pestilentiels s'exhalent en bouffées soudaines de minuscules perforations de certaines roches jaunâtre : INTx5 pour retenir sa respiration à temps, sinon CONx5 => x1 par round, si n'arrive plus à retenir sa respiration : CON vs VIR 14 du poison, si raté : perte 2D6 PV, paralysé 1D10 rounds (convulsions).

Enfin, les PJs surgissent sur le plateau battu par les vents brûlants, encore plus puissants (FOR = 36), mais sans les risques de chute mortelle. Des truites sautent dans le torrent : possibilité de les pêcher, mais ces dernières sont contaminées par les poisons soufrés de la roche sous-jacente : les manger entraîne jet CON vs VIR 13, en cas de réussite, c'est une bonne cagasse uniquement, en cas d'échec, fièvre et paralysie pour 1D6h (boire beaucoup, suer et dormir pour éliminer les toxines). Malgré la poussière du simoun, un jet réussi de Scruter permet d'apercevoir les noires nuées qui se tordent au loin, plein est, et mêmes les deux pics rouges qui les transpercent par intermittence.

Le monastère sur la montagne

Le soir approche, il est temps de trouver un abri. D'autant que dès le coucher du soleil, les températures chutent dramatiquement, les vents brûlants laissant place à une bise glacée ! Celle-ci est moins puissante (FOR = 20), il est possible de se tenir debout tout du long, mais son froid perce jusqu'aux os (jet CON x 4, si réussi, CON vs VIR 15 du froid, si l'un raté, 1D6 dég dus aux gelures). Le gel et de fin flocon de glace s'étendent sur les roches, passant du noir, du rouge et du jaune à une grise uniformité.

Au détour d'une barre rocheuse, les PJs ont une vision inouïe au milieu de ces étendues stériles : l'ombre d'un bâtiment trapu, perché sur un mamelon herbeux (sic), à 2-3 lieues au sud. Cette vision est permise par... les lueurs qui s'encadrent aux fenêtres et au sommet des tours de ce qui semble être un petit bastion fortifié, surmonté d'un clocher élancé. S'ils se mettent en route vers ce lieu, la nuit les rattrapera avant d'y être arrivé : une fois le dernier rayon du soleil disparu, un angélus cristallin, doublé d'un carillon grave plus lugubre, se font entendre à des lieues à la ronde, sortant du clocher.

Un accueil très frais

L'accès au monastère est barré par un fossé profond, garni de pointes acérées, dont le franchissement est permis par un pont-levis, relevé à l'arrivée des PJs. Un garde embusqué derrière une meurtrière, dont pointe l'avant d'une baliste (baliste persane en

bois d'ébène et acier noirci, ancienne mais soigneusement entretenue, 4D6 dég.), les hèle : « qui va là ? que cherchez vous en ces lieux de perdition, étrangers ? »

Si la réponse est suffisamment satisfaisante, le garde les fait patienter quelques longues minutes, la baliste toujours pointée sur eux et chargée (heureusement, le mécanisme est sûr et ne se déclenche pas involontairement !). Un long conciliabule s'ensuit, où se mêlent des voix de femmes, dans une langue sémite (Hébreu, variante dialectale syriaque). Finalement, le pont-levis s'abaisse. De derrière la herse encore baissée, les observent deux femmes aux riches habits de cavaliers, boueux et déchirés, arborant quelques traces sanglantes (visiblement, pas leur sang, les deux dames nobles paraissant intactes). Elles s'adressent à eux en un latin vulgaire laborieux, avec un fort accent levantin :

« Missieurs les Roumi, nous vous reconnaissons comme nos alliés contre les macabres troupes parthes et bédouines qui nous ont frappé si durement, rasant notre village, dans la foulée du massacre du marais, au cours duquel ont dit qu'ils se sont baignés dans le sang des vôtres. Honte à vous, qui n'avez pas su arrêter la Horde sanglante, qui vous êtes laissés bernés par les traîtres bédouins, qui avaient refusé d'écouter les avertissements précis du rabbin Isaak Merken de Bey – Arouth, un sage homme de notre religion. Il vous avez prévenu qu'ils allaient vous trahir, que les Falanshiruz ne sont jamais dignes de foi, qu'ils ont accepté l'or, les esclaves, les terres et les richesses donnés par les Parthes, avant de se mettre au service des Romains. Mais vous n'avez rien vu, rien entendu, et le désastre dans lequel vous vous êtes couchés a entraîné notre ruine ! Vous deviez nous protéger ! Nous vous avions donné nos vivres, nos chameaux, nos mules, nos filles les plus légères et nos chariots pour vous soutenir jusqu'à l'Hellespont. Honte à vous, légionnaires ! Vous êtes vivants, lâches que vous êtes, alors que vous auriez du mourir sur le champ de bataille pour nous défendre ! »

La deuxième fille, plus jeune et au regard nettement plus doux et infiniment triste, l'attrape par le bras et la tire doucement en arrière.

« Rabbeca, tu t'enflames après ces hommes qui ne sont pour rien dans notre malheur ! S'ils étaient mort, ces cinq-là en plus de la multitude de cadavres romains, daces et bretons qui recouvrent la plaine, qu'est ce que cela aurait changé ? Crois-tu que cela aurait arrêté les hordes sanguinaires de nos ennemis cruels ? Non, Rabbeca, non, crois-moi. Cela n'aurait rien changé. Ces hommes ne sont pas moins à plaindre que toi, aujourd'hui plus de deux mille des leurs jonchent la plaine, fauché par la trahison bédouine et la barbarie perse, ils ne sont plus qu'un immense festin pour les corbeaux. Non, ma sœur, nous nous devons de les accueillir. Nous aussi nous avons fui, nous ne sommes pas mortes pour défendre vainement notre village, nos frères, nos sœurs, nos mères et nos pères ! Qui sommes nous pour leur refuser l'asile derrière les murs de nos frères ? nous ne valons pas mieux que ces Romains vaincus. »

Son aînée semble d'abord se calmer, puis éclate en sanglots : « Rachal, ma sœur, c'est toi qui as raison... O malheur dans nos vies ! O Yahvé, pourquoi nous as-Tu abandonnés aux poignards de nos ennemis ? Pourquoi ne les as-Tu point brûlés de ton courroux ? nous qui t'avons servi si fidèlement, pourquoi n'as-Tu pas répondu à nos supplications, pourquoi as-Tu contemplé ce massacre sans rien faire ? Tu n'es pas notre Dieu, tu es Baal-Zebuth ! Sois maudit ! Sois maaaaaudiit ! » Elle s'effondre alors en sanglots.

Sa cadette conclut l'échange : « N'en voulez pas à ma sœur. Elle a vu mourir notre jeune sœur, notre mère, notre père, éviscérés par les chiens de guerre des Parthes... Ensuite elle a vu leurs corps déchiquetés par ces molosses, puis piétinés par les chameaux des Falanshiruz... personne ne peut garder l'esprit intact après une telle vision d'horreur. Elle a ensuite été violée par un cavalier parthe. Ce dernier était moins brutal que d'autres, mais un viol reste un viol. J'ai eu plus de chances, j'étais avec les gardes du Temple, ce sont eux qui m'ont permis de ramener ma sœur et de fuir. Vous êtes des braves, quoiqu'en dise ma pauvre sœur. Soyez les bienvenus au monastère de Shiraaz-Nakelim. Gardez, relevez la herse, je vous prie ».

Ceux-ci s'exécutent. La herse monte lentement dans un long grincement. Les PJs sont invités à déposer leurs armes devant la guérite de « l'homme à la baliste ». Il se présente :

« Salut à vous, nobles guerriers roumis. Il faudra nous dire ce que vous faites en ces terres désolées. Je me nomme Simouïnas le Chanceux, fils d'Abraham Loraki, fils de Kohan Malekim, fils de Shiraaz Malekim, fils de Joras l'Aveugle, fils de Damiane la Brave, la Dame de Tib'-Berrihad. Comme tous les moines de cette forteresse, je suis un des Fils de Salomon, Celui qui Porte la Lumière dans les Ténèbres, Celui qui tranche l'Ombre de son Epée, le Maître de Justice, Porteur du Sceptre de sagesse. Nous gardons ces lieux hantés, surveillant nuit et jours l'apparition d'un Avatar de l'Horreur, nous tenant sans cesse prêt à défendre les terres des Juifs et des Gentils contre la Horde renaissante, qu'elle soit faite des Hajjaris des Néromants ou des Démons rouges de Baal. Depuis maintenant 402 ans, depuis le jour où Calabim Naasar, dit le Sage, et ses frères Malikam l'Invincible et Shiraaz le Juste ont posé les pierres de cette forteresse, nous veillons sur les vivants et guettons le retour des Morts-qui-marchent.

Calabim est devenu dément, ivre de pouvoir, Baal, notre ennemi pluri-millénaire, ayant réussi à chuchoter à son oreille pendant ses rêves, lui faisant entrevoir une puissance qu'il n'aurait jamais pu atteindre dans la Voie de la Droiture, de la Sagesse et de la Justice, le Chemin de Lumière de Salomon. Durant la construction du fort, Calabim s'éclipsa, prétendument pour assurer leurs bases arrières depuis Yerushalom. En réalité, il s'enfonça dans les Marais de Baal, non inquiet par les monstruosité locales en raison de la Marque imprimée en son âme par le Dieu du Mal, et rencontra l'Avatar, pensant lui soutirer quelque secret et résister à sa domination. C'est le contraire qui se produisit : subjugué par l'Avatar de l'Horreur, il lui livra l'entièreté de son esprit, de sa mémoire, et lui lia son âme. Il s'en retourna, l'âme corrompue, animé d'une résolution sinistre. Un soir de fête, alors que Malikam et Shiraaz étaient ivres et drogués (par l'entremise des sbires de Calabim), il affronta ses frères. Lors du combat inégal qui s'ensuivit, Calabim décapita Shiraaz, mais Malikam - champion de duels jamais vaincu - le mit en déroute, non sans l'avoir gravement blessé (il lui trancha le bras gauche à hauteur du coude).

Emporté par une Horreur chasserresse qu'il avait convoqué par le pouvoir d'une amulette donnée par l'Avatar de Baal, il se rendit au pied des Pics Sanglants (qui n'étaient pas encore devenus les Crocs de Baal). Réduisant en esclavage les populations locales, il commença à constituer une armée d'Hajjiri décervelés, qu'il envoya ravager encore plus de village et créer encore plus d'Hajjiri, à partir de la multitude des captifs. A l'époque, le plateau était recouvert de riches pâturages herbeux, de forêts giboyeuses, de champs irrigués par les nombreux ruisseaux, et les villages s'ornaient d'une large ceinture de jardins et de vergers. Mais les invocations blas-

phématoires de Calabim, qui permirent l'incarnation immortelle de l'Avatar de Baal, conduisit à un changement radical du climat, qui devint aride, brûlant le jour et glacial la nuit, et une stérilisation des terres, s'engorgeant de sels soufrés et d'humeurs malsaines.

Ensuite, les épidémies commencèrent à se propager... Nous qui allions devenir les Fils de Salomon, nous organisèrent alors en une armée religieuse. Les marchands des côtes nous armèrent de métal, ceux des steppes nous assurèrent ravitaillement, transport à dos de chameaux et reconnaissance avancée, les villageois grossirent les rangs de nos Vaillants Gardiens... tous s'unirent car notre monde à tous, nos existences mêmes étaient en péril, plus personne ne pouvait ignorer les fléaux qui s'abattaient sur nos villes et nos campagnes. Fort de 36 000 hommes, notre host déferla sur le Plateau. Entraînés et commandés par des officiers émérites perses et égyptiens, nos troupes enchaînèrent les batailles victorieuses.

Le désastre fut cependant évité de peu, déjà au bord du marais des Ames, par l'arrivée in extremis des phalanges macédoniennes de Philippe 1er et des cavaliers numides débarqués à Tyr par les Phéniciens : ces deux armées firent jonction à Marietta et déboulèrent à marche forcée par l'Ouest, sur le flanc gauche des Hajjari et des Démons invoqués par Baal. Ces derniers furent tous taillés en pièces. Prenant une fois de plus tout le monde au dépourvu, Calabim retourna la Hache Kaloxiaka que l'Avatar de Baal lui avait confié pour terrasser ses ennemis, contre l'Avatar lui-même. Avec l'aide de son amante, une prêtresse d'Artemis renégate, il parvint à l'enfermer au cœur du marais, où il ne tarda pas lui-même à se faire encercler par nos troupes enragées et enivrées par notre fraîche victoire. Il fit appel une fois encore à une Horreur volante pour s'enfuir en sa forteresse de Daakaz Marûl [l'Avatar avait une

Notes

perception faussée, Calabim ne l'a pas trahit pour rejoindre ses ennemis mortels, mais uniquement pour son propre compte]. Il convoqua alors les noires nuées, fit vomir la terre de monstres terrifiants, et se terra à jamais en cette forteresse, devenue son tombeau... quoiqu'il soit sans doute toujours vivant, si ce mot a une quelconque signification pour une telle aberration même plus humaine. Par contre, on dit que son amante fut récompensée d'horrible manière pour sa participation, emmurée vivante dans les sous-bassements de la forteresse.

Depuis lors, il a fait quelques tentatives de sorties, de plus en plus rares avec les siècles. Nous avons à chaque fois battu ses hordes monstrueuses, non sans péril, mais elles étaient toujours moins nombreuses... et nous sommes devenus également de moins en moins nombreux. Nous étions 3 000 au départ, nous sommes 48 à ce jour. Si la Horde se réveillait à nouveau, nos forces ne suffirait pas à la vaincre, seulement à la retarder quelque peu et prévenir le reste du monde civilisé de se préparer à la bataille.

Mais je vous ennuie avec mes mémoires d'ancien combattant ! Suivez-moi, je vais vous montrer les dortoirs et les thermes, puis vous pourrez vous restaurer au mess, où le commandant de la forteresse, Dame Annah de Beryl, vous recevra en personne.

L'aide des moines-soldats

Dame Annah les accueille devant une grande table dressée pour leur arrivée et couverte de pruneaux séchés, de poisson salé, de rôtis d'un gibier indéfinissable mais goûtu (Lézards des Falaises), de pommes séchées, de confiture de mûres et de baies du Grappelier vert (astringente et revigorante), de vin capiteux et de pâtisseries au miel. Elle les accueille avec une certaine froideur polie, mais écoute avec attention leur récit.

S'ils avouent qu'ils sont porteurs de la Marque, elle leur proposera l'aide des thaumaturges cabalistes de son ordre : s'il sont en effet impuissant à briser le sortilège lui-même, ils ont développé des sorts permettant d'aveugler le lieu et d'endormir le lien magique. L'Avatar serait rendu « aveugle », incapable de sentir les émotions des PJs et encore moins de se rendre compte de leur trahison. Ce sortilège, basé sur le port d'une amulette sacrée d'ambre gravé de runes, et sur un long rituel mixant exorcisme partiel et tissage de lien magique (avec l'esprit de l'amulette). Cependant le sort est inactif la nuit, moment où les pouvoirs de Baal sont trop puissants, donc il faudra se retenir de pensées ou d'actes séditieux tant que l'astre solaire reste dissimulé...

Amulette de dissimulation : ambre, bronze, ébène et cuir, POU = 15. Dissimule son porteur à tout regard magique ou détection (masque son aura). Ne fonctionne que le jour.

Il leur confie également un objet cultuel sacré, forgé dit-on par Malikam l'Invincible lui-même (frère cadet de Calabim) : la Masse du Cabaliste. Masse en acier noir forgée d'une seule pièce, avec des ailettes anguleuses sur la hampe, terminée par une masse grossièrement cylindrique rappelant une toupie : une sphère d'obsidienne grossière, sertie dans l'acier. Cette masse d'armes enchantée a le pouvoir de briser... les enchantements.

Masse du Cabaliste : acier et obsidienne, POU = 18, brise les enchantements et liens runiques. Si utilisée au combat, s'avère redoutablement maniable, semble aider son porteur à effectuer des attaques dévastatrices : confère +50% attaque à la masse, +10 FOR pour le bonus au dégâts (1D4 => 1D6), dégâts de base : 1D8 + 4 (morsure magique).

En route vers la citadelle maudite

Vu de près, il s'agit essentiellement de ruines éboulées, perchées au sommet d'une colline dont les flancs suppurent de gaz toxiques (CON x4 pour ne pas respirer, VIR = 14, dégâts : -1 CON - peut se récupérer si soigné par un Chaman ou une Guérisseuse, - 1D6 PV., sonné 1D4 rounds). Les monticules pierreux sont recouverts d'épineux noirâtres et secs depuis des siècles (DEX x4, sinon 1D4 dég.), et hantés par les Goules grises et les Chiens des Ténèbres. L'obscurité provoquée par les Sombres nuées occasionne un malus de 20% à toutes les actions faisant appel à la vue (dont le combat), le port de torche ou de lanterne ne le réduisant qu'à 10%.

Le temple de Baal

Un des rares édifices intacts. Large pyramide à 3 degrés (largeur = 3 fois la profondeur, 2 fois la hauteur). Pas de nécromants en ces lieux (repoussés par la puissance résiduelle de Baal), mais par contre ils constituent le plus gros « nid » des Goules grises. Elles attaquent à vue tout intrus, par groupe de 1D5 individus

Goules grises : anciens Hajjaris dont les liens de commandement se sont rompus, par exemple lors de la mort – forcément violente – d'un nécromant (à peu près immortel sinon, tant qu'il peut drainer l'énergie des vivants). Avec le temps, certains ont pu retrouver une intelligence à peu près animale et se regrouper en meute : ce sont les goules grises.

FOR : 19

CON : 16

TAI : 13

INT : 6

POU : 11

DEX : 16

Attaques : Griffes 70% 1D8 + 1D6, Morsure : 1D10 + 1 + Poison violent VIR 15 (=> si jet de résistance CON vs VIR raté, - 2D6 PV – les moines ont un antidote efficace) ; Compétences : Esquive 80%, Lutte 75%, Sentir la Vie 75% portée POU (11) m, Mouvement silencieux 78%

Une fois ces désagréments écartés, et si les PJs n'ont pas fui et se rendent finalement dans le bâtiment sommital, ils trouvent un hall soutenu par des piliers de marbre rouge veiné de bleu et de vert, au centre duquel trône la statue de Baal. C'est un immense colosse d'obsidienne verte, haut comme deux hommes et demi. Cette statue-ci ne s'animerait pas, mais les PJs ont sans cesse l'impression que l'Avatar les scrute par les yeux brillants de sa réplique...

Il n'y rien d'autre à trouver, à part les 3 tombeaux des prêtresse du culte dans le fond du temple : des squelettes tous décapités, tenant leur crâne sous leurs mains jointes sur leur ventre. Elle porte des boucles d'oreilles et un collier d'or et de rubis, représentant un masque de taureau grimaçant, aux cornes et crocs acérés, et au regard rouge terrifiant (rubis luisant d'un rouge pulsatile – magie chaotique ancienne). Des vapeurs rougeâtres (lamelles de rubis montées sur du fil d'or) semble s'exhaler de la bouche tordue en un rictus pervers.

Le port de ce collier permet de répandre la Peste rouge, en y étant soi-même immunisé ! Cette maladie très contagieuse et mortelle, qui produit des pustules et des lésions hémorragiques de la peau, est dite aussi « Peste antonine »... plus connue de nos jours sous le nom de variole. Elle fera des ravages sous le règne de Marc-Aurèle, les populations méditerranéennes n'ayant jamais été au contact auparavant avec ce virus asiatique.

Le fantôme de la prêtresse

Il poursuit sans relâche les PJs toute nuit qu'ils passeront aux abords (jusqu'à une lieue de distance) du rempart nord de la citadelle maudite, dont les ruines à demi recouverte par une végétation sombre et épineuse les dominant du haut de la motte castrale, à la jonction des pieds des deux Crocs de Baal. Le ciel est noir, noir des sombres nuées appelées par le Nécromant pour dissimuler la forteresse aux yeux inquisiteurs. A cela s'ajoute l'ombre des deux grands pics, et les vols d'Ombres chasseresses qui hantent les airs à la recherche de proies humaines à saisir et emporter en leurs alcôves perchées sur les hauts de la première enceinte fortifiée.

Le spectre se manifeste d'abord par des hululements lointains, puis plus proches et plus stridents. Forme éthérée, blanchâtre, ressemblant à une jeune prêtresse d'Artemis (aube blanche, couronne de feuilles de chêne), aux yeux arrachés et sanglants, volant au ras du sol. Incapable de parler, elle ne peut exprimer par ses gestes et geignements que sa détresse, sa tristesse, sa folie solitaire et sa haine du maître des lieux. Si les PJs arrivent à lui faire comprendre (elle entend très bien) qu'ils sont là pour nuire à Calabim, et qu'ils sont de ce fait de son côté, elle les aidera dans leur quête, les guidant et les protégeant (attaque magique, POU vs POU, elle a 24)

Le tombeau de Calabim le Mort-Maudit

Le château est une des rares parties intactes de la citadelle (sortilèges de protection... et d'illusion, pour cacher la misère). Seuls des mortels peuvent ouvrir les portes d'airain, gravées de runes, qui ferment toutes les issues. Les PJs, en les ouvrant, permettent ainsi au spectre blafard de Danakis de rentrer pour la première fois en ces lieux (elle constituait une des menaces justifiant l'enchantement des portes de bronze, les nécromants ne craignant pas les attaques des faibles mortels ordinaires).

4 Nécromants affaiblis et à moitié déments hantent ces lieux. Ils attaquent les PJs si possible par surprise

Nécromant fou

FOR : 8

CON : 22

TAI : 14

INT : 9

POU : 21

DEX : 12

APP : 6

Sorts : Appeler la Brume noire 75%, Cracher le feu 80% 2D6 dég. (portée 10m), Commander Hajjari 90% (mais y'en n'a point), Aveuglement sanglant 65 % (les yeux se mettent à saigner, victime incapable de voir pendant 1D6 min, résistance POU vs POU du sorcier)

Brume noire

FOR : 16

TAI : 10

POU : 16

DEX : 18

Attaque magique : Noyer l'âme (automatique si contact, résistance POU vs POU de la créature ; si raté, inconscience immédiate, peuplée d'effroyables visions cauchemardesques, jusqu'à ce que l'ombre meure)

PV = 13, uniquement avec dégâts magique ou par le feu

Quand il tombe sur les PJs, chaque nécromant, en robe mitée noire et rouge, se met à proférer une incantation en gesticulant de curieuse façon. D'obscurs nuées se forment alors à leurs pieds, et commencent à s'élever en tourbillonnant, de sombres éclairs rougeâtres parcourant leur surface. Les PJs doivent absolument terras-

ser le nécromant avant la fin de l'incantation ! Si les personnages ne réagissent pas assez rapidement ou efficacement, la Dame blanche leur fait signe de passer à l'attaque et de trancher la tête du sorcier, puis elle se jette sur ce dernier toutes griffes en l'air, en poussant un hurlement silencieux. Durant la terrible lutte qui s'ensuivra, les PJs devraient pouvoir tuer le nécromant sans trop de problème. La difficulté viendra si les nécromants sont plusieurs, le fantôme de Danakis ne pouvant en attaquer qu'un à la fois ; aux PJs de progresser suffisamment rapidement pour que les sorciers survivants n'aient pas le temps de se regrouper (NB : la sortie leur est également interdite par les portes d'airain, car il y a longtemps qu'ils ne sont plus de simples mortels, plutôt des lichés aujourd'hui).

A noter qu'un coup porté par la Masse du Cabaliste brisera les enchantements qui assurent la conservation du corps, entraînant le pourrissement immédiat du nécromant, réduit à l'état de poussière noirâtre en quelques instants.

Face face avec le nécromant

Calabim est reclus dans la Tour haute (édifice culminant à mi-hauteur du Pic sud-est, surmontée de deux tourelles quadrangulaires). Sur la porte de la poterne terminant l'escalier en zig-zag courant sur le dos de la montagne, des sceaux portant des glyphes en glaise semblant encore fraîche (en réalité, ils ont plus de 200 ans) et dégageant de sang sont apposés sur toutes les issues. Seule la Masse du Cabaliste (que leur auront confié les moines de Salomon

Notes

si les PJs ont su gagner leur confiance) est à même de les briser (POU vs POU 20 du glyphe, plusieurs tentatives possibles). Les sceaux brisés tomberont instantanément en poussière.

Derrière les portes, les personnages trouveront d'abord une série de pièces nues, puis une grande rotonde ornée d'une grosse pierre rouge pulsant d'un violet désagréable à l'œil, posée sur un trépied de fonte. Elle dégage des vapeurs rosâtres d'une puanteur inconcevable (CON x4 pour ne pas vomir à l'instant). Elle irradie d'une puissance malsaine, et instinctivement les personnages ont envie de s'en éloigner. Si quelqu'un n'en fait rien et se rapproche à moins d'un mètre, POU vs POU 22 de la pierre, si perdu, le PJ commencera à développer une mutation chaotique aléatoire (croissance durant les 2 semaines suivantes, peut être exorcisé si le rituel est accompli durant les premières 24h, de jour). Sur la gauche de la rotonde, une grande volée d'escalier tourne durant une soixantaine de marches pour aboutir à une porte d'airain : derrière se trouve la chambre de convocation de Calabim, son ultime retraite.

Cette porte est protégée par un enchantement de Clôture absolue. Ce dernier ne peut être une fois encore brisé que par la Masse du Cabaliste. A l'intérieur, dans une vaste pièce richement décorée : teintures brodées hautes en couleur et avec force détails, représentant l'ascension de Calabim, des hordes d'Hajjari se ruant sur des villages en flammes et des paysannes à genoux, en pleurs, et la soumission de Baal à la puissance de Calabim (cette dernière est fantasmée, ce sont les pouvoirs de la Lune Blanche et d'Artémis qui ont permis de contenir l'Avatar dans son temple des marais), un autel d'obsidienne, des dessins et arabesques cabalistiques gravées sur le sol, et un grand sarcophage le long du mur du fond. Ouvert. Et d'où surgit un Grand Nécromant tout à fait furieux... Deux silhouettes blanches surgissent également de derrière les tentures et se ruent sur les PJs.

Hajjari Blanc (x 2)
Zombies squelettiques, en robe blanche de prêtres.
FOR : 22
TAI : 15
CON : 30
DEX : 8
POU : 15
APP : 4
Armes : Sabre à 2 mains, 60%, dégâts 2D8+1D6
Morgenstern 45%, dégâts 1D8+2+1D6 + Bouclier long
65% PA = 20

Ils portent un sceau d'airain sur le haut du crâne, maintenu par des lamelles de fer : si touché par la Masse du Cabaliste, la momie tombe en poussière. Sinon, devra être haché jusqu'aux derniers 3 PV...

Cependant, si les PJs utilisent la masse en combat, dès le premier coup porté Calabim se souviendra de son œuvre, volée par Malakim l'Invincible (Calabim la tenait du bras tranché par son frère), et il utilisera ses pouvoirs pour faire envoler la masse jusqu'à ses pieds (il préfère utiliser la Hache Kaloxiaka)

Calabim le Mort-maudit

Silhouette squelettique à moitié tordue, secouée de rires spasmodiques, drapée dans un grand manteau de velours rouge tombant en lambeaux. Seuls sont visibles sous la capuche des yeux rouge sang luisant dans l'obscurité, et sortant des manches, des griffes blanchâtres au bout d'os grisâtres auxquels adhèrent encore quelques lambeaux de peau séchée.

FOR : 16

TAI : 15
CON : 30
INT : 18
POU : 42
DEX : 17
APP : 2

Sorts principaux : Appeler la Brume noire 95%, Créer Hajjari 80%, Vision distante 85%, Sentir Assassin 90%, Commander Démon de Baal 80%, Commander Hajjari 95%, Fendre le Métal 75%, Provoquer la Terreur 80%, Téléportation (POU en m) 85%, Appeler la Masse du Cabaliste (sa création !) 105%

Arme : Kaloxiaka, hache d'armes divine, PA = 100, POU : 46, INT : 12

Dégâts : 2D8 + BD + 1D6 (feu magique), peu maniable : nécessite FOR 14 / DEX 15

Pouvoir : Appeler l'Orage, Diriger la Foudre (4 à 6D6 de dégâts, sans armure) – 1x/min max, Briser l'Ame (POU vs POU si passe l'armure, mort immédiate), Briser le métal (seule l'obsidienne résiste), Aura de terreur absolue (jet sous POU x4 pour ne pas s'enfuir en hurlant pendant 1D6 min, perte de 1D4/1D10 SAN)

L'attention du sorcier pourra être distraite par l'attaque de Danakis, qui ne subsistait plus que pour se venger de son ancien amant. Elle n'est malheureusement pas assez puissante pour le terrasser, mais peut l'empêcher durant quelques instants prononcer une invocation ou de voir venir le prochain coup porté.

Si le sorcier est tué, il tombe en poussière comme les autres. Si les personnages ont le goût du lucre, les souterrains de la Tour regorgent d'or, pierreries et biens divers – armes, armures... (entrée dissimulée derrière une tenture rouge dans la 3e pièce).

Suite à la mort de Calabim (après que son corps fut tombé en poussière, une émanation violine s'en échappera, pour finir « happée » par le sol de pierre), les sombres nuées à l'extérieur se regroupent haut au dessus du sol en une énorme masse orageuse, d'apparence « normale » mais tout à fait formidable. Des trombes d'eau tombent sur la tête des PJs, rapidement trempés comme des seaux. La foudre s'abat à intervalles réguliers sur les sommités des bâtiments, qui s'effondrent comme des châteaux de cartes, dans un fracas effroyable, la disparition de Calabim ayant entraîné la rupture des antiques sortilèges de protection. Jet de chance de chance pour ne pas recevoir une pierre projetée à grande vitesse, dégâts 1D6, possibilité d'Esquive à -20%.

L'eau pure et nourricière semble littéralement aspirée par la terre assoiffée et meurtrie.

« Une fois que les Hommes de Lumière seront venus à bout des Démons et des Sorciers du Mal, la Nature reprendra ses droits, et le Printemps reflleurira sur le Plateau des Pierres hurlantes. »

(oracle attribué à Shiraaz, 10 jours avant sa décapitation par son frère Baal)

Libération ou bannissement ?

Retour en serviteurs ou en répurgateurs

Les personnages sont désormais en possession de deux artefacts puissants, la Masse du Cabaliste et la Hache Kaloxiaka. Libre à eux de les utiliser pour bannir à jamais un Avatar chaotique puissant, ou d'en devenir les serviteurs, ou bien encore de les utiliser pour leur

propre envie de puissance... L'oreille du porteur entendra alors les chuchotements de Baal chaque nuit, corrompant son esprit peu à peu.

S'ils optent pour la voie du « Bien », il leur est possible de repasser par le monastère des Fils de Salomon. Ces derniers récupèrent la Masse du Cabaliste, mais envoient avec eux une force appréciable : 12 Paladins de Justice (l'élite des moines-soldats) et 6 Balistaires, emportant 3 balistes persanes (DEG : 3D6+2), tous montés à dos de chameaux de Bactriane au pied sûr (5 chameaux sont disponibles également pour les PJs). Ils les emmènent sur la plaine via un chemin secret, commençant par un très long souterrain partant du monastère et débouchant sur une petite combe perchée, de là un escalier dissimulée dans une saillie les mènent au bout de 455 marches à un autre escalier, souterrain et plus court celui-là (seulement 122 marches), qui débouche pour finir sous une cascade au pied des falaises. Les chameaux réussiront à passer toutes ces marches, dimensionnés à leur pas et qu'ils connaissent par cœur.

S'ils optent pour le Mal, il leur faut quitter le plateau rapidement, sans être repérés par les patrouilles des Fils de Salomon. Celles-ci seront lancées dès la fin du premier jour (à l'origine pour prêter assistance aux PJs si besoin était, donc ces derniers peuvent éventuellement les berner si repérés).

Ultime confrontation avec l'Avatar du Courroux

Toujours enchaîné à son site sacré dans le Marais des Ames, l'Avatar de Baal attend les personnages, juché sur son socle, semblant scruter les cieux.

Les PJs ne doivent pas faire l'erreur de venir de nuit : dans ce cas, le rétablissement du lien magique permettra à Baal de voir clair dans leurs intentions, et il lancera tous ses monstres à leur poursuite... ce qui signifierait certainement leur arrêt de mort, avant même d'avoir vu l'Avatar (l'Aura de terreur absolue de Kaloxiaka n'a aucun effet sur les créatures issues de Baal).

De jour donc, l'Avatar est incapable de lire leurs esprits, mais il se rend compte ce faisant que quelque chose ne tourne pas rond. Aux PJs donc de réussir leur approche et leur bluff afin de s'approcher suffisamment pour passer à l'attaque avec la Hache sacrée, avant que l'Avatar du Courroux ne puissent faire intervenir ses créatures-liges.

Ce ne sera de toute façon pas une mince affaire. Baal commande lui aussi la foudre et en est immunisé ; sa puissance formidable pourrait lui faire décimer le groupe avant que le porteur de Kaloxiaka n'ait pu porter le coup fatal. L'aide des moines-soldats devraient être déterminante pour affaiblir et « occuper » suffisamment l'Avatar (des morts en perspective !) pour permettre aux PJs de s'approcher suffisamment et le frapper de sa propre hache. Au bout de 4 rounds, les premiers Crocodiles de vase et autres Serpents-Dragons commencent à déferler de toute part... mieux vaut réussir à en terminer le plus rapidement possible.

L'Avatar du Courroux (Avatar de Baal, Grand Ancien)

Caractéristiques	Attaques (3/rnd) - Compétences	Effets
FOR : 60	1 – Hachoir d'obsidienne :	D. : 1D8+4D6,
CON : 80	90%	PA=20
TAI : 60	2 – Poing : 85%	D. : 4D6
INT : 18	3 – Pied : 70%	D. : 4D6
POU : 80	4 – Jet de rocher : 75%	D. : 4D6, portée 50m
DEX : 16		

CHA : 18	Inspirer la terreur : 80%	Résist : POUx4, portée 20m, Fuite 1D6 min
	Appeler l'Orage / Commander Foudre	D. : 5D6, portée 80m
PA = 20		
PV = 70	NB : son Esprit ne peut être rompu, seulement banni	

Adieux ou retrouvailles

Si les PJs ont obéi jusqu'au bout à l'Avatar de Baal, ce dernier les récompensera de leur stupide loyauté en en faisant ses Lieutenants du Cataclysme : ils pourront dès lors dire adieu à leur âme mortelle, et embrasser la carrière de puissants Démons du Courroux. Avec Baal, ils déferleront sur le monde, brûlant les âmes, broyant les corps, réduisant en servitude absolue ceux qui ont la présence d'esprit de se soumettre totalement à la puissance du Chaos en marche. La Syrie, puis rapidement la Palestine, l'Égypte, l'Asie mineure, la Mésopotamie, l'Indus, la Thrace, la Grèce... seront à feu et à sang, les innombrables colonnes d'Hajjiri fondant sur les résistants mortels, sous les ordres des terrifiants Lieutenants du Cataclysme.

Les prochains PJs pourraient alors avoir pour quête d'arrêter le Fléau du Monde (qu'ils soient agents mandatés par l'Empereur Marc-Aurèle en personne, moines-soldats du Sceptre de Justice de Salomon, ou héros de Mithra envoyés par le culte pour pourfendre son frère aîné corrompu, et ennemi mortel, Baal).

Notes

Si les PJs ont réussi à « aveugler » l'esprit de Baal - et suspendre temporairement son pouvoir sur leurs vies et leurs âmes tant que le soleil est dans le ciel, grâce à l'aide des moines du Sceptre de Justice de Salomon - et qu'ils ont réussi à « tuer » l'Avatar par le biais de sa propre hache (à faire de jour, donc !), l'esprit de Baal surgira hors du corps brisé de son avatar, sous la forme d'un tourbillon de brume noirâtre, dans un vacarme assourdissant. Puis la forme terrifiante se tordra une dernière fois, puis disparaîtra à l'horizon dans un sifflement reptilien et à une vitesse proprement ahurissante (fuyant jusqu'aux Bouches des Enfers du nord de l'Anatolie). Le sol se mettra alors à trembler violemment, puis à se secouer en tous sens, les piliers se brisent, le carrelage s'ouvre en profondes crevasses exhalant des vapeurs soufrées méphitiques... il est temps de fuir pour sauver sa vie ! Au final, dans un vacarme titanesque, le tertre s'effondre sur lui-même, laissant un trou béant partiellement comblé d'un chaos rocheux, d'où émane des nuées corrosives.

cident de rester basés à Antioche afin de se préparer à l'affrontement inévitable avec les troupes des Parthes et de leurs alliés, encore quasiment intactes.

Que vont faire les PJs ?

Ø Remettre la Hache de Baal, Kaloxiaka, la Dévoreuse d'âmes, Fléau des Hommes de poussière, au monastère du Sceptre de Justice de Salomon comme ils s'y étaient engagés ? (ils en seront alors les hôtes aussi longtemps qu'il leur plaira, et deux moines expérimentés et lourdement armés pourront les raccompagner jusqu'à un campement romain). L'amitié du culte restera avec eux à jamais ; un bracelet d'argent et d'onyx leur est remis pour le symboliser (peuvent demander assistance en tout temps et tout lieu à un fidèle du culte). Ils sont invités également s'ils le désirent à faire retraite au monastère pour suivre leur enseignement et prendre du recul sur ce qu'ils comptent faire de bien de leur vie.

Ø Ou la garder pour eux, auquel cas son influence maléfique va commencer à les corrompre peu à peu... et les fidèles de Salomon et même de Mithra vont les pourchasser de leur ire mortelle, cherchant à récupérer l'artefact pour le mettre hors de portée des hommes corruptibles (ils bénéficieront néanmoins d'une arme magique d'une puissance dévastatrice : appelle les orages, dirige la foudre (4 à 6D6 dég ! 1x/min), brise les âmes et les enchantements, virtuellement indestructible, brise les armes de métal (seul l'obsidienne consacré peut lui résister), aura de terreur (POU vs POU de 26 pour ne pas s'enfuir terrorisé pendant 1D6 min, perte de 1D4/2D10 SAN)

Ø S'ils s'en sortent donc, d'une manière ou d'une autre ils pourront rejoindre un campement établi par l'arrière garde de la VIe Légion Ferrata : cette seule cohorte (400 légionnaires + 200 auxiliaires sarmates et philistins) ne le sait pas encore, mais elle constitue le dernier reste de la jadis flamboyante armée de Marcus Primus Sabinus. Si ce dernier accueille à bras ouvert les PJs, seuls survivants de ses cohortes portées disparues, leur confirmation du désastre de Rakis-Karak le plongera dans un profond abattement. Suivent 6 jours d'attente, durant lesquels le commandant de la Légion multiplie les patrouilles de reconnaissance pour tenter de localiser les troupes Parthes (toutes rentrées sur Edessa, dont elles ont achevé le siège 3 jours avant) et de trouver une voie sûre pour rejoindre la Dacie. Finalement, jugeant ses forces trop peu nombreuses et à la merci d'une nouvelle embuscade, il se résignera à faire effectuer à ses hommes une marche forcée jusqu'à Antioche, abandonnant sur place son important train de bagages et de vivres, et les suivants civils, qui le ralentiraient. Il s'en remet en effet au gouverneur impérial d'Antioche pour décider des suites de l'opération, les effectifs passés de 3000 hommes à 600 justifiant de repenser toute la stratégie décidée préalablement. Le plus probable est qu'ils dé-