



SCÉNARIO : ERIAS
RELECTURE: KURGAN ET ARASMO

PROLOGUE

Ce scénario s'adresse à un groupe de personnages nouvellement créés. Même s'il est inutile que tous soient des malkioni, ils ne doivent pas être opposés à l'Eglise de Malkion car ils vont travailler pour les Instruits des Dieux. Les personnages débutent à Kustria en Salfester (qui est le décor de campagne par défaut détaillé dans le supplément sur Glorantha, Deuxième Âge). A la création vous pouvez donner comme Contact d'un personnage, le PNJ Erebus.

Erebus sera l'employeur des personnages pour ce scénario. Erebus est un sorcier malkioni, il est à la tête de la Société Esotérique de Magie qui est, en fait, une école de magie dont il est l'unique enseignant. Il pourra enseigner quelques sorts ou compétences communes contre rémunération mais, pour des compétences plus rares (avancées) ou pour des sorts plus recherchés (à la discrétion du MJ) une rémunération ne suffira pas : il voudra également des services en nature. Ces services incluent généralement la recherche de reliques, de livres ou de connaissances anciennes. Il n'est pas très regardant sur les moyens, seuls les résultats l'intéressent. Erebus sera le parfait prétexte pour le MJ d'envoyer les personnages en mission contre rémunération, voire contre des récompenses plus attrayantes (sorts, éventuellement objets magiques) mais uniquement dans des quêtes plus délicates.

Dans cette aventure, Erebus demande à rencontrer le personnage qui l'a pour contact afin de lui parler d'une mission. Il aimerait le rémunérer pour qu'il aille enquêter sur des ruines datant du Premier

Âge. Il a réussi, pense t-il, à localiser leur emplacement dans la forêt de Ballid. Il est prêt à payer le personnage et son équipe (200 PA par personne) en échange de tout ce qu'ils peuvent trouver dans ces ruines. Il convoite toutes les reliques qui pourraient subsister et, idéalement des livres d'époque.

Pour jouer ce scénario il vous faut posséder RuneQuest II ou Legend. Glorantha Deuxième Âge est fortement conseillé ainsi que l'Arène des monstres I et II.

NOTES SUR LE VOYAGE:

Le voyage de Kustria à l'orée de la forêt de Ballid est d'environ 500 km. C'est donc un long voyage. Heureusement les aventuriers n'auront pas à faire 500 km dans la nature sauvage: ils peuvent remonter la rivière Haut Tanier en direction du Vesmontran. A 250 km de Kustria, aux abords de Haut Tanier, se trouve la ville de Valantia. Une ville frontrière: au-delà c'est le territoire orlanthi de Vesmontran.

La distance qui sépare Valantia de l'orée de la forêt Ballid est de l'ordre de 200 km. C'est au cours de ces 200 km que les personnages traverseront trois territoires orlanthi: celui des Sonne-Pièces (Clacking-coins), des Elkeri et celui des Elffiens (Elffriends). Chaque territoire a globalement la même taille donc on peut estimer que les traverser couvre à chaque fois une distance de près de 70 km. Vous pouvez considérer qu'un territoire est traversé au terme de deux jours de marche.

LES ELKERI ET LES ELFIENS

CHEZ LES ELKERI

Les Elkeri accepteront que les personnages passent sur leurs terres. S'ils veulent un hébergement ils seront accueillis dans un grand village. Apparemment les Elkeri sont prospères. Ils sont marchands entre autre et peuvent vendre des biens culturels (culture barbare à moitié prix (les armures de cuir rigides sont vendues à 40 SP par localisation)).

A la taverne, les personnages auront l'occasion de faire des concours de lancer de couteaux, de bras de fer et de descente de cervoise.

Lancer de couteaux: un jet d'attaque réussi permet d'être dans les 10 premiers. Un deuxième jet réussi à -20 permet d'être dans les trois premiers. Pour la victoire, il faut vaincre Vesang le Dextre (couteau 90%) et Olaf l'équarrisseur (couteau 95%).

Bras de fer: un jet réussi en Bagarre permet d'être dans les 10 premiers, un jet réussi à -20 permet d'être dans les trois premiers. Pour la victoire, il faut vaincre Rurik Bras-d'acier (Bagarre 100) et Cormac le Vif (Bagarre 80).

Le concours de boisson est une série de tests d'Endurance. Les premiers verres demandent un test sans pénalité, mais par verre suivant, il y aura un -10% cumulatif. Chaque échec fait prendre un niveau de fatigue. Arrivé à Comateux, le personnage arrive à peine à marcher, il a perdu et il passe à l'eau pour le reste de la soirée. Réussir son jet à -10% permet d'être dans les dix premiers, réussir son jet à -20 permet d'être dans les trois premiers, pour la victoire il faut vaincre Galin le Gros (Gros

buveur: 90%) et Falstaff Bois-sans-soif (Gros buveur: 100%).



CHEZ LES ELFIENS:

L'accueil sera plus sobre chez les Elfiens, l'ambiance y est plus sereine et moins festive.

Faryth Porte-Conseil est le chef de clan et il entretient des relations amicales avec les aldryami d'où le nom par lequel sa tribu est connue.

Outre les marchandises culturelles que l'on peut acheter, le village se distingue par la grande variété de plantes qu'on peut y trouver. On peut acheter l'équivalent d'une trousse de premiers soins pour 15 SP. Lorys la guérisseuse est prêtresse de Chalana Arroy et connaît tous les sorts de guérison du manuel de base.

Normalement les prix sont de 20 SP pour des sorts d'initié, 40 pour des sorts d'acolyte et 100 SP pour des sorts de prêtre. Si les personnages n'ont pas d'argent elle trouvera un moyen terme avec du troc, quitte à leur faire un prix ou une promesse d'offrande à Chalana Arroy pour son jour saint.

A ET B- L'ANTICHAMBRE:

Les escaliers descendent et mènent à l'anti- chambre. Alors que les aventuriers sont sur le palier intermédiaire, ils peuvent voir en bas un mur de marbre noir et, un peu plus loin, une autre volée de marches d'escalier menant au bassin sacré. Le mur de marbre est couvert d'inscriptions dans une langue inconnue (du troll ancien) et il faudrait donc retranscrire l'intégralité du mur, ce qui nécessiterait plus de deux heures et un jet réussi en Persistance ou en Perception pour recopier tout ce charabia sans faire d'erreurs.

Au sud, ils peuvent voir un promontoire où se trouvent plusieurs statues de divinités. Une à tête de scarabée portant les runes de la Bête et des ténèbres (Gorakiki), une de déesse troll nettement plus impressionnante que les autres portant les runes de l'homme et des ténèbres (Kyger Litor), une troisième de déesse troll portant deux runes des ténèbres et une rune de la magie (Subere) et une quatrième d'un troll imposant arborant un maillet impressionnant et portant les runes de la discorde, des ténèbres et de la mort (Zorak Zoran).

Au pied du promontoire gisent trois Broos. Le premier, le regard empli de terreur et le corps couvert de gel, le deuxième la tête fracassée par un objet contondant de grande taille et le dernier a été à moitié dévoré.

Chacune des statues est protégée par un esprit de culte. Profaner la statue de Gorakiki invoquera une araignée géante (voir arène des monstres), profaner celle de Kyger Litor animera sa statue telle une gargouille (cf Arène des monstres), profaner celle de Subere invoquera un élémentaire d'ombre (voir en annexes) et profaner celle de Zorak Zoran appellera un spectre (voir en annexes).

Voilà qui explique le funeste destin de nos Broos: leur simple présence fut considérée comme un acte blasphématoire.

Toutes ces manifestations peuvent être dissipées avec un sort d'anti-magie de magnitude 6 ou plus.

C- LA PIÈCE DU MIRACULÉ

Cette pièce est vide à l'exception d'une grande colonne de marbre noir au centre. Elle est couverte de runes. Principalement obscurité, terre, magie et lune.

Lorsque les personnages entrent dans cette pièce, ils entendent un mouvement venant de derrière le pilier. Un jeune homme maigrichon, en hardes et visiblement très marqué essaye de se cacher derrière la colonne de pierre. C'est Edrien, le rescapé d'une expédition marchande. Edrien était avec les deux autres marchands qui se sont fait attaquer dans leur campement (peut-être que les personnages sont tombés dessus en traversant la forêt). Lordon est mort dans l'assaut, lui et Irvène ont été enlevés.

D'après ce qu'il a compris, les Broos faisaient partie d'un clan plus large mais ils ont été chassés parce que considérés trop faibles. Ils ont emmené les captifs en direction de ruines qu'ils avaient repérées et dans lesquelles ils voulaient emménager. Irvène et Edrien étaient présents quand les dieux trolls ont lâché leur furie contre l'intrusion des créatures du Chaos. Edrien a eu de la chance, les Broos qui le maintenaient furent attaqués par une araignée géante qui, étrangement, n'a pas agressé Edrien, seulement les Broos. Edrien s'est réfugié dans cette pièce. Les autres Broos se sont enfuis avec Irvène. Ils sont toujours aux alentours, profitant de l'abris précaire des ruines mais ne pouvant accéder au sanctuaire.

EPILOGUE

Si vous comptez jouer la suite de cette aventure, les personnages vont sans doute se préparer à une nouvelle expédition.

Sinon les personnages n'ont plus qu'à rentrer. Jouer le trajet du retour n'a pas vraiment d'intérêt sauf leur étape dans la tribu des Elfiens si certains PJ ont été blessés grièvement ou contaminés par les maladies des Broos.

Les aventuriers ont deux nouveaux alliés potentiels: Nokos et Edrien. Il est fort possible qu'ils les rencontrent à nouveau et

c'est même certain s'ils se décident de travailler pour eux.

Les personnages gagnent trois jets d'amélioration et un point d'héroïsme.



NOM: OURS BRUN

S'il est surpris il peut mal réagir mais, sinon il n'a aucun intérêt à attaquer les personnages sauf s'il est menacé.

Compétences: Athlétisme 60%, Perception 50%, Persévérance 43%, Endurance 49%, Discrétion 15%, Survie 60%, Pister 25%.

[illegible]

1D20	Localisation	AP/HP
1-3	Patte arrière droite	3/ 8
4-6	Patte arrière gauche	3/ 8
7-9	Abdomen	3/ 9
10-12	Poitrine	3/ 10
13-15	Patte avant droite	3/ 8
16-18	Patte avant gauche	3/ 8
19-20	Tête	3/ 8

Notes
