



Les Alchimistes 2007

Scénario



Du sable dans les sandales



Synopsis :

Le scénario prend place dans la province Thérane de Marac, située au sud ouest de Barsaive, par delà la mer Séléstréenne. Les joueurs seront envoyés sur cette terre lointaine pour enquêter sur les agissements d'un de leurs compatriotes, et accessoirement, mettre des bâtons dans les roues thérane. L'histoire se déroule après la succession de Neden à son père, Valurus III. Le béhémoth Triomphe vient de se poser sur le Lac Ban, et les Thérans mettent en place les pions qui leur serviront contre leur future confrontation avec Throal (cf : Prelude to War). Les suppléments traduits « L'Empire Théran » et « Le Compagnon » s'avéreront utiles, et certaines références pourront être faite à des suppléments non traduits. Ce qu'il est nécessaire de savoir du pays pour le scénario sera néanmoins résumé dans la partie « Guide touristique de Marac ». Le scénario est divisé en plusieurs parties de durées à peu près équivalentes, permettant de gérer au mieux le temps. Des encarts « coupe budgétaires » donnent des idées permettant de raccourcir certaines scènes pour gagner du temps. Dans le même ordre d'idée, des encarts « bonus stage » donnent des idées pour meubler au cas ou ça irait trop vite.

Guide touristique de Marac :

Marac est une province thérane située au sud de la mer Séléstréenne, couvrant globalement les territoires correspondant actuellement à la Libye, la Tunisie, ainsi que le nord de l'Algérie et du Maroc (cf : carte de l'Empire Théran). Le pays est dirigé par 4 sultans, et deux ethnies sont représentées : les aalhars, citadins cultivant les arts et les sciences, notamment l'art du langage, et les sufiks, des nomades du désert farouches et indomptés. La province a refusé la domination thérane au sortir du Châtiment, et le pays est actuellement en état de guerre civile, mobilisant une importante partie des forces armées de l'empire. L'histoire et les circonstances du conflit sont détaillées dans « L'Empire Théran ». Il suffit de savoir qu'une sorte de statu quo existe entre Thérans et Aalhars, tandis que les Sufiks s'opposent ouvertement au thérans, opposant leurs compétences martiales supérieures et l'avantage offert par les Jinaris à la discipline et l'écrasante flotte thérane. La situation est tendue entre les deux camps, aucune ne disposant des moyens pour écraser définitivement l'autre.

Des forces en présence à Marac :

Des Thérans :

Les thérans sont dans un borbier politique et militaire à Marac. Bien qu'ils aient la mainmise sur les villes, ils restent en territoire hostile, et leur conflit contre les sufiks et leurs alliés Jinaris prend une proportion ahurissante. Il est toutefois trop tard pour eux pour faire marche arrière, abandonner Marac reviendrait à ouvrir la porte à d'autres rebellions. La deuxième et la cinquième des dix légions théranes sont affectées à Marac, ainsi que la troisième et quatrième des neuf flottes.

Des Théraalhars :

Les Thérans restés à Marac durant les Châtiments ont mélangé d'une certaine manière les cultures maraccéennes et théranes, conduisant à des sortes de « pieds noirs » thérans, plus ou moins bien acceptés par les deux peuples. Il y eut des frictions avec les Théraalhars lors du retour des Thérans, chacun se voyant comme les gouverneurs légitimes de la province. Les Théraalhars ont été écrasés, et certains vouent désormais une haine farouche à l'Empire alors que d'autres cherchent désespérément le moyen de revenir dans le giron de l'Empire en se faisant accepter par une maison noble.

Des Aalhars :

Les Aalhars sont les citadins maraccéens. Fiers de leurs belles cités, de leurs traditions, de leur culture, de leurs connaissances dans les domaines des sciences et des arts, ils sont persuadés d'incarner la perfection, et nombre d'entre eux arborent une attitude hautaine, condescendante, faisant preuve d'un cynisme exacerbé à l'égard des autres peuples. Ils ont développé un art particulier, la Rhétorique, faisant de n'importe quelle conversation banale une joute verbale sans pitié. Ils parlent rarement franchement, masquant généralement leurs véritables intentions, et laissant planer le doute quand à la teneur de leurs paroles. Ils font preuve de la même condescendance à l'égard des thérans, coopérant au minimum avec eux, attendant qu'ils quittent enfin la province.

Des Sufiks :

Les Sufiks sont des nomades du désert, un peuple rude d'humains et d'orks refusant toute forme de plaisir. Ce sont de farouches guerriers, s'opposant historiquement aux Aalhars. Leur conflit s'est toutefois vu redirigé à l'encontre des Thérans, notamment à cause de l'incident des fabrikas, qui a vu les thérans utiliser les Jinaris, les puissants esprits guidant et conseillant les Sufiks, les emprisonnant et les contraignant à augmenter le rendement des esclaves jusqu'à ce qu'ils se tuent à la tâche. Cet affront a été l'étincelle qui a mis feu aux poudres, aboutissant à la situation actuelle de conflit ouvert entre Sufiks et Thérans.

En tant que peuple, les Sufiks rejettent totalement le mode de vie des Aalhars. Leur doctrine leur impose une vie simple, rejetant toute forme de plaisir ou de confort, considérées comme spirituellement dégradants. De même, ils sont réfractaires à toute forme de progrès, au sens large du terme, tant que celui-ci ne s'inscrit pas dans leur doctrine de vie (autant dire rarement). Ils sont organisés en clans, de quelques centaines d'individus, eux-mêmes regroupés en tribus pouvant se réunir lorsque le besoin s'en fait sentir. Ils sont toutefois très individualistes, et si le lien entre les membres du clan est relativement fort, il en est tout autrement de celui entre les tribus. Celles-ci n'existent que parce que les terres arpentées par les clans les composant se jouxtent, et car les Jinaris les présidant entretiennent de vagues rapports. En pratique, réunir une tribu sous une même bannière s'avère plus complexe que pourrait le penser.

Des Jinaris :

Les Jinaris sont les esprits élémentaires guidant les Sufiks. Ils apparaissent aux chefs de clans, et aux Jubruks, leurs enfants bâtards, des mages puissants mais physiquement déficients. Leurs motivations restent obscures, mais ils guident les Sufiks depuis des générations, les conseillant, les protégeant et inspirant leur mode de vie et leurs coutumes. Ils possèdent également le pouvoir d'imposer leur volonté aux Horreurs, qui a permis aux Sufiks de traverser le Châtiment, et qui encore aujourd'hui permet de lutter contre les Thérans.

Des Il-sufar

Les il-sufar, ou « faux peuple », sont une tribu sufik délaissée par les Jinaris et alliée aux Thérans. Les raisons de cette alliance sont relativement complexes, mais cela a changé radicalement leurs coutumes, traditions et mode de vie. A leurs yeux, ce sont eux les vrais Sufiks, et les nomades du désert sont les il-sufar. Une haine farouche oppose les deux peuples.

Introduction : Tirandil et Thanandil

Tirandil et Thanandril sont deux frères elfes, suivant la voie du Guerrier instruite par leur père depuis leur plus jeune âge, et aidant celui-ci à défendre leur petite communauté, Parance, contre les pillards et maraudeurs de toute sorte. Thanandril l'aîné, a depuis toujours montré une prédisposition pour sa discipline, atteignant rapidement le niveau de son père. Coqueluche du village, il est admiré et respecté par tous, et fait la fierté de ses parents. Son frère, Tirandil, partage cette admiration, mais mêlée d'une certaine forme de jalousie. Alors que tous les honneurs vont à son frère, il redouble d'efforts pour s'améliorer, et retenir l'attention des membres du village, et de son père en particulier, en vain. Tout le monde n'a d'yeux que pour Thanandril. Alors qu'il grandit et gagne en expérience, l'attitude de Thanandril change peu à peu. Il devient de plus en plus froid, distant avec les membres de sa communauté, ne ressentant de plaisir que quand il se bat et massacre ses adversaires. Quand ils sont attaqués par des pillards, il en laisse régulièrement un en vie.

« Va dire à tous ceux que tu croiseras que tes compagnons ont été tués par Thanandril, de Parance, le plus puissant Guerrier de Barsaïve. »

Au fil du temps, il se mit à ressentir encore plus d'ennui. Tuer en défendant son village ne lui procurait plus de plaisir. Il y avait régulièrement des accrochages entre lui et son père ou d'autres membres du village. Les gens commençaient à l'éviter, à le craindre.

Jusqu'à ce funeste jour, ou, rentrant d'une patrouille à l'extérieur du village, Tirandil et quelques hommes trouvèrent Parance en flammes, l'odeur de la fumée se mêlant à celle du sang et de la chair brûlée. Au milieu du brasier, Thanandil était là, complètement dément, son épée se levant et s'abattant en rythme sur les gens qui l'avaient vu naître et grandir, dont il était le protecteur. A ses pieds le corps sans vie de son père, le visage crispé sur une expression d'incrédulité.

« Tu me hais, petit frère ? Tu veux te venger ? Tu veux les venger ? Deviens fort et vient me battre. Fais connaître ton nom, et le mien, à travers Barsaïve. »

Ce sont les dernières paroles qu'entendit Tirandil avant de sombrer dans l'inconscience au milieu des dépouilles de ses camarades s'étant désespérément lancés à l'attaque de Thanandil. Pourquoi son frère t'il laissé lui, et lui seul en vie ? Il n'en sait encore rien. Depuis ce jour toutefois, Tirandil sillonne Barsaïve à la recherche de son frère, afin de le combattre, et de le vaincre, et ainsi, venger les siens. Il a perdu le sourire, et toute joie de vivre. Seule sa vengeance a désormais une signification à son esprit. A mesure qu'il affronte les périls de Barsaïve, suivant les traces et charniers de son frère, il gagne en

expérience. Il suit la piste des rumeurs parlant de Thanandil, de la plus extravagante à la plus sérieuse, faisant naître la légende des Frères Ennemis à travers la province.

Lorsque enfin il retrouve sa trace, à Cruva, au nord de Barsaïve. Un combat épique oppose les deux elfes, s'achevant sur la victoire de Thanandil.

« J'ai fait une erreur en te laissant la vie sauve ce jour là. Tu es faible, et tu le seras toujours petit frère. Tu ne mérites pas d'être associé à ma légende. »

Tirandil fut sauvé par l'intervention d'Undras, un Elementaliste de renom résidant à Cruva, dont le sacrifice permit de gagner suffisamment de temps pour qu'une partie de la population s'enfuie. L'elfe fut sauvé par Evandra, une Archère humaine, avec qui il voyage désormais. Elle a également juré de mettre fin aux exactions de Thanandril afin de venger les siens. Au fil du temps, un sentiment très fort s'installa entre eux, qui perdure encore aujourd'hui.

Les pas des deux jeunes gens les mènent à Throal, où ils sont convoqués à la cour de Neden. On a besoin d'eux, car les informateurs du Royaume de la lointaine province de Marac ont eu vent de l'arrivée d'un elfe de Barsaïve au sein de l'armée thérane, le tristement célèbre Thanandril. La situation étant actuellement pour le moins épineuse, il serait extrêmement fâcheux pour Throal que les capacités d'un tel combattant fassent pencher la balance en faveur de Théra. Si l'Empire parvenait à mettre un point final au conflit à Marac, il y a en effet fort à parier qu'elle tourne son attention sur Barsaïve, d'autant plus après l'arrivée du béhémoth Triomphe en plein cœur de la province. Neden n'est pas encore prêt à assumer une guerre ouverte contre Théra, et le jeune Roi préfère garder un profil bas pour le moment. En conséquence, il envoie une petite force enquêter sur la présence de Thanandil à Marac, et, s'il s'avère qu'il devient un instrument trop précieux pour l'Empire, mettre fin à ses agissements par tous les moyens jugés appropriés. Cette force se compose de Tirandil, un elfe ayant chassé Thanandil depuis quelques années déjà, sa compagne, Evandra, ainsi que Maraz Tev, Coeddil et Tor'an Bok, trois membres de l'Oeil de Throal, une organisation secrète d'espions au service du Royaume, spécialisés dans la collecte et l'analyse d'informations. Le groupe est officiellement dirigé par Tirandil, pour éviter toute association possible avec Throal, bien que les trois membres de l'Oeil de Throal aient reçu comme instruction de ne pas laisser l'objectif de la mission diverger des intérêts du royaume. Ils sont censés se faire contacter à Maracazar, capitale de Marac, par Aziz ibn Massar, agent au service de Throal.

Ils sont amenés par navire à proximité de Quai des Nuages, où un laissez passer leur permet d'embarquer sur un navire. Après une escale et une correspondance à Théra la Grande, ils embarquent en direction de Marac...

Ce qui se trame dans l'ombre :

Thanandril n'a en fait pour but que d'amasser de la puissance pour se forger une légende, et inversement (car dans Earthdawn, la renommée va de paire avec la puissance). Pour cela, il a choisi la voie de la destruction, errant à travers la province, massacrant les villages défendus par des adeptes puissant susceptibles de lui résister et de propager son nom, laissant soin de toujours laisser au moins un survivant. Il a laissé son frère en vie pensant à raison que les récits parlant d'eux comme de deux frères ennemis pourraient asseoir sa renommée. Il est devenu célèbre à travers la province, attirant l'attention de diverses factions, comme Throal, les Deneirastas, et bien évidemment, Théra.

C'est ainsi que l'akarenti, ou maître espion, de Marac, l'elfe M'zyu, a vu en lui un allié potentiellement intéressant, d'une part pour combattre les sufik, mais aussi pour se débarrasser du général Chribac avec qui il est en conflit. Pour cela, il a utilisé un théraalar comme pion, Naaman eb-Varus. Celui-ci désire en effet retrouver un statut auprès d'une maison noble et est accessoirement versé dans la collection et le commerce d'objet d'art. Au moyen de fausses missives de la maison Heindari, il a fait croire au théraalhar que celui-ci serait accepté en son sein s'il « usait des ses connaissances et contacts pour trouver une personne capable de mettre fin à la rébellion Jinari, si mauvaise pour les affaires ». En parallèle, M'zyu mettait sur le chemin de Naaman deux objets de trame de Thanandril, et quelques histoires le concernant, afin que cet idiot pompeux soit convaincu d'avoir un éclair de génie couplé a une chance insolente et décide de faire venir l'elfe. Celui-ci est directement intégré en tant que centurion (ce que l'informateur throalic ignore), et M'zyu le met au courant de ses plans, à savoir que si son supérieur venait à mourir au champ d'honneur, l'akarenti ferait le nécessaire afin que Thanandil prenne sa place.

Acte I : Arrivée mouvementée

Le voyage en navire étant relativement long, les personnages ont bien le temps de faire connaissance et d'apprendre éventuellement quelques coutumes du pays où ils se rendent. A mesure que leur navire se dirige vers le sud, la chaleur devient jour après jour plus accablante, sentiment heureusement quelque peu atténué par le fait de survoler la mer.

Arrivée à Marac. La vue sur la cité depuis le ciel est majestueuse, les bâtiments de marbre blanc, d'où percent par endroit des minarets surmontés de coupoles de cuivre miroitant au soleil, est un régal pour les eux. Le palais du sultan, véritable merveille architecturale, se détache de la cité et impose le respect. Plus au sol, c'est une explosion de couleurs bigarrées et chatoyantes. Des tentures et des vêtements rouge, bleu, jaune ou blanc, serpentent entre les maisons blanches ou beiges. Les toits sont souvent plats, et par endroits, leur agencement forme une « ville au dessus de la ville ». Lorsque le navire atterrit, les personnages prennent pleinement conscience de la chaleur étouffante régnant ici. Les vêtements collent à la peau, les armures métalliques sont une véritable plaie à supporter. Même les armures magiques ont du mal à rester fraîches. Des odeurs nouvelles et inconnues parviennent au narines des personnages, et le dialecte maraccéen résonne à leurs oreilles (Coeddil peut tenter de l'apprendre par glossolalie assez rapidement). Les gens parlent vite, avec les mains et semblent très expressifs dans leur langage. Les personnages prendront bientôt conscience que le bleu et le blanc sont les couleurs les plus portées dans la ville, les gens étant presque tous habillés avec des sortes de robes (djellabas ou burnous), certains ont des étoffes leur enroulant la tête (chèche). Perdu au milieu de cet environnement nouveau, les personnages remarquent à peine le petit homme en retrait, à l'ombre d'une pile de caisses, essayant d'attirer leur attention. Il porte une djellaba, et a le visage entouré d'un chèche, et semble leur faire des signes. Après s'être assuré de leur identité, il se présente comme Aziz ibn Massar, leur contact. Il les emmène chez lui par un dédale de ruelles, parfois pavés, parfois non, les gens marchant à même le sable. Sur le coté s'ouvrent de temps a autre des arches. De l'ombre est apportée par des tentures appuyées sur les murs des bâtiments, parfois les toits eux même forment une arche et se rejoignent. Des escaliers permettent ça et la d'avoir accès à ces toits. Les ruelles semblent minuscules, et étant souvent couvertes, par des tentures ou des arches, ce sentiment d'exiguïté est renforcé. Leur guide les amène chez lui, une petite maison semblable aux autres. Une petite table, quelques tabourets, une paillasse dans un coin, un âtre éteint, quelques étagères sommaires, et des affaires personnelles un peu partout. Une unique fenêtre éclairerait la pièce si le volet n'était pas fermé. C'est donc une bougie qui se charge de cette tache. Un jet de perception (DD : 6) permet de remarquer une

présence dans un coin de la pièce. C'est Ib al Rafik, un sufik chargé de faire le lien entre les PJ et les nomades (cf : background d'Ib), et accessoirement, sixième PJ (le PJ facultatif). Il porte un burnous, avec le capuchon sur la tête et un chèche dissimulant totalement son visage. Ce pourrait être un homme très maigre ou un petit elfe. Aziz retire son chèche, laissant apparaître un visage basané, portant les traits symétriques caractéristiques des aalhars, un regard dur et des joues creusées. Il présente Ib, qui leur permettra d'entrer en contact avec les sufiks. Il sait peu de choses, si ce n'est que Thanandril a effectivement rejoint la légion thérane il y a quelque temps, il n'était pas seul, mais accompagné de deux personnes, un t'skrang, et un nain. On ne sait rien de plus sur eux, et personne n'en a entendu parler. Il a toutefois monté les échelons à une vitesse ahurissante puisqu'il est maintenant centurion. Au cours de la conversation, au moment le plus approprié, les thérans vont s'incruster dans la petite fête. On tambourine à la porte : « Au nom de l'Empire Théran, ouvrez cette porte ».

Juste après l'injonction, sans même attendre de réponse, des bruits sourds commencent à se faire entendre. On défonce la porte. Aziz réagit prestement, en couchant la table et en dégainant son cimeterre.

« Il ne faut pas qu'ils vous trouvent ici. Je vais les retenir, fuyez par les toits ! »

Une des tentures au mur dissimule un escalier montant sur une autre porte...la suite est à l'initiative des joueurs...

Ce qui se trame :

Aziz a été démasqué/vendu, au final, peu importe, les thérans savent que c'est un espion. Ils veulent le capturer et apprendre pour qui il travaille. C'est justement aujourd'hui qu'ils choisissent de venir le récupérer. Les joueurs peuvent penser que la légion est déjà là pour eux, mais il n'en est rien. Au sol, un petit groupe de 6 légionnaire, et un décurion (Guerrier cercle 3) va faire irruption dans la pièce. Sur le toit, trois soldats tendent une embuscade au cas où la cible voudrait s'échapper par là. Ils sont dissimulés sur le côté de la porte et jetteront un filet sur la première personne voulant sortir. Le petit groupe est soutenu par une vedette, stationnée grosso modo au dessus du toit.

Les joueurs ont deux alternatives : rester en bas et aider Aziz à combattre, ou fuir par le toit. S'ils restent en bas, ils devront se débarrasser des soldats, ce qui ne devrait pas poser de problème, puis s'enfuir en cherchant le couvert des rues exiguës.

S'ils montent, ils devront se charger de l'embuscade, puis chercher à fuir pour échapper au navire, alors qu'ils entendent la bataille faire rage en bas, Aziz répondant aux injonctions thérans par des jurons maraccéens. A nouveau, les soldats ne poseront pas de gros problème, mais peu après le début de l'altercation, trois Navigateurs Aériens (cercle 2/3)

bondiront depuis le pont jusqu'au toit. Durant le combat, des volées de flèches seront tirées depuis la vedette (ils peuvent être résolus en demandant des jets d'esquive pour voir à quel point les personnages sont affectés par la volée plutôt qu'en résolvant chaque tir au cas par cas). Encore une fois, les joueurs peuvent très bien se débarrasser des troupes au sol sans gros effort, mais resteront impuissant contre la vedette, et devront chercher à fuir, soit par les toits (mauvaise idée, il n'y a pas ou peu de couvert, et des renforts peuvent arriver en cas de besoin), soit en sautant dans la rue en contrebas (un jet de dex. (5) permet d'amortir sa chute grâce à une tenture, une réussite médiocre indiquant que le personnage se cogne contre l'armature en bois de la tenture (dommage de niveau 4), un échec critique, qu'il s'écrase comme une merde dans la rue en contrebas (dommages de niveau 6)).

Aziz de son côté, combattra jusqu'à la mort, se suicidant s'il est sur le point d'être pris. Si les personnages combattent avec lui et lui permettent de s'échapper, il quittera Maracazar, et ira se faire oublier ailleurs. Dans tous les cas, il a dit quasiment tout ce qu'il savait, et ne se révélera plus d'une très grande aide par la suite (sans compter qu'il sera soit mort, soit difficile à contacter).

Une fois que les joueurs sont parvenus à rejoindre le couvert de la rue, ils devront encore conserver un profil bas, des patrouilles seront envoyées à leur recherche. Pour les éviter, des jets de Déplacement silencieux (5, les persos ayant des réussites Bonnes ou supérieures pouvant aider les compagnons moins discrets) pourront s'avérer nécessaires. De même, trouver des vêtements locaux permettra de se fondre dans la foule du marché, où à nouveau, les sens des personnages seront assaillis de stimuli exotiques. Ib connaît un passage dans les bas quartiers permettant de sortir de la ville sans se faire voir. Il s'agit d'une cahute abandonnée, où a été creusé un tunnel passant sous les remparts et débouchant dans un terrain rocailleux, au milieu de buissons, hors de vue de la ville. C'est ce qu'il utilise pour aller et venir sans être vu. Les bidonvilles en périphérie de Maracazar, pauvres et mal entretenues, offrent un contraste saisissant avec le reste de la ville. Après un peu de repos s'ils le désirent (Ib risque d'en avoir besoin), les personnages pourront démarrer leur expédition en direction du clan al Jezara.

Coups budgétaires :

Si le scénario prend déjà du retard, il est possible de gagner du temps en ne mettant pas d'embuscade sur le toit, bien que cela soit dommage, puisque ce combat permet de roder les joueurs au système, et de démarrer l'aventure sur les chapeaux de roues, de donner le tempo, et une bonne poussée d'adrénaline.

Bonus stage :

Les personnages étant en relative sécurité lors de leur fuite, il est possible d'inclure des scènes additionnelles au niveau du marché, desquelles les PJ sont acteurs ou simples spectateurs. Un voleur qui s'enfuit, poursuivi par la milice, une patrouille thérane en vadrouille, à leur recherche ou non, un marchand qui les accoste dans cette langue qu'ils ne comprennent pas, une discussion animée entre un marchand et son client, un armurier qui propose des armes locales, ou encore une roulotte proposant des spécialités locales, généreusement cuisinées avec les épices colorées et odorantes qu'on peut voir partout sont autant de pistes de scènes additionnelles et gratuites.

Acte II : A travers le désert - rencontre avec le clan al

Jezara.

Le voyage à travers le désert se déroulera sans encombre. Ib connaît la route, et on est encore suffisamment près de Maracazar pour qu'elle soit sûre. Des oasis jalonnent la route durant les 5 jours que dure le voyage, et les terres arables cèdent vite la place à un paysage de reg, un désert rocailleux. Voyager en armure, métallique de surcroît, relève toutefois de la torture pure et simple dans la fournaise de la journée. Il est préférable de marcher dans la fraîcheur de la nuit, tant que la route est sûre. L'arrivée au clan al Jezara se passe sans encombre avec Ib. Les sufiks ne sont pas très fun en tant que peuple. En conséquence, il n'y a pas grand-chose à faire dans le camp. Celui-ci compte environ 200 personnes, hommes et femmes confondus, avec une exclusivité d'orks et d'humains. Sur ceux-ci, 150 sont aptes à se battre. Au niveau de l'ambiance dans le campement, ce n'est pas franchement jovial. Je m'inspire personnellement des cendraïes de Morrowind. C'est un peuple dur, habitué à une vie difficile et sans grand plaisir, et cela se ressent tant dans leur comportement quotidien que dans leurs rapports sociaux, notamment avec les étrangers. Le clan porte visiblement un signe distinctif, à savoir d'énormes boucles d'oreilles rondes en cuivre.

Des trucs à faire :

-Prendre contact avec la population : Coeddil pourra apprendre assez facilement la langue sufik. Toutefois, entrer en contact avec eux n'apportera pas grand-chose, si ce n'est quelques informations éventuelles sur leurs coutumes et croyances. L'artisanat sufik est assez étonnant, et très simple. Il est extrêmement fonctionnel, et sans fioriture d'aucune sorte, souvent à base de matériaux simples comme l'argile, l'os, ou la chitine. Le métal est réservé pour les armes ainsi que certains objets se comptant sur les doigts d'une main. Le bois est également peu présent. Quand ils sont prêt au combat, les sufiks sont armés de cimenterres ou de ram daos (épées larges ou épées à deux mains pour les indices de dommages), et sont généralement vêtus d'armures de cuir ou de chitine (à considérer comme une armure de peaux).

-Visiter le camp : ce sera très vite fait. On est loin du haut lieu touristique, la seule chose présentant un minimum d'intérêt, hormis les sufiks vaquant à leurs occupations, est l'enclos abritant les montures. En effet, outre les traditionnels chevaux, on peut y trouver des créatures étonnamment bossues, rappelant vaguement un cheval, des dromadaires. Plus étonnant encore, des bêtes insectoïdes dont la carapace chitineuse luit au soleil. Ces

puces des sables sont montées par les plus brillants Cavaliers sufiks et sont employées pour littéralement bondir au milieu des rangs ennemis, grâce à leurs sauts pouvant atteindre sans effort deux mètres de haut pour dix de longueur. Chevaucher de pareilles créatures est pour le moins difficile, leur carapace n'offrant quasiment aucune prise, et leurs bonds étant pour le moins chaotiques. Un jet d'équitation (12) est nécessaires pour ne serais ce que pour rester en selle, un résultat Bon permettant de conserver un minimum de dignité, et un Excellent étant requis pour combattre dans ces conditions.

-Dire coucou au chef : le chef de al Jezara, Tuffik est un Guerrier ork de sixième cercle, couturé de cicatrices, portant les boucles d'oreilles traditionnelles de son clan. Il servira un thé à la menthe très sucré à ses invités, avant de leur expliquer la situation. Leur tribu, les el Kajir est constituée de 4 clans : les al Jezara, les eb Fulla, les al Nasseem et les ar Nafaa. Ces derniers ont été toutefois réduits à l'esclavage par les thérans, et leur Jinari confiné dans la fabrika qui les a vus se tuer à la tâche. Celui-ci a néanmoins réussi à lancer un appel à l'aide avant de se faire capturer, et les al Jezara ont tenté de le libérer sans succès à quelques reprises. Un démon étranger et ses compagnons font partie de la garnison de la fabrika (il s'agit de Thanandril), et ceux-ci ont causé des dégâts effroyables dans les rangs sufiks lors de chacune des deux attaques perpétrées. Mais grâce aux conseils avisés de leur Jinari, les al Jezara ont convaincu d'autres démon de se battre pour eux, et sont persuadés que la prochaine attaque s'acheva sur leur victoire. Ils ont tenté de demander du soutien aux deux autres clans restants, mais ceux-ci, particulièrement les eb Fulla, sont encore plus renfermés qu'eux, et les relations inter claniques n'ont jamais été très étroites parmi les sufiks. Normalement, une telle cause aurait du les allier sans difficulté, toutefois, les eb Fulla ont renié la tribu en tant que telle lorsque les ar Nafaa se sont fait capturer, tandis que les al Nasseem ne veulent plus entrer en guerre depuis que les il-sufar ont dérobé l'urne funéraire contenant les cendres de leurs ancêtres au cours d'un raid, leur efforts étant dirigés à la récupération de celle-ci pour le moment.

A ce niveau, deux choses peuvent arriver. Tuffik veut attaquer directement les Thérans avec ses nouveaux alliés, convaincu qu'ils libéreront le Jinari. Cela serait vrai si les deux centuries en garnison n'étaient pas accompagnées par Thanandril et ses deux comparses. Les joueurs peuvent par contre tenter de le persuader de repousser cette attaque, s'ils veulent tenter de convaincre les autres clans de les rallier. En ce cas, s'ils y parviennent, passer directement à l'acte III.

Si l'attaque à lieu, on peut laisser les joueurs mettre au point le plan qu'il désirent, et adapter les défenses selon besoin, le seul point vital à conserver à l'esprit est qu'à moins qu'il ne mettent sur pied un plan d'un machiavélisme hors du commun, tels que de mémoire de MJ cela ne fut jamais vu, l'attaque doit aller bon train, et le combat être relativement

équilibré jusqu'à ce qu'ils tombent sur Thanandril qui leur mettra une fessée. Si les défenses paraissent trop balaisées pour cela, ne pas avoir peur de les affaiblir. Si ça semble trop facile, ajouter des complications. Au niveau du déroulement, cela peut tellement varier suivant les tactiques proposées que je décrirai simplement les deux camps impliqués :

Du camp :

Le camp en lui-même n'est pas très grand. La fabrika est une structure vaguement parallélépipédique (en forme de pavé quoi), de 100m sur 200, entouré d'un mur d'enceinte en bois, monté sur une butte hérissée de pieux. La structure est fournie en lumière par des quartzs ainsi que quelques meurtrières en hauteur. Une grande partie de celle-ci est dédiée à la fabrication à la chaîne d'objets divers, alors que le reste consiste en les quartiers de la garnison. Les officiers et notables, ainsi qu'une partie de la garnison se trouvent à l'étage, les autres sont dans des tentes dans la cour. Les quartiers des esclaves sont réduits à leur plus simple expression, un coin de la pièce principale où ils ont droit à quelques heures de sommeil par jour. Une petite oasis dans la cour permet d'avoir accès à une réserve d'eau. Le plan précis de l'installation n'est pas réellement utile, et peut être improvisé/adapté suivant besoin à partir des informations plus haut. A l'extérieur du camp, une piste mène à la porte principale. Celle-ci est fermée par une barre d'acier, et renforcée magiquement, et présente une défense magique de 9, une protection physique de 9 et 25 points de vie. Le mur d'enceinte présente une protection physique de 12 et 40 points de vie par mètre de large. Les pieux nécessitent un test de dextérité (4) si on y progresse doucement en faisant attention (6) si on tente de courir, ou si on est distrait, (10) si on court au milieu sans y prendre garde. Les seuils peuvent paraître élevés, cela est du au terrain inégal et instable sur lequel ils sont installés. Un échec médiocre signifie qu'on s'est blessé sur les pieux (dommage de niveau 8), un fumble indique une blessure plus grave (l'armure n'est pas prise en compte). Escalader le mur (5 mètres de haut) nécessite un test d'escalade (9). Progresser sans être vu jusqu'au mur est difficile, mais pas impossible. Il y a une centaine de mètres dans le meilleur des cas à parcourir à découvert en essayant de profiter au mieux des inégalités de terrain, des quelques buissons tentant de s'accrocher au sol et des rochers, nécessitant des jets de déplacement silencieux, dont le résultat indique la difficulté pour les gardes pour voir le personnage. Chaque jet permet de parcourir 20 à 30 mètres. La nuit, on considère que les gardes ont une perception moyenne de 8, moins 1 pour chaque tranche de 20 mètres de distance (ils feront leur premier jet de perception à niveau 3 donc). De jour, leur perception globale est de 12, -1 par tranche de 20 mètres à nouveau.

Des thérans :

Les thérans ont deux centurées présentes sur le site, soit un effectif d'environ 200 soldats. Les caractéristiques utiles du soldat moyen sont données en annexe. Un chemin de ronde au niveau du mur d'enceinte est parcouru par des archers. En cas d'alerte, le camp passe en situation de combat. Les soldats combattent en phalanges, et l'une d'entre elle ira le plus vite possible défendre la porte, ou tout autre ouverture tandis que leurs compagnons s'apprêtent au combat. A l'intérieur du camp, les soldats s'égaient en tout sens, allant rejoindre leurs formations, et dans les premières minutes, un flot de troupes sortent des tentes et de la fabrika, sous les ordres des décurions. Les soldats constituent un pool inépuisable d'ennemis à base, à utiliser si nécessaire, et sous toute forme pouvant être utile.

Parmi les thérans notable, il y a les décurions. Ce sont eux qui organisent la défense dans les premières minutes, et frapper la tête permettra de désorganiser la machine thérane. Les centurions, Thanandril et Kolath Maravian, mettront un peu plus de temps à sortir. Kolath sortira en premier, et pourra constituer un adversaire tout à fait honorable en cas de besoin. Thanandril mettra un peu plus de temps, il devra en effet régler son compte au Strategos présent dans le camp. Depuis les étages, des mages font pleuvoir des sorts sur les PJ et les sufik. Un moyen très simple de le gérer consiste à utiliser un Elementaliste qui brisera une charge par un tapis de glace, avant de tisser des boules filantes, qui permettent de l'oublier quelques tours avant de le faire frapper fort dans les rangs des joueurs et des sufiks. On peut considérer que les autres mages sont occupés ailleurs.

Le climax du combat consistera en la confrontation entre les joueurs, et en particulier Tirandil et Thanandril. Celui-ci aura toujours une remarque de circonstance pour accueillir et rabaisser son petit frère, et ce pourra être le moyen pour les autres joueurs de découvrir qu'ils sont frère si Tirandil n'en a pas fait part auparavant. Toute la difficulté consistera à les amocher suffisamment pour leur faire comprendre que le combat est perdu tout en laissant l'occasion aux PJ de fuir.

Des sufik :

La tactique sufik est relativement simple, et consiste à chercher la porte pour l'enfoncer tandis que les chevaucheurs de puce sautent dans le camp et tentent de désorganiser la défense. On peut comprendre qu'ils se soient fait démonter à deux reprises. A moins que les joueurs proposent une solution alternative, la bataille risque d'être pliée rapidement donc. Malgré ça, les sufiks sont des combattants tout à fait honorables, qui à un contre un

surpassent le Théran moyen. Dans une autre configuration, ils les balaièrent d'ailleurs sans problème. Il sont soutenus au niveau mystique par 3 jubruks (dont Ib), et le Jinari, qui prêtera ses pouvoirs à ses fils (il peut prêter un sort pour deux points de fatigue, la personne utilisant les niveaux du Jinari pour les lancer) et ses défendra des attaques astrales des mages thérans. Les attaques du Jinari doivent être le pendant des attaques de l'élémentaliste théran : des événements ponctuels, mais utilisant des effets pyrotechniques qui en mettent plein les mirettes. En cas de besoin, il sera possible de faire apparaître une illusion représentant le Jinari qui occupera Thanandril suffisamment longtemps pour que les rescapés s'enfuient alors que la bataille est perdue, ou Tuffik pourra défier son adversaire en combat, avec le même résultat.

Coupes budgétaires :

En cas de souci, une grande partie du chapitre consiste en la bataille, qui peut être élastique. Accélérer la rencontre avec Thanandril, qui constitue la raison d'être de celle-ci, permet de gagner du temps. Si c'est la crise totale, il est possible que Tuffik demande directement aux PJ d'unifier la tribu afin d'attaquer les Thérans, mais on loupe du coup quelques éléments clé de l'histoire.

Bonus stage :

A nouveau, la bataille est élastique, il est possible d'ajouter des événements pour occuper du temps comme il est possible d'en couper. Au niveau du clan sufik, on peut imaginer une épreuve que les joueurs devraient passer pour affirmer leur force, comme une lutte entre le champion PJ et le champion el Jezara, ou tout autre truc sympa et ludique.

Acte III : Unifier la tribu el Kajir

Les sufiks se sont a nouveau pris une grosse fessée, mais les thérans également. Mais alors que ces derniers recevront certainement des renforts, les sufiks se retrouvent à peine 50 combattants dans le clan. La situation est critique, il va devenir nécessaire de demander le soutien des autres clans. Selon les circonstances, les PJ peuvent être envoyés en tant que parti neutre afin d'essayer d'établir une alliance, ou être l'escorte d'Ib qui représentera le clan. Quoi qu'il en soit, les el Jezara ont déjà essayé de rallier les eb Fulla et les al Nasseem, sans succès. Les PJ seront donc censés aborder le problème sous un angle « non sufik ».

Du clan eb Fulla :

Ce clan vit dans des régions plus sauvage, plus éloignées de la ville. Le désert passe d'un reg à un erg à mesure qu'on s'enfonce dans les terres, Les rapports avec les eb Fulla seront encore plus difficile qu'avec les al Jezara, les joueurs seront très mal accueilli, sûrement violemment, et ne pourront réussir à parler qu'au chef. Ils pourront néanmoins constater que les membres du clans se promènent souvent torse nu, arborant des scarifications. S'ils s'y intéressent, ils pourront constater que les motifs des scarifications suivent globalement toutes le même schéma, et que les plus âgés portent les cicatrices les plus nombreuses. Le chef, un humain nommé Hafsidi, expliquera que la tribu a été dissout à ses yeux avec la disparition des ar Nafaa, et qu'il ne se sent par conséquent pas contraint d'aider les el Jezara au nom de quelque lien tribal. Il reste toutefois sufik, il sera possible de le convaincre en soulignant l'insulte que les Thérans font à son peuple et à ses croyances en enfermant un Jinari, et en exaltant son esprit guerrier à botter les fesses de thérans. Il refusera toutefois de combattre au coté d'un clan ou d'une tribu qui n'est pas la sienne. La seule façon de le convaincre sera pour les PJ d'accomplir le rite de passage à l'age adulte des eb Fulla, consistant à traverser le désert pour boire à l'oasis de Gazem. En posant des questions, les joueurs pourront apprendre que celle-ci est défendue par un gardien, mais rien ne pourra leur être dit sur la nature de celui-ci. Leurs préparatifs pourront être fait tranquillement, le clan pourra leur fournir tout ce qu'ils demanderont et qui sera en leur possession, et éventuellement leur fournir un dromadaire de trait.

La traversée du désert jusqu'à l'oasis sera pour le moins éprouvante. Le soleil tape dur, et ce sera une zone sauvage, hors des terres el Kajir, par un territoire inconnu de Ib. Au niveau technique, mis à part toutes les descriptions d'ambiance qui vont bien, la traversée

sera ponctuée par des jets d'endurance de plus en plus dur pour résister à la chaleur. La difficulté est encore augmentée si les personnages marchent en armure : la protection physique de chacun (PP) est ajoutée à son seuil. Chaque échec verra le personnage diminué d'un jet de récupération. S'il n'en a plus, il encaisse des dégâts de fatigue égaux à la différence entre le seuil de difficulté et son jet. Il va de soi que les jets de récupération ne se régénèrent pas après une nuit passée dans le désert. En fait, ils sont récupérés uniquement aux oasis.

Jour 1 : test d'endurance (0+PP)

Jour 2 : test d'endurance (3+PP)

Jour 3 : oasis, les jets de récupération sont rechargés, pas de test d'endurance

Jour 4 : test d'endurance (0+PP)

Jour 5 : possibilité de croiser clan sufik. Les relations sont quoi qu'il adienne, tendues au mieux, belliqueuses au pire. Les sufiks n'accorderont en aucun cas l'hospitalité. test d'endurance (3+PP)

Jour 6 : possibilité de croiser une créature. Un Molgrim (Créatures de Barsaïve, page 64) fera très bien l'affaire. test d'endurance (6+PP)

Jour 7 : test d'endurance (9+PP)

Jour 8 : les PJ devraient arriver à l'oasis, test d'endurance (9+PP)

Il est possible d'agrémenter le voyage par une tempête de sable, si besoin est. Des tests de perception seront nécessaires pour la repérer et trouver un abri, à la discrétion du MJ. Des tests d'endurance peuvent être requis suivant la qualité de cet abri.

Régulièrement, notamment lorsque les PJ reprennent la route après une nuit de sommeil, après une tempête de sable, ou quand ils arrivent à proximité de l'oasis, il est possible de demander des tests d'orientation (perception). La difficulté varie, en fonction des repères que peuvent avoir pensé à prendre les joueurs et des situations. Il convient de garder à l'esprit que, bien que Ib puisse avoir de vagues connaissances d'astronomie, c'est une région qui lui est inconnue. Il est possible de prendre des repères de proche en proche avec des formations rocheuses ou des éléments de terrain, par contre, ou tout autre idée lumineuse.

L'oasis de Gazem n'a d'oasis que le nom. Ça ressemble plutôt à un filet d'eau courant le long d'une paroi rocheuse et formant une flaque dans une cuvette rocheuse. A côté de celle-ci, une tente sufik est dressée. Un illusionniste jubruk vit à l'intérieur. Il enjoindra ces étrangers à partir, cette source étant sacré pour son peuple. S'ils disent venir pour l'épreuve, ou le font comprendre de quelque manière que ce soit, il se retirera dans sa tente, les laissant avec le gardien, qui émergera lentement de l'eau bouillonnante. Les

caractéristiques du Scorpions sont données en annexe. Comme c'est une illusion, les dégâts qu'ils font ne seront pas mortels, il ne faut pas avoir de crainte à en foutre plein la tête aux PJ. Le seul moyen de le vaincre, puisqu'il n'a pas de points de vie, consiste à s'apercevoir que c'est une illusion. La manière d'y parvenir dépend des joueurs. Les combattants pourront s'apercevoir que les dégâts qu'ils infligent l'affectent beaucoup moins que ce qu'ils pourraient espérer, un coup lui tranchant la moitié du bras, mais celui-ci restant en place. Il sera donc possible d'effectuer secrètement pour eux un test de volonté (22) (en considérant que Tirandil utilise automatiquement du karma). En cas de succès, les blessures infligés apparaîtront à ses yeux (dans l'exemple précédent, le bras de la créature pourrait être à moitié pendante), alors que les siennes et celle de ses compagnons ne seront plus apparentes. Quelques secondes (un ou deux tours) plus tard, la créature disparaîtra à ses yeux. Si quelqu'un lance à haute voix l'hypothèse qu'il peut s'agir d'une illusion, lui-même et ses compagnons en accord avec cette théorie testeront avec leur volonté contre un seuil de 12. Quand Marak Tev lance un sort contre la créature, un jet de connaissance de la magie est effectué en secret pour lui (10) en cas de succès, il s'aperçoit que la trame de la créature est étrange. Il peut l'étudier en vision astrale (12), un succès lui permettant de se rendre compte qu'il s'agit d'une illusion, avec les mêmes effets que cités plus haut. Les personnages vaincus par la créature restent toutefois inconscients à moins que des soins leur soient apportés, mais il est possible de leur faire boire l'eau de la source. Les autres peuvent également y boire. Toute personne ingurgitant cette eau tombe inconsciente environ une minute après. Toute tentative pour la réveiller est vaine. Si toute l'équipe passe inconsciente, ils se réveilleront chez les eb Fulla. Les joueurs ayant bu l'eau de la fontaine, qu'ils aient été vaincu par le gardien ou non, peuvent être déclarés membres « honoraires » du clan (sauf Ib, qui fait déjà partie des al Jezara), avec pour conséquence que les eb Fulla voudront bien marcher en guerre à leur côté. Cela nécessite d'accepter le signe d'appartenance à la tribu, une scarification.

Des al Nasseem :

Comme dit plus haut, les al Nasseem ne désirent plus entrer en guerre depuis que l'urne funéraire de leurs ancêtres a été dérobée. Pour convaincre Khayr ad Din, leur chef, il conviendra naturellement de retrouver ladite urne. Celle-ci a été dérobée par les il-sufar. Direction Maracazar donc. Le campement il-sufar se tient contre les remparts de la ville, à l'extérieur de celle-ci. Moitié campement sufik, moitié bidonville comme on peut en voir dans les quartiers pauvres de Maracazar. Pour faire simple, il sera possible de reconnaître certains objets d'artisanat sufik parmi les étalages (jet de charisme/artisanat approprié (8) ou moins si le personnage est Ib ou a déjà manifesté de l'intérêt pour l'artisanat sufik).

Interroger les marchands permet de savoir qu'une urne funéraire a été achetée par un théraalar...un certain Naaman eb-Varus (tiens tiens, quelle coïncidence). Celui-ci est un collectionneur d'art (et également un trafiquant). Pour retrouver sa trace, plusieurs moyens sont envisageables. Si les PJ font trop de remue ménage, notamment au niveau des Thérans, ils pourront se retrouver suivis par des espions à la solde de M'zyu. Ceux-ci veulent savoir d'où ils viennent et ce qu'ils cherchent ici. Suivant leur discrétion relative, une partie de leurs objectifs (l'anonymat) peut donc se révéler un échec. En cas de besoin, les espions attaquent. Ce peut être par exemple le cas pour empêcher que les joueurs aillent fouiner dans les affaires de Naaman.

Le plan de la demeure de Naaman eb-Varus est donné en annexe. C'est une villa charmante, avec plusieurs pièces donnant entourant un patio abritant un petit jardin, une fontaine au centre et une promenade sur le pourtour, où un préau protégé du soleil. Une grille permet d'accéder au patio, et est protégée par deux gardes, jour et nuit (ils se relèvent régulièrement, mais ne logent pas dans la villa). La sécurité générale de la villa n'est toutefois pas très importante, et y pénétrer est relativement facile au final. Naaman vit ici, avec sa favorite, une Jaraleh, ou esclave du plaisir. Quelques esclaves domestiques vivent également ici. La pièce intéressante est le bureau, abritant une lettre (en thérans) en cours de rédaction (voir annexe), et une pièce dissimulée par une porte cachée derrière une tenture (il est spontanément possible de s'apercevoir que la pièce est trop petite par rapport à ce qu'elle devrait être par un test de perception (8)). Elle est fermée par un cadenas, protégé par un piège (mécanique, détection 10, initiative 15), consistant en une lame empoisonnée montée dans l'encadrement de la porte, se déclanchant si on tente de forcer le cadenas, et orientée de manière à taillader les mains de la personne le déclanchant. La lame cause des dégâts de niveau 7 (sans armure), et le poison paralyse la victime pour 6 heures à moins qu'un test d'endurance (9) soit réussi. Il agit en 1 minute (6 tours). La pièce contient l'urne funéraire sufik (chouette) ainsi que plusieurs objets d'art, d'une certaine valeur. Étant assez volumineux, il sera impossible de tout emmener. Toutefois, parmi la collection se trouvent les deux objets de trame appartenant à Thanandril. Tirandil les reconnaîtrait immédiatement comme appartenant à son frère s'il les voyait, ce qui pourrait l'amener à se poser des questions.

Durant cet acte, alors qu'ils sont à Maracazar, il serait de bon ton que les PJ croisent la conversation de soldat thérans. Ceux-ci parlent de Thanandril et de la fabrika, disant que de rebelles l'ont attaquée et ont tué le strategos, et qu'un étranger, un certain Thanandril a été nommé à sa place. Celui-ci a demandé des renforts et une partie de la flotte, ainsi que quelques centuries, lui ont été fournies.

S'ils n'ont pas attaqué la fabrika à l'acte 2, l'histoire reste similaire, mais le strategos a été tué des mains d'un assassin, « dans des conditions mystérieuses ».

Il est même peut être possible de voir les vaisseaux Thérans quitter la ville si les PJ arrivent suffisamment tôt.

Coupes budgétaires :

Cet acte peut être assez long. Au niveau de la traversée du désert, il est possible de gagner du temps en retirant certains événements périphériques (la créature errante, débouchant certainement sur un combat, risque par exemple de prendre pas mal de temps). Si c'est la loose totale, on peut virer le gardien de la source et considérer que le voyage seul constitue l'épreuve.

Au niveau de la recherche de l'urne, j'ai surtout décrit un walkthrough. Il sera plus facile d'ajouter des scènes que d'en couper. Toutefois, les espions de M'zyu peuvent foutre le bordel si les joueurs s'attardent dessus (alors qu'il ne sont censés être qu'annexes à la trame principale de l'histoire), on peut donc les retirer sans scrupule si on est à la bourre.

Bonus stage :

La c'est l'éclate par contre. Le désert est malléable à souhait, et on peut rajouter un paquet de rencontres et de difficultés, tant qu'on ne tombe pas dans l'absurde. L'idée est de survivre en traversant un environnement hostile et en étant encore capable d'affronter un ennemi à la fin, pas de faire un donjon en plein air.

Chez les il-sufar, on a nouveau toutes les possibilités de rencontres « Maracazaréennes » (voir acte I). Il est également possible de croiser Uvira, cheftaine des il-sufar, grande croqueuse d'hommes, à qui Coeddil peut faire pas mal d'effet. Celle-ci peut fournir éventuellement quelques infos, mais si son amant a été scarifié par les eb Fulla et qu'elle le découvre au milieu d'ébats amoureux, la situation peut très vite s'accélérer de manière délicieuse (pour le MJ ☺).

Acte IV : Baston

Deux camps. D'un coté, les thérans, menés par Thanandril, fortifiés dans leur fabrika. Cinq à six cent hommes, un kila et deux vedettes. De l'autre, de quatre à cinq cent sufiks, des Jinaris, et leurs alliés.

Les Jinaris n'ont pas perdu leur temps. Pendant que les PJ unifiaient la tribu, ceux-ci utilisaient leur pouvoir unique leur permettant d'asservir des Horreurs. Selon le temps qu'il reste, on peut avoir juste assez d'Horreurs pour rétablir l'équilibre (notamment au niveau aérien), ou bien une horde de créatures ravageant tout sur leur passage (avec peut être même le fameux vaisseau horreur, histoire que ce soit plié vite fait. Il va de soi que plus la situation sera tendue, plus le rôle des PJ sera déterminant. Toutefois, moins on aura de temps, plus on devra accélérer le combat (donc amener de l'Horreur en masse). Au MJ de voir, qu'il s'éclate, ça doit être du grand spectacle, un final mémorable.

Annexes :

1) Fil rouge

Un événement annexe va parsemer le scénario. Une Horreur va en effet contacter notre ami Tirandil, sentant qu'il est dans un état psychologiquement instable. Au départ, tout ce qu'elle sait est qu'il cherche à acquérir de la puissance. Elle se présentera à lui sous la forme d'un donneur de noms, mais certains signes ostensibles témoigneront de son identité magique. Elle proposera au jeune elfe de la puissance à l'état brut, à la seule condition qu'il soit enclin à un sacrifice pour l'acquérir. Il devra en effet échanger le cœur de la personne à laquelle il tient le plus contre cette puissance. L'Horreur réapparaîtra fréquemment, renouvelant son offre. A mesure qu'elle côtoiera Tirandil, elle en apprendra davantage sur lui et les raisons qui le poussent à vouloir de la puissance, et pourra les utiliser pour le convaincre, en lui disant par exemple que c'est elle qui est à l'origine de la force de Thanandril (ce qui est faux évidemment), mais qu'elle a envie de changer de champion. Elle utilisera également toute information que Tirandil lui donnera dans son argumentation. Ainsi, elle pourra se faire passer pour la passion Raggok si il avoue chercher la vengeance par exemple.

Elle ne compte évidemment pas donner de puissance à Tirandil, plutôt une marque en fait. S'il accède à sa requête, elle se délectera de se désespérer et de son chagrin quand il comprendra qu'elle l'a trompé, il risque d'ailleurs de subir une crise de discipline et de perdre une partie de ses talents pour avoir trahi la confiance qu'on lui apportait, sans

compter la rupture de la promesse de sang. Si elle est attaquée, elle se défendra au mieux de ses capacités, et tuera sans aucun doute son ou ses agresseurs. Si Tirandil décline son offre durant tout le scénario, elle ne causera pas d'autre incident.

2) Caractéristiques

Les caractéristiques les plus fréquemment utilisées dans le scénario :

Gros bras / combattant standard / soldat standard

Par souci de simplicité, les caractéristiques des « figurants » sont simplifiées et toutes traitées « en gros ». Elles peuvent varier d'un individu à l'autre, mais le test a prouvé que ces caractéristiques la étaient adaptées à fournir une opposition crédible mais sans créer de danger majeur pour le groupe ou passer au premier plan.

Dex : 5 For : 6 End : 5
Per : 5 Vol : 5 Cha : 4

DM : 7 Attaque : 12

DP : 7 Dégâts : 12

DS : 6

PP : 5

PM : 1

PV : 30

BG : 8

Seules les caractéristiques importantes sont données, à titre indicatif. Les autres peuvent être improvisées. Par souci de simplicité, j'ai monté les niveaux d'attaque et de dégâts à 12, car ceci représente un jet de 2D10, bien que cela ne soit pas cohérent avec les caractéristiques. De même, il n'y a pas de seuil d'inconscience, mais on peut considérer les brutes hors de combat quand ils ont encaissé une trentaine de points de dommage ou deux à trois blessures graves.

Lorsque les joueurs font face à des officiers, des adeptes ou des vétérans, il suffit des booster un peu les caractéristiques et éventuellement ajouter quelques talents. Des listes exhaustives de talents et pouvoirs ne sont pas forcément nécessaire, elles ralentiraient le rythme plus qu'autre chose.

Scorpios

Dex : 12

For : 15

End : 15

Per : 10

Vol : 10

Cha : 6

DM : 10

Attaque : Ram Dao : 15 / Pince : 16 / Dard : 12

DP : 15

Dégâts : 22/20/21 (poison : DM 8, effet 10, 5 tours)

DS : 8

PP : 10

PM : 5

PV : NA

BG : 15

Le scorpios, gardien de l'oasis d'al Gazem est un adversaire particulier. Il se présente comme un humanoïde portant un ram dao de la main droite, sa main gauche laissant place à une gigantesque pince de scorpion. Une queue segmentée terminée par un dard d'où suinte un liquide peu engageant est visible, et son corps est couvert par endroit de plaques de chitine. De sa bouche sortent deux mandibules, et il porte 8 petits yeux insectoïdes ronds. Mais par-dessus tout, il s'agit d'une illusion. Il ne cause donc pas de dégâts létaux, et la manière de la battre est indiquée dans l'acte 3.

Thanandril, Garnick et Ranall

Les trois membre de la fine équipe de Thanandril : l'elfe lui-même, un Maître d'armes t'skrang et un Voleur nain. Les deux derniers sont des compagnons que l'elfe a rencontré et qui ont décidé de faire la route ensemble. Tirandil ne sait rien d'eux. Ils sont au moins aussi vicieux et dénués de morale que lui. Ce sont juste des figurants balaises, et ils n'ont pas de rôle majeur dans l'histoire, ils peuvent même être dispensables. Ils servent surtout au MJ de filet de sauvetage au cas où Thanandril se ferait déboîter trop tôt par les PJ. Leurs caractéristiques sont donc laissées flottantes et peuvent être ajustées au besoin (si, selon les besoins du scénario, il faut qu'ils soient forts ou pas trop).

Thanandril :

Dex : 9

For : 8

End : 6

Per : 6

Vol : 8

Cha : 7

DM: 16

DP: 15

DS: 13

PP: 15

PM: 5

Attaque moyenne : 18 / 12

Dégâts moyens : 18 / 12

Initiative : (danse des airs) : 17

PV: 110

BG: 14

Thanandril est un adepte Guerrier de cercle 10. Ses caractéristiques utiles sont données ici, on peut en plus considérer que le rang moyen de chaque talent qu'il possède est de 8 en cas de besoin (pour un niveau final généralement compris entre 15 et 20). Ses objets magiques divers sont pris en compte, le plus remarquable étant un glaive enflammé qu'il utilise au combat (Tirandil ne l'a jamais vu, il s'agit d'un cadeau, ou peut être un prêt, de M'ziu). Sa deuxième main est occupée par une épée courte, qui lui donne une seconde attaque. Il peut utiliser du karma pour les jets de dextérité, force, volonté, et de dommages (1D8). Par souci de simplicité, aucun seuil d'inconscience n'est considéré.

3) Demeure de Naaman eb-Varus

