Chapitre II Le village dans les Sables

Les Ombres Anciennes

Prologue

Ce scénario est prévu pour suivre le prologue *Le Grand Saut* qui se situait dans les jungles du Nanwe. Bien qu'une campagne se mette en place doucement, cette aventure peut tout à fait être jouée de façon indépendante sans difficulté majeure. Je précise donc le cadre général afin de permettre à chacun de l'adapter à sa guise. Elle est jouable dès le niveau 2.

A la fin du scénario précédent, les joueurs sont transportés des forêts du Nanwe en plein milieu des déserts de Salazar. A cette occasion, ils découvrent par hasard un artefact qui a la forme d'une petite tuile, à peine tient-il dans la paume de la main, et qui ressemble à une pierre sombre. Cet objet est responsable du transfert.

D'abord, au moment de préparer ce scénario,je venais de me revoir Trigun, mais un de mes amis à qui j'avais bêtement demandé où il voulait jouer a répondu: dans une forêt. Tout ça pour ça. L'artefact qui déplace les joueurs et les flanque dans le désert et qui est l'élément déclencheur du scénario précédent est bêtement parti de mon désir de me casser très vite de ces forêts pour jouer très fort la musique de Cowboy Bebop. Et il va maintenant falloir que je lui trouve un sens et un intérêt. Alors pour l'instant c'est un artefact mystérieux et ça va le rester du temps que je trouve une histoire plausible. C'est le seul élément indispensable à ce point pour poursuivre la campagne et vous pouvez l'introduire librement si vos joueurs ne le possèdent pas encore.

Bref, cette fois, je continue avec le techno-magique, mais dans un cadre et une ambiance différente. Dans un premier temps, les joueurs sont perdus dans le désert. Ils trouvent un bled aux confins de la mer de Sable. Trigun... Voilà.... En bref, pour dégrossir l'histoire, un Desty Nova en herbe occupe le bled en question mais l'arrivée des joueurs et de l'artefact réveillera les gardiens très anciens de cette ancienne porte vers les sous-sols (la faisant s'écrouler au passage, fini les donjons...)

L'objectif au vu de la campagne est double. Renforcer d'une part l'impression de secrets plus ou moins enfouis et mettre un peu de noirceur tout en plaçant d'autre part près d'eux un jeune néphilim pour plus tard, à l'insu des joueurs.
Ah, en passant la maison ne s'excuse jamais pour les jeux de mots foireux, même involontaires.

Le Désert

Dans un premier temps, vos joueurs se retrouvent donc perdus dans le désert. Si vous jouez ce scénario sous une forme indépendante, il est assez facile d'arriver à cette situation. Sinon, n'oubliez pas que les joueurs ont été transportés par surprise depuis la jungle. Si vous désirez une explication, vous pouvez toujours faire apparaître les joueurs dans une ruine de laboratoire mais ce n'est pas nécessaire et autant ne pas abuser des donjons. Vous pouvez aussi en profiter pour les stresser un moment à propos de leur équipement ou de leurs réserves d'eau.

N'oubliez pas de les faire errer un peu dans le désert. Pour rire. Au moins 48heures, pour voir si quelqu'un a pensé à profiter de la nuit pour remplir un verre d'eau sale avec la condensation.
Vos joueurs se trouvent en fait un peu au sud de la mer des Sables, cette étrange étendue presque liquide traversée de plates-formes métalliques issues d'un passé lointain. Afin de diriger vos joueurs dans cette direction, laissez-leur distinguer au nord une petite chaine de montagnes basses et rocheuses, rouges dans le lointain. C'est le petit massif qui masque la mer des Sables et protège le village de Tal Tabah. Vous pouvez laisser planer la présence des vers des sables, voire organiser un petit combat mais vos joueurs pourraient être encore sous le coup de leurs précédentss exploits. Le désert est un redoutable adversaire à lui seul et il serait bon pour le style de l'aventure que les joueurs sentent sa marque. Chaleur, soleil, une nuit ou deux glacées… Ceci devrait largement suffire à leur en imposer.

Toujours est-il que les joueurs finiront par entendre un blues gras joué sur une vieille guitare.

Cette scène est assez efficace sur les premiers contreforts du petit massif montagneux. La silhouette qui joue de la guitare se tient sur un promontoire et vous avez l'autorisation d'ajouter un soleil levant ou couchant pour un effet maximal.

Vos joueurs peuvent tenter une approche discrète, qui devrait être repérée sans difficulté, ou franche. Dans tous les cas, le musicien sera amical mais prudent, cherchant d'abord à éviter les ennuis. Il montrera cependant, en repérant les personnages discrets ou par son attitude désinvolte pour un homme seul, qu'il ne craint pas les mauvaises rencontres.

Il s'agit d'un homme drapé d'un manteau à plis sale et portant un large chapeau sur la tête. Quand les joueurs s'approchent, ils peuvent détailler ses yeux profonds derrière ses lunettes de soleil en demi-lune dans son visage rond et mangé par les marques d'une vie riche en aventures. Le menton et les joues sont mangés par une barbe sombre aux reflets bleus, tranchées par un large sourire qu'on dirait féroce s'il n'était si doux.

C'est Harry, ou Ari, impossible de décider à son accent ou à son aspect de quel coin du monde il peut venir. Il parle d'une voix grave et conduira les joueurs à l'étape suivante: Tal Tabah.

Il est prêt à aider les voyageurs égarés comme le veulent les lois du village où il a lui-même trouvé refuge. Quand il se lève, on voit sa jambe de bois et la béquille qu'il dissimulait sous son grand manteau et qui se termine par la lame d'une hache de bataille.

Pour tout dire, c'est un ancien bourlingueur tout à fait retiré qui a perdu sa jambe dans un accident sur la mer de sable.

Bref, les joueurs suivent Ari entre les rochers et commencent à distinguer la mer de sable. J'imagine qu'à cet endroit les dunes cèdent la place de lieu en lieu à de petits plateaux rocheux qui forment une chaîne de collines minérales, ces rochers rouges qu'on voyait dans le lointain il y a quelques jours. Cette petite chaîne sans nom masquait la vue des étranges structures métalliques qui remplissent à présent l'horizon juste devant les personnages.

Décrivez ce paysage grandiose mais mystérieux tandis qu'Ari les conduit à travers des cols bas et des vallées arides

Les joueurs devraient arriver assez tard dans la journée, assez tôt pour jeter un œil sur le village, assez tard et fatigués pour chercher rapidement à se reposer...

Tal Tabah

Tal Tabah est un amas de maisons brunes et ocre au milieu de la pierre rouge des collines. La ville profite de canyons abruptes et de la masse des rocs pour se protéger des vents du désert venant du sud. Ainsi, le sable est moins un problème qu'ailleurs dans la région.

Au nord, quelques centaines de mètre seulement séparent le village des premières structures de la mer des sables.

L'endroit ressemble à un long couloir. Un canyon s'enfonce dans le massif et les habitations s'entassent contre la paroi, gagnant vers le haut l'espace qu'elles n'ont pas sur le sol. Les maisons sont hautes, les pièces sont souvent longues et étroites. La plupart des murs sont en terre battue, avec une base au sol en pierre mais on trouve des bâtiments de pierre rouge, des pièces taillées dans la montagne et quelques portes de bois.

Les habitations sont carrées, avec de petites fenêtres et plusieurs nivaux qui comportent souvent chacun une terrasse. Vous pouvez rajouter quelques escaliers, y compris dans les rues et peut-être quelques arches entre les maisons. Pour le style.

Le Caravansérail

A l'entrée du canyon, le caravansérail se tient sur un plateau rocheux un peu à l'extérieur du village. Il est composé de deux parties: une grange basse de terre battue et une partie habitable, s'appuyant sur un vieux bâtiment de pierre entouré de murs et de dépendances en terre battue. Les habitants sont fiers de ce bâtiment et prennent le temps de s'en occuper. C'est là que s'arrêtent les voyageurs et les chefs des clans en transit. Personne ne vit dans les lieux mais les habitants se relaient pour le service suivant le rang des visiteurs. Le corps principal en pierre compte deux étages et des arcades, les dépendances imitent ses formes raffinées avec une certaine maladresse et des matériaux plus grossiers. La ville est un relais pratique avant ou après une expédition sur la mer des sables, elle a donc une petite réputation et le caravansérail est souvent occupé. Un petit groupe de voyageurs vient d'ailleurs de partir dans la matinée selon Ari.

Le Village

L'entrée du canyon n'est protégée que par un petit remblai de pierre sèche sur le côté gauche de la piste. Un garde se tient derrière pendant la nuit, mais ce sont les enfants qui l'occupent pendant la journée. Quelques autres remblais sont préparés sur les hauteurs proches.

En théorie, plus on s'enfonce dans le canyon, plus les maisons sont riches mais la majorité des habitants est modeste. On peut détailler quelques bâtiments et préciser un peu la structure sociale de la ville qui compte environ 200 habitants, les Banu Tabah.

Près de l'entrée du canyon, on trouve les habitations les plus humbles. Ce sont ces habitants qui s'occuperont des joueurs, nous en parlerons plus bas. Les maisons sont en terre battue, parfois en briques cuites, sans cesse renforcées et améliorées par leurs habitants. Le rez-de-chaussée est utilisé pour les quelques animaux, des chèvres sobres et têtues, un peu de volaille, parfois une mule fatiguée. Au-dessus, on trouve la pièce d'habitation et les réserves, parfois une ou deux chambres. Ces pièces ne sont pas alignées mais se développent les unes sur les autres comme des cubes amoncelés contre la paroi.

Une dizaine de maisons de pierres occupent chacune une façade plus verticale du canyon, près de son fond. Elles sont en parties creusées dans la roche mais leurs façades ostentatoires sont couvertes d'édicules de pierre taillée et de sculptures. Ces bâtiments abritent les familles les plus riches de Tal Tabah.

Sur la gauche, dans un couloir secondaire se trouve un temple dont l'augure local, Meddur Massi, mélange foi aramienne et croyance Mullar en adorant un petit panthéon de dieux menés par un couple composé de Maza et Amin-Atip. Le temple comporte un autel creusé de niches ornées des statues. L'autel est protégé par un auvent au centre d'une cour entourée de petits autels aux esprits des ancêtres des habitants. La cour rectangulaire est délimitée par un muret bas qui marque l'espace sacré.
Meddur Massi vit dans une petite maison humble près du temple.

La maison des Eaux

La Maison des Eaux est sans doutes l'édifice le plus important de Tal Tabah. Au fond du canyon, c'est un grand bâtiment de pierre rouge vif, si ancien qu'il semble être là depuis toujours. Il va jusqu'aux deux parois de la vallée. Face au village, un large parvis dallé comporte le bassin qui est rempli tous les jours par le Gardien. C'est l'eau potable que les habitants se partagent pour la journée. Après le parvis, une volée de marches imposantes amène au bâtiment. Les marches sont décorées d'enluminures dans une langue inconnue des habitants, qui dessinent une sorte de silhouette lumineuse au lever et au coucher du soleil.
Un second parvis, plus fin mais surplombant la place, précède la façade. Les Gardiens des Eaux s'y tiennent la plupart du temps lors de leurs apparitions publiques. A noter qu'une rigole court depuis l'intérieur de l'édifice jusque sur le parvis inférieur. C'est par là que s'écoule l'eau, avec un effet ressemblant au soleil sur les pyramides maya, comme si un serpent courrait sur les escaliers. Un cycle de cérémonies s'y déroule sur l'année. Vu que les joueurs ne resteront que quelques jours et assisteront à la destruction du village, on s'en fiche un peu.

La façade compte deux étages. Elle est sobre, élégante et impressionnante. Le rez comporte une large porte et deux petits soupiraux par où passe l'eau et que l'on peut facilement fermer. Les mêmes calligraphies décorent les montants. Le second étage comporte une colonnade. C'est une sorte de balcon et il n'est pas rare d'y voir un membre de la Guilde des Eaux qui regarde vers le village.
La façade comporte aussi de larges fenêtres de verre sombre et épais.

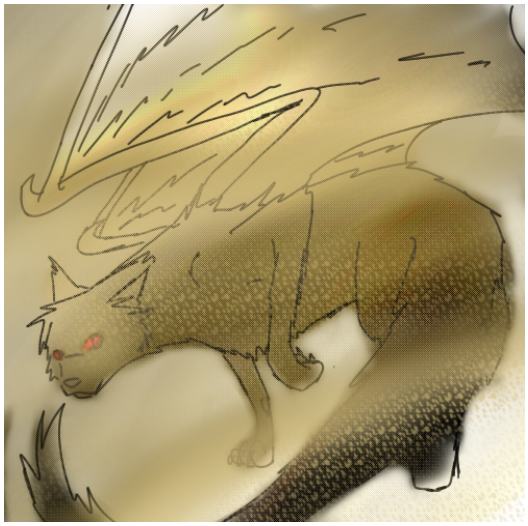
A l'intérieur, on passe par un petit couloir sombre puis on débouche sur une vaste salle lumineuse qui monte jusqu'au toit. Une colonnade fait le tour de la pièce. Quatre escaliers mènent, à chacun de ses coins et permettent de se rendre sur la galerie qui en fait le tour. La caractéristique principale de la salle est cependant les nombreux canaux qui encerclent l'étoile à huit branches en mosaïque sur le sol. Les Gardiens des Eaux s'y réunissent fréquemment. L'eau est abondante dans la pièce, signe de puissance et de richesse.

Quatre portes sont situées au milieu des quatre parois. La première mène au village, ainsi que nous l'avons déjà vu. Les deux portes latérales conduisent à des salles creusées dans la roche, qui comportent les différentes mécaniques permettant de contrôler le système d'irrigation. Les secrets de cette machinerie sont une partie des moyens qu'utilise la guilde pour assurer son pouvoir. Une bonne partie a bien sur été perdue et personne ne sait exactement à quoi peut servir l'ensemble.
La dernière porte mène à l'extérieur. La vallée de ce côté est un petit paradis très fertile, protégé du vent et presque inaccessible autrement que par le bâtiment. C'est ici que sont plantés les arbres fruitiers, que l'on trouve de petits champs en terrasse et des jardins des plus agréables. Ainsi, l'approvisionnement du village est assuré.

Une série de statues immenses sont situées dans des niches de pierre des deux côtés de la vallée. Elles ressemblent aux créatures du Château dans le ciel, une petite tête étrange sur un large corps triangulaire, des bras et des jambes disproportionnées, la même couleur que les roches de la vallée... Deux d'entre elles sont les fameux Grands Golems de Tal Tabah, immobiles depuis des siècles et dont tout le monde a oublié l'existence...

Les Habitants de Tal Tabah

Meddur Massi



Parlons pour commencer de Meddur Massi. Pour mémoire, c'est l'augure du village.
C'est un petit vieillard malingre et sec, tout en lignes. Son visage est noble mais très mobile, avec une galerie d'expression impressionnante. Il porte un petit bouc blanc au bout de son menton Ses arcades sourcilières incroyablement larges lui donnent un regard très intense. Ses yeux aux pupilles sombres brillent d'une lueur malicieuse. Sur la tête, il porte un énorme turban blanc, avec une petite aigrette ornée d'un saphir, complètement disproportionné par rapport à sa stature. Ses robes sont sobres mais élégantes, rouges ou noirs avec des parements légers mais raffinés. Il écoute beaucoup, parle peu ma sa voix semble venir de très loin. Evidemment sage, il sait observer et aide discrètement les habitants.
Cet homme a vécu toute sa vie dans la région. Il est l'héritier de la longue tradition du village. Du point de vue règles, c'est un

invocateur avec de bonnes connaissances et des capacités artistiques étonnantes pour son âge et son apparence. Il est très proche des esprits locaux qu'il lie grâce à un ensemble de chansons et de danses. C'est un combat de volonté qui ressemble pourtant à un ballet élaboré. Pensez aux danses des Soufis. C'est aussi par ce moyen qu'il chasse les esprits des maladies, même s'il connaît très bien les plantes de l'oasis.

Quant à son credo, on l'a dit, c'est un mélange hasardeux de croyances enneath et de polythéisme local, centré sur la survie du village, les rites de fertilité et la guérison. Les Kalih sont divinisés et la figure de Jihamath est étrangement absente. Parmi les mythes fondateurs, on trouve des récits étonnants de la venue de grandes puissances afin de féconder le jardin et d'élever les grands piliers de la mer de sable. Ceux-ci sont considérés comme le prototype de la matrice de création du monde, qui bien évidemment a eu lieu dans la région. Selon Meddur, les Dieux se sont tenus sur ces piliers au moment de créer le monde.
Pour les joueurs, il doit paraître étrange, cristalliser peut-être leurs soupçons pour ensuite devenir de plus en plus sympathique avant de mourir atrocement (Dark Fantasy quand même) en aidant les Pj dans l'action finale. C'est la porte la plus largement ouverte sur la culture et l'histoire du village. Vous pouvez aussi fournir par son entremise ou celle de ses esprits liés une petite aide aux joueurs en terme de pv si jamais cela s'avère nécessaire.
Si vous jouez sur cet aspect, Massi parle toutes les langues que vous pouvez désirer.
Massi et la guilde des Eaux se partagent le savoir sur les forces surnaturelles, c'est à dire que la guilde des eaux possède de petites connaissances sur les esprits et la magie de l'eau tandis que Massi connaît les pouvoirs de la Guilde et les esprits locaux. La magie est dans ce cas envisagée comme un don qui viendrait des 12 anciens dieux.

La Guilde des Eaux

La guilde des Eaux est un groupe de 5 personnes qui n'apparaissent en public que recouvert d'un masque blanc et d'un long manteau rouge. Les deux objets sont finement travaillés, portant, en rouge pour le masque et en doré pour le manteau, des signes qui ressemblent aux calligraphies des murs de la Maison des Eaux. On ne les voit jamais tous ensemble mais un ou deux sont presque toujours présent dans la Maison des Eaux. Seul Massi et les cinq membres de la guilde connaissent leurs identités respectives. Massi est le garant de leur loyauté, comme l'étaient ses prédécesseurs depuis l'aube des temps.

Ils choisissent chacun individuellement leur successeur sans aucune limite autre que l'âge et toute la ville est ainsi représentée sauf les vieillards et les enfants. Ils veillent sur les sources et les canaux, répartissent l'eau tous les jours dans les bassins, supervisent les travaux dans le jardin et jugent les affaires de la communauté.

En terme de jeux, ce sont tous des sorciers, mages et autres variantes. Ils maîtrisent une voie particulière de l'eau qui remplace les sorts de froid par des sorts issus de création et terre.
L'un d'entre eux, le Veilleur, ne se cache pas parmi les habitants du village mais est toujours masqué. Ceci permet de préserver les secrets des autres. C'était un des masques dont le décès fut mis en scène après la mort du précédent Veilleur, assez facilement d'ailleurs car les corps de tous les habitants sont abandonnés dans le désert. Il loge dans une petite crypte, la niche du Veilleur, dans la paroi qui soutient la maison. Ce secret est connu des seuls initiés, ainsi que les passages qui permettent d'entretenir les tuyaux. Actuellement, l'un des membres est sous le contrôle d' Abba Ibn-Rusha, celui qui menace la tranquillité du village. Les autres sont conscients d'une menace mais ne peuvent pas encore l'évaluer.

Masinissa Tabaamrant, est un simple travailleur du jardin. Il est laborieux, serviable, assez discret sauf quand il s'agit d'aider. C'est un homme d'une trentaine d'années, portant un petit boc et un fez sur ses cheveux bouclés, des habits très simples et très fonctionnels. C'est un athlète mais son corps mince ne laisse pas voir sa force. Il est en fait assez inquiet pour le village et sera prêt à chercher de l'aide. Il est marié et a de nombreux enfants.

Maysar Ohanna est un homme entre deux âges qui possède une forge et quelques serviteurs, lui assurant un certain rang dans le village. Il porte un petit turban qui laisse voir quelques poils fous survivants de ses années face aux feux. Il a un corps assez trapu et un visage carré mais franc, quoi que tanné par sonn travail. Il est méfiant, taciturne, et peut égarer un temps sur lui les soupçons des joueurs. Lui aussi est marié et a une famille nombreuse.

Damya Abrika, femme de Saden, un notable du village est la seule femme membre de la guilde des Eaux. Elle est plus jeune d'au moins quinze ans que son mari et le pousse souvent à

aider les habitants. C'est une belle femme discrète au visage ovale, aux yeux profonds et aux cheveux sombres. Elle reste souvent dans l'ombre mais sait écouter son mari et les habitants du village qu'elle soutient avec beaucoup de compassion. C'est sans doute la plus douce des membres de la Guilde, et la plus effacée. Ses talents magiques, même liés à l'eau, ne sont jamais offensifs.

Le dernier des membres de la Guilde a été corrompu par Abba Ibn-Rusha. Il se nomme Tacfin Tufitri et gère une petite portion du jardin. C'est un peu la classe moyenne du village qui occupe ce rôle et il jalouse en fait, malgré son rang, la plupart des habitants que ce soit les pauvres pour leur manque de responsabilités ou les riches pour leur pouvoir. Il fut assez facilement corrompu par Abba qui l'a rapidement possédé. Il distille une certaine inquiétude dans le village, tentant surtout pour l'instant de rallier Maysar le forgeron à sa cause. Il est marié, sa femme est possédée et son unique enfant l'ignore encore, selon votre jeu il peut avoir des doutes.

Une fois par année, tous le village portant un masque se rassemble dans la maison des eaux, pour la plus grande cérémonie de l'année. C'est une fête débridée mais les joueurs ont peu de chances d'y assister...

Abba Ibn-Rusha

Parlons d'Abba Ibn-Rusha, puisque son nom est apparu. C'est un homme long et maigre, aux traits carrés et aux joues creuses. Ses yeux enfoncé et sombre sont surmontés de sourcils mobiles droits et comme tirés à la plume. Son maintien est altier, légèrement arrogant tout comme sa démarche. Il porte une vaste robe pourpre légèrement cintrée, large aux pieds et aux manches et couverte de signes sombres sur le torse, autour du cou et sur les manches. Il porte un petit turban assorti avec un faucon aux yeux verts comme bijou piqué sur le devant celui-ci.

Il sort peu de sa demeure, un manoir près de la maison des eaux, et seul une enquête serrée permettra de remonter jusqu'à lui. Pensez donc à suggérer sa présence au second plan ou à en parler à vos joueurs, que sa figure ne soit pas inconnue. Parce que tout ceci se terminera mal...

En parlant dans le village, les joueurs peuvent apprendre certaines rumeurs à son sujet: c'est un marchand riche, sa charité est reconnue même si il se tient le plus souvent à l'écart. Il doit sa fortune à la petite caravane de ses ancêtres qui fait le commerce de roses des vents, particulièrement belles dans la région car la présence de la mer de sable y ajoute des cristaux aux couleurs et aux formes surprenantes. Il a voyagé dans sa jeunesse et sa femme, qu'on n'a plus vu depuis qu'elle a perdu son premier enfant, ne vient pas du village mais des contrées au delà du désert.

En réalité, lors de ses voyages, il a appris une partie des arts obscurs, et s'est même acoquiné un temps avec des membres de l'ordre de Magus voire avec des membres de Soleil Noir mais il tient peut-être son savoir d'une autre source (encore une piste pour plus tard si jamais). Fasciné par les néphilims mais sans bien comprendre tous les enjeux derrière cette fascination, il épousa une de celles-ci, revenant ensuite au village pour distiller sa connaissance et tenter d'améliorer la vie de ses habitants. Il voyait les nephilims, sans les distinguer, comme des humains améliorés, des cousins nés spontanément mais peut-être a-t-il deviné certaines choses. Malheureusement, la mort de son premier enfant, puis celle de sa femme, l'ont fait sombrer dans une folie furieuse qu'il a de plus en plus de mal à cacher. Cette folie s'était doucement accumulée derrière ses connaissances et ses expériences, utilisant son orgueil pour gagner du terrain et le contact glacé de la douleur l'a définitivement détaché de ses contemporains.

Il a d'abord entrepris de réanimer sa famille et continue d'essayer en important des esclaves nephilims pour ses expériences impies. Mais, frustré, il a aussi décidé de dominer les habitants du village, devenant lentement paranoïaque et messianique. Il estime pouvoir les améliorer et leur donner une vie meilleure, quoi que transformée par ses soins. Cette nouvelle idée lui est venue en découvrant certaines machines étranges sous le sol de son manoir. Depuis, bien qu'il n'ait toujours pas abandonné l'idée de relever sa famille, il consacre son temps à "améliorer" des esclaves ou à transformer les habitants des lieux.

Il contrôle déjà une vingtaine de personnes et un membre de la guilde des Eaux.

Ibn-Rusha est un magicien de niveau trois, il possède les voies de nécromancie et de création mais est dépendant d'artefacts qu'il produit en les couvrants de runes, il considère qu'il libère le pouvoir contenu dans les objets anciens et les corps peu après leur mort. Il tente donc de combiner les deux à coup de diagrammes complexes et d'expériences mêlant manipulation des corps, chirurgie empirique et mécanique primitive. Il a en

partie décrypté le langage de ceux qui ont bâti ce village, et qui ne sont peut-être pas les même que les fondateurs des piliers sur la mer de sables.

Les serviteurs d'Ibn-Rusha sont des grands hommes bien découpés qui dissimulent leur visage sous un voile. Ils portent un pantalon bouffant et une tunique courte serrée par une large ceinture. Ils portent parfois un cimeterre. Ce sont de redoutables combattants. Ils ont été transformés par leur maître et réservent quelques surprises sous leurs voiles. Ils sont en fait quatre et ne quittent leur maître, à qui ils obéissent aveuglément, que sur ses ordres. Ils sont assez bêtes mais Ibn-Rusha sait les utiliser au mieux. Il sort accompagné d'un seul d'entre eux ce qui fait que les habitants ignorent leur nombre. Peut-être un héros observateur....

Dans le village même, son agent le plus visible est un enfant. En fait, profitant de ce que l'un des gamins du village, un certain Ali, aime porter un masque, il a complètement transformé l'une de ses pauvres victimes. Son jouet, une créature fluette importée par les marchands d'esclaves, est programmé pour observer la population tout en restant à distance de l'autre

enfant masqué. Il est évident que les joueurs seront une cible privilégiée. C'est le plus sur moyen de provoquer un sentiment de malaise en mettant régulièrement cet enfant à l'arrière plan de vos scènes. Cet, ou plutôt ces. Ils se ressemblent énormément et portent tout deux la même robe déchirée et sale. Si vos joueurs le serrent de trop près, les habitants du village viennent à son secours. Si c'est l'enfant normal, provoquez un petit scandale, si c'est l'enfant étrange provoquez-en un autre sur le thème de ce pauvre enfant pas gâté par la vie. C'est la que les autres agents d'Ibn Rusha auront un rôle plus ou moins important. Toutefois, l'apparition du gamin transformé provoquera un certain drame dans le village, mais il sera tenu secret le plus possible devant les étrangers et.

Les derniers agents d'Ibn-Rusha sont des habitants transformés. Leurs points communs sont de porter des vêtements amples, de rarement montrer leurs mains selon les cas, d'être souvent difformes sous leurs vêtements et de se montrer très serviables pour aider les joueurs à quitter Tal Tabah. Ils tenteront peut être un coup de force suivant la curiosité des joueurs.

La plupart des possédés sont des couples, de même, ce sont surtout des pauvres. Ils restent discrets et ne se démarquent pas franchement des autres habitants. Une observation très attentive peut permettre de remarquer leur plus grande surface de peau couverte et leurs habits souvent amples. Certains portent des gants.

Quelques-uns des enfants morts au cours de l'année passée l'ont été par la faute d'Abba. Ils sont passés inaperçus, les morts d'enfants étant assez courantes.

Udad et Menna Tanzir

Le premier soir, les joueurs seront plus ou moins confinés au caravansérail. Udad et Menna Tanzir les accueilleront dans la précipitation. Ils vivent à l'entrée du ravin et sont préposés à recevoir des voyageurs inattendus. Udad est un colosse tout en rondeurs, au visage souriant. On dirait un ensemble de cercles les uns sur les autres, de son visage à son turban, en passant par ses yeux clairs, son nez en patate au compas et sa barbe circulaire de petits traits de poils régulièrement espacés sur ses joues et son menton. Son gros corps cylindrique est porté par deux colonnes et supporte deux petits troncs d'arbres, ses bras et ses jambes... Il sourit constamment et sa petite voix fluette contraste avec sa stature.

Sa femme Menna est petite et fragile, portant une robe colorée et un voile sur les cheveux. Son visage souriant est mangé de petites rides un peu inquiètes. Ils sont serviables, accueillants, partagent le peu qu'ils possèdent avec le sourire et tentent de passer la barrière des langues à l'aided'Ari. Ils travaillent dans le jardin pendant la journée. Tous deux ont environ trente ans. Ils vivent ici depuis toujours dans une certaine pauvreté.

En réalité, le couple va mal. Depuis quelques mois, Udad s'est distancié de son épouse qui ne sait pas quoi en penser. Elle se demande si il n'est pas parti voir ailleurs, mais, vu la taille du village, elle n'imagine pas qui a pu séduire son époux sans qu'elle le remarque. La faire se confier risque d'être difficile mais les joueurs pourraient découvrir des choses intéressantes: Udad est possédé, il porte une sorte d'implant à la base du ventre qui ancre le pouvoir d'Abba et a commencé à se développer dans la chair. Il a accepté la proposition d'Abba, car, sous ses airs agréables, il est jaloux de plusieurs habitants de Tal-Tabah. Il a entre autre une certaine rancune envers Saden Abrika dont il lorgne sur l'épouse, Damya, tout en ignorant tout de sa double vie. Ainsi Abba a-t-il choisi de lui laisser plus de liberté et de moins le transformer que certains de ses agents, c'est cependant celui qui a le plus sa confiance parmi les habitants du village.

Saden Abrika

Au cours du premier soir, Saden Abrika viendra rendre visite aux joueurs dans le caravansérail. C'est un petit homme au nez démesuré sur corps minuscule et une tête rachitique. Il porte de larges moustaches soyeuses, une sorte de turban orné de pierres et une tenue blanche et dorée. Sa présence est inversement proportionnelle à sa taille: il parle beaucoup, pose de nombreuses questions et estime que rien ne doit lui être caché. Il est bien éduqué et sait parler le latin, manifestant une culture surprenante dans un lieu si reculé. Il se montrera curieux mais restera toujours courtois et s'arrêtera avant de poser des questions vraiment dérangeantes.

Ill viendra avec son épouse Damya et deux serviteurs, de grands hommes musculeux portant une livrée noire et dorée. L'un amène quelques fruits et boissons et l'autre vêtements et couvertures. Saden Abrika dirige en effet la petite mine de sel vitale pour le village. Généreux mais naïf, il prend son devoir de charité très au sérieux et vient donc à la rencontre des nouveaux arrivants. Il ne sait pas grand chose des évènements du village, se contentant de gérer sa mine avec ses deux fils et cherchant à marier sa fille (aucune chance à-priori pour les joueurs mais sait-on jamais).

Les Enfants et Idder Assouline

Les quelques jours que durera le séjour des joueurs à Tal-Tabah, vous êtes invités à faire vivre les enfants au maximum. Il y a une cinquantaine d'enfants entre 4 et 14 ans dans le village, la plupart des familles ayant plus de quatre rejetons. La vie dure prélève un certain tribut, mais passé un certain cap on peut vivre longtemps.

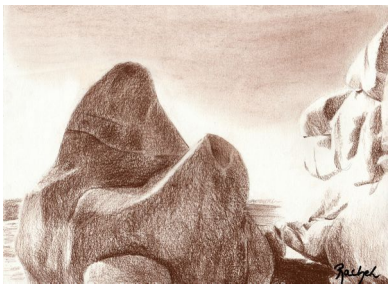
A noter que la journée, on trouve toujours une dizaine de bambins autour du petit muret à l'entrée du canyon. Ils jouent mais sont déjà investis de la responsabilité de surveiller les environs. Bref, parmi la masse de bambin, Ali le masqué et son double maléfique sont déjà connus.

Les enfants se surnomment entre eux par des petits noms courts. Ali, Mina, Lim, Bombo... Ils sont autant garçons que filles, habillés de seconde main sans distinction apparente entre les enfants riches ou pauvres. On trouve des petits joufflus, des grands maigres, des cheveux bouclés, des nez qui fuient, de grands sourires et un babil incompréhensible... Si les joueurs trouvent un moyen de leur parler, et de gagner leur confiance, ils peuvent à peu près tout apprendre des histoires de leurs parents, mais les enfants ne connaissent pas l'identité des membres de la guilde. Certains ont vu les transformations de leurs parents, ils ne savent pas comment les interpréter et n'en ont pas parlé, à votre discrétion bien sur.

Parmi les enfants, on distingue facilement Idder Assouline, 14 ans, qui est l'apprenti de l'augure. Il porte des pantalons et une chemise blanche, un gilet vert et un chapeau à mi-chemin du fez et du bonnet de robin des bois. C'est une tenue élaborée et neuve, en contraste avec celles des autres enfants. Idder est un garçon étrange, un peu lunatique, au visage ouvert mais comme absent. Il peut raconter quelques légendes mais se croit plus important qu'il n'est. Il n'a pas encore appris l'humilité, mais possède déjà quelques pouvoirs de convocateur. Aide ou gêne pour les persos suivant le fil de l'histoire. Il peut mettre de la

cohérence dans les histoires des enfants ou, au contraire, faire dévier les joueurs pour gagner du temps. Plus tard, il risque de devenir assez important pour votre groupe et les habitants de Tal Tabah.

Autres figures et généralités



La coutume veut que les habitants les plus riches offrent un repas de bienvenue, symbole d'hospitalité, parfois fastueux et qui tombera ici à point pour les joueurs. Un fruit, un brouet consistant mais sec en quantité, qui comporte quelques légumes et un peu de viande et de l'eau ou du thé en fin de repas. Après ce repas, les joueurs recevront une petite quantité d'eau et de nourriture. Ils devront mériter ensuite tout ce que la communauté leur offrira.
Meddur et Ari peuvent aider les joueurs, ainsi que la guilde des Eaux, mais Meddur et la guilde ne désavantageront jamais le village pour ce faire. Ari connaissait assez bien les routes dans le désert, mais il n'a plus bougé depuis des années.

La plus grande partie du village travaille dans le jardin qui demande un soin constant. Le fond du canyon derrière la Maison des Eaux est aménagé en terrasses et en petits lopins qu'irriguent de nombreux canaux. Des fruits, des céréales, quelques essences rares poussent dans cet oasis artificiel, protégé par les statues de pierre de ses Gardiens. La source, souterraine, voit sa résurgence protégée par un édicule cylindrique.

Les quelques riches et petits nobles du village contrôlent les rares ressources naturelles ou commerciales. La vie est dure mais régulière et tranquille, du moins d'habitude.
Tous les matins, les membres de la Guilde des Eaux participent à la répartition de l'eau et des tâches, une cérémonie qui a lieu sur le parvis de la Maison des Eaux. Ils distribuent aussi plusieurs thés aux travailleurs des jardins dans la journée.
Les femmes sont tenues un peu à l'écart mais forment une véritable congrégation dans le village. Les approcher est ardu pour un homme mais aisé pour une femme. Elles confieront certains secrets qui peuvent orienter les joueurs, sous couvert de plaisanteries plus ou moins grivoises.
Les habitants parleront surtout de la vie au village et des légendes du désert, légendes si possible hautes en couleur.

Il reste Tifawt Meguilet, une veuve sans âge qui tient le petit commerce du village depuis la mort de son mari et qui se pique de dire la bonne aventure, elle est terrée au fond d'une pièce remplie de sacs et d'étagères, assise sur des coussins en fumant une petite pipe fine. On trouve quelques objets simples dans le commerce, dont une partie de l'ancien équipement de Ari, si jamais...
Je crois que ça suffit pour faire vivre le village. Le but du jeu est de faire monter doucement l'inquiétude dans le groupe qui croit avoir trouvé un oasis calme et découvre une tanière inquiétante. Au moment où les joueurs sont sur le point de comprendre les machinations d'Abba, l'action se déclenche.

Histoire du village

Les villageois raconteraient leur histoire plus ou moins ainsi : il y a très longtemps, le monde était dévoré par les esprits et seul un grand désert recouvrait toutes les terres. Dans une petite vallée, quelques humains se terraient, apeurés mais luttant dans l'obscurité. Un jour, alors que l'obscurité enserrait le monde, des êtres de lumière apparurent dans le ciel. C'était les 12 dieux qu'adorent encore les habitants, menés par Amin-Atip et Maza, couple magnifique au milieu des êtres scintillants. Ils dressèrent les piliers dans le désert puis offrirent aux habitants un jardin sous les piliers et des charmes pour dominer les esprits afin que les humains n'aient plus peur de l'extérieur ou de l'obscurité. Le soleil, la lune, les animaux, les plantes et les pays du monde apparurent alors. Tous sont des esprits ayant accepté la domination des 12 grands dieux. Les plus nobles devinrent parfois des cousins des vrais hommes qui vivaient dans le jardin et leur rendaient alors visite, augmentant leur savoir et leur sagesse.
Le récit de la chute connait au moins deux versions, l'une impliquant le péché des hommes, l'autre la révolte des esprits mauvais. Elle se conclut invariablement par la destruction du jardin Les 12 dieux et les esprits qui marchaient dans le jardin disparaissent après avoir sauvé les vrais hommes grâce à des anges qu'ils envoient. Le désert revient mais les humains peuvent désormais lutter contre les mauvais esprits et utiliser les bons. C'est alors que la guilde des eaux est crée pour veiller sur l'héritage des humains et sur les derniers fruits du jardin. Les cousins et quelques vrais hommes arpentent le monde, en attendant le retour des dieux.
J'espère que cette histoire permet suffisamment d'interprétations pour pouvoir y mettre plusieurs vérités selon vos goûts, moi, je retiens mon jugement... Mes PJ ne connaissent pas encore assez l'univers et ils reviendront plus tard sur ce genre de détails sans pouvoir obtenir de certitudes, c'est juste pour donner de la profondeur... mais de toute façon, c'est un amas de connaissances éparses, ressassée pendant des siècles par une petite population qui peut contenir autant de mensonges ou de vérités que vous le désirez.

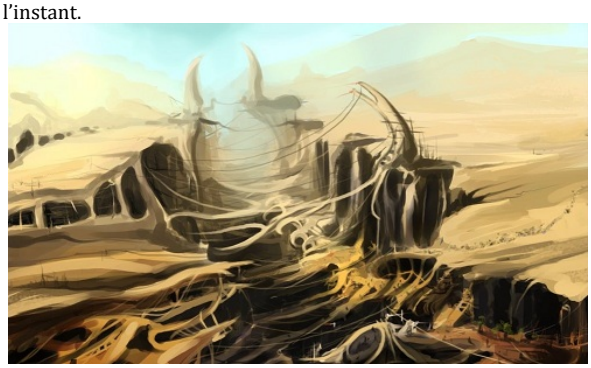
Pendant ce temps à Tal Tabah

L'action est divisée en trois parties, plus ou moins. Dans la première, nous sommes dans le village et à la guilde des eaux.
Dans la seconde, nous entrons dans le sinistre laboratoire d'Abba Ibn.Rusha, enfin dans la troisième nous nous retrouvons dans un village en pleine destruction.

Nous allons survoler la chronologie et les actions possibles des joueurs autour de ces trois moments, ou espace selon votre préférence. La chronologie n'est pas exactement précise afin de vous permettre de l'utiliser à votre guise.

Le premier soir, les joueurs feront, comme on l'a dit, un assez bon repas au caravansérail en compagnie des Tanzir et des Abrika. Vous pouvez introduire ici le très amusant problème de langue pour une petite session de roleplay incompréhensible et de bon goût. Je vous laisse le gérer selon le groupe, la plupart des habitants baragouinent quelques mots de latin.

Ce même soir, un nouveau contingent d'esclaves est amené pendant la nuit au laboratoire d'Abba. Ils passent par une grotte un peu à l'est du caravansérail et pourront donc être vus par un joueur noctambule. Des traces seront aussi visibles le lendemain, mais elles ont déjà été en partie effacées et ne mènent pas à la caverne. En plus d'un jeune Ebudan prisonnier, de deux hommes, de deux femmes et d'une jeune Daimah, ce sont 4 guerriers qui accompagnent le groupe. Ils sont accueillis par deux serviteurs d'Ibn-Rusha et repartent par une autre sortie dans les collines. Essayez d'éviter le contact pour l'instant.



Dans l'ordre, les préoccupations des joueurs le lendemain devraient être l'eau et les possibilités de partir de ce trou. Méfiez-vous de ce que les joueurs feront des informations qu'ils ont peut-être obtenu pendant la nuit : certains pourraient chercher dans tous les sens et ne pas saisir les subtils rouages de la politique du village.

On leur a accordé, à titre exceptionnel, une petite quantité de liquide qui suffira pour deux ou trois jours, à modifier selon les précautions que prend le groupe. Pour le reste, il va falloir pénétrer le complexe système de répartition de l'eau dans cette petite vallée perdue. Il y a trois façons d'y parvenir en passant à un moment ou à un autre par la guilde des eaux: d'abord payer grâce à de l'équipement, l'or ayant ici peu de valeur, ensuite travailler dans le jardin ou enfin rendre un service exceptionnel, tel que creuser un nouveau système de canalisations...

Chacune de ces actions recevra une récompense différente. Plus ils en feront, mieux cela sera, mais travailler dans les jardins n'amène qu'à peine la ration quotidienne...

Les joueurs peuvent tenter de demander de l'eau aux habitants, voire de proposer quelque chose en échange d'une partie de leur ration d'eau. La plupart des habitants, à l'exception des possédés par Abba, refuseront catégoriquement. Si les joueurs insistent, vous pouvez tenter une histoire de contrebande d'eau qui pourrait amener les joueurs à comprendre qu'un des membres de la Guilde utilise son pouvoir d'une bien étrange façon...

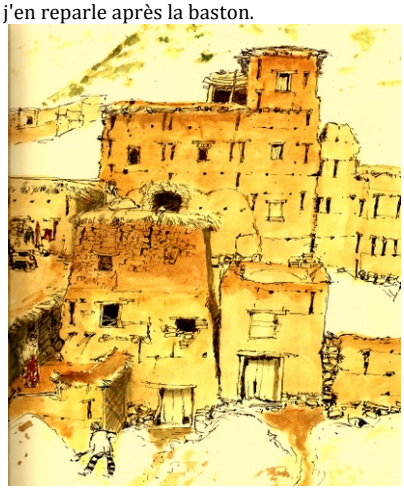
Une autre façon d'agir serait de se proposer à enquêter sur le trafic qu'ils ont pu apercevoir. La guilde des Eaux a remarqué ce va-et-vient mais ne sait pas encore quoi en penser. Les joueurs ont tout intérêt à se montrer prudent car les agents d'Abba peuvent être un peu partout. Prévenu de leurs soupçons, Abba peut tenter de dissuader les joueurs d'avancer. La Guilde acceptera une garde supplémentaire mais refusera une enquête à l'intérieur du village avant que des vrais éléments soient sur la table.

Partir demande tout autant de posséder des rations d'eau. Il s'agit d'abord de se situer puis d'observer les possibilités. Mais aucune caravane n'est prévue dans la région avant plusieurs jours, voire semaines, et trouver un guide sera bien difficile. En effet, les habitants du village se considèrent comme un clan à part, comme le clan original même sur l'immense désert. Ainsi, une infime partie d'entre eux voyage dans le désert, les autres préférant vivre dans le berceau de l'humanité, selon eux. Ils ont des traités avec la plupart des clans voisins, qui utilisent une fois par année le caravansérail mais ceux-ci n'incluent pas le transport d'étranger. Une fois de plus, les possédés d'Abba se montrent très serviables et proposent plusieurs solutions, dont celle de tenter leur chance, après tout la mer de sable n'est pas un endroit si dangereux...

Ari possède des cartes et connaît bien le désert. Il peut aider les joueurs à préparer leur voyage mais connaît aussi beaucoup de choses sur le monde et les forces qui l'agitent. Il a eu une vie aventureuse et peut clarifier certaines des questions qui touchent les joueurs depuis leur grand saut, mais tout dépendra de la confiance que ceux-ci veulent lui accorder.

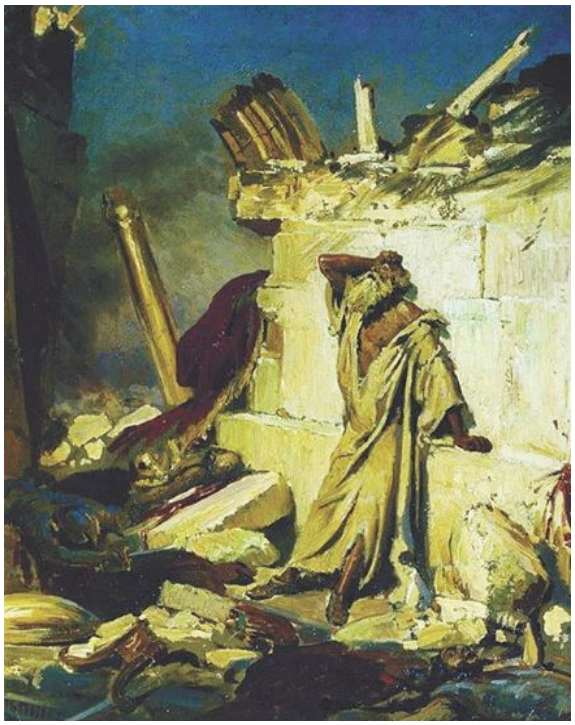
Vous pouvez aussi utiliser un des pnj secondaires pour lancer une enquête directement, par exemple sur un enfant disparu ou sur l'étrange comportement d'un cousin ou d'un fiancé. L'objectif serait, avant de faire exploser l'action, de faire prendre conscience aux joueurs de l'ambiance putride du village, peut-être de démasquer un des agents d'Ibn-Rusha sans connaître l'identité de celui-ci.

Pour augmenter la pression avant la scène, vous avez l'option de faire douter les personnages tandis qu'ils s'aperçoivent que ceux qui veulent les aider ne sont pas forcément les plus serviables et que ceux qui voudraient les faire rester un peu sont peut-être des alliés. L'autre option est de rapidement faire apparaître la violence sous le visage tranquille des habitants. J'ai rendu les deux possibles de mon mieux et les joueurs auront une certaine influence. Une fois encore, je leur fais perdre les commandes des évènements de la fin. C'est voulu, j'en reparle après la baston.



N'oubliez pas de mettre en scène Meddur Massi, il peut aider les joueurs et leur expliquer l'organisation et les légendes du village. Tous les jours, il mène une cérémonie en l'honneur des 12 dieu et des esprits, cérémonie où il danse au son de tambours dans une robe blanche qui vole autour de lui.

Du coup, donnez des pistes à vos joueurs, laissez-leur imaginer des choses, distrayez-les avec les pnj... puis lâchez les fauves...



Avant de parler du laboratoire, parlons donc des actions de Abba Ibn-Rusha et de son groupe le temps de la présence des joueurs. Vous pouvez bien sur ajouter quelques jours suivant l'intérêt de vos joueurs.

Le premier soir, Abba reçoit une livraison d'esclaves.

Le lendemain, le laboratoire est parcouru d'énergies étranges. Sans que les joueurs le sachent, la présence de l'étrange artefact qu'ils transportent agit sur les anciennes machines. Plusieurs systèmes de sécurité commencent à se déclencher. Un compte à rebours s'égrène sans que nul n'en soit conscient. Ibn-Rusha, qui voit ses machines s'animer, est d'abord convaincu que ses expériences les plus folles sont sur le point de réussir. Il s'enferme donc dans son laboratoire. C'est Udad Tanzir qui se charge dès lors d'organiser les réactions des autres possédés, commettant peut-être les erreurs fatales qui causeront les soupçons de vos joueurs.

Au moment où vous le jugez opportun, les expériences d'Ibn-Rusha se retournent contre lui. Ne le tuez pas tout de suite. Ses créatures monstrueuses se répandent par contre dans le village en créant la panique. Ses agents se ruent à son secours puis tentent d'arrêter le massacre. Malheureusement, ils sont aussi frappés de folie et se mettent après un temps à tout massacrer. Les autres habitants crient d'abord aux esprits, ils fuient, meurent, tentent de combattre... Il va falloir quelques héros...

Veillez à bien laisser le sentiment aux joueurs d'avoir tout compris. Idéalement, visez une soirée, avec une lune spectaculaire, très fine sur le canyon sombre et le village endormi. Les joueurs doivent avoir remis leurs idées en place et saisi une partie de la menace qui pèse sur la petite communauté. Vous pourriez par exemple faire croire à un culte étrange ou à une bande de voleurs organisés. Ici encore, réagissez aux choix de vos joueurs et veillez à bien placer vos pions.

Quelles que soient leurs actions, des cris d'horreur et de douleur déchirent soudain la nuit...

L'attaque

On l'a dit, les joueurs devront être attirés par les cris qui viennent du village. C'est mieux si c'est de nuit, sinon essayez de viser l'aube ou le crépuscule, histoire de garantir de bons effets visuels. Bref, la machine qui donnait une partie de sa puissance à Abba, lui permettant de maintenir les possédés sous son contrôle, vient de lui échapper. Les sombres humeurs contenues dans les implants impies du chercheur fou se libèrent, déchainant les instincts destructeurs d'une partie des sbires d'Abba. Une partie des créatures détenues dans son laboratoire s'échappent, ajoutant au chaos ambiant.

Bon, la scène est prévue pour terrifier les joueurs et accentuer le côté sombre de l'univers de jeu, C'est pas encore un combat mortel pour le groupe mais il doit décimer le village. Pour faire simple, j'ai utilisé les caractéristiques des zombies que j'ai modifié en échangeant points de vie contre attaques spéciales. Les créatures sont aussi diverses que votre imagination le permet. La plupart ressemblent à des ébauches grossières de créatures vivantes, mais certaines portent de petits mécanismes étranges et douloureux. Elles sont rendues folles par la machine et massacrent à tour de bras. Imaginez toutes sortes d'attaques affreuses: langues terminées par des gueules, tentacules sur le ventre, bouches et dents sur tout le corps, pour des créatures parfois animales ou hybrides, de loin, et parfois atrocement humaines. Avec des cicatrices de coutures par endroits. Vous pouvez en faire exploser l'une ou l'autre à l'occasion.

Les habitants sains crieront aux jinns, aux esprits mauvais, à la possession contre ceux des habitants, aux traits déformés, qui montrent à présent clairement leurs modifications. Les survivants crient, hurlent, courent et se font massacrer. Une fois de plus, pensez à sacrifier quelques têtes sympathiques aux joueurs ou à leur proposer des choix cruciaux entre deux sauvetages. Vous pouvez aussi transformer un gamin et le jeter dans les pattes de la bonne âme du groupe, pour voir... Sauvez Ari, Meddur, son apprenti Idder et un bon nombre d'enfants à votre discrétion (les plus irritants si possible).

Les habitants se réorganiseront cependant autour d'Ari et de Meddur. Ari, malgré sa jambe de bois, fera un mur de sa hache d'arme tandis que Meddur en appellera aux esprits ancestraux.

Les membres de la guilde des eaux ont revêtu leur masque et leur costume, mais celui du traître est déformé, sombre, comme si une entité maléfique avait pris son contrôle pour fusionner avec le porteur. Un terrible combat s'engage dans la maison des eaux où ils se rassemblent par des chemins secrets lors des crises.

Pensez déjà à mettre en scène le relief particulier de la ville en abusant des plates-formes, des parois et des terrasses.

Les joueurs doivent donc sauver les habitants, défendre la guilde et remonter aux sources du mal... de quoi les occuper un peu.

En ce qui concerne les chimères du laboratoire, je suis parti d'une idée simple et du livre de base: sachant qu'un zombie a 345 pv et l'encaissement, en diminuant les pv pour donner une attaque spéciale, j'obtiens de la chair à canon rigolote.

L'encaissement et un nombre respectable de pv leur permettent normalement d'espérer survivre un ou deux coups, il y a de nombreuses possibilités et je vous propose un petit listing des conversions. En plus, la diminution de pv représente assez bien la carrure parfois ridicule de ces créatures. Effectivement, c'est parfois inversement proportionnel à la dangerosité du machin concerné. Ceci est valable autant pour les possédés que pour les chimères. Ces créatures sont faites contre les pj, pensez à décrire des êtres plus petits qui meurent en emportant un ou deux des villageois.

Combat dans la Maison des Eaux

Le gardien des eaux possédé mérite un peu plus de soin, d'autant que son combat, si les joueurs s'y précipitent, doit

valoir le détour. Tacfin Tufitri s'est transformé en une chose hideuse qui se projette sur les murs de la salle des eaux dans un grand mouvement de ses robes profanées. Elle saute et utilise au mieux l'espace, attaquant par l'intermédiaire de longs tentacules noirs semblant sortir de sous les plis de son manteau qui a viré au sang. Ajoutez un masque presque animé de vie et doté d'une bouche hideuse et gloutonne, garnie de crocs. Vos joueurs arriveront en plein milieu de son combat contre la Guilde.

Bon, une fois de plus, on utilise le dramatique-traumatique. Vous avez l'autorisation de tuer quelques gardiens des eaux. Je ferai survivre au moins le Veilleur, juste pour le voir s'adapter au monde d'après, et sinon c'est selon le groupe ou vos envies, mais il en faudrait un deuxième. Damya est une excellente candidate à la survie, en vue du prochain scénario. De plus,

vous pouvez faire voler en éclats les vitraux, ravager le décor, utiliser spectaculairement les pouvoirs des membres de la guilde... Le forgeron offre aussi de bonnes possibilités.

Peut-être que vos joueurs ont du se séparer pour faire face aux évènements de la guilde et du village. Ce n'est pas important. Les survivants se rallient près du caravansérail. Meddur peut peut-être redonner alors quelques pv aux joueurs tandis qu'ils essayent de comprendre ce qui s'est passé.

Les joueurs devraient ensuite se rendre devant la maison d'Abba, qui n'est pas difficile à découvrir puisque tout y mène et que ses portes sont défoncées. (Vous pouvez même rajouter un cadavre, si vous êtes d'humeur guillerette, il aura son explication dès le prochain post.)

Ce qui me fait dire que c'est un peu sombre tout ça. C'est voulu et je m'explique: D'abord une touche d'exotisme avec l'aventure au Nanwe qui doit inciter les joueurs à imaginer pleins de secrets cachés, après un soupçon de noirceur pour bien poser le concept de Dark Fantasy et leur donner une première approche de ce que peut devenir et comment est traitée l'humanité (pas le temps de filer le lien entre trois petits cochons pour Gaïa et Abba pour village mais bref...) ensuite une sorte de quête les amènera aux limites de leur monde et au contact de certaines forces qui les manipulent peut-être déjà...

On en reparle après la fin de ce scénario qui digresse parfois.

Oui, encore un mot pour clarifier... Abba traite les habitants du village comme des objets et en ce sens il peut être comparé à n'importe quel monstre. ça risque de devenir un thème récurrent: la monstruosité commence lorsque l'on traite les gens comme des objets... A voir comment je vais titiller mon groupe avec cette très morale considération. Uh Uh Uh, le travail de mj consiste souvent à considérer ses joueurs comme des pions...Ahah ah ignark ignark... mrpf.. Pardon. Oublions cela voulez-vous...

Le Laboratoire

Bref les sujets, euh... joueurs se retrouvent face aux portes de la demeure d'Abba ibn-Rusha, C'est un manoir creusé dans la paroi, haut et vertical dans la roche sombre. Un petit muret le sépare de la rue ainsi que quatre palmiers de petite taille dans de grands pots de terre cuite. Deux petites ailes, presque des tourelles, encadrent un corps de maison plat qui s'avance suffisamment pour supporter une terrasse qui se distingue elle aussi par les quelques buissons qu'on peut y apercevoir.

Il faut monter deux marches pour accéder à la porte et celle-ci est ouverte. Le verre épais et sombre des hautes fenêtres ne permet pas de distinguer l'intérieur. Il est parcouru de petites déformations qui augmentent encore son opacité.

La maison fait deux étages et s'enfonce assez loin sous la falaise. L'intérieur est spacieux, vaste et bien meublé. Il comporte plusieurs appartements, une bibliothèque, deux salons et une salle à manger. Les pièces sont meublées avec soin, certains objets provenant sans nul doute de tous les coins de Gaia. Les salons sont bas, les meubles marquetés et les murs tendus de tapisseries précieuses. L'appartement de la femme d'Abba semble abandonné depuis longtemps. Les chambres des 4 gardes possédés sont très étranges elles aussi, ne comportant pas le moindre effet personnel et un lit semblable dans les 4 pièces.

L'appartement d'Abba compte peux d'indices sur sa véritable nature. Quelques habits tachés de sang et d'étranges humeurs, quelques textes incompréhensibles pour les joueurs, des habits d'enfants et un portrait déchiré de sa femme qui voisine avec une miniature parfaite de la même femme.

4 serviteurs humains vivent non loin de la maison du maître et étaient présent lorsque le malheur est arrivé.

A l'arrivée des joueurs, l'intérieur de la maison est comme ravagé par la tempête. Les portes sont béantes, les meubles déplacés, abattus, les tapisseries déchirées. La meute hurlante s'est d'abord répandue dans la demeure en ravageant tout sur son passage. Tous les serviteurs humains sont morts et vous pouvez disposer de leurs cadavres avec goût. Deux des serviteurs possédés rôdent dans la maison. Ils n'ont plus rien d'humain et empêchent tout être vivant de contester leur domaine. (Prenez et baissez légèrement les caractéristiques du Possédé de la Guilde des Eaux en appendice)

Il faut gagner la cave pour entrer dans la partie la plus étonnante de la demeure. Les escaliers sont au fond du couloir, après la cuisine et permettent de gagner un sous-sol qui, ne serait-ce les traces écœurantes qu'on peut y trouver, ressemble à n'importe quel autre sous-sol. Les premières pièces sont de simples réserves. Vous avez parfaitement le droit d'y faire surgir une chimère attardée qui se serait repue de la nourriture qui est accumulée ici, et répandue. Une des pièces, plus récente, contient une table de pierre sombre, marquée de taches brunes. C'est dans cet endroit qu'Abba tenta ses premières expériences. Le mur du fond est creusé. Une partie est éboulée et s'enfonce sous la terre. Des étais et une échelle de corde mènent plus profondément encore dans le sol.

Dessous, il y a une plate forme métallique composée d'un treillis fin mais solide et accroché à la roche par des pique de forme triangulaires disposées en triangle. Une étrange lueur bleutée sourd de petites plaques de métal disposées le long des murs. Abba est tombé sur cet endroit par hasard. Les traces horribles y mènent et les joueurs entreront dans les anciennes structures dissimulées sous le désert.

Bon, à votre guise, vous pouvez à partir de ce point mener les joueurs des kilomètres sous la terre. Mais nous nous contenterons ici des quelques centaines de mètres permettant de retrouver Abba.

A noter que plusieurs autres sorties ont été creusées par Abba et ses hommes dans le passage, lui permettant de sortir et d'entrer à sa guise dans la région. Les échelles sont enlevées, ce qui explique le chemin qu'ont emprunté les créatures, mais si vous êtes vicieux, à votre guise, vous pouvez tout explorer, les collines sont percées de dizaines de tunnels, de toutes les époques et technologies. On y trouve même des grottes naturelles... Ça peut aussi expliquer que certaines chimères aient jailli aux endroits les plus improbables....

Le couloir conduit à une vaste salle en puits. La passerelle en fait le tour et quatre escaliers mènent au fond, là où Abba a organisé son laboratoire. La décoration de la pièce présente d'étranges ressemblances avec la maison des eaux. Par contre, l'ensemble de ce vaste espace regorge de technologie inconnue. Des lumières clignotent dans tous les sens, d'étranges antennes émergent des parois, des tubes étrangement organiques déroulent des coins sombres. Veillez à garder des termes embrouillés, à ne pas trop utiliser de vocabulaire technologique et à bien faire sentir aux joueurs qu'ils n'ont pas les moyens de comprendre ces machines.

Au centre, sur un piédestal trône un grand ordinateur en forme de cône. Lui aussi clignote de lumières étonnantes. Autour du piédestal sont disposées les quatre tables de travail d'ibn-Rusha: menottes doublées de cuir, rigoles pour le sang, outils de chirurgie, transfusions rudimentaires et papiers de travail. Le tout est bien sur ravagé. On peut y trouver un certain nombre de sorts de nécromancie, encore faut-il que les joueurs puissent lire les textes... Vous pouvez aussi y mettre des indices menant à la société secrète de votre choix, en l'occurrence chez moi une branche rare de l'ordre de Magus que je laisse pour l'instant dans l'ombre. Décrivez un symbole comportant une lune d'argent sur fond noir et cela devrait suffire si les joueurs le voient à nouveau.

Le reste du matériel d'Ibn-Rusha est disposé, enfin, était disposé contre le piédestal, sur de petites tables. Il y a un atelier de mécanique, avec quelques-unes des machines qui déplaçaient les fluides pervers dans les corps des possédés... Ainsi qu'une bibliothèque et un bureau, pour compléter les sorts que vous voudriez fournir aux joueurs. Et vous pouvez saupoudrer, toujours dans la mesure où les joueurs pourront les lire (mais Meddur pourrait les accompagner, ou un survivant de la guilde des eaux) de quelques découvertes sur le village et de liens avec le fond mythique de votre univers.

Les deux serviteurs possédés gardent la pièce et utilisent au mieux sa troisième dimension. Encore un combat bref mais spectaculaire à mettre en scène, les créatures déchainées sautant sur les joueurs si possible quand ils ne s'y attendent pas. Leurs implants sont bien visibles et illustrent le rôle du lieu.

Des couloirs partent de cette pièce, et vous pouvez les étendre à votre guise mais bon les donjons.... Il y a les salles où étaient contenues les chimères, enchaînées ou enfermées dans des cages, parfois dans des cuves ou des chaudrons aveugles. Il y a les pièces ou Abba stockait les anciennes machineries qu'il pouvait déplacer et qu'il passait des heures à essayer de comprendre, Il y a aussi les prisons. Celle-ci sont pleines des captifs amenés le soir de l'arrivée des joueurs, moins un ou deux si vous voulez encore décorer le laboratoire de chair plus ou moins fraiche.

Ils auront leur présentation plus tard, puisque parmi eux se trouvent deux jeunes gens, un garçon et une fille à la nature étrange, qui auront une importance cruciale dans la suite de ces aventures. Pour l'instant, jouez des silhouettes hagardes, des femmes et quelques hommes atrocement blessés, en état de choc. Laissez les joueurs compatir mais ne leur donnez pas vraiment le temps pour les conversations mondaines, ni l'envie au vu de l'état de certains des captifs.

Abba est caché dans une salle de service, dont il ne comprend pas le fonctionnement. La pièce s'ouvre grâce à une sorte de roue sur le devant et provoque plusieurs bruits de pistons. Abba est traumatisé, il ne se bat pas mais alterne les moments de fierté et de tristesse, de menace et de demande de pardon, bref, il se comporte en véritable schizophrène, à la fois imbu de sa personne et totalement soumis. Il est incapable de raconter plus que des bribes de son histoire Aux joueurs de décider de son sort...

La femme et la fille d'Abba sont préservées dans un caisson, au second étage de la salle centrale. C'est une des rares pièces dont Abba ait compris une partie des fonctions et il tentait d'en reproduire le principe avant de dérailler. Les corps baignent dans un liquide bleuté. Il est facile de voir une ressemblance avec le portrait. A mon avis, il serait bon de laisser en paix l'amour perdu d'Abba. Mais si vous aimez le gore...

En passant devant l'ordinateur, le joueur qui porte l'artefact verra s'allumer de nouvelles lueurs, rouges et discrètes. Après quelques minutes laissez d'abord le temps à vos joueurs de faire le tour de ce qui les intéresse, une bonne partie de la pièce a viré au rouge puis des klaxons se mettent à fonctionner. Si vous êtes mauvais, prévoyez un écroulement, sinon, guidez vos joueurs vers la sortie où rien n'est encore réglé.

Ayant perturbé les chimères par son réveil, la machine relance les anciens systèmes de sécurité, les deux golems...

Les Golems de Tal Tabah

On l'a dit, de gigantesques statues de pierre veillent sur les jardins de Tal Tabah. Elles semblent là depuis la nuit des temps et les habitants les

considèrent comme des témoignages de leur lointain passé. Ils ont même un récit d'un guerrier qui fit un jour un rêve étrange au pieds des statues et trouva la première des roses de sable.

Elles participent en fait à un système de protection sophistiqué mais très affecté par le passage du temps. Sous l'effet de l'artefact (à votre guise il peut légèrement briller de lignes étranges tramant un réseau à peine discernable ou rester froidement sombre à proximité de la machine), le système s'est remis en route. Une fois de plus, vous avez la possibilité de choisir la cause profonde, les joueurs n'en sauront jamais rien: un code inconnu aurait du stopper la machine qui protégeait le vol des technologies semblables ou l'artefact appartient aux ennemis des créateurs tout autant mystérieux du complexe.

Bref, l'effet est évident: deux des géants de pierre se sont réveillés. Ils font près de 8 mètres de haut et ressemblent à des humanoïdes aux corps à la fois triangulaires et fluides, leur tête est devenue proéminente sur une sorte de large tube, un œil unique s'est ouvert. Il crache un rayon rouge vif et destructeur. Les statues animées possèdent deux grands bras qui semblent presque flotter autour d'eux malgré leur poids. Ils s'en servent comme d'armes pour frapper les créatures proches

Les deux géants vont se mettre à détruire le village et le jardin de façon systématique, cognant sur les rochers et s'arrêtant pour utiliser leurs rayons. Ce combat doit être le sommet de l'action du scénario. Vous avez un village entier pour vous défouler. Il est évident que les rayons font s'écrouler les maisons, à commencer par la maison des eaux. Le jardin partira en fumée et vous pouvez choisir que faire des sources.

Il me semble important de rappeler la géographie en canyon du village. Les golems sont au fond de ce canyon et les joueurs peuvent sortir de terre à divers endroits selon le passage qu'ils choisiront dans le complexe souterrain. Utilisez au mieux le décor, que ce soit en incitant les joueurs à sauter dans tous les sens, en utilisant un écroulement pour éviter la moridiote, ou au contraire en abattant une passerelle pour la forcer. Les maisons sont accrochées aux parois et bref, vous avez compris le final acrobatique que je vous propose dans le village qui s'écroule...Pour rester dans le dramatique, c'est à ce moment que je me débarrasserai de Meddur Massi, si tant est que les joueurs ont sympathisé avec ce puits de sciences. Rendez toutefois sa mort héroïque, sauvant les joueurs de la destruction ou leur donnant le moyen de frapper à mort une des créatures. Faut pas exagérer la bouteille d'encre non plus.

A part l'attaque frontale, les joueurs peuvent essayer de tenir assez longtemps pour que les Golems cessent de fonctionner, leur fatigue est en effet limitée et les niches qui les rechargeaient n'existent plus.

Bref, ici encore le style compte, mais un monde, si petit soit-il, va disparaître à jamais.

Notez que vos joueurs peuvent très bien décider de ne pas affronter les golems, une excellente idée qui devrait faire évoluer cette scène vers la course contre la mort tandis que des rayons et des rochers s'écrasent autour des joueurs. Pensez à mettre des villageois, infirmes, blessés, enfants, sur le chemin des joueurs et dans de terribles dangers. Meddur serait à nouveau un superbe martyr.

Avec l'aube (dans ma chronologie, c'est à peu près le temps que devrait prendre cette succession effrénée de combats, de quelques heures avant minuit où sont lâchés les fauves à la fin des golems), les joueurs peuvent faire le point sur la situation. La plupart des habitants sont morts. Les femmes et les enfants sont les plus nombreux à avoir survécu. Les hommes valides sont rares et personne ne pourrait vivre ici avant un temps. Les habitants récupèrent leurs maigres biens et se réunissent autour du caravansérail. C'est Idder Assouline, le successeur de Massi, qui dira les prières aux morts. Les membres de la guilde, qui seront démasqués et traités avec un mélange de défiance et de respect. Les prisonniers d'Abba sont recueillis par les survivants. Dissimulez ces rescapés au milieu des habitants afin de préserver vos effets par la suite. Si ils creusent, il faudra vous reporter à la suite.

Les habitants peuvent trouver asile chez des cousins, de l'autre côté de la mer des sables. Le voyage est cependant dangereux et ils vont évidemment demander l'aide des pj. Comme je pense que ça sera fun de les faire courir sur les plates formes qui recouvrent cet environnement surprenant, j'ai malicieusement prévu un groupe d'esclavagistes dans la région. Ils sont là, vous avez suivis, depuis le début des événements et ont été attirés comme les charognards par la fumée. Du coup ça peut donner un coup à vos joueurs... Eux pourraient résister mais les pauvres réfugiés... Si la pitié ne marche pas, les habitants ont encore des bijoux...

Vous pouvez conclure à votre guise, soit à l'aube pour un one shoot, soit dès le départ des lieux par la piteuse caravane poursuivie par des pillards si vous jouez une campagne.

Et voilà. Y a encore une suite. Elle est en train et mettra entre autres en scène deux paladins de Tol Rauko, un Ebudan, et quelques duels que j'espère stylés.

Appendice I Créatures

Zombie d'Ibn-Rusha
Chimères Cadavériques

Niveau : 0
Catégorie : Entre-Mondes, Non Mort 5
Points de Vie : Variable (base 345) Encaissement
Classe : Touche à Tout

FOR : 8 DEX : 5 AGI : 5 CON : 7
POU : 1 INT : 2 VOL : 1 PER : 5
RPhy : 45 RMys : 0 RPsy: 0 RPoi : 25 RMal 25

Mouvement : 5
Taille : 15 Moyenne
Régénération : 0
Fatigue : Infatigable

Initiative : 40 Naturelle
Attaque : 50 Griffes et Crocs

Défense : Encaissement
Dégâts : 30 Griffes et Coup Per/Con
Armure : Naturelle 3

Capacités primordiales : Aucun besoin physique, Immunité psychologique, Sens Aigu !isé (odorat), Taille inhabituelle, Vision nocturne totale
Pouvoirs : Résistance Physique Augmentée (+20)
Spécial : Expériences insensées d'Ibn Rusha
Compétences secondaires :
Discrétion 20, Observation 20, Vigilance 30 (Odorat 60)

Ces créatures, car elles sont multiples, proviennent des expériences dévoyées du mage Abba Ibn Rusha. Pendant des mois, le sorcier a confectionné des êtres nécromantiques à partir de toute la matière première à disposition, animaux et humains lorsque l'occasion se présentait. Les créatures obtenues se trouvaient piégées dans des corps affreux que le sorcier hybridait, modifiait, cousait et diluait à l'envi. On n'ose décrire le résultat, ce qui n'est malheureusement pas hors de portée. Chaque créature est affreusement unique. Elle ressemble encore parfois à l'être qui était à son origine. Les plus repoussantes cependant ne sont que des caricatures difformes dont la consistance même provoque un haut-le-cœur. Des griffes, des crocs, parfois des morceaux de métal, ont été ajoutés sur des protubérances qui furent des membres, parfois selon des angles complexes, souvent selon une esthétique démente mais perceptible.
La démarche est titubante, étrange, parfois les créatures semblent ramper, d'autres coulent littéralement sur le sol. Le tout dégage un sentiment de mal-être et de démence contre-nature.

Les créatures sont dénuées de conscience mais la douleur et la haine déchirent encore leurs enveloppes charnelles.
Ibn-Rusha ne s'est pas contenté de modifier l'aspect de ses chimères. Il a surtout trafiqué les fluides même de ces êtres afin de leur conférer de terribles facultés destructrices.

Modus Operandi
Expériences Insensées d'Ibn-Rusha : Au prix de terribles malformations, Ibn-Rusha a doté ses créatures de pouvoirs qui fonctionnent selon un barème qui ne convertit pas les points de vie en pf puis en pouvoirs. Le coût est noté directement en pv en regard de chaque pouvoir. Ceux-ci fonctionnent selon le modèle décrit dans les bestiaires. On peut bien sûr les combiner ou en inventer de nouveaux sur ce modèle.

45pv : les dégâts de griffe passent à 40(+FOR). Ils sont égaux à 50 dans l'exemple de base présenté ici.
45pv :+15 à l'initiative
45pv : +15 aux critiques
50pv : -2IP du défenseur
65pv : la peau ou plutôt la surface extérieure de la créature, ses membres multipliés ou une autre aberration lui permettent de tenter d'immobiliser leur adversaire avec une force de 8 après une attaque réussie.
75pv : Attaque empoisonnée, la RPoi est de 55.
75pv: la créature reçoit une seconde attaque complète.
85pv : la créature reçoit une attaque à distance de 50m de portée et de 3 mètre de rayon. La base de dégâts est de 50. Il faut trois round pour la préparer. Elle prend la forme d'un jet d'humeurs troubles ou d'acides morbides.
150pv : La créature peut exploser en libérant sur 25 mètres des humeurs provoquant une attaque de base de dégâts 70. La chose meurt dans l'explosion. Exploser est une action active.
185pv : La créature obtient un drain de vie Complet contre une RPhy de 80.

Grand Golem de Tal Tabah
Protecteur silencieux
Niveau : 3
Catégorie :Entre-Mondes, Etre Construit, 5
Points de Vie :720 Encaissement
Classe : Guerrier

FOR : 12 DEX : 5 AGI : 5 CON : 13
POU : 1 INT : 4 VOL : 4 PER : 5
RPhy : 65 RMys : 10 RPsy: 35 RPoi : 65 RMal 65

Mouvement : 5
Taille :24 Grand
Régénération : 0
Fatigue : 17

Initiative : 45Naturelle
Attaque : 115Naturelle (Poing) 115Rayon Destructeur
Défense : Encaissement
Dégâts : 60 Contondant
Armure : Naturelle 4

Capacités primordiales : Aucun Besoin Physique, Caractéristiques Physiques surhumaines, Immunité Psychologique, Besoin extrême (Niche de Rechargement), Immunité à la Douleur, Resistance à la fatigue 2, Fatiguable
Pouvoirs : Arme Naturelle (Poing), Réaction améliorée, Attaque Spéciale Sans Limite: Rayon Destructeur : (100m, 5m rayon, 60dégâts, rechargement :3 rounds, maintenue 2 rounds), Vision Extrasensorielle

Compétences secondaires : Prouesse de Force 100 Vigilance 50

Le Grand Golem est une créature dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Depuis des siècles, ces gigantesques statues veillent silencieusement sur les jardins de Tal Tabah. Pour ses habitants actuels, ce ne sont que des statues présentes depuis toujours. En fait, ce sont les éléments les plus visibles de l'antique système de défense qui protégeait le mystérieux

complexe souterrain de ce village mystérieux.
Ils ressemblent à de très anciennes statues de pierres, stylisées et vaguement rondes de formes. Le visage possède une série d'yeux qui semblent comme des obsidiennes enchâssées les unes dans les autres, il ressemble à un casque rond posé sur un torse presque triangulaire. De longs bras puissants descendent jusqu'à la moitié de petites jambes un peu torves.
En réalité, la créature est une sorte de robot qui repose dans une niche de rechargement, retenue par des câbles et des tubulures.

Modus Operandi
L es Golems ne sont plus en fonction depuis longtemps et certains ne peuvent plus fonctionner. Cependant, si le système de défense se remet en fonction, ils pourraient passer à l'action. Ils considéreraient alors les habitants actuels du village comme des intrus. Ils balayent donc de leur rayon ce qui se trouve devant eux avant de tenter d'écraser le reste de leurs gigantesques poings. Ils agissent mécaniquement, réduisant les menaces les unes après les autres comme elles se présentent. Le monstre compte sur sa résistance physique et son endurance, il n'est pas vraiment tacticien mais avancera sans s'arrêter jusqu'à détruire tout ce qui lui fait face. Je propose ici la version de base, possédant tous les pouvoirs nécessaires. Cependant, si vous décidez de l'améliorer, il suffit de lui augmenter son attaque, ses pv, le rayon et, plus lentement, ses compétences. C'est assez simple et parfaitement représentatif de la créature.

Elle utilise son rayon au maximum pour balayer à la fois ses adversaires et les éléments du décor. Il le maintient le plus longtemps possible puis s'acharne avec ses poings sur ce qui l'entoure, sans distinction.
Le Golem a une autonomie maximale correspondant à sa fatigue, il doit ensuite passer du temps dans sa niche de rechargement. Le système est aujourd'hui bien mal en point.

Rayon Destructeur : Ce puissant jet de lumière balaye le terrain devant la créature, il le déplace systématiquement avant d'éliminer ce qui a survécu avec ses poings tout en rechargeant avant de recommencer. Le rayon part des yeux sombres qui rougeoient alors d'un feu puissant.
Le rayon a une portée de 100m, un rayon de 5m correspondant à la largeur du rai. Sa base de dégât est de 60 et il peut être maintenu 2 rounds suivant les règles de CQMPN. Il peut être utilisé à volonté mais la créature doit attendre trois rounds avant de s'en servir à nouveau après chaque utilisation.

Fatigable : Le Grand Golem est chargé d'énergie, il la perd au fur et à mesure de ses actions. Il peut utiliser des points de fatigue pour améliorer ses scores et subit les même malus qu'une créature ayant des besoins physiques eût égard à tous les aspects du jeu.

Possédé de la Guilde des Eaux
Tacfin Tufitri métamorphosé
Niveau : 3
Catégorie : Entre-Mondes, 10
Points de Vie :165
Classe : Guerrier Acrobate

FOR : 10 DEX : 12 AGI : 10 CON : 10
POU : 8 INT : 5 VOL : 5 PER : 8
RPhy : 55 RMys : 50 RPsy: 40 RPoi : 55 RMal 55

Mouvement : 12
Taille : Moyenne
Régénération : 3
Fatigue : 10

Initiative : 85Naturelle
Attaque : 100 Griffes
Défense : 120Esquive
Dégâts : 45 tranchant
Armure : Mailles plus Armure Physique IP 1 (Malus d'armure aux tests 0 Restriction de mouvement 1)
Tr 4 Con 3 Per 2 Cha 3 ELE 1 FR 2 ENE 0

Capacités primordiales : Caractéristiques Physiques Surhumaines, Sens Aiguisés, Immunité Psychologique, Immunité à la Douleur, Besoin Physique (Potions d'Ibn-Rusha)
Pouvoirs : Armes Naturelles (Griffes), allonge 10mètres, Critiques Améliorés +10, Armure Physique IP 1, Mouvement Libre

Compétences secondaires : Acrobatie 95, Athlétisme 75 Saut 55 Vigilance 40 Style 50

Tacfin Tufitri est à présent un être terrifiant et déformé. Au moment où la catastrophe se déclenche, il perd tous les avantages que lui conférait son appartenance à la Guilde tandis que les implants que lui a ajouté Abba se déclenchent d'une façon surprenante pour fusionner affreusement avec son costume de Gardien des Eaux. D'horribles tubulures sortent de ses poignets, se terminant par des griffes acérées. D'autres griffes déchirent ses chaussures. Son manteau rouge qui s'est obscurci comme le sang aux sombres nuées, semble être devenu une excroissance de son corps. Il tourbillonne autour de ses épaules et de ses bras et ce qu'on voit du torse par dessous est affreusement déformé, pulsant parfois tout seul comme animé d'une vie malsaine. Le pire cependant, c'est le visage. Le capuchon du costume entoure une face de cauchemar. Le masque a entièrement fusionné avec la tête de Tacfin. Il possède à présent une gueule démesurée qui s'ouvre presque jusqu'aux oreilles et des yeux brillants qui n'ont plus rien d'humain mais ressemblent à des puits rouges ouverts dans son visage. Les runes s'agitent sur le blanc de la face et l'ensemble a un aspect sanglant et sauvage.

Modus Operandi
La créature est folle de rage et de douleur. Elle reste en partie dirigée par ses habitudes de gardien des Eaux et par ses conditionnements donnés par Abba. Cependant, il a perdu tout contact avec la réalité. Il sera donc dans la maison des Eaux mais sa fureur aveugle le poussera à tout détruire sur son passage, s'attaquant en priorité à ses anciens collègues. Ces autres membres de la Guide des Eaux devraient toutefois fournir à notre groupe des alliés contre le monstre. Ses griffes et ses capacités physiques améliorées lui permettent de profiter au mieux du décor tandis que son allonge, les pans de son manteau semblent s'allonger, en fait un redoutable combattant qui n'aura de cesse de bondir de pilier en paroi et de profiter de chaque couvert en hauteur.
Il est cependant dépendant des potions d'Ibn-Rusha et périra dans le désert si os joueurs réussissent à le mettre en fuite plutôt qu'à le tuer, ce qui est loin d'être évident au vu de ses résistances à la douleur et de sa folie. La résistance à la douleur représente le fait que le feu qui le dévore prend le pas sur les blessures qu'il peut recevoir. C'est pareil pour son immunité psychologique.

Appendice II Sorts de la Guilde des Eaux
Cette liste mélange les sorts d'eau et de terre et représente la magie ancestrale de la guilde des Eaux. Elle est adaptée aux gardiens d'oasis du désert.
Source Niveau 2
Accès libre Niveau 1-10
Contrôle Minéral Niveau 6
Accès libre Niveau 1-10
Capacité Aquatique Niveau 10
Transformer Minéral Niveau 12
Accès Libre 1-20
Bulle Protectrice Niveau 16
Accès Libre 1-20
Frappe d'Eau Niveau 20
Contrôle des Liquides Niveau 22
Accès libre 1-30
Congeler les Emotions Niveau 26
Accès libre 1-30
Bouclier Magnétique Niveau 30
Traverser les corps solides Niveau 32
Accès libre 1-40
Epines de la Terre Niveau 36
Créer Luiquides Niveau 40
Télémétrie Niveau 42
Accès Libre 1-50
Contrôle Magnétique Niveau 46
Accès Libre 1-50
Contrôler Reflet Niveau 50
Corps Luiquide 52
Accès Libre 1-60
Refléter les Etats Niveau 56
Accès Libre 1-60
Pétrifier Niveau 60