

# LES IDOLES DE CHULTA

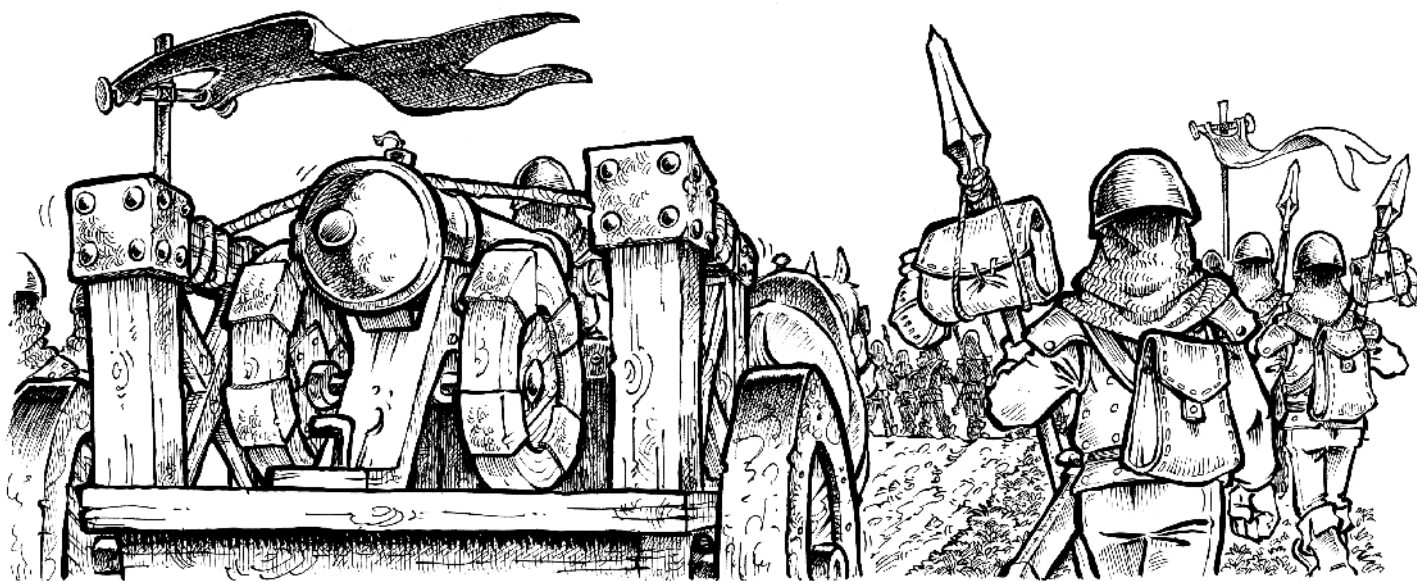
Scénario pour 5 joueurs, édition du TOURNOI NAHEULBEUK 2021

Par Pen of Chaos

Prévoir entre 3 et 5 heures de jeu, mais extensible en plusieurs sessions.

Scénario complet avec rencontres, cartes et plans.

Voir le reste de l'archive pour les feuilles de personnages.



Note : bien que tout soit fourni, il est intéressant de savoir que ce scénario utilise le supplément gratuit Soldats pour le JDR Naheulbeuk, le supplément Armes à poudre, le supplément Coups spéciaux ainsi que l'extension de territoire (à paraître) : Jungles d'Ammouka et de Sungul. On y trouve donc un personnage joueur inédit avec un gameplay nouveau, le Chamane de la Jungle.

En outre, pour gagner du temps et s'amuser avec plus de tactique, il est recommandé, pour les joueurs déjà habitués au système, l'usage des suppléments Frappe localisée et Combat rapide, tous deux disponibles sur le site de distribution du jeu dans la rubrique Baston. Ils permettent de réduire la durée des combats de moitié, parfois.

Crédits : la carte générale de la jungle est de Pen of Chaos. Illustrations de Guillaume Albin. Les cartes en couleur pour l'intérieur de la jungle sont de Tom Cartos (marketplace Roll20, « Jungle and swamps 01 »).

# Déroulé du scénario

Résumé ultra-rapide : un Chamane de la Jungle, de la tribu Hovitos, rencontre par hasard un groupe de soldats fanghiens en patrouille, et ils doivent s'allier pour combattre des hommes-lézards cruels un peu trop expansifs en faisant appel à la colère de la divinité Chulta (prononcer « K'houlta »), au cours d'un rituel ancien dans un petit temple près du village de Nian-Ralki.

Contexte : nous sommes au nord de la jungle d'Ammouka, où l'armée fanghienne possède plusieurs avant-postes pour protéger le pays. L'un d'entre eux est Fort Ytral, où sont basés les militaires de cette expédition. Le terrain, ici, est un mélange de marais et de jungle comme vous pouvez le voir sur la carte grand format. Depuis plusieurs décades, des hommes-lézards sèment le trouble au sud du fort, alors qu'ils sont habituellement discrets. Ils s'attaquent volontiers aux humains, et ont rompu la paix qui régnait entre les Hovitos et les amphibiens des marais. Ces derniers veulent agrandir leur territoire en tuant les chasseurs et pêcheurs (humains, sauvages) qui leur font concurrence sur les villages de Le Ouide, Santara et Nian-Ralki. La mission de vos soldats est de sécuriser les alentours du fort et venir en aide aux populations sauvages en combattant les amphibiens, si possible, et c'est en faisant une patrouille qu'on commence l'histoire ici. Les quatre soldats sont entre eux et surveillent les environs de Fort-Ytral, arrivent à un point qui s'appelle les Trois Têtes (cercle rouge), à 8 km environ au sud de Fort Ytral.



C'est à cet endroit qu'il vont tomber sur le Chamane de Jungle et le sauver de ses poursuivants, un groupe de chasseurs hommes-lézards plutôt dangereux.

Un Chamane de la Jungle s'est mis en tête de rassembler les quatre idoles de Chulta (divinité de la jungle liée à l'eau et à la mer, prenant la forme d'une écrevisse géante) afin de mener un rituel dans un temple spécial, proche du village de Nian-Ralki (triangle rouge). Il a déjà trois idoles et doit récupérer la dernière, mais elle a été dérobée au village de Le Ouide par le chef homme-lézard, et le chamane pense savoir où elle se trouve... Dans la hutte du chef en question, qui a probablement son camp non loin de Le Ouide (croix rouge), à 4 km des Trois Têtes. Mais le Chamane est seul et aura bien du mal à s'en emparer sans mourir. Il lui faut donc trouver de l'aide. Au début du scénario, le Chamane est poursuivi par des guerriers hommes-lézards.

Acte 1, la patrouille : il est environ midi. Le Chamane, poursuivi donc par les chasseurs, va tomber sur les gardes et attirer les hommes-lézards sur eux par la même occasion, au lieu dit les Trois Têtes (cercle rouge). Un combat va s'engager car les chasseurs ont pour mission absolue de tuer cet homme-médecine des Hovitos, qu'ils savent être très dangereux. Ils sont quasiment prêts à mourir pour accomplir leur mission.

Acte 2, le dialogue : une fois le combat remporté, le Chamane va devoir faire comprendre aux soldats qu'il a besoin de leur aide et ça ne sera pas forcément facile car il ne parle que 20 mots de la langue commune (voir les notes sur sa fiche).

Acte 3, l'idole manquante : le groupe doit localiser et rejoindre le campement avancé du chef homme-lézard, Shass'ka, qui se trouve environ à quatre kilomètres de leur position, au nord de Le Ouide (croix rouge). Ceci est largement faisable dans l'après-midi, à moins qu'ils se perdent. Ensuite ils doivent trouver un moyen de subtiliser l'idole de Chulta qui se trouve dans la hutte du chef, la plus grosse hutte (voir la carte Camp de Shass'ka). Ceci, par ruse ou par combat.

Acte 4, le voyage : le groupe doit escorter le Chamane, et parcourir 20 km dans la jungle – là, il peut se passer à peu près ce que voudra le MJ, mais c'est un terrain difficile, et ils ne pourront pas tout faire dans l'après-midi. En option, ils vont pouvoir se reposer à mi-chemin dans le Campement Abandonné (voir carte correspondante). Ils peuvent aussi, en option ou pour une quête secondaire, traverser le territoire d'un Ouklaf géant et de sa progéniture (combat épique en perspective)... Ou tout autre péripétie de jungle au choix du MJ (j'ai aussi mis quelques suggestions plus loin dans ce document). Durant tout ce temps, ils seront talonnés par les hommes-lézards, qui auront suivi leurs traces depuis le campement.

Acte 5, le temple : une fois rendus au temple, ils doivent trouver (pêcher) un poisson frais, puis le Chamane doit installer les quatre idoles aux endroits prévus dans le temple et il doit allumer un feu dans le grand brasero du temple et commencer à psalmodier un chanson à Chulta.

Acte 6, Chulta : un important groupe d'hommes-lézard arrive au temple, ils ont suivi les traces du groupe. Si tout se passe bien, la gigantesque écrevisse représentant Chulta sort de terre à ce moment-là et commence à dévorer tous les ennemis des Hovitos. La divinité part ensuite dans la jungle à la poursuite des derniers survivants amphibiens, et c'est la fin du scénario.

# Préparation

La zone de la jungle d'Ammouka est hostile, aussi le groupe est ici de niveau 5-7. Il y aura donc moins d'échecs simples, mais les échecs critiques feront beaucoup plus mal.

En premier, distribuez les feuilles de personnages à vos cinq joueurs. Pour leur permettre de choisir au mieux, voici quelques indications concernant les personnages :

## **Le Chamane de Jungle, sauvage (nouveau personnage) :**

Donner cette fiche en premier, à un joueur/joueuse expérimenté(e). Homme ou femme, c'est un personnage agile et fragile, au gameplay et roleplay plus complexe (notamment parce qu'il ne parle presque pas la langue commune), et surtout inconnu car l'extension le concernant n'est pas sortie. On y retrouve bien sûr des épreuves comme dans le jeu classique, mais c'est un système de prodiges sans énergie astrale (en général, le Chamane peut tenter chaque prodige une fois par jour). Il vient avec une batterie de nouveaux dieux, prodiges et disciplines – heureusement simples -- que le joueur devra étudier avant de se lancer dans l'aventure (prévoir 15 minutes de préparation/lecture pour ce joueur). Il a même un nouveau tableau d'échec critique !

Le Chamane fait office de médecin, chasseur, guerrier, et prêtre, tout cela dans une moindre mesure... Il a donc de très nombreuses possibilités.

Il est TRES IMPORTANT que le joueur Chamane lise la dernière page de sa fiche de personnage, celle avec les notes (et probablement le MJ aussi).

## **Le Clipitaine, humain, soldat officier :**

Un personnage qui doit avoir un certain sens de la décision et du commandement. Il est polyvalent sur le terrain, combat au contact et possède la compétence Premiers soins ainsi qu'un peu de matériel médical.

## **Le soldat lourd, nain :**

Un personnage fort, avec la meilleure armure de l'équipe – le tank. Probablement le gameplay le plus simple parmi tous ceux de l'équipe. Et souvent, il est chiant. N'aime pas l'Elfe Noir, mais doit composer avec, car dans l'armée on fait ce qu'on nous demande.

## **L'éclaireur, elfe noir, soldat :**

Comme on s'y attend c'est un personnage léger et discret, fragile, capable d'infliger de lourds dégâts aussi bien à distance qu'au contact. N'apprécie pas le Nain, mais doit s'en accommoder s'il ne veut pas avoir de problème de carrière. Seul personnage nyctalope du groupe.

## **L'artificier, humain, soldat :**

Un personnage assez polyvalent, moyennement fragile, qui possède des armes et accessoires à la fois dangereux et plus complexes que le reste du groupe.

Ensuite, pour démarrer la partie, vous pouvez mettre sur la table la carte DÉMARRAGE. C'est un lieu situé au sud de Fort Ytral et connu comme « Les trois têtes ». Un vestige laissé il y a bien longtemps par la civilisation des Atlakans, qui vivent plus au sud dans la jungle.

Les SOLDATS commencent la partie en premier, ils sont en patrouille, aux aguets. Le Chamane reste pour le moment sur le côté, car c'est lui qui va faire démarrer la partie en arrivant.



# Acte 1 : la patrouille

Instructions pour le Clipitaine : il a reçu l'ordre, de la part du Commandant Maroil, de faire une ronde avec son équipe au sud de Fort Ytral. Ils ont donc marché depuis le matin sur un terrain mou et difficile, le marais. Ils arrivent au lieu dit les Trois Têtes avec l'intention de sécuriser la zone et de manger un morceau.

En arrivant sur place, c'est assez calme, mais ils entendent à un moment des bruits de course... Le Chamane de Jungle débarque en courant à travers les fougères et leur fait de grands gestes en criant « Aider ! Aider ! ». Le groupe voit alors débarquer des chasseurs Hommes-Lézards et le combat s'engage ! Ils veulent absolument tuer le Chamane.

Vu le niveau du groupe, je propose trois opposants de la version « élite » ci-dessous, mais si vous préférez vous pouvez choisir dans le tableau des ennemis moins épiques, pages suivantes.

Vous noterez que ces créatures ne sont pas sensibles aux poisons créés par le Chamane...

Vous trouverez ces créatures aux pages 218 à 220 de votre Grand Bestiaire.

## Homme-lézard d'élite

Avec cette espèce particulièrement violente et vindicative, on n'a encore pas trouvé de terrain d'entente. Les squameux d'Efaizh sont plus grands et plus violents que leurs cousins de l'Est. En plus de ça, ils vouent une haine féroce aux « peaux-roses » et attaquent régulièrement les villages et voyageurs. Si leur armement est assez rudimentaire, c'est parce qu'ils ne maîtrisent pas le feu et sont en trop mauvais termes avec leurs voisins pour bénéficier des technologies modernes. Quelque part, c'est heureux.

Les chasseurs se déplacent en petits groupes, parfois accompagnés d'un empoisonneur. Mais quand il y a un chef, c'est qu'on peut s'attendre à une dizaine d'individus.

**Immunités** : ils maîtrisent parfaitement les poisons naturels, et le fait qu'ils mangent leurs ennemis malgré les toxines inoculées laisse penser qu'ils y sont insensibles.

### Homme-lézard d'élite chasseur

AT	PRD	Dégâts	PR
15	13	1D+8 (Lance et bouclier)	6
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
16	14	55	66

### Homme-lézard d'élite empoisonneur

AT	PRD	Dégâts	PR
15	10	1D+8+Poison* (Lance)	5
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
16	14	50	70

\***Poison** : l'arme est enduite de plusieurs doses de « Tyruk des marais » (AT/PRD/AD-2, voir tableau des poisons).



## HOMMES-AMPHIBIENS

Assez semblables finalement aux hommes-lézards, ces hybrides mènent leur vie dans les marais. C'est en effet le seul biotope qui leur permet de conserver l'humidité de leur corps. Farouches et méfiants, ils défendent leur logis avec acharnement mais ne vont que rarement chercher l'affrontement, surtout si leurs adversaires sont civilisés. Capables de commercer avec les humains dans certains cas, ils entretiennent alors des relations distantes mais régulières avec les villages avoisinants.

Les hommes-amphibiens ont un niveau de développement assez semblable aux peuples humanoïdes sauvages. Ils construisent des huttes semi-immergées, fabriquent des vêtements pour couvrir leurs parties génitales, utilisent des outils rudimentaires et possèdent des notions d'agriculture. Des sauriens domestiqués de grande taille, proches du lézard pataud (voir page 51), leur servent parfois de montures.

**Amphibie** : ils sont tous parfaitement à l'aise dans l'eau, s'y déplacent rapidement et peuvent rester sous la surface plusieurs minutes. C'est idéal pour fuir ou tendre un piège.

Homme-amphibien de base			
AT	Esq.	Dégâts	PR
11	12	1D+3 (Poings palmés)	3
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
9	14	25	18

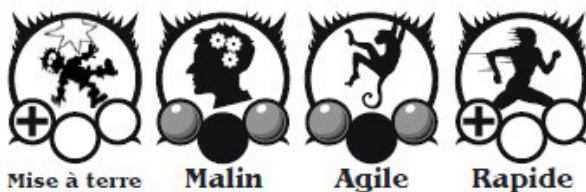
## Homme-amphibien cracheur

Un adversaire de taille moyenne, discret, rapide et apte à se faufiler partout. Il utilise un bâton comme arme et outil.

Homme-amphibien cracheur			
AT	PRD	Dégâts	PR
12	12	1D+5 (Bâton Dulk)	4
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
14	15	29	28

**Crachat** : une grosse boule glaireuse, propulsée au visage (ép. AD sur 15), qui peut être esquivée. Elle est toxique (-1PV par assaut) et provoque une cécité partielle avec un malus AT/PRD/AD-5 pendant 2D6 assauts. L'attaque de base qui suit le crachat provoquera une mise à terre.

### Traits particuliers et dangereux



Mise à terre Malin Agile Rapide

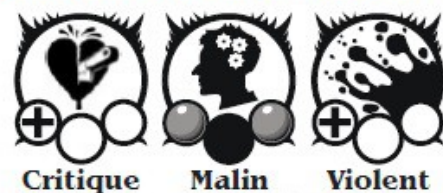
## Homme-amphibien griffeur

La force de frappe principale de la tribu. C'est généralement un individu qui dépasse les autres de deux têtes, avec un torse large et des bras puissants. Ses mains palmées sont pourvues de longues griffes très dures.

Homme-amphibien griffeur			
AT	PRD	Dégâts	PR
15	14	2D+3 (Griffes)*	4
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
16	14	45	50

**\*Griffes** : elles permettent des critiques sur 1, 2 et 3, mais le résultat est toujours +2 PI, ignore la PR nat. Ces griffes sont assez résistantes (rupture 1-3) et peuvent dévier des armes en acier. Si elles cassent, il se retrouve désarmé et la douleur l'empêche de combattre.

### Traits particuliers et dangereux



Critique Malin Violent



### Répartition géographique

Essentiellement dans les régions marécageuses, et en particulier les régions d'Efaizh, d'Entrugh et du marais Cendieux ainsi que les jungles d'Ammouka et de Zoth.

### Monnaie

Il est possible d'entretenir un commerce avec ces hybrides, en utilisant le troc ou la monnaie du pays le plus proche.

## Hommes-lézards, opposants de base



AT	PRD	Énergie vitale	PR	COU	RM	Dégâts	Classe/XP
<b>Homme-lézard</b>							
10	12	25	3	16	8	1D+3 (Lance et bouclier)	16
<b>Homme-lézard chef</b>							
12	12	30	5	16	10	1D+5 (Sabre et bouclier)	20
<b>Homme-lézard brutal</b>							
12	12	40	4	14	11	1D+5 (Fendoir et bouclier)	40
<b>Homme-lézard cruel</b>							
13	8	35	4	15	12	1D+6 (Épée barbelée)	40
<b>Homme-lézard empoisonneur</b>							
13	8	35	4	15	12	1D+6+Poison* (Lance)	45

\***Poison** : l'arme de cet adversaire est enduite de « Tyruk des marais » (AT/PRD/AD-2, voir tableau des poisons).

## Acte 2 : le dialogue

Une fois le combat terminé, il y aura peut-être des blessés à soigner. Le Clipitain peut s'en charger, que ce soit avec les Premiers soins ou bien son équipement. Le Chamane peut également proposer son aide car il est médecin de village, après tout.

Ensuite, c'est le moment pour le Chamane de briller, car il va devoir faire comprendre aux soldats qu'il a besoin de leur aide pour aller chercher la dernière statuette, et ça ne sera pas forcément facile car il ne parle que 20 mots de la langue commune (voir les notes sur sa fiche). Le joueur doit donc parler uniquement en utilisant ces mots, ou des mots fantaisistes, des mimes, etc. Si besoin, faire passer des tests d'Intelligence aux membres du groupe.

## Acte 3 : l'idole manquante

Ils partent en direction du camp avancé des hommes-lézards, ou s'ils ne voulaient pas y aller, ils tombent dessus par hasard, mais le Chamane doit rester avec le groupe s'il ne veut pas se faire tuer, car ils sont en territoire hostile. Avec des épreuves de pistage et intelligence, par exemple, ils pourraient éventuellement se perdre et tomber sur un problème classique de jungle, comme par exemple des sables mouvants, ou un piège (ne lancez pas de combat à ce stade).

Une fois au camp (voir carte correspondante), il s'avère qu'il est assez petit et que beaucoup de guerriers n'y sont pas (partis en guerre ou en chasse). C'est un rassemblement de huttes à moitié construites dans l'eau croupie du marais. Vous devrez décider de l'opposition en place et mettre des guetteurs. La plus grande hutte est naturellement celle du chef de clan, et c'est là que vos héros pourront trouver l'idole manquante, une fois qu'ils auront défait les forces en présence (ou rusé). S'ils font trop de bruit, ils seront naturellement découverts et perdront l'effet de surprise.

Je préconise de mettre en place ici le chef homme-lézard d'élite que vous trouverez ci-après, ou dans votre Grand Bestiaire ! C'est un adversaire qu'il faut prendre au sérieux. Il pourrait arriver dans un second temps, au milieu du combat par exemple...



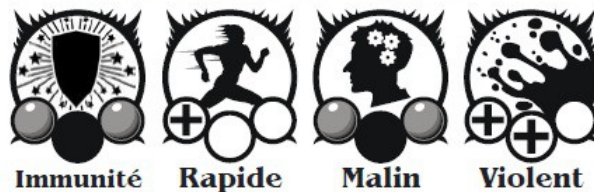
Chef homme-lézard d'élite			
AT	PRD	Dégâts	PR
16/14*	14	1D+9 (Fendoirs)	6
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
18	16	75	96

\***Ambidextre** : équipé de deux armes, il attaque deux fois par assaut. Sa deuxième attaque écope d'un malus de -2.

### Répartition géographique

Ils sont heureusement cantonnés au sud-ouest du continent, avec d'importantes communautés dans les marais d'Entrugh et dans toute la région d'Efaizh.

### Traits particuliers et dangereux



Une fois le combat réglé : s'ils en ont le temps, le groupe peut fouiller la hutte et éventuellement récupérer, outre l'idole de Chulta (qui pourra être cachée ou placée dans un coffre fermé...), divers produits de la jungle qui servent plus ou moins de monnaie et dont je donne une liste ici : griffes, dents ou peau de panthère, d'ours ou de tigre (les peaux sont lourdes et encombrantes, mais valent cher), dents ou griffes d'ouklaf géant, poissons et viandes séchés (rations), poisons de la jungle.

Ensuite, les soldats et le Chamane doivent repartir pour rejoindre la jungle et Nian-Ralki, mais les guerriers du camp ne tarderont pas à revenir et à trouver leurs traces en comprenant qu'il se sont fait avoir. Ils vont alors se mettre en tête de les rattraper.

## Acte 4 : le voyage

Il faut à présent parcourir 20 km en direction de l'est pour rejoindre les abords de Nian-Ralki et le petit temple de Chulta (triangle rouge), et ils sont en milieu d'après-midi. Selon le temps qu'il vous reste, vous pouvez imaginer qu'ils vont passer par une cascade à traverser, un pont de corde à réparer (il y a de nombreux gouffres et cours d'eau dans la jungle), des sables mouvants, des végétaux urticants, ou rencontrer des animaux ou insectes géants issus du Grand Bestiaire. Dans la jungle, on ne marche pas vite, et il y a beaucoup de choses hostiles. Pour la nuit, ils pourraient tomber sur un campement abandonné (voir carte correspondante), s'y reposer et éventuellement y subir une attaque d'animaux ou d'éclaireurs ennemis.

Bref, le voyage en jungle, c'est quelque chose qui devra durer la fin de l'après-midi, la nuit et potentiellement une moitié de la journée d'après.

S'il vous reste pas mal de temps ou si vous n'êtes pas pressé, et vu que vous avez un groupe haut niveau, vous pouvez imaginer de les faire passer à travers le territoire d'un ouklaf géant et de son petit (qui pourrait terroriser un village)... Cette quête secondaire vaut bien 50 XP.



## Ouklaf géant

Voici un dinosaure ayant survécu à l'adversité depuis des millénaires. Il se déplace sur deux pattes puissantes et consiste en un corps musculeux et une mâchoire énorme. Il mesure bien trois mètres de haut, et sa longue queue lui sert à la fois de balancier et de massue. Son nom lui vient d'un dialecte barbare et signifie en substance « court vite, mange tout ». Il est heureusement rare mais il subsiste pas mal de couples dans les terres sauvages de Kwzprtt.

Cette bestiole est assez intelligente pour ne pas s'attaquer à un village ou un campement peuplé de plus de quinze personnes, surtout s'il y a un feu allumé. En dehors de cela, il peut sentir une proie à plusieurs kilomètres, en particulier les succulents équidés montés par les voyageurs inconscients. Notez qu'il est impossible de le distancer à la course, à moins d'être à cheval et pas trop lourd.

C'est un animal féroce et frénétique, qui attaque deux fois par assaut, avec sa mâchoire et sa queue.

La peau du monstre n'est pas très épaisse heureusement, en comparaison d'autres bêtes de la même taille. Il ne faut pas le sous-estimer pour autant.

**\*Mâchoire :** à chaque assaut, l'ouklaf tente de mordre une personne devant lui (blessure à la fois tranchante et contondante) et cette attaque très puissante peut seulement être esquivée. On peut éventuellement tenter la parade si l'on dispose d'un bouclier.

**\*\*Queue :** à chaque assaut, l'ouklaf tente de frapper une autre victime à portée de sa queue. Ce coup va causer facilement la mise à terre.

**Critique :** en cas de critique de mâchoire (sur un score de 1 à 3), l'aventurier est directement happé et considéré comme mort. Si c'est le petit d'ouklaf (score de 1 ou 2), considérez seulement l'effet « bras tranché » dans la table des résultats critiques. Ce n'est donc pas un adversaire pour les débutants.



### Ouklaf géant

AT	Esq.	Dégâts	PR
12	5	3D+4 (Mâchoire)*	4
8		1D+5 (Queue)**	
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
16	12	100	120

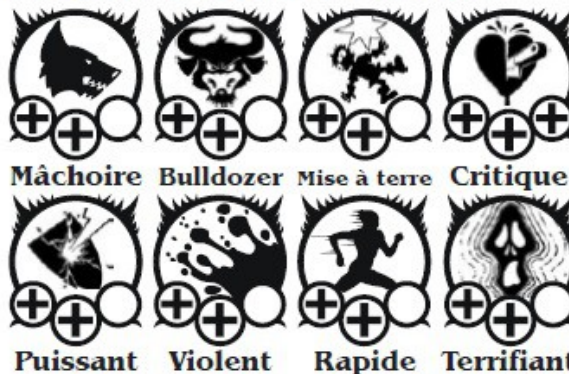
### Petit d'ouklaf

AT	Esq.	Dégâts	PR
12	5	2D+4 (Mâchoire)*	2
COU	RM	Énergie vitale	Classe/XP
12	10	45	50

### Répartition géographique

Terres sauvages de Kwzprtt, jungles, Esturlie et Dandiskar.

### Traits particuliers et dangereux



## Un opposant facultatif...

## **Acte 5 : le temple**

Normalement, à ce stade le groupe a compris qu'ils étaient suivis par des hommes-lézards, sinon c'est à vous de leur faire comprendre par des indices, par de l'écoute (l'Elfe Noir) ou des observations. Le Chamane dit qu'il faut se dépêcher pour le rituel, car il est temps de régler leur compte aux squameux. Il pourrait aussi croiser un habitant du village proche de Nian-Ralki, qui lui demande de se hâter car le village est attaqué.

Il n'y a pas de carte pour le temple, c'est à vous de mettre en scène ce décor. C'est une construction ancienne et pas trop grande, qui a été réalisée en pierre par les Atlakans, une civilisation qui vit désormais plus au sud de la jungle. On peut imaginer qu'il y a moins d'un kilomètre entre ce temple et le village.

Le temple ne sera pas une construction complexe : probablement une entrée et une chambre de rituel, guère plus. Des statues représentant des crustacés ou des poissons vont le décorer.

Il y a dans le temple quatre piédestaux, sur lesquels il convient de mettre les idoles. Ensuite, le Chamane doit allumer un feu dans le brasero au centre de la chambre de rituel. Et pour finir, il doit placer un gros poisson frais sur l'autel. Une partie des soldats pourrait s'occuper de pêcher ce poisson... En tout cas, il en faut un. Il y a des rivières et des étangs dans la zone.

N'hésitez pas à faire entrer en scène un éclaireur homme-lézard pour maintenir la tension, il pourrait apparaître et disparaître, laissant penser qu'il est parti chercher du secours. Pour varier les plaisirs, vous pouvez aussi mettre un homme-amphibien qu'on retrouve plus haut.

## **Acte 6 : l'éveil de Chulta**

La fin de cette histoire doit être assez apocalyptique. Au moment où le rituel se termine, un important groupe d'hommes-lézards et hommes-amphibiens débarque au temple. Deux ou trois dizaines... Le groupe se met en place pour leur résister, depuis leur place forte. Mais c'est à ce moment que l'avatar de Chulta ouvre la terre et sort ses pinces énormes du trou. C'est une écrevisse géante, plus grande qu'une maison ! Ou un genre de homard terrifiant. Le Chamane reconnaît bien l'avatar de Chulta. Les héros pourraient avoir à réussir une épreuve de Courage pour ne pas paniquer...

Le groupe pourra sporadiquement affronter des opposants à ce stade, mais Chulta va broyer et dévorer ces derniers les uns après les autres, et au final, les faire fuir. Puis la divinité partira à leur poursuite à travers la jungle, en écrasant les arbres à son passage.

Au terme de cette scène, quelques habitants et chasseurs de Nian-Ralki, très heureux, pourraient rejoindre le groupe, féliciter le Chamane et remercier les soldats, en leur offrant par exemple... des poissons séchés, des fruits ou des dents d'animaux !

Distribuez environ 100 XP pour la fin de cette mission, ça n'était pas facile !