

LES OMBRES ANCIENNES

Ce texte est la reprise du carnet de note que j'ai rédigé sur le forum Anima. L'objectif de cette mise au propre est d'unifier la présentation, de clarifier la narration et de fournir des aides de jeu complètes. Je profite aussi des parties tests, en fait l'avancée de ma campagne, qui n'avait pas été jouées lors de la première rédaction.

La campagne se présente comme un voyage qui devrait emmener les joueurs à la découverte de Gaïa et entend montrer à la fois sa géographie et son organisation. Elle tente de dévoiler par petites touches le climat particulier de l'univers en introduisant comme membres actifs de nombreuses organisations, créatures ou éléments de background. Le mj est encouragé à donner au compte-goutte les informations concernant ces groupes afin que les joueurs bâtissent dans la mesure du possible leurs propres représentations. Ceci sera explicité dans le corps du texte.

Ce premier scénario, assez linéaire, a pour but de familiariser les joueurs avec leurs personnages en mettant en avant les compétences et capacités de leur personnage et en leur offrant plusieurs lieux de roleplay. En termes d'histoire, les joueurs pris dans une expédition, s'apercevront d'abord de l'existence de secrets enfouis avant de découvrir qu'ils ont été manipulés depuis le début, sans toutefois comprendre les enjeux de ce qui s'est passé sous leurs yeux.

En termes d'inspiration, je viens de revoir Trigun, c'est Bien. Et je vais utiliser un motif semblable, de petits épisodes complets assez actifs qui dévoilent un univers par petites touches en culminant doucement sur une trame impliquant d'une façon ou d'une autre les puissances de ce monde. Mais je n'ai pas encore exactement organisé tout ça.

Bon entrons plutôt dans le vif du sujet.

Préambule

Une fois n'est pas coutume, la partie commence par une sorte de prologue, après avoir distribué ou créé et expliqué les persos et donné un survol de l'histoire et de la géographie de Gaïa. Bref, situez-les simplement comme mercenaires sur une charrette, transportant des pierres précieuses. Et des brigands attaquent.

Il s'agit de la scène d'avant le générique, essayez d'en faire un tableau excitant. De nuit, par temps pluvieux avec les cavaliers qui

vous poursuivent et la charrette qui va donner sur un barrage de troncs, derrière des piquiers se tiennent prêt à agir... De quoi permettre aux joueurs de rentrer rapidement dans les possibles de leurs personnages. Et de décrypter les règles sous une forme ludique. Utilisez quand à vous les pnjs du livre de base. Après tous les auteurs ont fait leur choix...

Rendez ce combat excitant mais bref. Profitez-en pour expliquer les règles. En fait, la scène est prévue pour des débutants et vous pouvez aisément vous en passer avec un groupe expérimenté. Dans ce cas, il peut être intéressant de jouer rapidement l'ennuyeuse mission d'escorte des pierres, ne serait-ce que pour donner aux joueurs l'envie de partir rapidement.

Vers d'autres cieux

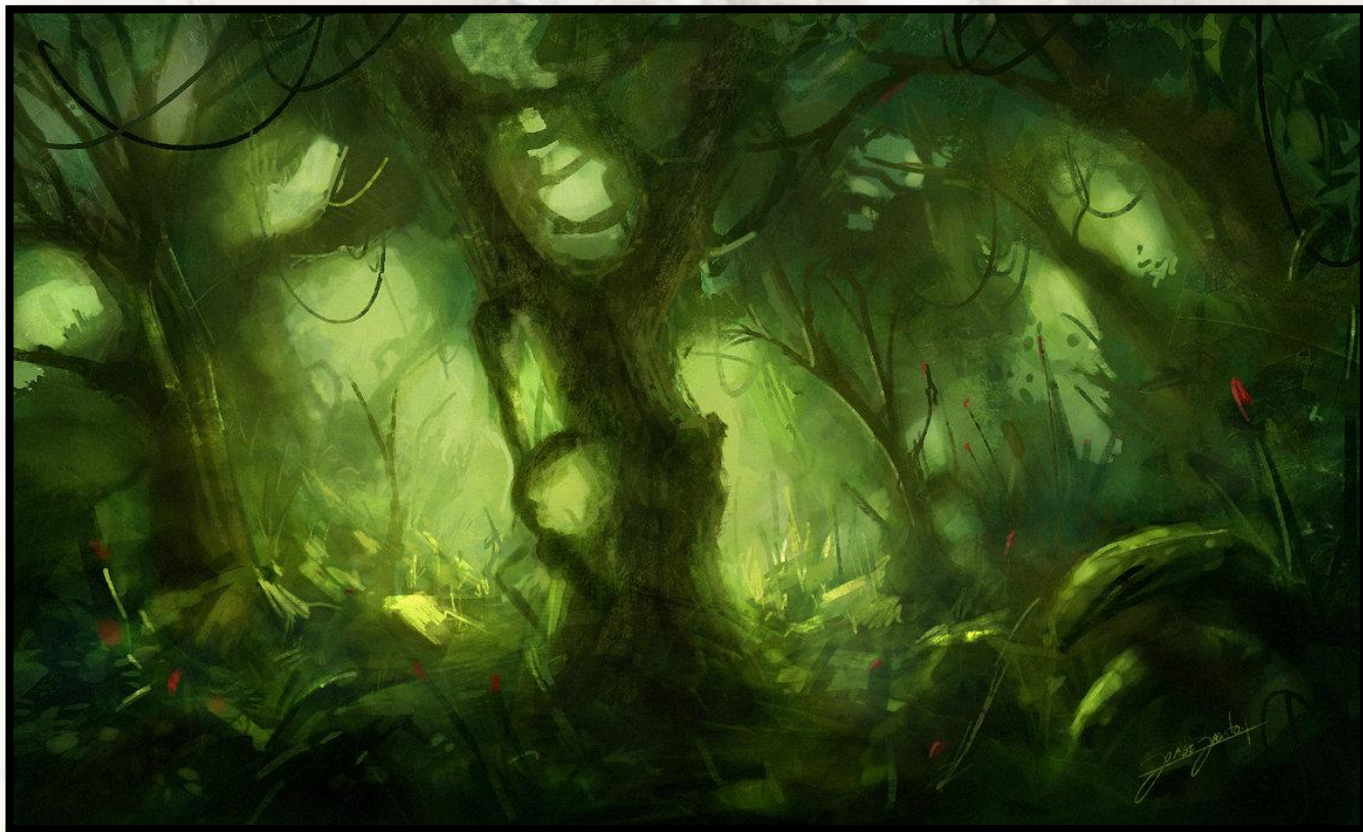
Situons l'action : nous sommes au Nanwe et vos joueurs doivent déjà sentir que cette situation leur pèse. Ils font partie des soldats impériaux transférés avant la rupture des cieux pendant la folie de l'Empereur et qui traînent depuis leur ennui en vivant une vie de mercenaire. Ceci permet de leur donner une histoire vaguement commune à peu de frais et relie à votre groupe tout historique personnel que vous pourriez inventer. Si vos joueurs viennent de l'Occident, ils peuvent par exemple avoir été recrutés par les personnages que nous allons bientôt rencontrer. L'histoire n'est pas trop dure à adapter. Pour mémoire, au départ je voulais un one-shot mais cette situation simple permet de rajouter presque n'importe quel élément qui vous plaît.

La motivation des joueurs est simple: partir... Les raisons sont multiples : l'Empire ne les paie plus, leurs officiers sont partis, ils doivent survivre comme mercenaires ou comme brigands à des semaines de leurs pays où des affaires autrement importantes que je vous laisse gérer les attendent sûrement. Ce sont après tous des soldats oubliés et privés de mission qui ont vu de loin le monde changer.

Leur voyage va commencer dans une taverne...

Non, je n'avais pas de meilleure idée. Pis après coup ça me paraît logique.

Nous nous trouvons à Magburaka et les joueurs viennent de



ramener les pierres à leur commanditaire, qui a retenu les dégâts du combat de l'intro sur leur paie. Ils rentrent donc chez eux, c'est à dire à la Brise de Mer, une taverne près du port. C'est un vieux bâtiment de pierre de deux étages aux fenêtres très fines et aux murs très épais. Un vestige des premières installations occidentales. Une longue pièce commune, un dortoir et l'étage avec quelques chambres et les appartements du propriétaire que je vous laisse incarner.

L'animation est ce soir assurée par un groupe de marins gabriéliens. Parmi eux, quelques personnages notables se détachent: Edgar Resnais, un explorateur, Lothaire Aldrige, assassin, Nicolas Garnier, Guerrier Acrobate, Bernard Bussey, maître d'arme, et la mage de bataille Camille de Lorme. Ils sont mieux habillés que les marins et se tiennent légèrement à l'écart. Les marins sont une trentaine. Parmi eux se tient François.

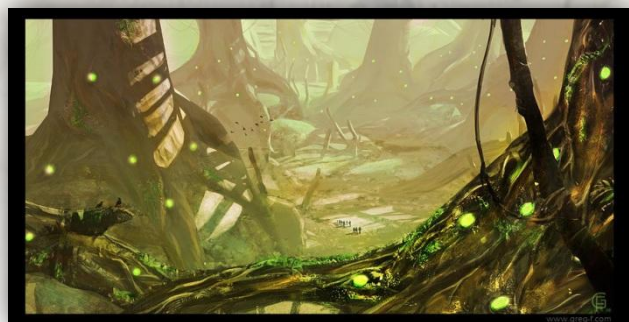
Il va de soi que je présenterai plus en détails les pnj en temps voulu.

A un moment de la soirée, un marin s'approche de la table des cinq gabriéliens. Une discussion animée s'en suit. Peu après, Edgar Resnais s'approche des joueurs pour leur tenir le discours suivant: ses amis veulent organiser une partie de chasse près des sources du fleuve vert, au pied de la cordillère de Nondo pour un gibier particulièrement dangereux. Malheureusement, certains des membres de l'expédition n'ont pas supporté le climat et sont tombés malades. Il a donc besoin de les remplacer au pied levé. Edgard ne discute pas sur le salaire, un peu plus élevé que d'habitude au vu de la situation et du mystère qui entoure l'expédition. Il s'en défend en prétextant qu'il a lui-même peu d'informations, son commanditaire Aldrige étant un de ces excentriques nobles de Gabriel qui cherche le frisson pour meubler sa vie de nanti.

Bref, l'expédition part demain. Si les joueurs ne prennent pas cette occasion toute simple de partir à l'aventure, Edgar pourrait même parler de son navire qui repartira du Nanwe après l'expédition. Sinon ben pas mieux. Vos joueurs vont devoir se demander ce qu'ils font dans un jeu de rôle, ou vous pouvez les épuiser à faire les mercenaires et tomber par hasard sur le groupe plus tard dans la forêt si vous voulez les obliger à faire ce qu'ils semblent renâcler à comprendre.

Meublez donc la soirée avec un ou deux jeux de marins et une première approche de François.

L'expédition est conséquente et comprend un long convoi de mules, des marins, les commanditaires... C'est la partie roleplay de ce scénario. Ainsi, nous avons quelques personnages à présenter.



Les personnages

Les cinq notables du Gabriel sont en réalité des agents de Soleil Noir. Surprise n'est-ce pas? Attention, ils ne mentionneront jamais l'organisation et ne portent pas de signes distinctifs évidents dans cette mission discrète. Depuis quelques mois, l'un des laboratoires clandestins de l'organisation ne donne plus de nouvelles. Ses travaux étaient déjà avancés, profitant d'une ancienne technologie très puissante.

Un groupe a été monté pour tenter de reprendre contact mais un seul membre en est revenu, Lothaire Aldrige. De plus, il a ramené la nouvelle de l'existence d'une terrible créature: une sorte de Tyrannosaure affreusement transformé par les expériences

impies du Sombre Soleil. Donc un nouveau groupe fut préparé, plus important puisqu'il faut bien des appâts... En effet, les agents comptent utiliser les marins et les personnages pour distraire la bête pendant qu'ils en reprennent le contrôle.

Cette opposition est prévue pour un groupe de joueurs de niveau deux. Les adversaires ne sont pas optimisés mais présentent quelques particularités sympathiques.

Le groupe de Soleil Noir compte:

Edgar Resnais

Chauve de 38 ans portant fièrement un collier de barbe, son visage est franc, sa carrure solide et il pose souvent ses mains sur ses hanches. Lorsqu'il rit, il lève la tête en arrière et son rire semble sortir de sa gorge. Il drape une cape sur des habits simples mais bien taillés. Il se bat avec une courte épée courbe et un arc. En marche, il s'appuie sur une lance et conserve toujours un chapeau informe. Il parle beaucoup, avec tout le monde car il est responsable de la caravane. Il a passé une grande partie de sa vie dans la jungle et connaît bien ses dangers. Ouvert, parlant souvent de l'expédition, il sert à en répandre le motif officiel, tout en estimant en public que la bête doit être un dinosaure. Toutefois, il laisse parfois apparaître quelques failles, oubliant étrangement certains points dans l'ombre ou au contraire précisant des détails impossibles. Il peut même évoquer par accident une autre expédition. Il s'en défendra bien sur puis utilisera les récits d'Aléna (voir plus bas) et des habitants de Potosi. (pareil) Au fond, c'est un mercenaire qui a depuis longtemps vendu ses services et son âme au Soleil Noir.

Edgar Resnais

Niveau : 2

Points de Vie : 115

Classe : Explorateur

FOR : 8 **DEX :** 7 **AGI :** 8 **CON :** 7 **POU :** 8 **INT :** 6 **VOL :** 8 **PER :** 9

Présence : 35 **RPhy :** 40 **RMys :** 45 **RPsy :** 45 **RPoi :** 40 **RMal :** 40

Initiative : 50 Naturelle, 65 épée courte, 40 arc court

Attaque : 100 Epée courte et Arc court

Défense : 90 Esquive

Dégâts : 50 Epée courte (TRA), 40 Flèches (PER)

Armure : Cuir Bouilli

TR : 2 **CON :** 2 **PER :** 2 **CHA :** 2 **ELE :** 2 **FR :** 2 **ENE :** 0

Malus inhérent : -5 **Restriction de mouvement :** 0

Modules et Arts Martiaux : Armes de Chasseur

Taille : 15 Moyenne

Régénération : 1

Mouvement : 8

Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobatie 25, Athlétisme 25, Observation 75, Pistage 85, Vigilance 75, Camouflage 20, Discrétion 25, Pièges 50, Connaissance Animaux 40.

Lothaire Aldrige

Très jeune homme fin, habillé avec goût. Au début de l'aventure il porte une veste rouge à parements, un jabot et une culotte élégante mais trop à la mode pour la région. Sa rapière est en évidence mais il cache son pistolet. Il prend visiblement soin de ses cheveux sombres qui descendent en mèches sur son visage. Présenté comme un jeune privilégié en mal d'aventure, il est en fait chargé de la sécurité du groupe et ne répond que devant Camille. Son impassibilité, ses réflexes ou ses yeux bleus perçants pourraient le trahir. Il se tient à l'écart, repoussant le contact et se plaignant de tout. Il joue le rôle d'un noble Gabriélien détaché, capricieux et insolent. Il est pourtant omniprésent et concentré, s'entretenant régulièrement à l'écart avec un ou plusieurs de ses camarades qui lui montrent un certain respect. Il est déjà venu et a laissé des traces de

son passage. Au fond, c'est un dépravé, un cynique qui fait peu de cas de la vie des autres, hors des membres du Soleil Noir. Après le plaisir, il cherche le pouvoir. Il sait cependant se discipliner un certain temps mais risque de relâcher la pression à Potosi.



Lothaire Aldrige

Niveau : 3
Points de Vie : 117
Classe : Assassin
FOR : 7 **DEX :** 8 **AGI :** 9 **CON :** 7 **POU :** 8 **INT :** 8 **VOL :** 9 **PER :** 6
Présence : 40 **RPhy :** 45 **RMys :** 50 **RPsy :** 50 **RPoi :** 45 **RMal :** 45

Initiative : 55 Naturelle 70 Rapière 55 Pistolet
Attaque : 115 Rapière et Pistolet
Défense : 90 Esquive
Dégâts : 45 Rapière (TRA), 60 Balle (PER)
Armure : Manteau renforcé
TR : 1 **CON :** 0 **PER :** 2 **CHA :** 1 **ELE :** 2 **FR :** 1 **ENE :** 0
Malus inhérent : -5 **Restriction de mouvement :** 0

Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Elimination du poids, utilisation de l'énergie nécessaire

Avantage : Sens du Danger
Modules et Arts Martiaux : Module d'attaque inhabituelle, module d'arme distincte (pistolet)

Taille : 14 Moyenne
Mouvement : 9

Régénération : 1
Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobatie 40 Escalade 30 Impassibilité 60 Observation 75 Vigilance 75 Camouflage 55 Discretion 90 Pièges 45 Poisons 45 Persuasion 40 Style 30.

Nicolas Garnier

Expérimenté, cet homme est chargé de la capture de la bête. Petit et râblé, il porte une moustache épaisse et des cheveux noirs bouclés. Il se sert exclusivement de sa lourde hache à double tranchant, en bandoulière. Le plus souvent, il garde les bras nus sous son plastron de cuir. Il parle surtout de chasse. Il sait que l'expédition est un piège mais n'est pas au courant du reste de l'histoire. Au fond, comme Edgar, il a vendu son âme, mais depuis moins longtemps.



Nicolas Garnier

Niveau : 2
Points de Vie : 122
Classe : Guerrier acrobate
FOR : 9 **DEX :** 8 **AGI :** 8 **CON :** 7 **POU :** 8 **INT :** 8 **VOL :** 9 **PER :** 6
Présence : 35 **RPhy :** 45 **RMys :** 45 **RPsy :** 45 **RPoi :** 40 **RMal :** 40

Initiative : 60 Naturelle, -10 Hache à deux mains
Attaque : 100 Hache à deux Mains, Pancrace
Défense : 90 Esquive
Dégâts : 110 hache à 2 mains (TRA), 20 Pancrace (CON)
Armure : Cuir Bouilli
TR : 2 **CON :** 2 **PER :** 2 **CHA :** 2 **ELE :** 2 **FR :** 2 **ENE :** 0
Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement :** 0

Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Elimination du poids

Avantage : Sens du Danger
Modules et Arts Martiaux : Attaque circulaire, Pancrace

Taille : 16 Moyenne
Mouvement : 8

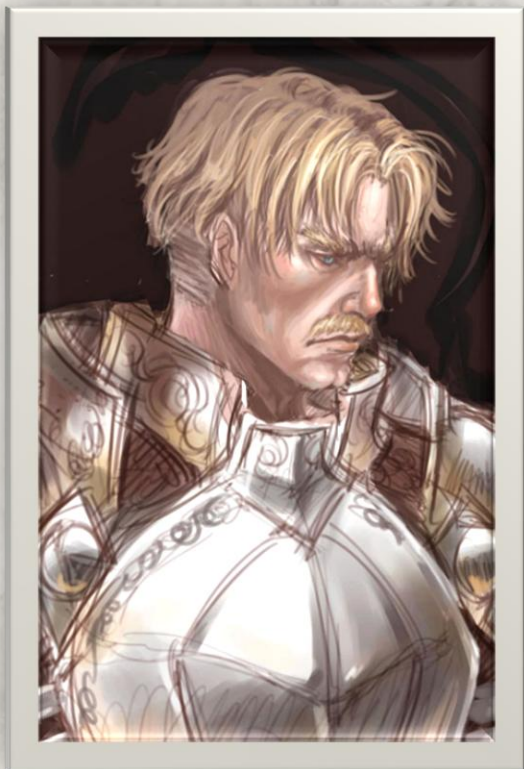
Régénération : 1
Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobatie 70 Athlétisme 60 Escalade 30 Prouesse de Force 30 Intimidation 30 Style 40

Bernard Bussey

Cet homme d'une quarantaine d'années est vêtu d'une tenue de chevalier et tient une hallebarde. Il n'a pas son armure en permanence mais ses habits sont alors marqués par son blason, deux

trèfles croisés sur un léopard. Il porte lui aussi la moustache mais ses cheveux blonds, tirant sur le gris aux tempes, flottent librement autour de sa tête. Il garde Camille en permanence et répond laconiquement, sans doute pour écarter les joueurs de cette dernière à laquelle il est aveuglément dévoué. Il sait beaucoup de choses mais se mettra principalement entre les joueurs et devrait les agacer avec ses airs arrogants de vétéran ombrageux.



Bernard Bussy

Niveau : 3
Points de Vie : 178
Classe : Maître d'Arme
FOR : 10 **DEX :** 10 **AGI :** 7 **CON :** 8 **POU :** 8 **INT :** 7 **VOL :** 8 **PER :** 6
Présence : 40 **RPhy :** 50 **RMys :** 50 **RPsy :** 50 **RPoi :** 50 **RMal :** 50

Initiative : 55 Naturelle, 25 Hache de Bataille, 55 Epée Longue
Attaque : 110 Hache de bataille, Epée longue
Défense : 110 Parade
Dégâts : 85 Hache de Bataille (TRA), 65 Epée Longue (TRA)
Armure : Plaque Partielle
TR : 4 **CON :** 3 **PER :** 2 **CHA :** 3 **ELE :** 2 **FR :** 2 **ENE :** 0
Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement :** 1

Avantage : Immunité à la douleur et à la fatigue
Modules et Arts Martiaux : Armes de Chevalier, Désarmement, Défense contre les projectiles, Garde du Corps, Attaque Inhabituelle

Taille : 18 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 7 (6) **Fatigue :** 8

Compétences secondaires : Athlétisme 30 Equitation 20 Impassibilité 40 Prouesse de Force 95 Résistance à la Douleur 70 Vigilance 15 Commandement 45 Style 25

Camille de Lorme

Jeune fille aux cheveux courts et écarlates. C'est le véritable chef du groupe, elle doit s'occuper du complexe grâce à ses connaissances alchimiques. Les 4 autres lui obéissent aveuglément. Ses grands yeux et ses tenues légères ainsi que sa voix douce dissimulent une habileté troublante et un esprit sournois, fêlé. Camille peine à donner de l'importance aux gens et aux choses si ce n'est pour satisfaire la curiosité morbide qui en fait un redoutable agent de Soleil Noir. Sa curiosité spontanée et décalée passe souvent pour de la naïveté. Se mêlant peu à la caravane, elle débarque toujours au pire moment pour gêner les PJ. Elle est alors troublante de candeur, oscillant entre les considérations les plus sombres et les plus ingénues (type: ils poussent les poussins si on les met en terre? juste après une profonde remarque sur la beauté d'une fleur aperçue pendant son sauvetage en catastrophe). Elle doit cependant rester distante, protégée par Bernard des entreprises des joueurs. Elle est officiellement là pour accompagner son frère Lothaire, ce qui est tout à fait probable en voyant leurs visages.



Camille de Lorme

Niveau : 3
Points de Vie : 125
Classe : Sorcière
FOR : 6 **DEX :** 8 **AGI :** 8 **CON :** 8 **POU :** 11 **INT :** 8 **VOL :** 9 **PER :** 7
Présence : 40 **RPhy :** 50 **RMys :** 70 **RPsy :** 50 **RPoi :** 50 **RMal :** 50

Initiative : 55 Naturelle / Poignard
Attaque : 10 Poignard
Défense : 40 Esquive
Dégâts : 35 Poignard (PER)
Armure : Manteau renforcé
TR : 1 **CON :** 0 **PER :** 2 **CHA :** 1 **ELE :** 2 **FR :** 2 **ENE :** 0
Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement :** 1

Avantage : Don Mystique
Modules et Arts Martiaux : Poignard
Niveau de magie : 70 **AMR :** 40
Projection magique : 120 **Zéon :** 500
Régénération zéonique par jour : 50

Voies de Magie : Obscurité 20, Nécromancie 50
Sorts Privilégiés : Créer Obscurité, Sentir la Mort, Voir l'Au-delà, Dominer les Charognards, Bouclier Spectral, Drainer la vie, Détection Nécromantique, Détection de Magie, Stopper la Chute, Attirer Vermine Mineure, Nécrotisme, Lever les Cadavres, Contrôler les Morts, Apeurer, Voir dans l'Obscurité, Ombre, Envoyer Messenger, Enchanter.

Taille : 14 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 8 **Fatigue :** 8

Compétences secondaires : Impassibilité 20 Vigilance 20
Persuasion 35 Style 30 Habileté Manuelle 30, Evaluation magique
125 Occultisme 55 Science (alchimie) 70

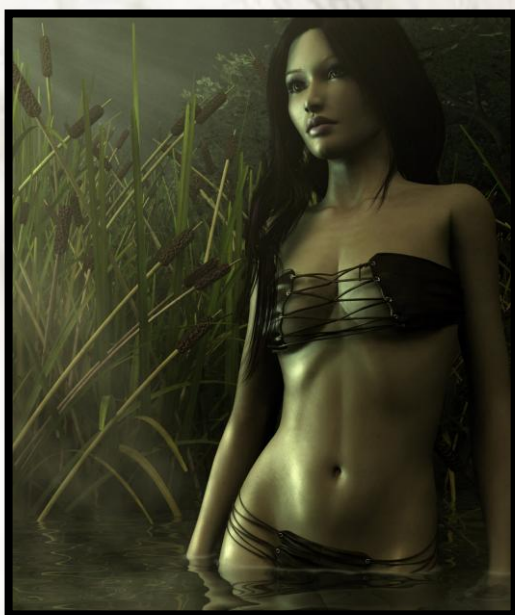
François (François Saint-Ypres)

(Guerrier Mentaliste, Au moins trois niveau de plus que les PJs à ce stade de l'histoire.)

Apparaissant aux joueurs comme un petit homme rond jovial aux cheveux ébouriffés, François est le cuisinier de l'expédition. Affable, sympathique, il prend les joueurs sous son aile. Il révèle parfois une condition physique surprenante et pose de bonnes questions. Utilisez-le pour aider vos joueurs et orienter leur regard. Il semble connaître la jungle et s'intéresse aux joueurs. De plus, il est responsable de la nourriture et les joueurs ont tout intérêt à s'en faire un ami, ce qu'il est prêt à accepter facilement. Il écartera les joueurs de la Bête et les accompagnera au laboratoire, les guidera peut-être.

C'est en fait un agent de l'inquisition mais nous en reparlerons plus tard. Son profil n'est pas nécessaire pour l'instant, mais il possède les disciplines d'augmentation physique et de télémétrie. Il est important de préciser à ce stade que le cuisinier n'est qu'un déguisement particulièrement habile et abouti. En fait, François est un radical qui ne recule devant rien pour mener à bien ses objectifs. Voilà plusieurs années qu'il traque ce laboratoire de Soleil noir et il a l'intention de mettre un point final à l'affaire.

Aléna



Aléna (Exploratrice, niveau 3)

30 ans, la peau mate, les cheveux longs et lisses, cette femme lointaine conduira les joueurs jusqu'au cœur de la jungle. Elle a parcouru les jungles pendant des années et pourrait raconter facilement une partie de son histoire occulte. Elle sait aussi plus qu'elle ne veut en dire sur la vallée mais se contentera d'évoquer des rumeurs sur la bête et expliquera que le lieu est jugé tabou, ce qui explique qu'aucun autre guide indigène n'ait accepté de s'y rendre. Elle peut aussi parler des Esprits avec un joueur qui pourrait les percevoir. Elle travaille parfois pour Tol Rauko mais c'est un secret bien caché. En effet, un groupe, mené par un templier implacable, un certain Yorgi, s'intéresse lui aussi aux actions de Soleil Noir dans la région. Ce groupe avancera à bonne distance des joueurs et ne devrait apparaître qu'à la toute fin du scénario. Aléna travaille avec Yorgi depuis que celui-ci est arrivé dans la jungle. Bien que rebutée par les méthodes expéditives du templier, Aléna reconnaît son efficacité et s'est compromise pour l'aider.

Les caractéristiques de Yorgi et François, bien qu'intéressantes, ne sont pas données pour l'instant. En effet, une confrontation serait à ce stade désastreuse pour vos joueurs et vous êtes encouragés à les utiliser comme un élément scénaristique plutôt que comme une véritable opposition.

Plus tous les marins du Gabriel, ignorants, que vous voulez imaginer ou qui vous amusent.

Le Voyage

Reste à meubler un peu cette jungle. Potosi, le dernier coin de civilisation avant la vallée, est situé sur un affluent du Fleuve Vert. Pour s'y rendre l'expédition traverse à pied la forêt puis remonte le fleuve en pirogue. En route, quelques passages ardues devraient distraire les joueurs: un petit glissement de terrain qui emporte les mules et permet à François de montrer sa force, une attaque d'alligator sur le fleuve qui force Lothaire à sortir son pistolet, une partie de chasse, des provisions pourries, une araignée sous une tente... Bref les joies simples de la vie au grand air (j'allai oublier la pluie, c'est fou ce qu'on peut faire avec de l'eau et quelques éclairs, la brume c'est bien aussi). Instillez une légère inquiétude en insistant un peu sur les conversations privées des cinq notables mais n'appuyez pas trop sur cette partie. A ce stade c'est surtout une balade vivifiante qui devrait vous permettre de bien prendre en main les derniers points de règles qui vous manquent.

Essayez de rendre quelques marins sympathiques, la plupart n'ont jamais vu la forêt vierge et s'engagent dans cette aventure parce que la vie est dure et ce travail bien payé. En sauver un ou écouter son histoire sont des ressorts utiles d'aventure ou de roleplay.

Je vous laisse donc organiser la partie jungle en tenant compte des suggestions ci-dessus. Je ne vais pas me fatiguer à décrire une gerbe d'eau de plus tandis qu'un grand reptile à la peau sombre jaillit de sous les larges feuilles des plantes aquatiques... Pensez à mener au moins une conversation avec chaque Pnj important mais ne casez pas une scène d'action à chaque fois, ça ferait beaucoup. A votre discrétion, cette partie est extensible bien sûr à volonté, suivant votre désir d'approfondir le Nanwe et ses forêts.

Les joueurs devraient arriver à Potosi en ayant une meilleure connaissance du groupe et normalement quelques craintes sur la nature exacte de l'expédition. En fait, sur la carte de Gaïa, la distance entre Potosi et Magburaka est de près de 1000km. Ce qui signifie, à 50-70km par jour, déjà un très bon rythme, près de deux semaines de voyage. Largement le temps de poser le groupe mais rendez le délai un peu extensible afin de ne pas ennuyer les joueurs. Même si c'est marrant de leur faire nettoyer tous les soirs leurs bottes pleines de boue...

Potosi

Potosi est un gros bourg posé sur la rive d'un petit affluent sans nom du Fleuve Vert. (il a encore chopé le nom générique de Pissoulet, que je donne depuis qu'un de mes joueurs a désigné ainsi un ruisseau anonyme à tous mes vagues cours d'eau). La cordillère



de Nondo n'est qu'à une grosse journée de marche et les prospecteurs qui tentent de s'y aventurer s'arrêtent souvent ici.

Le village est composé de trois parties distinctes: le vieux village, les quartiers occidentaux et la bourbe. Nous décrivons d'abord physiquement les lieux avant de parler de ses habitants. Encore un peu de Roleplay avant de passer à la Grande Aventure...

Le Vieux Village

Le vieux village est composé d'une dizaine de grandes cases sur piliers, réparties en arc de cercle le long de la rive, ainsi que de deux autres cabanes plus en amont qui auraient dû commencer un deuxième ensemble d'habitations. Les Potos habitent ces grandes maisons communautaires en groupes claniques. Ce sont parfois soixante habitants qui vivent sous un seul toit. Le plancher sur pilotis est surélevé de plusieurs mètres et sur le sol, protégé par ce grand auvent, les potos passent leurs journées quand ils n'explorent pas la forêt ou ne fréquentent pas le reste du village.

Les Potos sont les habitants originels du village. Ils vivent encore selon leur ancien mode de vie mais échangent fourrures et plumes contre de l'alcool (avec temps et motivation, ils peuvent même être divisés entre traditionalistes sévères et ivrognes moderniste mais bon on s'en fiche un peu). Ils doivent surtout ajouter à l'ambiance en parlant des Sodas, une tribu voisine qui juge la vallée Taboo, ajouter quelques rumeurs sur la bête, colporter milles légendes sur le fou et éventuellement servir de confrontation alcoolisée si jamais vos joueurs s'ennuient.

Les Quartiers Occidentaux et le Comptoir

Les quartiers occidentaux, derrière le vieux village, comportent un comptoir, une maison des voyageurs et un marché de mules, ainsi que quelques maisons de pierre et de bois si vous le désirez près desquelles quelques familles de colons tentent de défricher des champs peu productifs.

Le comptoir est une solide maison coloniale de deux étages aux fenêtres protégées par de lourds volets. Sous l'avant-toit, une porte donne accès au comptoir proprement dit. C'est une grande pièce remplie de matériel et de produits exotiques, vêtements, alcool, armes, outils... Une palissade de bois s'appuie sur le mur gauche du bâtiment et entoure une cour arrière dont l'élément le plus remarquable est un mirador qui dépasse de peu la cime des arbres.

Seul établissement à des kilomètres à la ronde, le comptoir fournit prospecteurs, missionnaires, colons et indigènes. Les outils, les habits et la nourriture sont vendus au détail mais l'alcool est vendu en gros, principalement aux troquets de Potosi. Le comptoir possède une barque qui descend régulièrement le fleuve afin d'exporter et d'acheter diverses marchandises.

Le tenancier s'appelle Giacomo Sacciaferro. Il vient de Remo et s'est installé au Nanwe il y a près de dix ans déjà, avec sa famille.

C'est un personnage énorme, aux jambes torves et aux cheveux gras, un peu chauve. Son double menton remonte presque sur ses lèvres épaisses. Il porte habituellement un marcel grasseyé de sueur mais mettra une vieille veste élimées en voyant arriver les joueurs et surtout leurs commanditaires. Il est exubérant mais très malin.

En passant, sa famille l'accompagne. Soit 4 jeunes fils, deux filles, sa robuste épouse et 4 mercenaires/valets aux noms Rémiens et à l'accent chantant. Jouez ces gens à votre convenance, il peut être assez drôle de mettre les jeunes filles dans les pattes du joueur le plus agréable à regarder, puis de lancer la bonne vieille scène de "alors comme ça, elle te plaît, ma sœur..."

Ce sont eux qui s'occupent aussi de la salle des voyageurs. Aucune nourriture n'y est servie. Ils font eux-mêmes le voyage sur le fleuve, Giacomo ou ses fils prennent alors des précautions impressionnantes, arbalètes, épées et le vieux tromblon qu'un prospecteur laissa un jour en gage.

Giacomo connaît très bien la région. Il peut facilement parler de ce qu'il sait. Bon, je vous laisse incarner son accent. Par écrit, ce n'est pas évident.

"Il y avait un camp, plus près des montagnes encore que celui de Blackmoor. On ne les voyait jamais, mais on savait qu'ils étaient là, parce qu'un vieux bonhomme descendait de temps en temps avec deux ou trois grands types qui ne parlaient jamais. Ils ne vendaient rien, mais ils achetaient beaucoup, en payant toujours en poussière d'or, et sans discuter. Ils repartaient tout de suite et on les voyait plus jusqu'à la prochaine fois..."

"Il y a un ou deux ans, on les a plus vu. Alors des gars du coin sont montés voir un peu ce qui se passait là-haut. On ne les a pas revus non plus. Alors on a laissé le coin tranquille. C'est quelques mois plus tard qu'on a entendu parler de la bête..."

Un peu plus tard, des gars sont arrivés de l'aval. Ils cherchaient le vieux. Va savoir comment ils l'avaient retrouvé d'ailleurs. On leur a indiqué la vallée sans poser de question. Un seul est revenu. Il disait des trucs bizarres sur un monstre dans les montagnes. Bon, on a plutôt l'habitude. Des grosses bestioles, on en trouve partout par ici. Mais depuis, la bête ne cesse d'attaquer plus haut dans la vallée..."

La maison des voyageurs est une simple hutte de bois et de pierre, assez humide et sombre, comptant une seule vaste pièce à moitié enterrée dans le sol. On y descend par quelques marches moussues. Un rideau sépare quelques tables des paillasses pourrissantes.

Quant au marché de mules, il compte une seule baraque précaire et plusieurs enclos. Parmi les "occidentaux", on trouve ici Chui Dato, un kwa vivant à l'occidental (pagne, gilet et haut-de-forme). Il vit du négoce de mules avec ses deux fils, Enzi et Idi. Faites-en un obséquieux profiteuse prêt à racheter tous les objets pittoresques des joueurs. Il se croit important et tente de se lier d'amitié avec tous les



voyageurs qui passent. En fait, il boit beaucoup et n'est pas aimé des autres Potos car il a trahi les règles de la tribu pour vendre et louer les mules dont ils avaient la charge.

La Bourbe

Reste la bourbe. C'est un ensemble sordide de huttes de branchages et de taudis de bois qui se situe en aval du vieux village. Ici, autour des deux tripots qui abreuvent en alcool la région, toute une faune interlope a pris ses quartiers, indiens exilés, prospecteurs en fuite, criminels et putains...

La plupart des prostituées sont des indigènes venant de villages voisins. Elles savent beaucoup de choses mais parlent très peu. L'une d'entre elles connaît Lothaire Aldrige. Elle s'appelle Nesa est très jeune, nerveuse, plantureuse et ronde mais fanée par ses conditions de vie. C'est une indigène aux yeux noirs dont les parents sont morts il y a longtemps dans une des nombreuses petites expéditions de colons contre une tribu qui s'opposait à leur présence. Lothaire était présent en couverture du premier groupe envoyé par Soleil Noir. Comme c'est un dégénéré, Nesa ne l'a pas oublié... Vos pj pourraient la sauver de quelques ivrognes, au cas où ils ne penseraient pas à interroger les putains. Sinon, de bons tests d'observation pourraient permettre de remarquer soit qu'elle se cache de Lothaire soit que celui-ci la cherche.

On finit avec le fou, que vous pouvez vous amuser à promener en criant à travers le village, se plonger dans la rivière, parler aux mules, se couvrir de boue ou se cacher sous des feuilles... C'est un occidental couvert de cicatrices et à moitié nu. Si les joueurs l'interrogent, lancer des suites de mots sans queue ni tête, avec des histoires de souterrain, de lumière, de liquide, de terrible démembrement et tout ça sans ordre ni idée. Il sert à rendre plus épais le climat de Potosi car il est clair qu'il a subi un choc terrible.

Si les joueurs posent des questions à son sujet, multipliez les histoires: la bête, un trou dans la montagne, un sorcier Soda... La vérité n'est pas importante, il peut autant être un prospecteur qu'un agent du Soleil Noir

Ah, encore un mot sur les deux tripots sans nom de la bourbe: ils sont tenus par des indigènes et on doit amener soi-même son verre. Ce sont des cabanes, on boit sur l'esplanade de terre battue devant. Et pensez que, lorsqu'il pleut, tout se recouvre de boue... On peut y boire les alcools importés par le comptoir des Saccaferro ou des distillats originaux et périlleux par les tenanciers.

Ici, les joueurs peuvent en apprendre plus sur les attaques de la bête ou sur les précédentes expéditions qui les ont précédés à Potosi. Les buveurs sont assez bavards mais les idées s'échauffent assez vite, d'autant que les Potos pratiquent toutes sortes de jeux virils qui dégénèrent parfois.

Si on les interroge au sujet de ces expéditions précédentes, les commanditaires des joueurs feindront ignorer la présence de gens sur les lieux mais affirmeront que la bête est un trophée connu dans certains cercles.

Si vos joueurs ont convenablement interprété notre première partie, ils devraient plus ou moins posséder les informations suivantes:

Il y a quelque chose de louche dans l'histoire qu'on leur a servie.

Plusieurs des personnages qui les accompagnent ne sont pas ce qu'ils semblent être, certains sont déjà venu dans la région.

Ainsi qu'une description plus ou moins précise de la bête...

Vous pouvez bien sûr proposer quelques petites difficultés aux joueurs comme trouver l'un ou l'autre objet qui manquerait à l'expédition mais au fond il s'agit surtout de les distraire un peu.

Le Camp Blackmoor

Bref, après un jour de relâche, l'expédition repart en amont du Pissoulet. Après une demi-journée de voyage, ils touchent le camp Blackmoor.

Le camp est une petite exploitation de caoutchouc, comportant une maison coloniale, un entrepôt avec une place de travail dégagée et les baraquas de la dizaine d'employés. Monsieur Blackmoor est un gabrielien d'une quarantaine d'année au physique filiforme qui préserve une façade de distinction surprenante dans une région si reculée. Il n'entretient aucun rapport avec la bande de Lothaire. Il vit ici avec sa femme et ses deux enfants en tentant de constituer une enclave de civilisation au milieu des forêts. Pensez aux colons français des marais de Louisiane (par exemple dans la Petite fille de Bois-Caiman de Bourgeon que ma voisine vient de me prêter, la plantation au milieu du bayou est splendide, celle de Blackmoor est quand même plus rudimentaire)

Manque de bol, le camp vient d'être attaqué par la bête. Insistez bien sur la puissance et les destructions, corps et bâtiments sont déchiquetés, seul le manoir, entouré par une solide palissade, est totalement intact, même si le petit rempart est sévèrement touché. C'est le moment pour les joueurs d'en apprendre plus sur la créature, voire d'en apercevoir une empreinte. Parce que bien sûr Edgar Resnais veut s'assurer qu'elle n'est pas dans les parages. L'occasion est belle de faire un peu trembler les joueurs, ils pourraient même tomber par malheur sur la créature. Mais ce n'est pas encore le moment de la leur jeter en face, ils n'auraient que très peu de chance d'en arriver à bout. Privilégiez la silhouette immense qui les frôle sans les voir mais punissez sans pitié le téméraire qui se rue sur elle sans réfléchir.

La Bête

Allez, une petite description...

La bête.... déjà en terme de caractéristique, j'ai simplement utilisé le T-Rex de Gaïa, parmi les créatures décrites à la fin de l'ouvrage. Pas envie de chercher plus loin, et il est assez monstrueux comme ça.

En terme d'apparence, c'est un T-Rex... mais avec quelques légères différences. Voyons son histoire pour mieux comprendre. On l'a dit, Soleil Noir possédait un petit laboratoire dans les montagnes. En fait, ils utilisaient une partie des salles d'un complexe encore plus ancien, tentant de comprendre le fonctionnement de la techno-magie qui était utilisée pour animer des sortes de golem-zombie dont nous reparlerons en temps utile. Pensant comprendre une partie des mécanismes, les agents se lancèrent dans la création d'un gardien. Pour ce faire, ils utilisèrent le cadavre d'un T-rex dont ils remplacèrent le sang par une substance bleutée. Ils ajoutèrent aussi diverses prises, tubulures et autres systèmes afin d'animer à nouveau la bête, de déverser leurs substances nécromantiques dans son corps et de le contrôler. Ces protubérances dépassent de la tête et du thorax du monstre mais sont difficilement repérables sur une telle bête.

du temps. Les murs et le fronton étaient recouverts de bas-reliefs, mais il n'en reste que des traces sous les longues plantures qui montent aujourd'hui à l'assaut. De hautes fenêtres et une porte immense (largement de quoi laisser passer un T-Rex) permettent à la lumière de filtrer à l'intérieur. Une grande allée centrale entourée de douze épais piliers de pierre mène à une autre porte qui s'enfonce dans le sol (ah! un donjon!). Le reste de la salle est entièrement occupé par de fines colonnes, une tous les deux mètres environs. C'est juste pour équilibrer le combat final, qui, vous le devinez déjà, opposera les joueurs à la bête dans cette salle haute en couleurs. Si la façade est recouverte de statues inidentifiables, l'intérieur est d'une sobriété froide renforcé par la noirceur luisante des pierres. Au centre de la pièce, sous un petit dôme en partie effondré, on trouve un bassin de pierre qui est à présent la tanière de la bête. C'est ici que les savants de Soleil Noir échouèrent et que le premier groupe périt. A vous de voir si ça influence la décoration. Mais nous y arrivons doucement...



COPYRIGHT 2007 BRYAN BAUGH

Et ce qui devait arriver arriva. Au moment de lier la bête, une erreur la libéra entièrement, la transformant en machine à tuer. Programmée comme gardien, elle défendit son territoire, ce qui est la seule partie du programme qu'elle a enregistré, en exterminant ses créateurs. Avec le temps, elle s'éloigna de plus en plus de son antre et commence à attaquer les habitants de la vallée. Tiens, parlons justement de son antre et des quelques hectares de terre qui l'entourent. Il faut imaginer les premiers contreforts d'une vallée qui fait un coude dans des montagnes vertigineuses. La vallée est bien sûr recouverte de forêts, mais les coteaux sont plus praticables. A mi-chemin du fond de vallée, contre les montagnes, on trouve un petit ensemble de ruines comportant un ancien fort complètement ravagé, quelques murs impossibles à identifier, des allées de pierre recouvertes de végétaux et des statues désolées. Et surtout, il y a le complexe.

C'est un grand bâtiment rectangulaire, le mur du fond est appuyé aux parois de la montagne. Il a remarquablement résisté au passage

La Chasse

Les quelques actions qui suivent sont volontairement un peu plus confuses. Tout dépend de la façon dont vous avez géré les rapports entre votre groupe et les gabriéliens, et n'oubliez ni François ni Aléna.

L'expédition s'installe sur Tetacalva, une mesa sans arbre en face de la vallée. Edgar et Nicolas proposent un plan qui consiste à attirer la créature vers Tetacalva après avoir piégé la zone pour rendre l'opération plus aisée. Bien sûr, ils comptent profiter du sacrifice des membres de l'expédition à cette occasion pour pénétrer le complexe en toute tranquillité.

Vous pouvez passer quelques jours à jouer sur la tension de la préparation, à faire parfois intervenir la chose et à laisser vos joueurs échafauder des plans compliqués à base de fosses, pieux, troncs, appâts (ironiquement) ou tout autre méthode tarabiscotée. La créature devrait y échapper pour les besoins du scénario mais vous pouvez toujours l'abattre ici et adapter la suite.

Vous pouvez aussi organiser quelques missions d'explorations oppressantes mais les gabriéliens feront en sorte de tenir les joueurs à l'écart du complexe, ce qui peut éveiller la méfiance des joueurs.

Bref, à vous de juger combien de temps vos joueurs vont s'embêter à regarder les marins se faire déchiqueter, ou se faire déchiqueter eux-mêmes, avant de comprendre que Lothaire et ses sbires ont disparu. Ceux-ci profiteront d'un assaut de la bête pour s'éclipser discrètement. Si jamais les Pj's ne pensent pas à surveiller ou à pister le groupe, François se chargera de les mettre sur la voie. Arrangez-vous pour qu'il accompagne les joueurs jusqu'au complexe, c'est mieux. Si les joueurs sont sur la bonne piste, il les accompagne en feignant de chercher leur protection.

Suivre le groupe revient à remonter la tanière de la bête mais à ce stade les joueurs sont peut-être au courant de l'existence des ruines.

Aléna, quant à elle, s'est déjà mise à l'abri et retrouve Yorgi. Oui, oui, je vous révèle bientôt cette partie de l'histoire...

Alors, parlons un peu de François. On l'a dit, c'est un agent de l'Inquisition qui suit les agents de Soleil Noir depuis des mois. Il aide les persos parce que ce sont les plus aptes à l'aider lui. Et la gnose y est bien sûr pour quelque chose... Il a infiltré l'expédition en usant d'un habile déguisement qui mériterait sûrement une explication complexe mais là, je m'en fiche un peu puisqu'il n'est sûrement pas disposé à le révéler. Il ressemble en apparence, souvenez-vous, à un petit bonhomme rondouillard portant des lunettes tout aussi rondes quand les joueurs le rencontrent. Pensez à un Deuxfleurs sans l'aspect oriental. En fait, c'est un grand jeune homme athlétique aux cheveux en brosse. Il porte toujours ses lunettes rondes mais double de taille en diminuant de circonférence. Au moment propice, c'est à dire pendant la baston, il laissera tomber son déguisement et révélera une partie de sa puissance. Pensez au Père fou furieux d'Hellsing, je me suis inspiré de ce superbe persos pour décrire sa façon d'utiliser des couteaux à large lame. Attention, François est destiné à revenir plusieurs fois au cours de ces aventures.

Le Complexe

Pendant ce temps, le groupe de Soleil noir est entré dans le complexe. Vous connaissez déjà le bâtiment qui recouvre les laboratoires. Il semble évident qu'ils laisseront quelques zombies dans la pièce en sentinelle. Parlons donc un peu des souterrains. Une porte qui fait la moitié de la hauteur de la porte d'entrée sépare ceux-ci de la pièce principale qui ressemble à une forêt de colonnes. Après une volée de marches, coupées par un parvis menant à des anciens vestiaires, on trouve la première salle de garde. Ensuite, une nouvelle volée de marches conduit au second niveau, où les

créatures sont entreposées et où se trouve la salle permettant de contrôler les créatures. Il existe un troisième niveau et de nombreuses autres pièces mais elles ne sont pas significatives dans ce qui nous concerne ici.

Chaque salle, creusée dans la roche, est recouverte de grandes dalles du sol au plafond. Une bande de roche phosphorescente court sur toute la longueur à mi-hauteur des murs et parfois sur le sol.

Les créatures baignent dans un liquide verdâtre à l'intérieur de cuves anciennes qui s'alignent sur des estrades au centre et contre les murs d'une succession de pièces du second niveau.. Elles ressemblent à des zombies couverts de tubulures, sans le côté verdâtre et cadavérique, plutôt avec des bouts de structure pour les faire tenir en place. Elles semblent très anciennes et seul un petit nombre est réveillé. J'ai bêtement pris les caractéristiques du zombie du livre de base. Utilisez-les pour ajuster la difficulté de l'action et ne pas laisser un instant de répit aux joueurs.

Les membres de l'équipe de Soleil Noir sont répartis comme suit: Edgar et Nicolas dans la première salle de garde, entourés de quelques créatures, se tiennent dans cette pièce basse et longue. Des escaliers uniquement y mènent et permettent d'en sortir. Quelques bancs de pierres varient un peu la froideur de ce lieu fonctionnel. D'anciens râteliers nichés dans les murs portent encore des piques pourries dont on ne voit plus que les lames rouillées.

Selon le bruit qu'on fait les joueurs, ils pourront ou non être surpris mais se défendront jusqu'à la mort.

Bernard et Lothaire, avec d'autres monstruosité au pied de la seconde volée de marches, gardent la porte de la salle où se tient Camille. La pièce qu'ils occupent a la forme d'un long octogone dont les largeurs les plus petites seraient des volées de marches. L'une d'elle vient de la salle de garde, l'autre descend plus profondément mais est barrée par une lourde porte. Deux autres passages, un sur chaque longueur mènent aux laboratoires et aux salles où les anciens résultats des travaux des créateurs de ce lieu étaient stockés. Les côtés et le centre de la pièce on l'a dit sont occupés par des estrades de pierre, deux petites marches mènent à chacune d'entre elles, qui portent des rangées de sarcophages, plus d'une vingtaine en tout, la plupart inoccupés, selon votre besoin d'opposition.

Il est probable que Bernard et Lothaire soient sur leurs gardes, à moins que vos joueurs n'aient été vraiment brillants dans la pièce précédente. Le combat continue mais les deux hommes chercheront avant tout à défendre Camille et à protéger le rituel qu'elle effectue pour tenter de relever plus de créatures encore. Ils essayeront de survivre le plus longtemps possible dans ce but, n'hésitant pas à



chercher la défense plutôt que l'attaque.

Camille est dans une vaste pièce, caractérisée par un immense arbre des Sephirot dessiné sur le sol, la hauteur de sa voute, la galerie à mi-hauteur des murs de la pièce et les colonnes qui se rejoignent au centre du plafond en ogive. L'espace central du symbole, celui de la Nécromancie, est bien plus grand que tous les autres. Vous pouvez décrire la sorcière en suspension dans une lumière mystique ou en train de psalmodier en sautillant suivant votre style. C'est là qu'elle complète le rituel qui devrait lui permettre de balayer le groupe de fous qui tente de s'opposer au Soleil Noir.

Depuis la galerie, on peut faire le tour de la pièce mais aussi accéder à toute une succession de pièces qui contiennent les indices les plus précis de la présence de l'organisation. On y trouve des laboratoires, des dortoirs, des bureaux... Les niches dans la galerie de la pièce centrale contiennent quelques documents intéressants mais il est peu probable que les joueurs auront le temps de s'y intéresser. Vous pourriez à cette occasion décrire quelques signes distinctifs de Soleil Noir, sans lâcher le nom, afin de préparer le terrain pour la suite. Symboles, écritures secrètes, type de recherches... Juste une impression pas trop précise si possible.

Bref, la suite est évidente....

Quelques mots sur la baston

L'objectif des joueurs est simple: arrêter Camille avant qu'elle ait pris le contrôle des nuées de créatures qui sommeillent dans les cuves. Faites-en s'animer l'une ou l'autre à l'occasion, afin de maintenir la pression.

Il est impératif que l'un des joueurs mette la main sur une petite plaque de couleur sombre à un moment ou à un autre de son parcours dans les sous-sols, c'est encore mieux dans le cas où ce perso aurait du Sang Ancien. Cet objet doit rester mystérieux mais c'est la porte de sortie du scénario.

Evidemment, certains Pnj, Bernard et Lothaire, ont dû se faire détester. D'autres ont certainement su se faire apprécier. Pensez-y en organisant les combats.

François doit être efficace, sans prendre l'espace des joueurs. Ne les laissez pas lui poser de questions et utilisez les créatures pour le tenir occupé pendant que les joueurs se débrouillent avec l'équipe de Soleil Noir. Bien sûr, il peut toujours remettre le groupe sur les rails et l'exhorter à découvrir ce qui se passe ici. Au fait, si les joueurs avaient hésité à venir jusqu'au complexe, il leur a sûrement raconté une histoire de trésor ou n'importe quoi pour les attirer jusqu'à ces lieux.

Au moment propice, lâchez la Bête. Soit lorsque les joueurs sont refoulés soit lorsqu'ils ressortent triomphants. Elle revient dans son antre, c'est à dire la grande salle de l'entrée du complexe, et elle n'est pas contente. Vous pouvez la blesser de sa rencontre avec les marins afin de la rendre à la fois plus féroce et vulnérable. La seule chance des joueurs est d'utiliser les colonnes pour rester à distance de ses crocs. Si elle passe sans problème à travers les 12 piliers les plus massifs, elle perd des actions à briser les autres, ce qui peut bien sur provoquer un effondrement du toit. Elle ne descend pas dans les souterrains mais il n'y a pas d'autre moyen de sortir que de repasser par la pièce qu'elle occupe.

Ce combat doit être épique et désespéré, la créature peut tuer sans difficulté des joueurs imprudents déjà diminués par leur combat dans les souterrains. Tenez-les à distance de ses crocs mais soyez sans pitié, encore, pour les imprudents.

Et au dernier moment, si tout va bien juste avant que les joueurs n'achèvent la bête, pour les sauver si tout va mal, Yorgi arrive.

C'est un templier de Tol Rauko., aussi fanatique que François et qui sert à faire avancer l'aventure. Il a de longs cheveux bruns, un visage d'ange et un grand manteau qui cache à peine son armure caractéristique. Décrivez surtout celle-ci sans la détailler, comme un symbole plus que comme un objet, ça devrait suffire à définir le personnage, surtout si vous y rajoutez les soldats qui l'accompagnent. Yorgi reste à distance et doit moins apparaître comme un puissant combattant que comme le chef d'un groupe très organisé. Il donnera des ordres précis pour réaliser toutes les actions auxquelles vous

pourriez penser et agira exclusivement par l'intermédiaire de ses soldats.

Il est donc accompagné d'Aléna et d'un groupe d'hommes de main qui mettent la bête au tapis pour peu que les joueurs n'y soient pas parvenus. Ensuite, nettoyez rapidement le complexe si ce n'est déjà fait et passez au final...

Bon, à ce moment, les joueurs doivent avoir le sentiment de s'être fait complètement avoir dans l'aventure, surtout que Yorgi et François vont avoir un comportement des plus surprenants. Une fois que la poussière retombe, ils se toisent.

"Yorgi, c'est une surprise à laquelle j'aurai dû m'attendre..."

"Je vous retourne le compliment, monsieur Saint-Ypres. Nous avons, je crois des affaires à régler."

Suit un instant de conversation sur lequel était le premier sur l'affaire. Au final, tous les deux se mettent d'accord pour se débarrasser des témoins gênants et de discuter ensuite des détails de cet épisode. Les témoins gênants, ce sont bien sur les joueurs...

Et ils n'ont pas beaucoup de chances d'en réchapper. C'est une dernière occasion de les mettre sous pression. Vous pouvez aussi jouer une variante moins brutale, dans lequel le complexe s'écroule tandis que les joueurs l'explorent après le combat. Le résultat est le même mais ni Yorgi ni François ne feront partie du voyage.

Vient alors une sorte de lumière étrange qui forme une matrice d'énergie parcourue de symboles occultes autour des joueurs. L'artefact trouvé dans le complexe se manifeste et sauve son porteur...

Le groupe disparaît donc sous les yeux de Yorgi et François, sidérés.

Ils se retrouvent dans la chaleur et la luminosité éclatante d'une immense étendue de sable.

Bravo, ils ont quitté le Nanwe. Mais ils ignorent où ils ont atterri, doivent avoir comme le sentiment de s'être fait complètement manipuler et n'ont pas la moindre idée de comment ils sont arrivés dans cette galère... De plus Yorgi et François se poseront des questions à leur sujet... Et l'Inquisition comme Tol Rauko risquent de se pencher sur leur cas très bientôt...

Voilà, c'est ici que s'arrête la première partie de cette aventure. Je remercie Folken, parce que la mise en page lui appartient totalement et que ses nombreuses critiques m'ont permis de passer au crible la plupart des problèmes de ce petit scénario. J'espère qu'il vous plaira. La suite se passe dans les déserts du Salazar.

Epiméthée