

La trace des Anciens

Partie 4 Sarnath



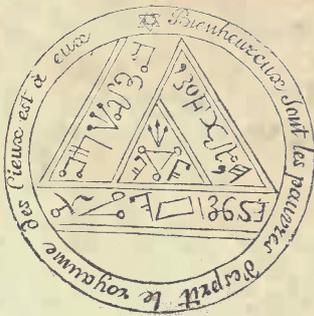
Texte
Cyril Richard

Mise en page
Paul Saccard

CTHULHU
L'Appel de

 **Siltmarion.com**
© Les aventuriers du 4^e âge





La Trace des Anciens

Acte 4 : Sarnath

Nos investigateurs se trouvent dans les Contrées du Rêve pour récupérer l'étoile à 5 branches des Premiers Dieux. Ils devront se rendre à Sarnath, ville fantôme et affronter les mignons qui les poursuivent jusque dans leurs rêves, sans oublier des chasseurs de trésors...

Les voici dans la ville de Dother. Les joueurs savent qu'ils doivent se rendre à Sarnath pour récupérer les étoiles ; les Byakees seront le seul moyen de revenir et ramener les artefacts à Boston.

Dother

Dans les contrées du rêve leur équipement s'est transformé. Toute source de lumière deviendra une lampe à huile ou une torche, chaque vêtement possèdera des boutons et sera constitué de tissus noirs.

Leurs armes

se transformeront soient en cimeterre, en arc, en arbalète ou en fronde et l'argent en monnaie locale.

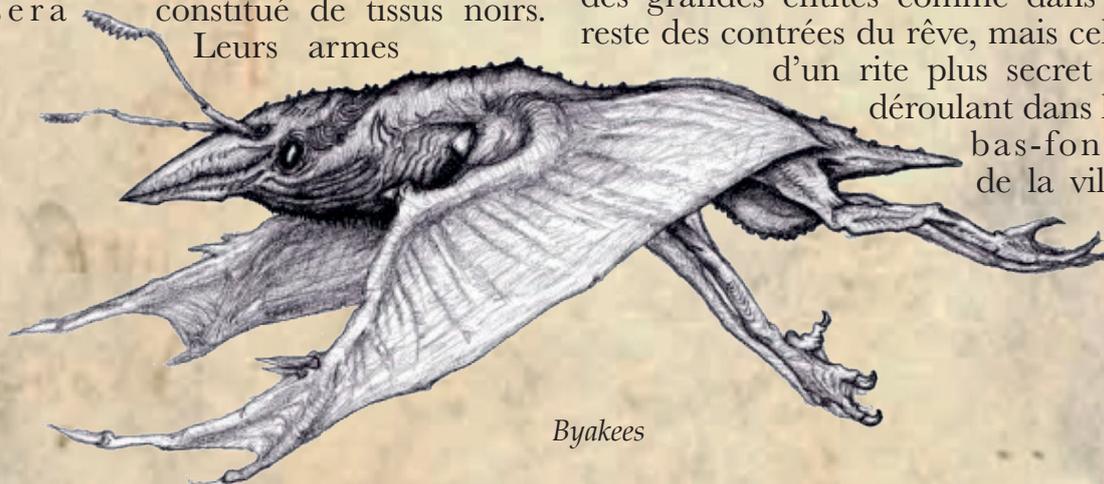
Ils se réveilleront aux abords de la ville. Leurs montures, ces étranges oiseaux, ont disparus mais ils possèdent sur eux tout ce qui leur est nécessaire pour le retour : la fiole d'hydromel, le sifflet et l'étoile à 5 branches.

Dother est une ville commerciale où l'on y vend des choses étranges : des planches d'ivoire de 2 à 3 m de long, des tubes phosphorescents, des champignons luminescents, des roches brillantes et des cristaux inconnus...

Les habitants ont la peau un peu mat et drapé de vêtements sombres. Leurs yeux brillent de lueurs étranges. Les habitants verront au premier coup d'œil qu'il s'agit d'étrangers. Ils sont peu causants et répondent avec parcimonie par des phrases courtes et précises. La ville, profitant de la proximité avec Sarnath, est le lieu de passage de nombreux chasseurs de trésors en quête de reliques terribles. Malheureusement peu reviennent de cette contrée pour raconter leurs histoires.

La ville n'est pas le lieu de cultes des grandes entités comme dans le reste des contrées du rêve, mais celui d'un rite plus secret se

déroulant dans les bas-fonds de la ville.



Byakees





Heureusement pour nos personnages ils n'auront pas à visiter ces sinistres profondeurs, car le culte interdit l'accès à tout étrangers : quiconque tenterait d'y pénétrer ne reviendrait jamais. Inutile donc de s'étendre sur le sujet. Quelques descriptions des bas-fonds comme lieux répugnants où règne une atmosphère terrible devrait être suffisante pour les inciter à rebrousser chemin.

Dother est le royaume des pickpockets, de tavernes d'aventuriers et possède une bibliothèque de sombres savoirs. Nos personnages devraient être assez pressés de partir pour Sarnath. En se renseignant, certains autochtones ne voudront pas leur répondre quand d'autres, sur un test de persuasion réussi, leurs indiqueront les dangers qui les guettent :

- Sarnath est une ville fantôme et fut autrefois le théâtre d'une guerre. Les habitants de Sarnath détruisant les être d'Ib situé plus au sud.
- Ces êtres vénéraient le terrible Bokrug (gain de mythe au vu de ses infos) et les hommes de Sarnath leur firent la guerre.
- Le jour du millénaire de leur destruction, la population de Sarnath fut anéantie. Depuis l'on raconte que parfois les fantômes de ces êtres hantent la ville de Sarnath et se repaissent des visiteurs.
- Sarnath est dorénavant sous les eaux.

Sur un test de persuasion réussi

à +20% ils apprendront qu'à la bibliothèque existent certains livres présentant la ville de Sarnath et ses secrets.

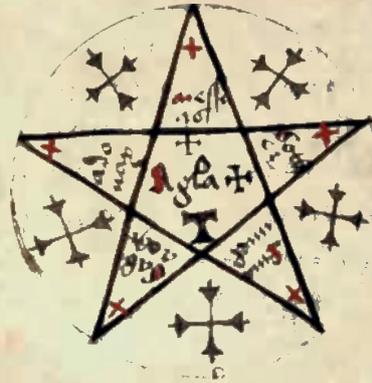
La bibliothèque

La bibliothèque de taille modeste et tenue par un seul homme. Il semble sans âge et s'adressera aux pjs avec amabilité mais sera réticent à montrer certains ouvrages sur Sarnath. Des voleurs ont déjà dérobés des cartes et des livres ce qui la contraint à mettre sous clef, les ouvrages les plus rares. Les pages d'écriture, pourtant inhabituelles, sont tracées dans un langage qui leur est étrangement compréhensible.

Sur un test de persuasion (-20%) il leur montrera une petite pièce dans laquelle se trouve un bureau et invitera les pjs à y prolonger leurs recherches, sans pour autant sortir les exemplaires qui y sont précieusement conservés. Il veillera que ces derniers les leur remettent en partant.

Selon le temps qu'ils décident de passer ici, ils obtiendront plus ou moins d'information. Plusieurs livres, feuillets, rouleaux et tablettes regorgent d'informations. Il leur faudra apprivoiser le langage et la façon d'écrire de ces contrées. Un test de Bibliothèque est nécessaire pour tout obtenir. Faites leur comprendre qu'il leur faudra au moins 3 jours de travail pour cela. Un ou deux investigateurs sont cependant





suffisants pour cela.

Au bout d'une journée voici ce qu'ils découvrent :

- La ville a effectivement été décimée par Bokrug. Depuis ce dernier a apposé un sceau, interdisant l'accès à cette cité. Rien ne peut en être emporté sans attirer la vengeance des êtres d'Ib.

- De nombreux témoignages racontent que si certains sont revenus de Sarnath, la plupart ont disparus mystérieusement, maladie, accident et souvent dans d'atroces souffrances.

- Les êtres d'Ib, en général d'inoffensives créatures, errent entre Ib et Sarnath, se lamentant des temps anciens. Elles attaquent cependant ceux qui vont à l'encontre de la volonté de Bokrug.

nuits peuvent y être particulièrement glaciale (il leur faudra s'équiper en conséquence).

- Un plan de la ville de Sarnath avec ses temples, ses ruelles et les sites des anciens dieux.

- Un récit, racontant que Sarnath n'est plus et que seul un grand lac y demeure.

- Des textes de la présence d'étoiles à 5 branches dans certains temples.

- Le récit de voyage jusqu'à Sarnath d'un aventurier qui explique :

« il durera quelques jours. Peu de caravanes empruntent cette route et le mieux est d'acheter des montures.» Cela tombe bien, leurs dollars se sont transformés en pièces lors de leur passage dans les contrées du rêve.

L'auteur poursuit :

« Le voyage peut être dangereux. La route est peuplée de rochers saillants et de minéraux tranchants dans lesquels certaines créatures aiment s'y prélasser../.. Ne soit pas surpris à l'approche de Sarnath car tu entendras les voix des damnés de Bokrug.»

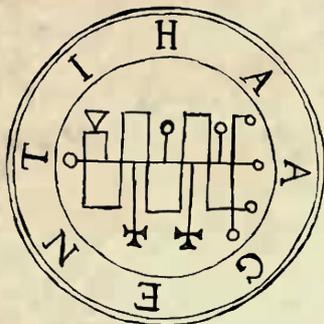
- Un ouvrage sur le peuple serpent

Études poussées

Au bout de deux jours voici ce qu'ils découvrent :

- La route menant à Sarnath est une étendue désertique faites de pierres tranchantes et de rocs froids. Les





et aurait quelques repaires dans des cavernes rocheuses dans les landes. Le peuple des Hommes-serpent est constitué de formidables érudits et déteste la race humaine, qu'il considère comme inférieure.

- Deux feuillets remplis de symboles, des sorts de toute évidence. Ils demanderont une journée supplémentaire pour les étudier :

Les deux sorts sont Apaiser Bokrug (Voir ci-dessous) et Atrophie (Voir livre de base v7).

Apaiser Bokrug

Le dieu réclame un sacrifice, une vie et tout doit se faire au bord du lac d'Ib, tout en prononçant la formule suivante :

« Ia Ia Bokrug fatgn vulgtn Bokrug fatghn... »

Il faudra sacrifier 5 points de magie pour obtenir 20% de chance de réussite. L'incantation dure 3 rounds. La perte de San se fait à l'apparition du dieu sortant des eaux du lac d'Ib : 1/1D8 points de san. À noter que cette scène n'est pas obligatoire. Les investigateurs peuvent enfourchés leurs montures stellaires lors de l'attaque des êtres d'Ib et s'échapper ainsi. Le dieu se présentera alors et une demande sera faite de la part du lanceur de sort. Selon l'auteur c'est en faisant cela qu'il est resté vivant suite à son incursion à Sarnath.

La taverne du messager

Une taverne plutôt basique, dispose de quelques chambres à l'étage, le tout dans un état peu reluisant. Les personnes qui y traînent sont à l'image de l'établissement. Il y a ici un ramassis de chasseurs de trésor ; l'alcool qu'on y sert est distillé à partir de champignons phosphorescents. C'est le meilleur endroit pour collecter des renseignements mais aussi pour y croiser Sigur, un chasseur de trésor cherchant à rejoindre Sarnath et qui est prêt à embaucher les investigateurs. Sigur n'est pas n'importe qui, il s'agit de la forme de rêve d'Ainsley Macavoy.

Ainsley Macavoy

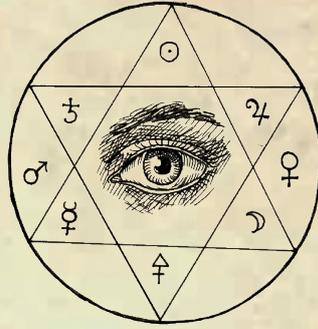
Deux solutions s'offrent au Maître des Arcanes :

- Soit nos amis l'ont tué dans l'épisode 2 et à sa mort ce dernier a ré fugié sa conscience dans les Contrées du Rêve...

- Soit Macavoy est toujours vivant et a décidé de les poursuivre pour leurs méfaits ici bas.

Sigur est un puissant sorcier de Yog Sothoth (et se cachera bien de leur dire). Il est vêtu d'habits plus propres que la moyenne et viendra de lui-même accoster les investigateurs. Il s'est entouré d'une demi-douzaine d'hommes à lui dans cette ville qu'il





emploiera selon les agissements des joueurs.

Il y a plusieurs possibilités pour le rencontrer :

- Des hommes dans la rue parleront d'un aventurier proposant de monter une expédition sur Sarnath. Tout est savamment orchestré par Sigur.

- Quand ils chercheront des montures pour se déplacer, ils se rendront vite compte qu'elles sont peu nombreuses et celles restantes, d'après les marchands, sont employées par Sigur pour une expédition à Sarnath.

Macavoy possède la connaissance des rêves et peut ainsi se créer un avatar de toute pièce. Cependant, un investigateur réussissant un jet d'intelligence à -20%, lui trouvera des airs familiers, sans pour autant savoir de quelle personne.

Sigur provoquera la rencontre avec les investigateurs. il expliquera désireux se rendre à Sarnath pour explorer les ruines et leur proposera de les accompagner en contre-partie d'une protection rapprochée. Il aura 6 hommes avec lui, tous à son service et issus des contrées du rêve recrutés il y a quelques temps déjà. Le moment venu il se débarrassera des investigateurs par le biais de ses sbires. Improviser le reste, le départ... La caravane est tirée par de grands bovidés (Des bœufs à 5 pattes et de couleurs étranges). Il y a des tentes pour tout le monde et des vivres.

Vol à la tire

À Dother, les Pjs croiseront la route d'un pickpocket. Un gamin des rues volera l'artefact du joueur le plus faible. Il faudra donc le retrouver. Le gamin se nomme Nermoz et vit près des bas-fonds de la ville. Une altercation avec quelques bandits donnera le ton avant que le gamin ne restitue l'objet volé. Faites leur vivre ces péripéties et connaître quelques sueurs froides en voyant des cultistes remonter des bas fonds, ornés de symboles impies et terribles ; le regard de ces derniers doit suffire à ne pas se poser de questions quant à opter pour un repli stratégique vers les hauteurs de la ville.

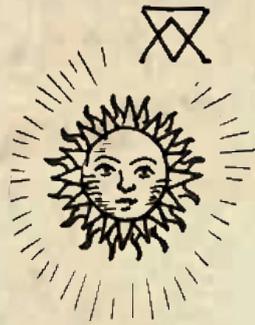
Voyage vers Sarnath

Ce dernier durera quelques jours. Les investigateurs devront marcher aux cotés de la caravane remplie de différentes caisses de vivres et de matériel de prospection. Elle est composée de 3 bœufs chacun, conduit par un homme à Sigur. Les 6 hommes sont tous munis d'un cimenterre et deux possèdent une armure de cuir noir.

Péripéties du voyage

Durant le temps du trajet, Sigur ne lâche pas des yeux ses hôtes et





demande à ses hommes de les tenir à l'œil. Il ne compte rien entreprendre au cours du voyage car il veut les utiliser pour Apaiser Bokrug, au lac.

Arbres sorcières

L'équipage fait une pause dans un champ de pierres où trônent quelques vieux arbres défraîchis et morts (pas tant que ça).

Sigur suggèrera à l'un des investigateurs de chercher du bois pour le soir. Il enverra l'un de ses hommes en éclaireur sur la piste.

L'un des végétaux est un arbre aux sorcières. Le profil est disponible page 85 des Contrées du rêve, V7. Dans le décor un petit bosquet sec est idéal pour casser quelques brindilles... Quand le pj sera baissé, ramassant ses brindilles, l'arbre s'étirera pour essayer de l'attraper.

Votre PJ lancera un jet de dextérité (divisé par deux) pour avoir une chance d'échapper au monstre. L'arbre possède 3 protubérances pour

attaquer. Ne faites pas mourir votre investigateur mais infligez lui une bonne blessure. L'arbre le fera voler à quelques mètres puis commencera à se déplacer et élaner ses branches dans sa direction, un temps suffisant pour que ses amis viennent à la rescousse.

Sigur restera de marbre face aux événements et par un jet de psychologie réussi (à -10%) les rêveurs se rendront compte qu'il jubile.

Chaque nuit est sujette à d'étranges cris, des hurlements, parfois entrecoupés de lamentations. Plus ils se rapprocheront de Sarnath plus les hurlements seront nombreux. À partir de la seconde nuit demandez leur de réaliser un test de San avec perte de 1 point en cas d'échec. Le troisième jour, les rêveurs auront l'impression d'entendre les lamentations de tout un peuple... Perte de 2 points en cas d'échec. Les nuits sont froides, voir glaciale et si nos investigateurs sont peu vêtus ils subiront des malus à leur constitution, au choix du M.J.

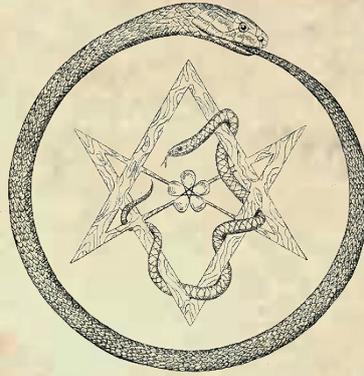
Le peuple serpent

Alors qu'ils arpenteront les terres désolées menant à Sarnath, des traces au sol par un jet de toc réussi à -20% sont visibles. Elles dénoncent le passage de plusieurs êtres, assez grands au vue de la profondeur des empreintes et de formes reptiliennes avec une marque centrale plus importante en forme de reptation.



Arbre sorcières





La piste se perd facilement et les Hommes-serpents se cachent dans une caverne rocheuse. Ils attendront la nuit pour attaquer la troupe. Ils sont 12, armés de lances, accompagnés d'un mage avec les sorts atrophie et bouclier de flamme.

Les joueurs effectueront des tests de vigilance pour les entendre venir ou seront attaqués durant le tour de garde d'un des hommes de Sigur, ce qui donnera lieu à un combat.

Sigur se tiendra hors de l'affrontement mais si un homme serpent tente de s'en prendre à lui, il utilisera Atrophie à son tour. La chose peut mettre la puce à l'oreille des investigateurs. Dès que 4 Hommes-serpents seront tués, les autres s'enfuiront dans la nuit. Les suivre restera compliqué et dangereux et ils ne réapparaîtront pas. Les hommes serpents sont rares ici, car issus d'un peuple en exil dans cette région.

Le lendemain, les investigateurs apercevront un passage menant à une caverne dans la roche. S'y engouffrer est une mauvaise idée et Sigur demandera à ses troupes de reprendre la route. Si les rêveurs s'y

aventurent, ils debusqueront leurs habitants. Dans leur demeure les Hommes-serpents ont quelques bonus de combat.

Bien qu'ils puissent faire de nouvelles rencontres au cours de la fin du voyage, les autres créatures, au choix du MJ, ne devront pas avoir d'incidence sur leur santé ; les investigateurs devant être quelque peu « préservés » à l'approche du final.

Conversations volées

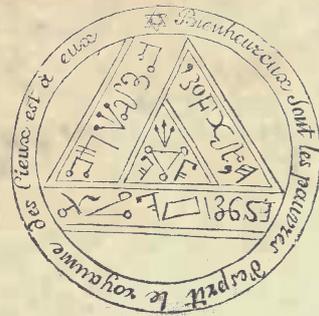
Le troisième soir Sigur s'entretiendra avec deux de ses hommes dans sa tente. Si les pjs tendent l'oreille avec un test d'écoute réussi, ils parviendront à discerner quelques bribes de conversations :

- Que fait-on pour les autres ?
- (Sigur) ils serviront... ne vous inquiétez pas...
- Nous approchons, vous connaissez les dangers.



Homme-serpent





- (Sigur) Pas la peine de me les rappeler, je sais comment apaiser le gardien des lieux !

Puis un autre homme entrera dans la tente, pour annoncer que le convoi au repos et prêt pour demain. Il parleront des montures et de la préparation technique du voyage.

Vos investigateurs seront peut-être tentés de poser des questions à Sigur notamment sur « les autres » et le gardien. Improviser la situation :

- Soit l'interrogatoire dégénère et au moindre signe de combat Sigur demandera l'aide de ses hommes qui débarqueront dans le round...

- Ou alors il les baratinerà, prétextant parler des autres comme certains de ses hommes absents pendant la discussion et pour ce qui est du gardien, il parlait des êtres d'Ib, les

habitants de ces lieux :

« Il ne faut pas les offenser ../.. je vous avoue avoir penser leur offrir les vies de nos animaux pour apaiser Bokrug ...»

Les tests de psychologie pour dénoncer ses mensonges bénéficient d'un malus de -20%.

L'arrivée à Sarnath se fera de nuit sous les chants glaciaux des voix des morts, telle une mélodie enveloppant les lieux.

Quelques rocs taillés font deviner la présence d'une antique cité répartie autour et dans un lac immense et boueux. Des abords marécageux de ce lieu, émanent des lueurs étranges. À travers ses lumières les PJs peuvent discerner (test toc réussi) les contours de la cité engloutie sous le lac. Cette vision est terrible. Test San : perte de





1/1D4 point de San, le tout mêlée à des chants cauchemardesques qui remplissent d'effrois nos rêveurs

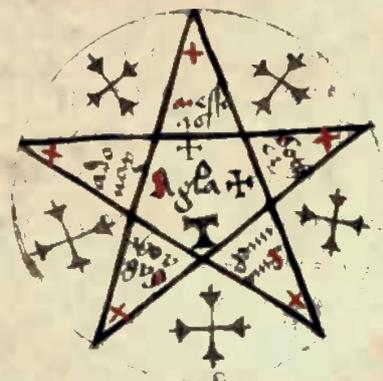
Sigur entre en scène

Il demandera à ses hommes de trouver une embarcation sur les pourtours du lac et aux investigateurs de les aider. Ils lancent un test d'intelligence, qui si il est réussi révélera enfin le vrai visage de Sigur : ce visage en cachait un autre et les traits de Macavoy apparaissent nettement ! Quand à lui, il préparera un thé très particulier car empoisonné

pour endormir les investigateurs. Un test de vigilance (-10%) sera nécessaire pour le surprendre quand il versera le contenu d'une petite fiole dans le thé. Il pourra prétexter qu'il s'agit d'un breuvage pour aider à apaiser le gardien. Un test de psychologie réussi est nécessaire pour découvrir la vérité. Si les investigateurs se font trop pressants, il ordonnera dans une langue inconnue à ses hommes d'attaquer mais de garder l'un d'entres eux vivant.

Les investigateurs peuvent fuir et laisser l'un d'eux en pâture ce qui sera peut-être la moins mauvaise des idées.





Cette capture permettra à Sigur de préparer son rituel d'apaisement tout en gardant un œil sur les contours du lac et pour vos investigateurs donnera le temps de réfléchir à un plan d'attaque. L'un des hommes de Sigur les pistera.

La cérémonie

Sigur plantera un couteau sacrificiel dans le corps de sa victime puis entonnera sa mélodie. Une créature fantasmagorique sortira alors des eaux du lac. Immense, elle a la peau squameuse et verdâtre accompagnée d'un fort relant de marée. L'entité ressemble à un iguane de 3m50 de hauteur. Lentement elle se dirigera vers l'incantateur : perte de 1/1D8 pour qui l'aperçoit. Le profil est disponible page 137 du *Malleus Monstrorum* V7. Le saurien s'emparera de la victime et s'adressera à Sigur dans une langue incompréhensible, sauf pour celui qui l'apaisera ; de l'extérieur, la voix apparaîtra rauque et rugueuse. Le sorcier répondra alors et la forme retournera dans le lac. La mélodie terrible, les cris et les lueurs étranges s'estomperont alors, puis un grondement se fera entendre suivi d'un tremblement du sol. La surface du lac bouillonnera et la cité de Sarnath émergera des eaux. En partie détruite, couverte de boues et d'algues puantes, ses édifices émergent à l'air libre accompagnés des gardiens des lieux, lugubres et menaçants, qui se

répandant aux abords du lac...

À partir de ce moment là, les investigateurs posséderont quelques rounds pour se rendre sur Sarnath avant que cette dernière ne replonge et que les êtres d'Ib ne les dévorent.

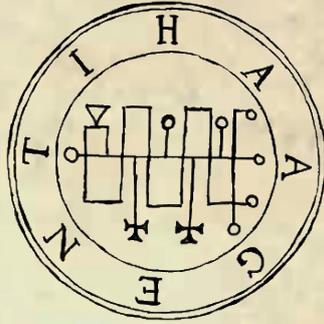
Improvisez un compte à rebours et faites leur bien sentir que la menace est grande et le temps compté. Une ambiance mystique et horrifique plane dans les airs, quelque chose d'endormie attend de dévorer les insouciantes.

Pour la scène de la cérémonie il est possible que vos investigateurs incantent eux même en désignant un volontaire car ils auront besoin d'un être vivant, un humain...

Vouloir prendre un raccourci en traversant à la nage le lac pour y plonger, les mèneront à une mort certaine : des algues longiformes, se mueront en bras et des visages morbides entonneront leurs chants pour les attirer vers les fonds obscurs. Ils rejoindront ainsi le chœur languissants des habitants de Sarnath en compagnie d'autres aventuriers trop présomptueux.

Si ils empreintent le chemin de Sarnath lorsque la cité est accessible, ils avanceront dans un lieu instable, coincé entre les parties liquide et aérienne avec au sol des flaques plus ou moins importantes d'où pointeront des yeux scrutateurs et terrifiants. Sur les murs, des trainées d'algues humides encore accrochées aux restes des édifices anciens, donneront





aux lieux un décorum particulier. Ce sursit leur permettra de déambuler dans les ruines de la cité. Au bout de quelques rounds ils découvriront un vieux temple grâce à un test de Vigilance réussi à -10. Près d'un autel et avec un test de toc réussi à -10, ils mettront la main sur un coffret couleur ébène contenant une dizaine d'étoiles à 5 branches.

Pendant toutes leurs recherches dans la ville, la terre tremblera, elle s'affaissera et descendra petit à petit dans le lac. Improviser cette scène selon leur avancée dans la ville. Faites monter l'adrénaline jusqu'à leur trouvaille. Ainsi munis de ce coffret, ils apercevront des créatures fantomatiques étranges, à l'allures batraciennes qui se dirigeront vers eux. Elles arriveront des abords du lac enserrant la cité... Le temps passe et les lieux s'enfoncent inlassablement dans les eaux profondes. Plus la cité poursuit sa décente, plus les eaux montent et les êtres affluent de toute part !

C'est à ce moment là qu'ils devront utiliser le fameux hydromel, le sifflet et l'étoile à 5 branches.

En un instant ils verront apparaître ces êtres ailés et fantasmagoriques que sont les Byakees. Une fois leurs montures enfourchées, leur vision s'effondrera alors et ils se réveilleront à Boston dans la chambre de Phelan. Il ne s'est passées que quelques

minutes depuis leur départ. Andrew les regardera l'air satisfait, le coffret sur ses genoux :

« Reposez vous maintenant mes amis, reposez vous... »

Sa voix hypnotique les entraîne dans un rêve profond sans cauchemar.

Profils des hommes de Sigur

FOR : 50 - DEX : 55 - CON : 50
Combat à l'épée : 65% - Combat rapproché : 40% - TAI : 46 - Points de vie : 10 - armure : 1 - Carrure : 0
Cimeterre : 1D8 + impact - Vigilance : 45% - Impact : 0 - Arc : 1D6 + impact/2

Ils possèdent tous un couteau et un cimeterre et deux d'entre-eux ont des armures de cuir et les quatre autres, des arcs.

Ceci est un profil de base à adapter également à vos personnages.

Profil de Sigur / Macavoy

FOR : 65 - CON : 75 - TAI : 75 - DEX : 65 - APP : 70 - INT : 90 - POU : 80 - EDU : 75 - Points de vie : 15 - Impact : 1D4 - Carrure : 1 - Combat corps à corps : 25% - Persuasion : 65% - Charme : 60% - Sort : atrophie, ouvrir un portail, Bénir la lame, Domination, Instiller la peur (Voir livre de base V7).

