Métempsycose Tropicale

One-Shot Sword & Sorcery

Pitch

Les aventuriers sont recrutés pour escorter un sorcier dans les jungles afin qu'il transfère l'âme du chef des indigènes mourant dans un corps jeune.

Enjeux

Les **Homme-lézards** veulent étendre leur territoire et la mort imminente de **Yark**, en créant la dissension entre les clans, les aiderait. Aussi font ils alliance avec **Jadou** le bâtard.

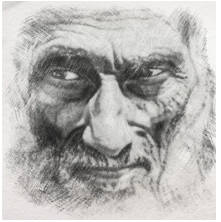
Yark a bon espoir de faire transmigrer son âme par sorcellerie, et s'accorder ainsi des prolongations. La forteresse de Kaan-Door suit de près les intrigues et s'apprête à intervenir militairement. Les PJs ont une chance de faire un paquet d'or en escortant le sorcier vers Yark...ou en se faisant soudoyer par les homme-lézards. Ils sont accompagnés de Jadou, entremetteur entre les hommes sauvages et Yark.

Histoire

Les **Homme-Lézards** feront tout pour empêcher la transmigration de l'âme de Yark car ils comptent reprendre le contrôle total de la forêt, afin d'être à proximité des sources de chair humaine, et pour échapper aux razzias des pirates.

La **Forteresse de Kaan-Dork** est un bastion contre les incursions des hommes sauvages et des homme-lézards et surveille la région. Les Pjs passent dans cette forteresse lors de leur périple (l'antre du Sorcier est par delà la forteresse, au Nord-Ouest).

En dépit du mépris envers les hommes sauvages, on préfère les côtoyer plutôt que les homme-lézards, et ils servent de "tampon" entre eux et la civilisation.



Yark No'oth. Chef de clans à l'agonie..

Il est le chef de plusieurs clans d'hommes sauvages, quelques milliers d'individus, dernier rempart contre les invasions d'Homme-lézards, chassés par les razzias pirates et la pénurie de poissons. S'il venait à mourir, les dissensions au sein des clans mènerait à la victoire des Homme-lézards.

Yark offre une quantité d'or colossale pour que Naazgorn le sorcier vienne faire un rituel afin de transférer son âme dans un jeune corps. La mission de l'accompagner et le protéger jusque dans la jungle est confiée au Pj, par l'intermédiaire du guide Jadou.

Naazgorn. Sorcier.

Sorcier expérimenté, il est capable de transférer une âme d'un corps à l'autre, mais ses services sont très onéreux. Il se fait payer en or, minerai qu'il méprise mais qui permet de financer ses expéditions en quête de grimoires, reliques et autres curiosités.

Il vit dans une caverne souterraine, au milieu de ses grimoires et de créatures diverses enfermées en cages, sur lesquelles il se livre à des expériences épouvantables. Il est méprisant, puissant, mégalo, bavard, théâtral, capricieux, imprévisible et cruel. Et sans doute très âgé.

Jadou. Guide, bâtard et traitre.

Il est le fils bâtard de Yark. C'est du moins ce que sa mère lui a confessé avant de mourir. Il souhaite devenir chef de clans à la place de son père et se venger de l'humiliation d'avoir été ignoré si longtemps. Personne ne connaît son identité réelle.

Les Homme-lézards lui ont promis de l'aider à devenir chef, à condition qu'il fasse échouer la transmigration de l'âme de Yark. Il va tâtonner pour voir si les Pjs seraient disposés à tourner leur veste contre de l'or. Si ça n'est pas le cas, il va les trahir, attendant le moment opportun.

Katerina la Furieuse. Chef des pirates.

Elle dirige d'une main de fer plusieurs bandes de pirates, réfugiés dans les îles au Sud. Leur activité principale est la capture d'homme-lézards pour les revendre comme esclaves ou les dépecer et vendre leur cuir écailleux et leurs os, ingrédients nécessaires pour les parchemins magiques. Et arraisonner les bateaux de commerce.

Homme-Lézard

La décision d'attaquer une proie se fait par vote en criant : lorsqu'une majorité a crié, l'attaque a lieu. Ils sont quasiment invisibles dans la forêt. Sensibilité olfactive aigue. Si un congénère est blessé et saigne, d'autres rappliquent rapidement, attirés par l'odeur de son sang. Ont peur du feu.

On les dit amateurs de chairs humaines. On dit qu'ils acquièrent les souvenirs de quelqu'un en lui dévorant le cerveau. Le chef est désigné au hasard à chaque nouvelle lune.

Ils poussent pour acquérir des territoires, car ils sont capturés par les pirates pour être réduit en esclavage, et la raréfaction des poissons les condamnent à se rabattre sur les ressources de la forêt (dont les humains). Ils vénèrent un dieu au nom imprononçable, cruel et ancien.

Kaan-Dork
Territoire des Sauvages
Territoire Lezard
Mer de la Damnation