

Pour l'Amour d'une Succube

Idéalement le domaine des Rôles se situe en Abyrne, l'un d'entre eux est minotaure ou méduse voir même les deux. Se sera alors pour eux l'occasion idéale de mieux connaître ses concitoyens. Normalement réalisable en une seule soirée, cette aventure devrait pouvoir s'intercaler assez facilement dans votre campagne. Si le cadre de vos parties ne se situe pas dans Abyrne, il sera quand même nécessaire d'avoir à proximité une forte communauté Méduse.

Introduction



Même dans les Abysses l'amour peut naître entre deux êtres. Le minotaure Ratch-Talrak et la succube Yliosis ont vécu une idylle peut commune. Bête de reproduction Ratch-Talrak devait enfanter la jeune succube Yliosis, mais il en est tombé amoureux. Ses doux sentiments furent récompensés par l'amour réciproque de Yliosis. Sachant le funeste destin que serait celui de Yliosis si ce dernier consentait à suivre les ordres de sa hiérarchie démoniaque, ils décidèrent de s'enfuir ensemble des Abysses.

Ils auraient tant aimés pouvoir le faire, mais leurs plans furent contrés à la dernière minute par Ratch-Gorak: le frère aîné de Ratch-Talrak. Jaloux, il souhaitait garder pour lui seul la délicieuse Yliosis. Pourquoi ne l'aimait-elle pas lui aussi ? Devinant les intentions de son frère, il kidnappa la jeune succube, avant qu'ils ne puissent s'échapper.

Trop tard pour faire marche arrière, Ratch-Talrak n'eut d'autre choix que de s'enfuir seul. Mais son cœur en fut à jamais meurtri. Il ère à présent désespéré en Abyrne, trouvant refuge dans les vapeurs hallucinogènes du Quartier des Brumes.

Yliosis fut durant ce temps la malheureuse esclave sexuelle du brutal Ratch-Gorak. Son amour malsain la brisait un peu plus chaque jours. Son cœur se languissait toujours du doux Ratch-Talrak. Mais voilà elle est tombée enceinte de Ratch-Talrak, tant que Ratch-Gorak l'ignorerait elle pouvait espérer rester en vie. Elle décida donc de tenter le tout pour le tout en s'échappant elle aussi des Abysses. Une marée Abyssal sera sa porte de sortie.

Yliosis, déboussolée et malade par sa grossesse, est ramassée par un satyre du Quartier du Vice. Kionos agissait au débout dans l'optique de faire d'elle une de ses filles. Mais il succomba lui aussi à ses charmes. Il la protège donc à présent de son mieux et recherche pour elle, ce Ratch-Talrak. Malheureusement la grossesse de Yliosis a été perturbée par son passage dans la Marée Abyssal. Elle grossit à vue d'œil et d'ici peu, elle accouchera.

- J-60 *Ratch-Talrak s'enfuit des Abysses. Ratch-Gorak kidnappe Yliosis, l'empêchant de suivre son petit frère dans l'Harmonde.*
- J-55 *Ratch-Talrak est trouvé par la Renégade. Anéanti par la perte de Yliosis, il consomme des Elementas à outrance pour oublier*
- J-30 *Yliosis découvre qu'elle est enceinte. Désespérée, elle cherche à rejoindre Ratch-Talrak. Elle attendra la prochaine Marée Abyssal pour Abyrne*
- J-10 *Yliosis arrive à s'enfuir. La traversée de la Marée accélère sa grossesse. Malade comme un chien, elle est ramassée par le satyre Kionos qui la prend sous sa protection. La Marée Abyssal se situe dans le Quartier des Vices.*
- J-9 *Ratch-Gorak se rend compte de la fuite de Yliosis. Fou furieux, il part à sa poursuite. Il signe de nombreuses connivences avec des démons, afin qu'ils puissent le suivre en Harmonde*
- J-8 *Ratch-Gorak montre un peu partout un portrait de Yliosis. On lui indique rapidement le Quartier des Terres Veuves.*
- J-7 *Lisilath Osisti, une enfant méduse lui indique sa première piste : Thinis Osisti. L'enfant ne lui dit pas que c'est sa propre sœur.*
- J-7 *Ratch-Gorak retrouve Thinis Osisti. Il se rend compte de son erreur. Fou de colère, il la viole puis la défigure.*
- J-5 *Ratch-Gorak croise par hasard une méduse qu'il pense être sa bien-aimée. Prudent il attend le meilleur moment pour vérifier sa théorie.*
- J-4 *Nouvel déception. Ce n'est qu'une jeune méduse du nom de Danal Azathi qui s'apprêtait à rentrer dans les ordres. Il la viole et la défigure, elle aussi.*
- J-3 *Les pas de Ratch-Gorak traverse le Quartier des Terres Veuves en direction du Quartier des Vices.*
- J-1 *Les démons de Ratch-Gorak ont trouvé une piste. Ratch-Gorak patiente toute une journée dans une auberge en attendant le passage de sa cible. Il tend une embuscade à la jeune méduse Sathina Ysithis. Mais cette dernière n'est qu'une étudiante en Art revenant du Quartier des Etudiants. Comme les autres, elles sera violée et défigurée.*
- J-1 *Un esclave lutin a entrevu la scène. Il alerte les autorités. Le problème remonte dans les plus hautes sphères de l'Ambassade.*
- J *De nombreuses voix se font entendre dans la grande tour de l'Ambassade. Madame l'Ambassadeur n'arrive pas à localiser le meurtrier. Une seule chose est certaine, c'est un minotaure qui est responsable de ce massacre. La Gardienne des Sceaux, désireuse de garder le statu quo avec la Renégade arrive à convaincre ses sœurs de lui donner 3 jours avant que ne soit lancé la curée. Après ce délai, il ne sera pas très bon être Minotaure en Abyrne.*
- J *Kionos contacte des membres de la Renégade et demande auprès de Ratch-Talrak*
- J *Aszaria la Gardienne des Sceaux des Terres Veuves envoie des émissaires de la Guilde d'Easayide dans le domaine des Rôles. Ces dernières leur ordonnent de les suivre sans véritablement détailler la nature de leur mission. A partir de ce moment là, les Rôles auront 3 jours pour retrouver mort ou vif Ratch-Gorak.*

Ambassade des Terres Veuves



Un groupe de guerrières méduses de la guilde d'Esayhide se présentent aux portes du domaine. Elles sont toutes armées et d'une froideur à faire peur. Elles refuseront toutes marques de sollicitudes. Elles resteront debout en n'acceptant aucune collation. Bien entendu, ne pas leur proposer serait malgré tout une grave injure. L'Aînée du groupe s'appelle Osthis, c'est la Capitaine de la Garde de l'Ambassade et la responsable en Abyrne de la Guilde d'Esayhide.

Elles attendront la présence d'un minotaure, d'une méduse ou du chef de votre domaine, dans cet ordre de préférence. Quand enfin tout le monde est présent, elles leur demandent de les suivre jusqu'à l'Ambassade de Terres Veuves pour un entretien urgent avec l'Ambassadeur. La présence d'un Minotaure rendra nerveuse les Méduses, des regards lourds de sens lui seront donnés sans que cela aille plus loin. Elles resteront malgré tout d'une rigueur sans faille tout le long du voyage et resteront muettes comme des carpes sur la raison de cette convocation. Le voyage se fait rapidement puisque pour l'occasion, ils emprunteront le Canal des Ambassadeurs. Ce sera peut-être pour vous l'occasion de rappeler les règles qui régissent le passage du Premier Cercle au Second. En effet par la suite, ils devront payer la taxe de passage à plusieurs reprises entre ces deux Cercles.

Le Quartier des Terres Veuves est à l'image de l'Empire : d'une grande beauté. Les Tours reliées entre elles, semblent former une toile multicolore dans le ciel. Mais elles ne sont rien comparées à celle de l'Ambassade. Sa majesté, en impose dès le premier regard, elle semble disparaître dans les nuages. Cet effet est accentué par le Canal de l'Ambassadeur, finissant sa course, suspendu dans les airs : un pont d'eau reliant la Tour au reste du Quartier. La présence de Méduses en armes est omniprésente en ce lieu, et la forte densité de Méduse pourrait surprendre un Minotaure plus habitué à l'isolement de son peuple. Les rôles pourront aussi remarquer le nombre important d'esclave humain et saisonnier suivant leur maîtresse sur le parvis de l'Ambassade.

L'intérieur de la Tour est creuse, laissant la place à un immense colimaçon se déroulant jusqu'au plafond. Seul une étrange colonne qui s'avérera être un ascenseur tracté par un Géant, part de son centre. Tout le long de la montée, il est possible d'observer la gigantesque bibliothèque carnes et les innombrables œuvres d'art longeant le colimaçon. Le dernier étage donne sur une immense salle qui se termine par une terrasse avec vue imprenable sur le Quartier. Il est à noter qu'aucun garde-fou ne longe ce vertigineux balcon.

Madame l'Ambassadeur est sur son trône, totalement perdue dans l'éther des visions de sa Salamistre. La Gardienne des Sceaux et la Capitaine de la Garde sont à ses côtés. L'Ambassadeur n'est qu'un instrument, le véritable pouvoir est aux mains de la Gardienne des Sceaux, elle seule prendra la parole. Les meurtres de cette dernière semaine ont plongé ses sœurs dans une rage folle. Les visions de l'Ambassadeur a permis de savoir qu'un minotaure en était la cause : sûrement un jeune renégat hors de contrôle. Mais elle ne souhaite en aucune façon avoir de problème avec la Renégade, c'est pourquoi elle fait appel à nos rôles pour régler cette affaire.

Le minotaure a tué trois méduses dans le quartier, il y a peu. Elle leur donne 3 jours pour régler le problème et lui ramener sa tête. Au-delà de ce délai, elle ne pourra plus retenir ses sœurs avides de sang. Une guerre ouverte pourrait alors bien se déclencher entre les deux peuples. La Gardienne des Sceaux, leur délivrera un sauf conduit, garant de leur sécurité dans le Quartier.

Petit plus

L'un de vos rôles fait peut-être partie de la Renégade ce qui pourrait faciliter son insertion dans cette histoire. Vous pouvez aussi imaginer que la Gardienne des Sceaux est la mère haïe mais respectée de l'un de vos Rôles.

Attention

Si un Minotaure fait partie de votre compagnie, il sera indispensable de bien lui faire sentir qu'il n'est vraiment pas le bien venu.

Enquête de Proximité

Thinis Osisti

- Mort à J-7
- Habitait avec sa mère dans les quartiers riches de l'Ambassade Terres Veuve. A l'est du quartier.
- Thinis avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité du marché.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde d'Esayhide
- La famille Osisti est très influente sur le quartier.
- La Matriarche Osisti est une femme cruelle qui n'aimait pas particulièrement sa fille.
- La Matriarche n'approuvait pas son choix de carrière.
- Elle ne se montrera pas du tout coopérative avec les rôles.
- En aucune façon elle ne laissera rentrer un minotaure dans sa demeure.
- Pour la Matriarche, cette histoire est surtout une magnifique occasion de renverser la Gardienne des Sceaux.
- Lisilath Osisti, la sœur de Thinis, cherchera à parler en cachette aux rôles.
- Lisilath est une enfant méduse de 10 ans.
- Elle leur racontera sa rencontre avec un très gros minotaure fraîchement débarqué d'une gondole.
- Il lui aurait montré un portrait de Thinis.
- Elle aimait beaucoup sa sœur, et s'en veut énormément d'avoir parlé à ce minotaure.
- Elle ne sait rien du viol, mais elle sait que sa sœur fut défigurée.
- Avec beaucoup de mal, les rôles pourront voir un portrait de Thinis.
- Il n'est pas possible de voir son corps
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Danal Azathi

- Mort à J-4
- Habituait avec sa mère dans les quartiers bourgeois de l'Ambassade Terres Veuve. Au centre du quartier.
- Danal avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité du temple.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde de Morandhiaze.
- Les rôles arriveront en pleine cérémonie.
- Toute la famille est là, à veiller la malheureuse défunte.
- Son corps est recouvert d'un voile, mais un immense portrait d'elle surplombe la salle mortuaire
- La Matriarche Azathi acceptera un entretien avec les rôles dans la salle mortuaire.
- D'un claquement de doigt les Méduses présentes, s'éclipseront.
- Si elle coopère, elle ne se montre malgré tout assez froide avec les rôles. Notamment un potentiel Minotaure.
- Jamais elle n'acceptera d'avouer ouvertement le viol de sa fille. Seulement par allusion.
- Danal était une Méduse très pieuse et contentieuse
- Elle semblait inquiète ces derniers temps. Elle se sentait épiée.
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Sathina Ysithis

- Mort à J-1
- Habituait avec sa mère dans les quartiers "pauvre" de l'Ambassade Terres Veuve. Au nord-ouest du quartier.
- Sathina avait à peine 16 ans.
- Elle est morte à proximité de la frontière du quartier.
- Elle a été violée puis défigurée.
- Elle avait comme optique de rentrer dans la Guilde des Larezieä.
- Elle étudiait l'Art dans le Quartier des Etudiants et elle fut attaquée à son retour de l'université.
- La Matriarche Ysithis accueillera chaleureusement les rôles.
- Malheureusement elle sait peu de chose.
- Elle était la fierté de sa famille.
- Les rôles apprendront malgré tout, qu'elle fut défigurée et violée.
- Elle possède un unique petit portrait de sa fille.
- Sur les lieux du crime – une impasse sordide – un esclave lutin vide les poubelles de sa maîtresse.
- Il a vu s'enfuir le Minotaure après le massacre. Le lutin en a encore tout retourné.
- Il est certain avoir vu le minotaure en question le jour du meurtre dans l'auberge "Les Crocs de la Vipère".
- A l'Auberge tout le monde à remarquer le Minotaure. Il était énorme, vieux et pas commode.
- Il est resté dans l'auberge toute la journée sans bouger.
- Une artiste de rue pourra même leur faire un portrait du suspect.
- Le portrait en question est une véritable œuvre d'art. En inclinant le parchemin le portrait pourra même pivoter sur lui-même.
- Pas étonnant puisque l'artiste en question est la Sigile des Méduses au Conseil des Décans.
- Rien ne tend à croire qu'elle connaissait les autres victimes.

Conclusion

- Elles étaient toutes trois très jeune, belle et habitaient encore chez leurs mères
- Elles se ressemblent étrangement
- Un énorme minotaure a été aperçut à proximité de leurs habitations
- Il aurait montré à différents esclaves un portrait, demandant à ces derniers s'ils la connaissaient
- Plus personne n'a vu le minotaure ces derniers jours
- Son périple semble le conduire vers le Quartier des Vices

Les rôles ne trouveront pas Ratch-Gorak dans le Quartier des Terres Veuves. En effet ses recherches l'ont à présent ramenées dans le Quartier des Vices.

Enquête auprès des Grandes Guildes Méduses

La Guilde d'Esayhide

- Dirigée par Osthis.
- Capitaine de la Garde de l'Ambassade.
- Contrairement à beaucoup de ses sœurs, elle reste assez calme face à la situation.
- Elle est au ordre de la Gardienne des Sceaux et cela ne lui viendrait pas à l'idée de lui désobéir.
- Par contre elle se transformera en une véritable furie si nos rôles n'arrivent pas à résoudre le problème avant le terme imparti.
- En attendant elle aidera de son mieux les rôles dans cette sombre histoire.
- Elle a mené sa petite enquête.
- Pour elle les meurtres n'ont aucun rapport avec la politique du Quartier.
- Ce Minotaure n'est qu'un mâle de plus qui cherche à déshonorer ses sœurs.
- Elle ne connaît pas la ressemblance physique qu'il y a entre les trois victimes
- Pour elle le Minotaure n'est plus dans le Quartier. Sinon il serait mort depuis longtemps.
- La jeune Thinis Osistis était une élève brillante. Une perte affreuse qu'elle espère bien venger par le sang.

La Guilde de Morandhiaze

- Dirigée par Ashima.
- Grande Adoratrice de la Dame.
- Elle est affligée et médusée (dsI) du terrible drame qui secoue sa communauté.
- Elle aimait beaucoup la petite Danal Azathi qui allait d'ici peu rejoindre leur rang.
- Pour elle ceci ne peut être que le Jeux des Ténèbres qui cherche une foi de plus à déstabiliser ses sœurs.
- Seul un démon serait capable de tels actes à ses yeux.

La Guilde de Lazarieä

- Guilde secrète de magie
- Les rôles devront donc avoir leurs entrées afin de pouvoir parler avec l'une d'entre elles
- La Mort de Sathina Ysithis est dramatique pour elles. Elle était promise à un brillant avenir.
- Elles sont certaines que cette histoire n'a aucun rapport avec la politique de la ville.
- Le caractère hasardeux des meurtres le montre bien.
- Elles sont conscientes de la ressemblance des victimes.
- Vu le trajet du meurtrier, elles sont persuadées que ce dernier est sorti du Quartier et doit se trouver dans le Quartier des Vices.
- Le Quartier de Vices est sujet à une Marée Abyssale
- Le meurtrier est sûrement un Minotaure fraîchement sortie des Abysses
- Un nombre important de Minotaure surveille le Quartier des Vices. Cela ne peut-être que des membres de la Renégade.
- Des agents de la Guilde sont déjà sur place.
- La Matriarche Osistis souffle sur les braises pour déstabiliser la Maîtresse des Sceaux.
- Elle a une grande influence dans les hautes sphères Carne.

La Renégade

La Renégade s'organise pour la Marée Abyssal. La plupart des membres actifs sont actuellement dans le Quartier des Vices, prêt à recueillir des Minotaures fuyant les Abysses. Leur base d'opération est une Maison Close "Les Gorges Profondes", petit clin d'œil aux prostituées Géantes de l'établissement. Prostituée est un grand mot pour ces dames qui recherche surtout à combler de leurs mieux, le vide affectif des Minotaures. Sans quoi, l'endroit est le repaire principal du peuple de l'Été avec comme toujours une forte proportion d'Ogre.

Les Minotaures viennent y jouer un jeu étrange que seul eux semblent connaître. En effet ce jeu n'est autre qu'un langage codé par le Grand Cornu de la Citée : laf le Grand Gardien des 7 Cercles Abyssaux. On peut régulièrement le voir jouer une partie avec son Petit Cornu. La partie est une sorte d'échec dont le plateau de jeu représente Abyme, de multiples pions de toutes les couleurs y sont dispatchés ainsi que des pièces plus grosse et plus représentative d'une personnalité de la ville. Etrangement il y a énormément de petits pions cornus dans le Quartier des Vices et aucun dans celui des Terres Veuves.

Ils ont récemment reçu la visite d'un Satyre du nom de Kionos demandant auprès d'un certain Ratch-Talrak. Ce minotaure est le dernier arrivé dans la Citée et cela fait deux mois à présent. Evidemment les Minotaures n'ont rien dit à cet étrange satyre, mais ce dernier a rapidement compris la signification exacte du jeu. Il a noté soigneusement l'ensemble des pions cornus isolé sur le plateau de jeu puisqu'il est certain que Ratch-Talrak n'est pas dans son quartier.

La Renégade méfiante c'est empressé de placer un pion sur la demeure du Satyre. Mais surchargé de travail par la Marée Abyssal, ils n'ont pas poussé plus loin leurs investigations.

Il faudra pour nos rôles être extrêmement convaincant pour déridé les Minotaures de la Renégade. Mais évidemment, ils ont peut-être leurs entrées dans cette organisation. Sans quoi ils finiront par apprendre l'existence Ratch-Talrak et de Kionos. Ils soupçonneront sûrement Ratch-Talrak d'être le meurtrier car le portrait lui ressemble beaucoup. La suite des événements dépendra de la première personne qu'ils désireront interroger.

Petit plus

- *L'un de vos rôles est le Grand Cornu d'Abyme.*
- *Il a du s'absenter quelques mois et c'est pour cela qu'il n'est pas au faite de l'ensemble des affaires de la Renégade.*
- *Il devra non seulement à gérer la Marée Abyssale mais aussi arrêter le Minotaure qui salit l'image de son peuple.*
- *Ses investigations en Terres Veuves, l'éloignent des "Gorges Profonde", il ne connaîtra donc pas l'existence de Kionos tant qu'il ne posera pas les bonnes questions à son Petit Cornu.*

Le Quartier des Vices

Il y a un nombre anormal de Minotaure actuellement dans le Quartier des Vices. En effet la Renégade à placer un nombre important des siens dans le quartier afin d'accueillir de potentiels nouveaux fuyards.

De plus, les effets de la marée Abyssal se font ressentir dans le Quartier. Des vagues des ténèbres submergent par moment les habitations. Certains démons en profitent d'ailleurs pour faire un petit saut dans le monde des mortels. Cette ambiance en tout cas n'est pas propice pour les affaires. La clientèle habituelle du quartier boude un peu les rues de peur de se retrouver nez à nez avec un démon pas très sympathique.

Ratch-Gorak

En posant les bonnes questions les rôles retrouveront la trace de Ratch-Gorak. Un ogre lui a indiqué la maison du satyre Kionos. Ce dernier abriterait une méduse ces derniers temps. C'est une solution un peu abrégée si vos rôles n'ont pas du tout l'idée d'interroger la Renégade.

Kionos 1

*Les Rôles ne sont pas encore passés voir Ratch-Talrak dans le Quartier des Brumes.
Les Rôles ont vu Ratch-Talrak mais ils l'ont laissé sur place.*

Arrivée chez lui, les rôles ne trouveront qu'une bande de démons mettant à mal les appartements de Kionos. En effet le satyre sentant le danger venir, à emmener sa protégée en direction du Quartier des Brumes.

Ratch-Gorak est sur leur trace. Il a laissé le soin à ces démons de nettoyer les appartements de Kionos entre temps. Gageons que les Rôles ne laissent pas les démons continuer leur petite affaire de démolition tranquillement. Après liquidation des démons, les rôles ont tout le loisir de fouiller l'appartement. Ils trouveront sur place, le lit encore défait d'un malade (éponges – eau encore chaude – lit mouillé de sueurs) et les écrits du satyre Kionos dans lequel il raconte sa rencontre avec Yliosis et ses recherches de Ratch-Talrak. Il décrit aussi la grossesse rapide de la succube sûrement dû à son passage dans la Marée Abyssale. Les dernières lignes de son manuscrit donne l'adresse du minotaure dans le Quartier des Brumes.

Les Rôles partent à présent à toute allure en direction du Quartier des Brumes dans l'espoir de devancer Ratch-Gorak. Mais cela est peine perdue ! Quand enfin les Rôles arrivent sur place, Ratch-Talrak est déjà mort. Abruti par les drogues, il n'a pas su affronter son frère. Il ne reste plus que Kionos faisant barrière de son corps. Il protège de son mieux la jeune Yliosis qui souffre à ce moment là de l'accouchement. Si besoin n'hésitez pas à mettre quelques démons en compagnie de notre chère Ratch-Gorak.

Kionos 2

Les Rôles ont vu Ratch-Talrak dans le Quartier des Brumes et il est à présent en sécurité.

Arrivée chez lui, un combat ébranle la demeure. Le rez-de-chaussée est envahit de démons, alors qu'au premier étage Kionos combat de son mieux Ratch-Gorak. Le tout, sous les hurlements de Yliosis qui accouche.

Le Quartier des Brumes

Si les rôles recherchent Ratch-Talrak avant d'avoir retrouvé la trace de Kionos dans le Quartier des Vices, ils retrouveront le pauvre minotaure totalement shooté à l'Elémentas dans une Maison des Vapeurs. Dans son délire il ne parle que d'une certaine Yliosis, de son amour pour elle. En interrogeant un peu les habitués de la maison, les rôles pourront apprendre qu'un satyre lui à parler la veille et que depuis le minotaure n'a pas repris de drogue. Mais vu sa dernière dose, il pourrait très bien être dans le cosmos pour encore quelques jours.

Evidemment il n'est pas du tout capable de se déplacer. La meilleure solution serait de le porter loin d'ici, mais c'est une tâche loin d'être facile.

Si vous n'avez pas encore fait le scénario d'Abyme - La Nuit des Masques - c'est peut-être l'occasion pour vous d'insérer ici le préambule dans le Quartier des Brumes. N'hésitez donc pas à bien décrire le Quartier et les étranges créatures hybrides qui y logent.

Final

Réussite

Après la mort Ratch-Gorak, Yliosis accouche et meurt dans d'affreuse souffrance. Les voilà avec un petit Minotaure sur les bras, l'un des seuls qui soit né sur le Monde Crépusculaire depuis des éons. Son avenir sera grandiose, mais en attendant que feront les rôles. Décideront-ils de le garder, de la confier à la Renégade, au bon soin de Kionos ou de son père si ce dernier est encore en vie ?

Si par miracle vos joueurs arrivent à prendre vivant Ratch-Gorak, ils devront l'emmener dans les Terres Veuves. Avec leur prisonnier ils traverseront le Quartier sous les yeux médusés (j'aime bien ;) de la population Carne. Il sera emmené dans la grande salle de l'Ambassadeur puis précipité du haut de la tour. Ses dernières paroles seront un très long « Saalllope » avant de s'éclater sur le parvis de l'Ambassade.

La soif de sang des Méduses devra donc attendre.

Echec

Voilà les rôles ont gagné une magnifique guerre entre les Minotaures et les Méduses. Ratch-Gorak récupère le bébé minotaure et retourne dans les Abysses. Il en fera un Bête de Combat.

PNJ

Ratch-Gorak

Fou de rage d'avoir laissé échapper son aimé. Il est prêt à retourner tout l'Harmonde pour la retrouver.

Enorme et sauvage, il a un aspect démoniaque. Sa jalousie malade, la totalement corrompu. Par moment ses yeux flamboient d'une aura rougeâtre extrêmement effrayante. Effroi nv 5

TAI + 1 – MV 4

CORPS 1/6

Rés 14 – For 13 – Agi 8 – Per 6

ESPRIT 1/2

Vol 5 – Int 5

AME 1/2

Cha 3 – Cre 4

Mêlée 9

Tir 7

Bonus au Dommage 12

Compétences

Bouclier 6

Chasse 6

Cornes 9

Démonologie 7

Esquive 8

Hache 9

Langue Urguemand 5

Saison Été 5

Us et Coutumes Abyme 3

Vigilance 5

Armure Plaque Partielle 13

Combat

Esquive - 11

Initiative Cornes - 3

Attaque Cornes - 23

Dommage Cornes - 15

Initiative Haches Double - 5

Attaque Haches Double - 23

Parade Haches Double - 21

Dommage Hache Double - 20

Parade Bouclier - 25

Pdv 92

SBG 30

SBC 46

Démon Type

Ratch-Gorak n'a pas eut beaucoup de mal à convaincre des démons à le suivre dans l'Harmonde.

Quelle magnifique balade pour eux. Ils n'ont demandé que le prix modeste du sang comme connivence.

A vous de doser la puissance de ces démons en fonction de vos rôles.

Kionos

Kionos est un satyre dans sa plus grande splendeur : un incorrigible coureur de jupons. Il n'hésite pas à user de ses charmes et emmener ses conquêtes là où elles pourront se révéler utiles. C'est-à-dire dans les Maisons Closes ou dans la rue pour les plus moche d'entres elles.

Mais Yliosis va changer cela. Pour la première fois de sa vie, il connaît la compassion. Cette femme est dans une telle détresse, qu'il n'a pas eu le cœur d'en profiter.

Ratch-Talrak

Sans son aimé, Ratch-Talrak n'est plus qu'une loque. Totalement dépendant des Elemantas, il ne découle plus de son tripe perpétuel.

Il aurait certainement fini par mourir de la morsure de la Salamistre si son frère ne venait pas lui défoncé la gueule.

Yliosis

Elle ressemble énormément à une jeune méduse. Ses serpents pendent malgré tout sans vie sur ses épaules. Les rôles n'auront certainement pas le temps de la connaître vraiment.



Ratch-Gorak

Aszaria

L'Actuelle Gardienne des Sceaux, une cousine de la reine connue sous le nom de Dame Aszaria, est secondée par une équipe efficace de diplomate. Mécène influente, possédant de nombreux intérêts dans les Maisons Closes, Aszaria est en outre un redoutable négociatrice.

Osthis

Capitaine de la Garde des Terres Veuves. Mère supérieure de la Guilde d'Esayhide. Froide et d'une grande rigueur, avec ses deux épées courbes et ses serpents mortels, elle est sûrement l'une des plus grande guerrière de son peuple.

Ashimal

Mère supérieure de la Guilde de Morandhiaze. Elle est la bonté incarnée et d'une beauté à couper le souffle.

Iaf

Grand Cornu d'Abyme. On n'a pas vraiment envie de rigoler avec ce minotaure aux cornes totalement nimbées d'Onixium pure. Il affirme être le propre fils de la Bête... Tout le monde peut rêver !!



Iaf



Ratch-Talrak



Kionos



Yliosis



Ashimal



Aszaria



Osthis