Les Ombres Anciennes
Chapitre III : La Traversée

Préambule

En préambule, faisons un instant le point sur ce qui s'est passé depuis que nous avons réunis les joueurs. A l'origine, nous avions un:

Prologue: Le Grand Saut
Son objet était de réunir les joueurs, de présenter les règles, l'univers et de confier aux pj le premier artefact qui constitue un fil de cette aventure: la Pierre Noire.

Chapitre 1: Le Village dans les Sables
Cette première partie de l'aventure proprement dite devait permettre de jeter un oeil dans les rouages technomagiques de Gaïa tout en introduisant discrètement un personnage qui motivera la suite de l'histoire: Shayn.

Chapitre 2: La traversée
C'est la partie qui commence maintenant. Son objectif principal, tout en présentant un peu la puissance que pourrait constituer Tol Rauko et en nuançant la violente première rencontre dans les jungles, est de faire comprendre une partie de l'importance que pourrait prendre Shayn.

Tous ces scénarios peuvent être adaptés assez facilement, soit pour coller à vos campagnes soit pour être joués seuls. Il suffit de remplacer Shayn par ce qui motive votre campagne, ou l'oublier. Pareil pour l'Artefact. Chacun d'eux peut être joué en une ou deux séances, selon ce que feront vos joueurs mais a le potentiel pour durer bien plus longtemps. Ainsi, j'ai multiplié les pistes. Vous devrez cependant combler quelques manques selon la situation, solution que j'ai préférée à une description plus exhaustive mais plus rigide de toutes les possibilités.

Un point que j'aimerai éclairer concerne la cohérence de mon histoire avec Gaïa. J'ai tendance à m'approprier les univers. C'est à dire à raconter d'abord mes histoires dans le cadre général du jeu et ensuite à trouver les explications orthodoxes. Là, je pense que ça va. Mais on sait jamais... les éventuelles déviances sont ma seule responsabilité.

Pour finir, il se peut que vous trouviez ce troisième scénario un peu trop axé sur le combat. Effectivement, les confrontations y sont nombreuses. Dans la première partie, je vous encourage à briser la succession des passes d'armes à l'aide du décor, jouant sur de brèves escarmouches, quelques échanges de coups qui ne cessent d'être coupés par les réactions des réfugiés et des troupeaux. Les esclavagistes ne prennent pas le risque de se battre trop longtemps quand ils peuvent jouer sur l'épuisement de leurs adversaires et ils vous serviront d'abord à mettre la pression sur les joueurs pour qu'ils traitent leur principal défi : les réfugiés. Les opérations comme le soin du troupeau ou la recherche d'eau constituent des distractions suffisantes à parsemer de surprises dans les creux.
La tension dramatique du second combat devrait suffire à rendre la scène excitante. De plus, vous pouvez allonger le roleplay dans les deux parties, tout en utilisant les réfugiés pour occuper continuellement les joueurs.

Autour de l'histoire

La première étape de l'aventure a donc été de poser l'aspect "secrets technologiques enfouis", de mettre en scène le fait que des puissances existent ou ont existé (inquisition et Tol Rauko dans le premier scénar, les mythes de Tal Tabah) puis de rappeler avec violence la fragilité de l'existence humaine. Passer du temps dans le village permettait de créer assez d'émotion pour marquer les joueurs avec le cruel destin de ses habitants, il faut donc que les personnages ressentent cette perte et sentent la valeur des vies humaines (enfin, ça dépend de leur caractère). La prochaine grande étape sera d'amener doucement les joueurs aux frontières des Enfers. En chemin, nous lèverons un coin de voile sur quelques sociétés secrètes et nous commencerons à parler politique...

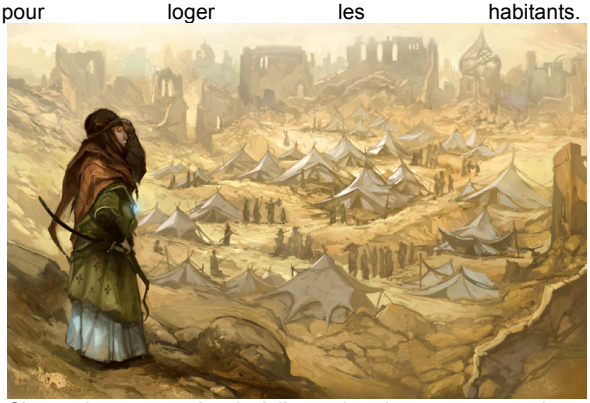
En effet, le futur moteur de cette entreprise sera le jeune ébudan libéré des cellules d'Abba. Dans un premier temps, après avoir croisé un groupe d'agents de Tol Rauko, les joueurs s'apercevront de la valeur du gamin. Ensuite, il faudra les convaincre de suivre cet enfant étrange. Ainsi, ils feront les premiers pas vers ce qui les aidera à comprendre que leur prison comporte des barreaux qui défiaient leur imagination. Ce qui devrait conclure la première partie de notre campagne. Mais tout ceci est encore loin.

Parlons encore de la fameuse pierre qui avait conduit les joueurs au cœur des déserts du Salazar. Il est temps de lever un coin du voile, pour le mj uniquement, ne le répétez pas... Donc la chose ressemble à une pierre noire, circulaire et vaguement convexe. Elle a été créée pour tenter de reproduire les fameuses pièces de Salomon, il y a donc des temps presque immémoriaux. Elle a principalement servi de clé sophistiquée, pouvant donc offrir un accès sans précédent aux loges perdues. Elle comprend cependant une IA primitive (par rapport aux Pièces officielles, pas aux normes de Gaïa) spécialisée dans la sécurité de son possesseur, quelques senseurs à courte et moyenne distance et un minuscule générateur de nano-connecteurs. Elle a déplacé les joueurs depuis le Nanwe en utilisant un système local, elle ne pourra donc pas le reproduire sans un nouveau support, et a réactivé par accident les défenses de Tal Tabah.
Son objectif pour l'instant est de défendre son porteur, si tant est qu'elle l'a reconnu grâce au sang Ancien. Elle recherche cependant un système de communication où se brancher et déverser une partie du savoir qu'elle a accumulé au fil des âges. Pour l'instant, elle reste discrète, se contentant de chauffer légèrement lors des périodes de stress.
L'IA n'est pas vraiment au courant des changements politiques, ayant disparu sous terre avant l'avènement du

Messie. Elle est patiente et ne se manifestera qu'en dernière extrémité et à la condition qu'une loge perdue soit utilisable à proximité. Elle repérera tout de suite l'ebudan et se méfiera de lui, d'autant plus quand il commencera son parcours initiatique... (il y aura un lien avec de la technologie encore plus étrange mais on verra ça plus tard.)
En attendant, les joueurs n'ont aucun accès aux mystères de cet artefact exotique.

Résumé de l'épisode

Le scénario suivant prend place sur les passerelles de la mer des sables et s'inspire fortement des duels, qu'ils soient de western ou de chanbara. C'est un interlude assez court où le style et la mise en scène des joueurs sera essentielle.
En résumé, nous reprenons l'aventure sur les ruines de Tal Tabah (voir Deuxième Partie: Le Village Dans Les Sables). Les habitants n'espèrent survivre qu'en abandonnant les lieux au moins pour un temps. Laissez les joueurs panser quelques blessures, trouver de l'eau et des provisions, discuter et rassurer les habitants qui les entourent comme une volée de poussins... Le village est ravagé, les quelques récoltes perdues et la source en partie bouchée. Seul le caravansérail est plus ou moins intact mais il ne suffira pas pour loger les habitants.



Si vous jouez ce scénario à l'occasion de vos voyages dans le Salazar, il est assez facile de faire se rencontrer votre groupe et les réfugiés ou de modifier les raisons de la destruction du village. Vous pourriez même construire une campagne autour du retour de Ghurma Gharu, d'une autre monstruosité ou d'une catastrophe naturelle quelconque et utiliser ce scénario pour vous aider à mettre en scène les conséquences de ces évènements pour les civils..

Essayez de rendre vos joueurs en partie responsables si ce n'est du désastre, au moins des survivants. Distinguez cependant déjà certains pnj que vous désirez utiliser au fil de l'aventure, comme Shayn, Ari, Idder… Ils sont détaillés plus bas mais une lecture du scénario précédent, Le Village Dans Les Sables peut vous aider à les incarner. Au moment du départ, pour les y pousser si ils se refusent à escorter les habitants dans la mer de Sable, les esclavagistes apparaissent. Comme les vautours, ils tourneront autour des survivants en cherchant l'ouverture.

Vous pourrez ainsi rythmer la partie de brèves escarmouches et garder une menace sur les joueurs pendant la plus grande partie de l'aventure. Pendant ce temps, nous approfondirons certaines des relations des joueurs dans le groupe qu'ils accompagnent.
Toujours est-il que leur seule voie de fuite sera par les passerelles de la mer des Sables.

Au moment du combat final contre les esclavagistes, après un temps sur les passerelles, des templiers de Tol Rauko viennent au secours du groupe. C'est la première occasion de les mettre en scène.
Après le combat, ils marqueront un certain intérêt pour Shayn mais se retireront. Ensuite, ils lanceront un défi aux joueurs mais veilleront à la sécurité du groupe de réfugié à tout autre égard à moins qu'ils ne se mettent sur leur chemin. Ils désirent bien sûr s'accaparer l'ébudan. L'objectif pour les joueurs sera simplement de vaincre les membres de ce groupe et de parvenir ainsi à traverser la mer des Sables.
Les membres de Tol Rauko doivent apparaître comme des adversaires honorables mais déterminés jusqu'à la mort. En face, la peur et le désarroi de l'ébudan est tangible. Cette fois, l'honneur, la voie du guerrier et la vertu sont au centre de l'aventure. Et les passerelles de la mer des sables devraient fournir un décor sympathique mais rempli de pièges...

Cependant, nous allons commencer par lister les intervenants:
-des joueurs
-les survivants de Tal Tabah, qui se nomment entre eux les Banu Tabah, dont une majorité d'enfants, le successeur de Massi le jeune Idder Assouline, Ari et les survivants de la guilde des eaux ainsi que les troupeaux
-l'ebudan Shayn, un jeune homme d'une quinzaine d'années qui avait été capturé par Abba
-Larantha, une jeune fille elle aussi captive et qui a une hérédité tout aussi étrange que celle de Shayn...
-Divers anciens esclaves
-un groupe de templiers de Tol Rauko, composé d'un paladin noir, un paladin et leurs cinq exécuteurs, des soldats particulièrement redoutables
-des esclavagistes, les Banu Kuraish comme moteurs de l'action

Le Décor

On l'a dit, le seul moyen de traverser la mer des sables est un réseau de plates-formes étranges, produits d'une technologie oubliée depuis longtemps. Pour les besoins du scénario, il est important que les joueurs veillent à la sécurité d'une troupe importante de réfugiés, souvent blessés, sur ce réseau de plates formes qui ne présente que peu d'abris. Ils devront tout autant veiller à l'eau et à la nourriture, quoi qu'ils seront aidés en cela par les villageois.

Les règles de soif et de faim peuvent être utiles à ce stade de l'histoire. Je vous encourage à ne pas en abuser mais à faire sentir un peu l'importance du ravitaillement.

Au début du scénario, il est important de bien pousser les joueurs dans cette direction mais vous aurez bientôt assez de pnj pour réussir sans trop de difficulté. Et les esclavagistes Banu Kuraish seront fort utiles pour diriger le groupe.

Avant de penser aux combats et au voyage, voyons comment les plates-formes se présentent. sans reprendre ce qui est dit dans Gaïa I, les plates-formes sont, dans le cadre de ce scénario, de tailles variables, de quelques pieds de large à des dizaines de mètres de surface. La difficulté pour les joueurs sera d'éviter les embouteillages et de faciliter le passage au troupeau qui les suit: passages trop fins, détours voire changements subits d'une partie du plan peuvent être mis en place sans difficulté.
L'autre difficulté sera de trouver des campements pour cette foule...
Ce sera encore plus intéressant quand on aura parlé en profondeur des réfugiés. Parce qu'une vieille dame peut facilement glisser avec le gros gars blessé qu'elle soutient.

Bref, en termes de combat, la première chose à voir c'est le peu de couverts. La surprise est dure à obtenir, à moins de passer par en dessous des surfaces et les arcs peuvent s'avérer dévastateurs sur un tel terrain.
Le deuxième point, c'est bien entendu la surface disponible. Dans certains cas, les tests d'acrobatie peuvent s'avérer indispensables, ou d'habilité manuelle pour se raccrocher, suivi d'athlétisme ou prouesse de force, ou toute autre combinaison amusante du même type pour éviter la chute. Les règles de mouvement dans un espace réduit peuvent autant servir.
Les bousculades et autres esquives maladroites peuvent se traduire de la même façon: tout le monde tombe dans la mer des sables.

Si vous ne voulez pas être définitifs, vous pouvez laisser des tests de natation, impassibilité, athlétisme... ou annulation de poids... conduire les joueurs jusqu'à un pylône pas trop éloigné puis escalade pénible sur les surfaces de métal. Sinon, il devra rapidement compter sur l'aide de ses camarades.
Ça devrait animer l'action pendant un moment. Vous pouvez d'ailleurs profiter de la mer des Sables ailleurs qu'en combat. C'est même beaucoup plus amusant.

L'eau va être un problème majeur, et ce quelle que soit la quantité que les joueurs parviendront à emporter depuis Tal Tabah. Vous avez tout un groupe d'esclavagistes pour veiller à ce qu'ils soient limités sur leurs possibilités de mouvement. Mettez-leur rapidement la pression sur ce point.

Les Banu Tabah ne sont pas partis les mains vides du village. La priorité chez ces peuples du désert concerne l'eau bien entendu. Chaque habitant, même les enfants, possède ainsi sa gourde. Elle peut contenir plusieurs litres parfois mais son niveau au début du voyage dépend de vous. (Pourquoi j'aurai décrit une attaque d'esclavagistes sinon?)
Des filets à condensation existent. Ils peuvent permettre chacun à une personne de survivre difficilement mais l'ensemble du groupe n'en possède qu'une dizaine. Ces tissus, très légers et au maillage beaucoup trop large, comprennent de petites poches. Étendus pendant la nuit, ils captent la condensation de l'air et peuvent retenir assez d'eau pour subvenir aux besoins d'un homme pendant une journée. L'eau coule dans les poches et on fait la récolte au matin. Certains voyageurs portent ces objets comme des manteaux.

Les réfugiés se plaindront tôt de leurs réserves d'eau, d'autant que la plupart des civils, même si ils se retiendront, ne sont pas habitués à se rationner assez pour affronter le désert. A bout de quelques jours, la situation deviendra donc problématique. Et les oasis sont rares sur la mer des Sables.

Bref, les deux solutions que je propose sont tout à fait de mon cru et n'engagent que moi.
La première option serait de chercher des piliers particuliers, parfois surnommés les Deriks selon un mot très ancien dont le sens s'est perdu. Ces deriks servaient, dans une antiquité oubliée, à régler le niveau d'humidité de l'atmosphère de la région. Aujourd'hui encore, ils suintent de l'eau à un rythme régulier et possèdent de petits réservoirs qui la recueillent. Chercher ces deriks et rapporter son eau peut servir de bonne diversion un moment, surtout combiné à une attaque des Banu Kuraish... Bien sûr, ces structures donnent encore un style plus étrange au désert mais c'est un effet secondaire.
D'autant qu'une flore exotique et une faune sûrement dangereuse doivent certainement profiter de cette étrange manne. Vous pouvez décrire des plantes grimpantes aux feuilles longues, grasses mais urticantes, des petites boules épineuses et pourquoi pas des larves de vers des sables?

La deuxième option est la tribu des Banu Anem. Cette tribu, respectée et protégée par de nombreux interdits, est considérée comme la tribu des porteurs d'eau et des gardiens des sources. Elle arpente tout le Salazar, transportant de grandes quantités d'eau et protégée par de nombreux tabous. Toutes les tribus qui suivent les lois du désert peuvent faire commerce avec eux mais pas une n'osera lever la main sur un Banu Anem, le défendra en cas de danger et se vengera de ses ennemis. Les Banu-Anem vendent exclusivement de l'eau.
Il se peut tout à fait qu'un Banu Kuraish soit présent en même temps que les joueurs et pour les mêmes raisons en face des Banu Anem. Ils n'ont pas intérêt à lever la main sur lui, ce que pourrait leur révéler un habitant de Tal Tabah. Ce sont les règles du désert.

Les Banu Anem sont un peu la solution miracle du mj si jamais les persos sont vraiment assoiffés. Ils offrent aussi une petite séance Roleplay spécial Homme du Désert. Longs silences, regards profonds, question précises et effilées… Ils ressemblent aux Banu Kuraish en termes d'apparence mais leurs robes sont plus claires et leurs bijoux très différents. Ils ont un large chapeau rond et une sorte de bonbonne sur le dos, ainsi qu'une perche longue et fine qui

est en fait un bâton de sourcier. On ne distingue pas les hommes des femmes à première vue.
Ce sont des négociateurs avisés qui cherchent souvent à troquer des objets inaccessibles dans le désert. A vous de voir ce que vos joueurs et les villageois accepteront d'échanger contre l'eau mais nécessité fait loi. Le marché sera très ritualisé et les discussions longues. Jouez ça façon Lawrence d'Arabie: des hommes nobles et marqués par le désert, qui s'expriment peu et toujours en exigeant le maximum de leurs interlocuteurs. La pitié ne fonctionnera pas: il faut vraiment passer un marché avec eux pour obtenir le précieux liquide.

Pour la nourriture, on est sur le même registre que pour l'eau. En réalité, tout désert contient de la vie mais il est difficile de nourrir tout un village avec des crapauds et des larves plus quelques racines sèches. De plus, les rares grands animaux de la région sont souvent des prédateurs ou des vautours. Bon, si vous aimez la cuisine expérimentale, organisez une partie de chasse... Vous pouvez chercher plus exotique d'ailleurs. N'oubliez pas où vous êtes toutefois. Les grosses bêtes sont presque absentes dans un tel décor.
Sinon, vos joueurs pourraient tenter d'attaquer les Banu Kuraish afin de leur voler leur nourriture: c'est risqué mais ça peut marcher. Se rationner est donc important, même si l'on peut tuer quelques bêtes de somme et gratter les rares mousses qui survivent sur les piliers.

N'exagérez pas avec tous ces éléments: ça peut vraiment rendre le scénario impossible à réaliser. Quelques petits interludes assez poussés pour distraire, pas assez longs pour ennuyer devraient suffire.

Les Banu Tabah

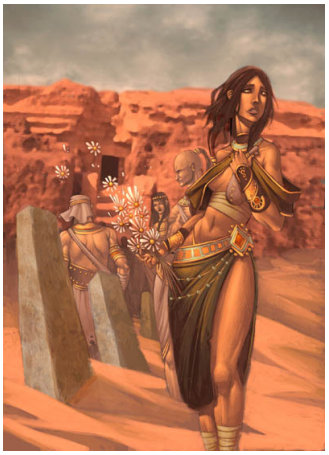
Parlons à présent des Banu Tabah. On l'a dit, ce sont les survivants du village. Comptez un peu plus d'une centaine de réfugiés. Ils se répartissent plus ou moins comme suit: une vingtaine d'hommes, une trentaine de femmes et une cinquantaine d'enfants jusqu'à quinze ans environs, plus une bonne douzaine de vieillards. Pensez que la plupart sont blessés ou traumatisés. On doit donc sans doute transporter une dizaine de personnes.
Vous avez une certaine liberté dans le choix des survivants si vous avez joué le Village Sous Le Sable. Quelques uns méritent d'être traités en détail. On va commencer en gros avant de toucher un mot de ces pnj majeurs.

En termes de motivation, les Banu Tabah possèdent des cousins et certaines tribus du Salazar portent le même nom. Par rapport aux 12 clans du Salazar, les trois tribus que je présente ici sont des sous-clans, des branches particulières qui possèdent un statut qui n'est pas essentiel pour notre aventure dans le grand système clanique, C'est néanmoins sur ce système que reposent les espoirs des Banu Tabah. Ils espèrent profiter de l'aide d'un autre groupe de leur clan, de l'autre côté de la mer de Sables. A noter que les Tabah, sédentaires, partagent plus de différences avec les clans que les autres tribus. Certaines de leurs croyances leur donnent un rôle particulier qui plus est, comme nous l'avons vu au chapitre précédent, ce qui doit être le cas de nombreuses tribus malheureusement.

Il y a deux grands types de blessés dans la tribu, dans tous les groupes d'âge: des blessés graves et des blessés légers. Les blessés graves ont au moins un membre brisé mais certains ne peuvent plus se déplacer sans aide. Il faut donc soit les porter sur des brancards soit utiliser des mules, ce qui augmente la consommation d'eau. Les blessés légers ont des foulures, des plaies, voire une commotion par-ci par-là. Ils refuseront surtout les tâches trop pénibles ou complexes mais amèneront une aide maladroite et triste à voir si la situation l'oblige.

Je ne parle pas des états de chocs variés que je laisse répartir à votre bon plaisir, un grand bronzé au visage fier qui pleure, ça peut être autant intéressant que la gamine ou une grand-mère à consoler. D'autant que l'effet peut évoluer: cauchemar divers, petite fille qui hurle soudain et fond en larmes, tentative de suicide (avec la version dure de j'emporte les gens que j'aime loin de ce monde sans espoir), crises de désespoir... Bien sur, les jours passants, les nécessités de la survie l'emporteront sur ces considérations psychologiques, mais elles feront leur effet dans le paysage.

Les hommes ont pour la plupart combattu ou été actifs lors de la nuit qui a vu leur village tomber. Presque tous sont habitués au désert et redoutables au corps à corps. Beaucoup, la majorité, sont blessés mais ces blessures sont rarement graves. Conservez en fait assez d'hommes valides pour suppléer vos joueurs dans certaines tâches. Utilisez-les donc pour aider les joueurs dans la garde du convoi et les scènes d'action et pour effectuer certaines des missions de routine qui commencent à ennuyer vos joueurs.
Leurs caractéristiques ne sont pas essentielles, ils servent à contenir et à influencer à votre avantage les adversaire, voire à sauver un héros et possèdent eux aussi des arcs dans ce but.
Une fois de plus, pensez aux liens que vos joueurs ont pu établir à Tal Tabah. Blessé, un personnage qui aurait aidé les joueurs serait des plus intéressant. Si vous êtes cruels, une des créations d'Ibn Rusha a pu survivre sans être repérée. Une telle créature sombrerait rapidement dans la folie et serait obnubilée par la vengeance... De plus, étant obnubilée par son créateur, et par le manque de ses étranges produits, elle risque d'agir inconsidérément. Un petit meurtre dans la nuit et c'est parti pour la chasse à l'ennemi intérieur.



Les femmes sont à répartir en petits groupes. Parce que c'est drôle, pensez d'abord aux Vieilles Dames de l'Enfer: la Sérieuse et sûre d'elle, la Rigolote qui "a vécu" (qui pourrait dire des horreurs à une PJ), celle qui vous reprend tout le temps, celle qui est tellement affectueuse... Pensez à mettre en scène leurs petites manies, leurs envies déplacées et un peu leur peur de se retrouver là. En plus elles tenteront de se rendre utile...

Ensuite, il y a les mères qui réagissent et tentent de survivre avec toute l'énergie qu'une situation aussi périlleuse peut demander. Si Damya, la membre de la guilde des eaux, a survécu, elle aura sans doutes un rôle central dans ce groupe débordé. Car les femmes se retrouvent à la fois avec les blessés et les enfants sur les bras. Comme on l'a dit, elles sont prêtes à tout pour survire, donc elles pourraient combattre contre les Banu Kuraish. Ce serait désespéré.
Si vous êtes vicieux, l'ennemi intérieur pourrait être une femme d'ailleurs...

Bon, je vous laisse camper les éventuelles veuves éplorées et autres filles nubiles en larme. Et on a déjà parlé des crises de nerfs.

Les enfants se divisent entre adultes montés en graine et gamins inconscients. Les deux groupes risquent d'avoir un potentiel de problème intéressant.

Le gamin inconscient typique a entre 4 et 6 ans, un sexe indéterminable, un doudou et la goutte au nez en plein désert. Son champ d'action va des questions idiotes quand on doit se concentrer à la chute dans la mer des sables en passant par la poursuite du GrôNoiseau (un vautour bien sur)...
En même temps, comme le gamin inconscient est toujours fourré partout, ce qui fournit aux joueurs de nombreuses occasions de se mettre en valeur, vous avez celle de vous amuser un peu et de leur faire vivre quelques sensations.

L'adulte monté en graine est conscient de sa responsabilité. C'est parfois presque un adulte mais quel que soit son âge il veut être traité comme tel. Le garçon, en plus d'une maladresse spontanée, a tendance à deux types d'actions: des actes inconsidérés quand on ne l'attend pas, qui peuvent parfois sauver la mise mais se traduisent régulièrement pour les joueurs par des prises de risques inouïes, ou des actes irréfléchis quand on leur a confié une mission qui finissent dans la plupart des cas par ruiner les plans des joueurs et qui les obligeront pareillement à réaliser des prouesses pour sauver la situation.
On trouve aussi les peureux, les timides, les finauds... Enfin, on en a déjà parlé pendant le Village Sous Le Sable, dans leur village, les jeunes garçons montent la garde pendant la journée et ce sens des responsabilités, même traduit avec un enthousiasme débordant, se ressent dans leur comportement.

C'est assez semblable chez les filles, qui prennent rapidement leurs responsabilités de femme très au sérieux. Il n'est pas impossible cependant qu'une gamine de douze ans vienne parler mariage et enfant à un des joueurs, avec des yeux mouillés. Si un de vos persos possède un code d'honneur strict, ça peut être intéressant. (à manipuler avec précaution pour lui donner un air soit tragique (sacrifice et tout) soit un peu comique (la vraie petite femme.) S'il vous plaît!)

Sinon, en plus de la nourriture et de l'eau dont nous avons déjà parlé, les bagages comprennent une partie des affaires des habitants. A utiliser pour ajouter encore de la gêne dans les mouvements du convoi sur les passerelles.

Reste le principal problème: la ménagerie. Les dromadaires ne peuvent pas marcher sur les plates-formes et c'est pourquoi les habitants de Tal Tabah possédaient des mules, ainsi que pour se déplacer dans les montagnes près du village. Ils élèvent aussi des chèvres et de la volaille.
On peut imaginer la valeur de ces animaux dans une société qui s'accroche au moindre oasis. La plupart seront rapidement groupés mais certains seront sacrifiés ou abandonnés. Les mules serviront essentiellement à transporter de l'eau, du fourrage, des poules ou des blessés.
Les chèvres et les poules sont plus inutiles ou récalcitrantes, mais certaines chèvres transportent du fourrage. Quand aux chiens, chats... on les a laissé sur place. (hem... ils ont de quoi s'occuper) Composez le troupeau à votre guise, il a un potentiel d'action à peu près infini. Les dromadaires sont partis faire du commerce si jamais quelqu'un pose la question.

On imagine déjà ce que peut donner la progression d'un convoi de réfugiés sur de fines bandes de métal suspendues en plein ciel. Maintenant rajoutez les animaux... Vous visualisez peut-être le départ des hébreux dans les 10 commandements? C'est pire...
En plus d'être partout (poules et chèvres) de refuser d'avancer (chèvres et mules), voire d'avancer au hasard (on attache au moins les pattes des poules la journée, mais les chèvres…) de gêner les mouvements (tous), d'être au pire endroit dans les combats (tous encore), les bêtes sont excitées quand elles sont assoiffées et à proximité d'eau... Si vraiment, vous pouvez combiner: bambin et poule ou gamin et chèvre voire poulpiquet et mule sont envisageables aisément. Vous pouvez mélanger le tout mais on vous accuserait de vouloir plaire à tout prix... N'exagérez quand même pas ces problèmes, c'est drôle à l'occasion, ça met de la vie, mais c'est pas le coeur de l'histoire qui n'a rien à voir avec celle des musiciens de Brême. A doser donc. Faites par contre sentir d'une façon ou d'une autre la servitude que représentent les besoins en eau de ce bétail.

Enfin, n'abusez pas de tout ça, si vos joueurs préfèrent les combats, il y a largement de quoi faire. Sinon, ce matériel devrait en partie suffire.

Les Personnages Banu Tabah

L'action est simple mais regorge de détails. Elle repose en partie sur l'intérêt que les joueurs porteront aux pj's qui sont présentés ici et aux autres réfugiés.
Si vous le désirez, Abba ibn-Rusha peut avoir survécu mais son sort serait alors au mieux misérable, devenu moins qu'un esclave. Il réussit cependant à être une gêne, espérant l'arrivée de ses fournisseurs les Banu Kuraish pour retrouver sa liberté. Si vous jouez l'ennemi intérieur, celui-ci tentera directement de libérer son créateur...

Ari

Ari prend désormais une place importante dans la communauté malgré son infirmité. Il possède des cartes et a longtemps voyagé, c'est donc un guide assez naturel dans de telles circonstances. Il porte à présent un glaive court et s'appuie sur une sorte de naginata qu'il a adapté à ses besoins. C'est encore un redoutable bretteur, capable de se défendre seul même si il a perdu sa mobilité en même temps que sa jambe et qu'il ne prendra aucun risque.
Il s'intéresse à Shayn, surtout parce qu'il a l'impression que l'enfant est étrange, ce en quoi sa longue expérience ne ment pas. Il connaît de nombreuses rumeurs sur les créatures étranges qui hantent le monde et sur certains des

groupes les plus visibles de Gaia (Tol Rauko et l'Inquisition). Ces informations, pour intéressantes qu'elles soient, restent superficielles. A vous de les choisir, mais Ari connait de vue ou par des rumeurs plusieurs types de non-humains ou d'héritier de sang et a vu les deux groupes agir assez souvent pour se poser quelques questions auxquelles il n'a jamais voulu donner de réponse trop approfondie. Attention à ne pas trop parler cependant.

Ari découvrira rapidement la différence de Shayn et lui révèlera une partie du destin qui l'attend, tout en restant discret à ce sujet. Il n'a bien sûr aucune idée du vrai sens à donner à toutes ces choses et utilisera un vocabulaire imagé, parlant d'humains spéciaux, de descendants des Anciens Pouvoirs chassés par le Christ et son Eglise.

Si on l'écoute parmi les survivants, si son avis a un poids certain, il ne veux pas se mettre en avant et laisse la plupart du temps d'autres prendre les initiatives, se contentant d'approuver ou de corriger.

La Guilde des Eaux

Les survivants de la Guilde des Eaux sont intéressants à mettre en scène, ne serait-ce qu'en toile de fond, afin de renforcer l'impression de destruction d'un monde, de Tal Tabah en l'espèce. Leur mode de vie millénaire est brisé et leur autorité a bien sur pris un grand coup. Ils sont tous démasqués mais continuent à jouer un grand rôle pour les habitants que ne cessent de les interroger et de leur demander leur avis sur tout. Les tensions internes de la guilde sont bien sur multipliées par les difficultés du désert si bien que vous pouvez faire de chacun des membres de la guilde le noyau d'un petit groupe, un parti de villageois pouvant tout à la fois tenter d'influencer les joueurs à chaque prise de décision ou créer les conditions d'un jeu micro politique dans la tribu.

Le Veilleur a perdu son identité et tente de se réadapter à la vie du village. Sans son masque, c'est un vieillard complètement chauve, maigre et ridé, discret mais possédant une formidable énergie. Il sourit, parle peu, et peine à prendre le rôle que les habitants voudraient le voir assumer. Ceux-ci le nomment Gardien, ils semblent avoir oublié son nom, et le traitent avec un profond respect. Avec le temps, le Veilleur pourrait devenir un bon chef, il aura cependant besoin d'aide pour y parvenir. Pour l'instant, il reste en retrait et aide constamment les réfugiés les plus faibles, en silence mais toujours à bon escient.

Damya, dont nous avons déjà parlé brièvement, refuserait certainement d'être cantonnée à des tâches subalternes. Il est fort possible que son mari soit mort. Elle réagit avec énergie et indépendance, prenant souvent des décisions fermes et réussissant à organiser le chaos à l'aide de la majorité des femmes, et des quelques hommes. qui l'entourent. Elle tentera petit à exit de recréer l'influence qu'elle avait dans la Guilde mais essayera de s'entourer de nouveaux compagnons et de rallier le Gardien afin de changer le système qui régit sa tribu tout en essayant d'être juste et efficace dans l'épreuve que subit son peuple. Elle a en effet noté bien es injustices et veut à a fois les corriger et améliorer le sort des femmes qui sont nombreuses à avoir survécu. Un bien dur programme.

Si un des hommes, Massinissa ou Maysar, est toujours en vie, il tentera de restaurer l'aura de la Guilde, comme Damya mais plus directement, en utilisant le prestige du Veilleur pour restaurer les Vieilles Coutumes. Il pourrait s'opposer aux prétentions de Damya, sentant le désordre qu'elle pourrait provoquer dans la tribu. Vous êtes libres avec ce développement, qui peut mener assez loin...

De manière générale, les Gardiens des Eaux sont respectés et on attend d'eux qu'ils prennent des décisions. Une certaine réserve prévaut cependant, la guilde n'ayant pas su protéger le village.

N'oubliez pas leur magie.

Idder Assouline

Idder Assouline, le successeur de Meddur Massi est à peine un gamin. Dès la mort de son maître, il tentera vaille que vaille de prendre sa place. Maladroit mais émouvant à ses débuts, il trouvera de l'assurance, en partie grâce à Shayn avec qui il deviendra rapidement ami. Ils discuteront longtemps, de plus en plus souvent puis auront une influence de plus en plus importante sur la vie de village. Idder prendra lui aussi conscience de l'importance de son rôle. Il commencera à travailler pour rétablir un certain équilibre dans le clan et montrera de plus en plus une maturité surprenante.

Le jeune homme possède des pouvoirs sur les esprits comparables à ceux de Meddur, moins maîtrisés à priori mais qui pourraient se déchainer plus facilement.

Larantha

Larantha est une belle jeune fille amoureuse de Shayn qui le lui rend bien. Elle a été capturée par le même groupe et se trouvait dans la même cellule que le jeune homme. Elle raconte de nombreuses histoires différentes sur son passé, de la princesse en fuite à la fille de vauriens montée dans la société ou volée enfant et éduquée pour devenir courtisane, prêtresse, bref, n'importe quelle idée romantique qui lui passe par la tête.

Il se peut fort bien que seul Shayn connaisse son véritable passé mais impossible d'être sur. Elle a de longs cheveux brun clair qui lui descendent jusqu'au milieu du dos, de grands yeux violets, un sourire ravageur et le reste à l'avenant. Malgré ses histoires elle est charmante mais peut s'avérer impossible pour trois raisons: son manque d'habitude pour la vie dans les déserts, elle semble plus habituée aux salons, son entêtement orgueilleux et pour finir son courage.

Elle essaie de se montrer juste, est prête à se sacrifier pour Shayn mais le ferait aussi, sans qu'elle en soit consciente, pour n'importe quel enfant en danger mortel. Elle ne le sait pas mais elle possède de nombreuses qualités, certaines surprenantes. Son origine restera pour l'instant dans l'ombre, y compris si vos joueurs usent de moyens magiques ou psychiques, elle sera protégée...

On a tous ses petits secrets...

Elle et Shayn ont récupéré divers vêtements chez les Banu Tabah.

Shayn

Shayn est un jeune homme d'une quinzaine d'année au visage régulier et aux traits fins. Ses cheveux longs et sombres, bruns presque roux, entourent une physionomie délicate, de grands yeux bleus sombres tirants sur le mauve, un petit nez arrondi, des lèvres pleines. Il a souvent un petit sourire charmeur qui reste toutefois au coin de ses lèvres et s'étend rarement. Il parle peu, d'une voix étrangement grave, et ses paroles semblent parfois venir de très loin.

En fait, c'est un ebudan mais les marques de sa nature sont encore très discrètes, Shayn est protégé par des charmes étranges qu'il doit briser pour découvrir son essence profonde. Shayn dissimule ses ailes sur ses cuisses. Elles sont vestigiales car il a eu des problèmes avec elles et Abba a profité de leur présence pour tester un sombre procédé qui a altéré encore plus l'essence de Shayn.

Il peut comprendre l'idée de SueAman, mais pas son nom ni son implication sur son destin. A mesure qu'il s'en apercevra, ses cheveux deviendront plus clairs et ses yeux plus bleus. Il a pour l'instant des rêves confus où il est poursuivi tandis qu'il porte quelque chose de précieux.

Normalement, les joueurs ne devraient pas voir ses tatouages avant un moment et pour être clair, j'ai pas tous les détails. Grossièrement, il porte un cercle brisé en quatre endroits et des sortes de perles qui le couronnent. Si vous en avez besoin à ce stade. Lui aussi se complexifiera avec le temps.

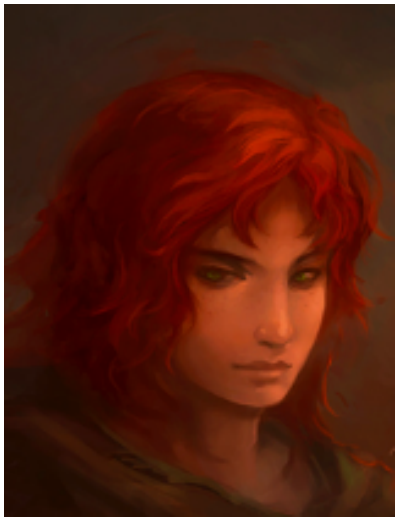
Au moment où les joueurs le rencontrent, Shayn est vêtu de haillons, dans une cellule d'Abba Ibn Rusha et traumatisé par plusieurs mois d'un périple terrifiant qui ont ponctué une existence misérable. Shayn est né en Argos, mais ses parents adoptifs l'ont abandonné lorsqu'ils n'ont plus pu cacher les indices de sa nature extraordinaire. En fait, la véritable histoire est plus compliquée et implique ses véritables géniteurs, cependant Shayn ne la connaît pas et n'a pas de moyen de la découvrir pour l'instant.

Il fut recueilli par un vagabond étrange, un vieux fou mendiant qui le mena sur les chemins entre le Luccrecio, l'Argos et le Kushistan. Cette période d'une dizaine d'années apprit beaucoup au garçon. Sous ses haillons, le mendiant était sans doute un érudit qui, tout en ne parlant jamais de son passé, enseigna l'écriture, la lecture, la géographie, l'histoire et toutes choses utiles à son jeune protégé. Il l'entretint aussi de son héritage, du peu qu'il savait du moins au sujet de ceux qui marchent parmi les hommes. Shayn prit ainsi conscience qu'une part de son destin restait à accomplir.

Le vagabond apprit de plus au jeune Shayn mille tours, ruses et menues arnaques qui augmentèrent encore la débrouillardise naturelle du gamin.

Un matin, le vieillard disparut. Ceci ouvre pour plus tard des possibilités insoupçonnées.

Shayn se retrouva seul jusqu'à ce qu'une secte étrange mette la main sur lui. Je laisse pour l'instant ce groupe dans l'ombre, il poursuit aussi un de mes joueurs, par une improbable coïncidence comme on en trouve dans les romans, si je me débrouille bien, ça pourrait donner une raison de plus au pj de se lier avec Shayn. Si vos joueurs ont leurs propres ennuis, vous pouvez toujours trouver un lien de votre cru. Shayn peut simplement expliquer l'existence de ce groupe et décrire des geôles et des couloirs. Faites en sorte qu'un de vos joueurs se sente concerné et tout devrait bien se passer.



Ce groupe dont il ne sait presque rien sacrifie régulièrement un enfant dans un but obscur et le sud du Kushistan. Bref. Détectant une certaine étrangeté chez l'enfant, ils décidèrent de le confier à un de leurs vieux contacts, un sorcier qui vit dans le lointain Salazar afin qu'il leur en apprenne plus. C'est au cours de ce voyage aux mains d'un groupe de marchands peu scrupuleux que Shayn rencontra Larantha.

La suite est connue puisque le sorcier en question se nomme évidemment Abba Ibn Rusha.

En termes techniques, la difficulté est d'orienter les joueurs vers ce personnage sans trop de lourdeur. Une bonne solution serait de mettre en avant sa capacité de récupération et sa débrouillardise, dès la première scène, en quittant le village. Il sympathise très vite avec Ari et ce dernier a rapidement de longues conversations avec Shayn. Ari, nous en avons parlé, n'est pas n'importe qui dans ce qui reste de Tal Tabah. Une relation très profonde se nouera aussi avec Idder, qui prendra souvent son conseil. Du même âge, autant doués l'un que l'autre pour mener les hommes, les deux jeunes gens auront tendance à s'appuyer l'un sur l'autre, de plus en plus à mesure que le temps passe.

Shayn est un leader né. En cas de problème, il réfléchit efficacement et a la capacité de fédérer les énergies. C'est un gamin, il a toujours un peu manqué d'affection mais ses remarquables prédispositions se voient facilement. Il est dur avec lui-même, assez dur avec autrui quoi que parfois étrangement attentionné, même si ses intentions sont maladroites, elles sont sincères et souvent directes. Il peut surprendre un joueur en lui posant quelques questions honnêtes et précises, en lui montrant de l'intérêt et en perçant rapidement une partie de ses masques. Malgré cette précocité, Shayn doit rester un enfant. Il est encore simple et reste très insouciant et optimiste malgré les durs moments qu'il vient de passer.

Sa relation avec Larantha est tout autant intéressante à mettre en scène. Il est assez protecteur, mais se gêne à exprimer ses sentiments en public. La chose importante pour les joueurs est que ce couple en formation plus ou moins avancée cherchera souvent une certaine intimité. Ce qui pourrait fort bien se révéler problématique.

Shayn est le McGuffin de la suite de notre histoire. Son destin servira à diriger les personnages à travers quelques petites étapes en forme d'épisodes. Le fond de l'histoire, pour l'instant, serait de faire passer les joueurs au Kashmir. En gros, Shayn devra gagner (au Baho? je sais pas encore...) un ancien sanctuaire ebudan. Faisant cela, il ouvrira un passage vers les terres de son peuple. Et du coup on va voir comment la romance se passera à ce moment là et toutes ces alarmes.

Bref, on n'en est pas encore là mais expliquons le moteur de l'action autour du personnage qui permettra de progresser à travers les scènes tel le proverbial samouraï sentant le tournesol. Pour relancer ladite action, nous avons plusieurs moyens. Tous tournent de près ou de loin autour de Shayn pour l'instant:

-Les esclavagistes, qui savent que l'enfant vaut de l'argent sur un marché particulier;

-Les autres contacts d'Abba, qui peuvent avoir entendu parler de son nouvel arrivage (possibilités pour plus tard mais ça peut être n'importe qui selon votre campagne);

-et Tol Rauko dès la fin de cet épisode.

Du coup une grande partie de votre travail sera de rendre ce personnage sympathique et faire en sorte que vos joueurs s'intéressent à son destin. Ce que vous avez entre les mains devrait y pourvoir.

Les Banu Kuraish

Les Banu Kuraish, ce sont les marchands d'esclaves, une tribu étrange qui hante le sud du Salazar et du Kushistan. Nomades, discrets, les hommes et les femmes vont au combat. Car les Banu Kuraish se font souvent les auteurs de raids sur les autres tribus du désert. Ils suivent cependant ses lois et respectent ceux qui doivent être respectés. Ils se contentent habituellement de quelques personnes et retournent dans les sables, chassant par groupes de quelques dizaines tandis que leurs clans se déplacent par groupes de près d'une centaine de membres.

Certaines rumeurs parlent d'une forteresse, cachée bien sûr, un lieu où les esclaves sont retenus avant d'être conduits vers les marchés du nord.

J'ai dit que leur tribu, ou leur groupe de chasse, comptait près d'une centaine de membres. Elle est dispersée mais se rassemblera assez rapidement. L'objectif est de proposer un flot continu de rencontres aux joueurs, afin de les distraire et de les motiver à explorer le groupe... Du coup, on part du principe que les Banu Kuraish sont dispersés et prudents le premier jour et montent en puissance et en audace les jours suivants. Il faut espérer que les joueurs parviendront à écrémer les esclavagistes avant qu'ils soient tous rassemblés, même si cela pourrait se retourner contre eux.

Les Banu Kuraish tuent rarement les premiers mais cherchent impitoyablement vengeance.

Par contre la tribu, quoi que redoutée et tenue à l'écart par les habitants du désert, est acceptée et tout le monde marchande avec elle tout autant que s'en plaint. Les Banu Kuraish tuent rarement les premiers mais souvent les derniers.

Donc les Banu Kuraish sont une tribu qu'il faut rendre farouche. Le plus simple, c'est la robe sombre et le turban qui couvre le visage. Ils portent des cercles de métal aux bras et aux jambes, quelques amulettes géométriques autour du coup. Appuyez sur les effets de turban et ça devrait marcher. Sous le turban, ce sont des visages fiers, aux hautes pommettes, à la peau sombre, aux regards ombrageux, le port altier avec des cheveux crépus ou coiffées en dreadlocks. Ils accrochent de lourdes boucles à leurs oreilles.

Ils sont armés de filets et de bolas, ainsi que de lances ou plutôt de fourches qui leur servent à immobiliser leurs adversaires. Ils tentent en effet de capturer leurs proies plutôt que de les tuer. Mais ils utilisent aussi des sabres courts et des arcs quand les adversaires sont coriaces.

Dans ce scénario, ils peuvent réaliser un gros coup: présents pour un marché marginal avec Abba Ibn-Rusha, un petit groupe d'entre eux est resté près des collines autour de Tal Tabah, on ne sait jamais ce qui est bon pour le commerce, et ont donc assisté à la destruction du village, de loin bien entendu.

Ce groupe s'est rapproché mais attendra l'arrivée d'un deuxième groupe du même clan pour agir et lancer leur première attaque afin de profiter de l'état du village. Cette action, que vous pouvez déclencher à tout moment, devrait donner l'impulsion nécessaire aux villageois et aux aventuriers pour quitter le village.

Les Banu Kuraish espèrent deux choses: capturer une bonne partie des réfugiés et remettre la main sur Shayn, accessoirement sur Larantha, qui valent un bon prix. A partir de la première rencontre, à Tal Tabah, vous pouvez faire régulièrement sentir la présence des marchands d'esclaves autour du groupe. Ils n'attaqueront jamais à moins d'une dizaine et tenteront d'abord de faire des prisonniers. Selon la réaction des joueurs, ils essayeront d'abord des embuscades puis se lanceront dans un assaut massif ou lanceront plusieurs petites attaques frontales avant de les encercler ou...

Bref, sur quelques jours, jusqu'à une semaine environ, la menace des Banu Kuraish doit se faire de plus en plus forte jusqu'à culminer dans un gros choc, et préluder ainsi l'arrivée des membres de Tol Rauko.

Les groupes de guerriers sont constitués principalement de combattants de base (niveau pj-1 environ guerriers ou guerriers acrobates), avec quelques spécialistes ombres, explorateurs et guerriers-convocateurs en majorité, un ou deux par groupe du niveau des pj. Vous pouvez aussi constituer un groupe de spécialistes avec des ombres et des voleurs. Dans l'ensemble de la tribu, un voire deux personnages devraient avoir un niveau plus élevé que les joueur. Un seul niveau. Il s'agirait alors d'Ibn Khalan, virtuose martial, le chef, et d'Assam, son shaman, un convocateur. Les caractéristiques du livre de base suffisent amplement pour les mettre en scène.
Selon la puissance des joueurs, adaptez, mais les premières actions, y compris celle éventuelle de nuit, devraient compter une dizaine de membres. les suivantes 20 environ et la dernière plus de 50.
Lorsqu'ils attaqueront en masse, les joueurs devront sans doute se faire aider par les réfugiés.

Voici des noms de Banu Kuraish au cas où vous en auriez besoin: Kush, Lathan, Naem... Lia, Saleh, Aréa pour les filles... ça c'est fait.
Ils ont un petit côté D'reg de Patchett mâtinés de Danakils des Ethiopiques de Pratt si vous voulez avoir des inspirations.

Déroulement

Pour être clair, je vous propose un déroulement possible de l'aventure jusqu'à la rencontre avec le groupe de Tol Rauko, sans préciser toutes les interactions qui pourraient avoir lieu. Ceci donne plutôt un canevas général, permettant de situer le groupe, les réfugiés et leurs poursuivants selon une chronologie unifiée. Vous êtes libres de rajouter des péripéties et de modifier le déroulement des jours. Un groupe tel que celui des réfugiés peut difficilement prétendre faire plus d'une trentaine de kilomètres par jour.

Premier jour: les réfugiés quittent le village plus ou moins dans l'après-midi. Les esclavagistes Banu Kuraish les poursuivent mollement et envoient des messagers aux leurs. La première nuit peut se passer en mouvement pour les réfugiés, avec plusieurs accidents possibles (enfants, animaux qui tombent, mules avec les blessés...)

Jour deux à quatre: les Kuraish restent en vue. Ils peuvent tenter plusieurs attaques nocturnes, les réfugiés s'organisent (guilde des eaux, Idder Assouline). C'est le moment de mettre en scène les vieilles dames et un éventuel ennemi intérieur. Shayn hésite à jouer un rôle important, il se rapproche des pj.

Jour cinq à sept :l'eau commence à devenir un vrai problème, les tensions augmentent parmi les réfugiés, accentuées par les Kuraish qui profitent de la situation et des groupes qui partent chercher de l'eau pour lancer des attaques de plus en plus ouvertement. Les caractères des pnj doivent à présent être plus clairs pour les joueurs et Shayn doit éveiller leur curiosité. Deriks et Banu Anem...

Jour huit ou suivant: les kuraish attaquent en masse.

Cette partie de l'histoire est pensée pour s'équilibrer entre action et roleplay. Suivant la force du groupe, dosez l'opposition avec soin, utilisez-là avec précaution: les premiers combats doivent être gênants sans être impossible, la ténacité des Banu Kuraish devant inquiéter de plus en plus les pj et les réfugiés.
Cette situation devrait révéler le caractère des membres les plus intéressants des Banu Tabah, tout en rendant la masse attachante grâce aux péripéties et aux personnages que j'estime assez marquants.
Le combat final doit submerger les pj et tourner au dramatique lorsque les femmes et les enfants se défendront avec l'énergie du désespoir...

Les esclavagistes font des prisonniers mais il y a fort à parier que la sauvagerie des affrontements précédents ait fait des ennemis aux joueurs.

Les joueurs auront très vite besoin de l'aide des réfugiés. Que ce soit pour monter la garde ou pour se défendre les armes au poing. Organiser ces farouches guerriers n'est pas forcément aisé, adossés qu'ils sont aux restes de leurs familles, il risque d'y avoir des blessés de plus.

La dernière attaque commence par un encerclement ostensible, la nuit précédente. Des petits groupes allument des feux aux quatre points cardinaux. Stress nocturne et complications en vue pour les joueurs. Ils peuvent tenter de forcer le passage. Ils peuvent aussi préférer tenir le choc sur place.
Dans le premier cas, la topographie peut les aider comme les gêner absolument. La peur démultiplie les risques d'accident et un bon vieil avatar de Marche ou Crève est (presque) de bon goût: un pnj tombe, même pas dans les sables et hop: l'aider, le laisser là, vite, décidez-vous, vous pourrez bientôt voire le regard des kuraish... Du tragique sur plateau à peu de frais.
La véritable bataille commencera alors vers midi après qu'un des groupes de poursuivant ait rattrapé les réfugiés.

Si les joueurs ne bougent pas, les Kuraish pourraient bien ne pas approcher pendant un temps effroyablement long... C'est le désert, la soif marche mieux que la faim... Ce qui nous renvoie à la possibilité ci-dessus. Bien sûr, si ça vous ennuie, vous êtes libres de lancer l'assaut dès que vous le désirez (comme si les Kuraish ne comptaient pas sur la soif).

Impliquez les joueurs dans les décisions concernant l'ensemble des combattants de leur camp. Ari restera près des enfants pour les protéger. Le reste est à votre guise.
Au cours du combat, utilisez les alliés de pj pour contenir le flot des assaillants, afin de maîtriser un peu ce chaos. Les Kuraish ont des cibles privilégiées: les enfants, Shayn, Larantha... Ils ne toucheront pas à Idder, qui porte les habits de l'Augure.

Le combat est perdu d'avance, mais c'est à vous de retarder le plus possible le moment de la prise de conscience chez les joueurs. Laissez-leur remporter une petite victoire au nord tandis que les défenses des réfugiés sont implacablement

balayées au sud... Les Banu Kuraish n'hésiteront pas à se replier, à tournoyer autour de leur adversaire, à lancer des flèches sur les points de résistance. On l'a dit, ils ne tuent pas les premiers mais leur vengeance est implacable.

Les joueurs devraient à nouveau être distraits par quelques complications. Une fois de plus, il peut être intéressant de prendre en compte les relations des joueurs pour ajouter le piment du drame à cette scène d'action. Enfants inconscients du danger, jeune téméraire, vieillard revivant ses meilleures années... A vous de choisir… Bien sur, comme vous avez des esclavagistes sous la main, un enlèvement est si vite arrivé et vous pourrez embrayer avec joie sur une course poursuite meurtrière.

Je rajoute les animaux fous de terreur, à calmer ou à utiliser dans la mêlée, les inévitables cadavres de mules (soulagement?), les blessés sur lesdites mules... La situation risque d'échapper rapidement à vos pj. Profitez du style tournoyant d'attaque des kuraish pour leurs permettre de rester actifs et de faire un peu le point sur la situation. N'oubliez pas de lancer alors quelques flèches afin de ne pas les endormir...
Au final, autour de Ari, quelques résistants se réunissent pour un dernier baroud d'honneur. On y trouve Idder, protégé par sa fonction d'augure, Shayn qui a saisi un sabre pour protéger Larantha, quelques guerriers encore valides, les femmes les plus dévouées ou désespérées dont Damya, et les survivants des Gardiens des Eaux. Le Veilleur fut un mage puissant mais il se fatigue rapidement. Il peut offrir un sursis au groupe.

Les esclavagistes marqueront un temps d'arrêt avant la dernière charge, comme pour laisser aux réfugiés l'occasion de se rendre. Leur chef s'avancera d'ailleurs au milieu de ses hommes. A peine aura-t-il quitté leurs rangs que la cavalerie arrive.

Ceci nous donne de quoi animer la première partie du scénario, qui doit culminer sur l'attaque en masse des réfugiés par les Banu Kuraish. Le désespoir doit alors se faire sentir, avant que la cavalerie ne déboule, sous la forme pour le moins brutale de deux membres de Tol Rauko et de leur escorte.

La Cavalerie

Une silhouette indistincte, vêtue d'un manteau beige surgit devant le chef des Banu Kuraish, l'empêchant d'avancer sur les passerelles. Un cri retentit alors sur ses arrières. Deux hommes vêtus d'une armure rouge transpercent les rangs des esclavagistes. L'un porte un immense bouclier, l'autre une gigantesque épée et ils se battent comme les deux membres d'un seul corps.
Au même moment, dans toutes les directions, quatre autres combattants se ruent dans la mêlée. Chacun porte une arme particulière, chacun porte un manteau beige marqué sur le devant d'une croix rouge et tous mettent rapidement hors de combat plusieurs adversaires. Le chef des esclavagistes ne fera pas long feu...

Avant de décrire les templiers de Tol Rauko et leurs soldats, quelques considérations générales. Les templiers peuvent paraître un peu faible suivant le niveau du groupe. J'ai décidé de les mettre en scène avant de poser la question.
Considérant qu'ils appartiennent à une très ancienne famille de l'ordre, ce sont dans ce cas des chevaliers juste ordonnés, chargés d'une mission de routine afin de prouver leur valeur. Faut bien quelqu'un pour vérifier les sceaux...

Leur style est pour l'instant plus important que leur historique, l'un d'entre eux, pour peu qu'il survive à la rencontre, pourrait devenir un adversaire récurent des joueurs, du coup son historique prendra vraiment de l'ampleur après la rencontre et en interaction avec les joueurs.
Ils sont accompagnés de quelques guerriers de Tol Rauko, vêtus d'un manteau beige et d'une armure de cuir rigide assez légère pour résister à la chaleur. Leur nombre dépend de vous mais 5 ou six guerriers niveau 1 sont un minimum. Les caractéristiques du LdB sont suffisantes ici encore.
En plus de la feuille de personnage complète des pnj, quelques indications: les templiers ont deux niveaux de plus que les pj. J'indiquerai dans la description quelques modules et pouvoirs qui me semblent essentiels, à vous de compléter. Parfois, j'indique une chaîne si vous jouez à hauts niveaux. Vous pourrez ainsi compléter facilement les pnj pour les adapter à vos besoins.

Les Templiers

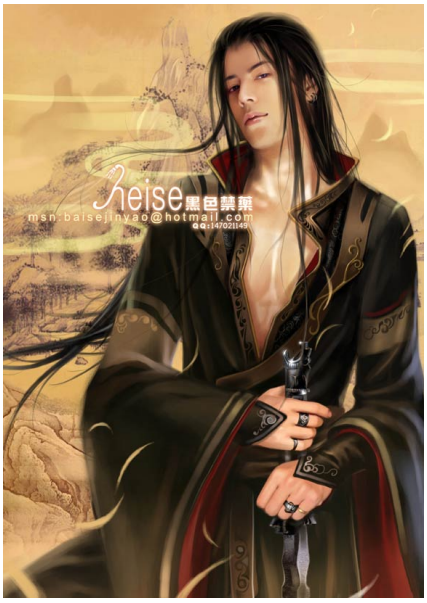
Les templiers sont deux cousins: Galba Stace et Praetor Andronicus. Ils sont très différents, d'aspect autant que de caractère. Ils appartiennent à deux familles anciennes de l'Ordre, les deux parents de Praetor et le père de Galba furent tous chevaliers. Seul le père de Pretor est mort au cours de son service. Ayant vécu toute leur enfance ensemble, soit chez leurs parents, le père de Galba servant de mentor à son neveu autant qu'a son fils, soit dans les écoles efficaces de l'Ordre sur l'île de Tol Rauko, ils ont développé une remarquable synergie, tant sur le plan du combat que des compétences, ainsi qu'une fidélité et une amitié à toute épreuve. Ils ont intégré très rapidement l'ordre, accomplissant quelques missions en compagnie de Chevaliers expérimentés. Faisant preuve ensemble d'une remarquable efficacité, ils se distinguèrent rapidement, dans la plus pure tradition de leurs familles. Ils ont toujours aimé les combattants, recherchant les meilleurs techniciens dans une forme d'esthétisme martial qu'ils ont commencé à satisfaire en s'entourant de guerriers dès qu'ils purent revêtir leurs armures, tout en développant leur propre art de combat.
Ils ont été adoubés dernièrement, recevant donc à cette occasion les armures qui font à présent leur fierté. Depuis, ils ont effectué quelques missions routinières, présentant toujours quelques dangers bien sûr. En chemin, ils ont complété le groupe de ceux qui les suivent.

Ce sont ainsi des personnages basiques en terme d'historique, directs. C'est complètement le but en ce moment, les cousins devant plus se signaler par leur caractère particulier que par leur historique profond. Suivant le fil de la rencontre, un templier de Tol Rauko ayant perdu son cousin sous la main des pj pourrait être un formidable adversaire, déchiré par la vengeance. A mon avis, ça suffit pour leur donner un relief qui évoluera avec les joueurs.

Praetor Andronicus

Donc commençons avec Praetor Andronicus. C'est un maître d'arme. A mon sens, afin de représenter un adversaire valable, il devrait avoir deux niveaux de plus que les joueurs. C'est un jeune homme agile, élancé, fin et élégant. Il a un beau visage ouvert mais sévère aux traits Ashers, des yeux noisette mais profonds, très calmes... Ses cheveux noir clair retombent sur son front et son visage. Et ses épaules. D'un peu plus de vingt ans, à l'aspect aimable et consciencieux, il parle beaucoup, mais d'une voix claire et agréable. Il est curieux, pose des questions polies qui s'intéressent sincèrement à ses interlocuteurs. Il est en fait capable de sonder rapidement ses vis-à-vis, qu'il endort

par sa conversation. Il demande alors dans le flot ce qu'il a besoin de savoir...
Il est assez doux de caractère, enclin à la pitié et convaincu que son travail à Tol Rauko est un acte de compassion envers l'humanité et ceux qui vivent au milieu d'elle. Il possède pourtant une volonté de fer, qui transparaît parfois dans son regard d'acier.
Concentré sur sa responsabilité envers l'Ordre qui est l'héritage de sa famille, il plaisante peu, sauf quand la situation sociale l'y oblige. Il conserve par contre presque éternellement un demi-sourire un peu espiègle, qui apporte beaucoup à son charme.



Son armure compte comme une armure de plaques partielle, avec les bonus que vous jugez bon de donner, n'oublions pas qu'elle fut forgée par des maîtres. Elle est assez particulière: d'abord elle se construit sur un immense bouclier conçu spécialement pour Praetor. C'est une pièce remarquable, plus grande que son porteur, solide mais légère. Le bouclier a la forme d'une aile, afin de faciliter une façon de le porter en biais, mais lisse sur les bords, comme deux courbes qui se rencontrent avec un léger creux au niveau de la tête vers ce qu'il faut bien nommer l'avant, ou la tranche à la gauche de l'adversaire. C'est par là que Praetor lance le plus souvent les dards de jet qui sont répartis sur la surface interne de sa gigantesque protection. Il porte en comparaison une armure plutôt légère, bien que constituées de plaques savamment disposées, très courbes et rehaussées de gravures en arabesques fines et discrètes. Celle-ci est d'un rouge assez vif, presque gueule, comme que son bouclier, sauf la grande croix en sautoir, d'un grenat profond, et les arabesques de l'armure discrètement appuyées par la même teinte. Il porte de plus un court glaive à la ceinture.
Il a aussi un casque qui laisse voir son visage, lui aussi de forme assez douce, il épouse le crâne de son porteur et, à part les gravures, n'a aucun ornement.
Les vêtements pratiques mais bien coupés qu'il porte sous l'armure sont beiges, un beige assorti à cette armure gueule. En combat, il ne porte pas le manteau qu'il porte sous ces chaleurs. Il s'en débarrasse avec l'impact visuel maximal qui va de soi au moment de votre choix.
En combat, Praetor Andronicus utilise son bouclier à la fois pour se défendre et pour protéger son cousin Galba. Il n'hésite pas à lancer ses dards pour faire de l'espace ou pour permettre à Galba de porter un coup décisif. Il n'utilise son glaive qu'en dernier recours si ses défenses sont passées. Il est néanmoins plus fort en Parade qu'en Attaque, pour des raisons évidentes. Du coup, il tente au maximum de limiter ses malus d'armure. Après les armes, il doit avoir Combat dans un Espace Réduit, qui lui permet d'utiliser son bouclier près de son frère d'arme, c'est la façon la plus simple que j'aie trouvée de simuler cette façon de se battre et elle peut donner un bon résultat au vu du décor des futurs combats... mer de sable, passerelles fines.... Le module de garde du corps et le magnus mineur Gardien sont ensuite plus que logiques, il se les offrira dès que possible, ainsi qu'un minimum de ki pour améliorer d'abord ses déplacements (annulation du poids). Il peut aussi être intéressé par le batto/iai Jutsu afin de mieux encore lancer ses poignards... Un peu de Style, voire de la Danse peuvent servir... C'est en effet un combattant tournoyant, toujours en mouvement autour de son camarade. Vous pouvez donc, si vous trouvez des pf, améliorer un peu ses facultés de lanceur. La suite pourrait être Shinkyou, mais ce magnus coûte suffisamment cher en Di pour que vous ayez le temps de voir venir... Pensez-y toutefois...
Le bouclier s'utilise exclusivement à deux mains mais peut être supporté d'une seule le temps de saisir un dard. Tant qu'il tient le bouclier, le personnage subît le malus de dégainer à chaque dard qu'il lance. Il subit aussi ce malus à l'attaque ou à la défense effectuée avec le bouclier lors de l'action de combat qui suit ce lancer, que ce soit parce qu'il décide de le reprendre ou pour effectuer une des défenses automatiques que lui confèrent ses modules... Ce malus de dégainer au lancer s'annulerait dans le cas où Praetor lui trouverait un appui solide (qui pourrait être son épaule et le sol). Il le subirait à nouveau au moment de reprendre le bouclier. Il préfère cependant moins de précision et plus de mouvement... et il y a le module ci-dessus, Batto Jutsu, pour dégainer facilement...
Le bouclier peut s'utiliser tant en attaque qu'en défense, toujours à deux mains. Après réflexions, j'ai décidé de lui donner les caractéristiques suivantes:

L'Egide de Pretor Andronicus

Dégâts: 50
Vitesse: -35 (comparable à un marteau à deux mains, moins qu'un pavois par la forme et le poids)
Force requise: 8
Mode 1: TRAN (le bout effilé du bouclier est une lame des deux côtés sur presque 70cm, pas pu m'empêcher)
Mode 2: CON (partout ailleurs)
Catégorie: Bouclier Spécial:
Parade +45 ;
Esquive +20, Complexe
Solidité: 25 **Fracassement**: 3 **Présence**: 35

Praetor Andronicus

Niveau : 4
Points de Vie : 190
Classe : Maître d'Arme
FOR : 8 **DEX :** 10 **AGI :** 9 **CON :** 8 **POU :** 6 **INT :** 6 **VOL :** 8 **PER :** 8
Présence : 45
RPhy : 55 **RMys :** 50 **RPsy:** 55 **RPoi :** 55 **RMal** : 55

Initiative : 65 Naturelle, Dard de Jet 65, Epée Courte 60, Egide 10
Attaque : 115 Egide, Epée courte, Dard
Défense : 140 Parade
Dégâts : 60 Egide (TRA ou CON ; 70 2Mains), Epée Courte 50 (TRA), Dard 20 (PER)
Armure : Plaque Partielle, Port 100
TR : 4 **CON :** 3 **PER :** 2 **CHA :** 3 **ELE :** 2 **FR :** 2 **ENE :** 0
Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement : -**1

Avantage : Apte dans une compétence-Pesuasion (1) ; Voir le Surnaturel (1) ; Séducteur (1)
Modules et Arts Martiaux : Arme Gratuite : Egide; Arme Distincte : Dard ; Arme Distincte : Epée Courte ; Batto Jutsu/Iai Jutsu ; Garde Du Corps ; Tenue ; Mouvement Dans un Espace Réduit

Ars Magnus : Gardien

Taille : 16 Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 9 (8) **Fatigue :** 8

Compétences secondaires : Acrobatie 40, Impassibilité 60, Résistance à la Douleur 50, Vigilance 60, Commandement 40, Persuasion 90, Style 25, Danse 40

Galba Ceste

Galba Ceste, le cousin de Praetor, est lui aussi un maître d'armes. C'est un grand gaillard plus baraqué que son cousin et dont le visage assez dur mais bien dessiné et la crinière de cheveux blonds font penser à des origines qui doivent plus aux Aïons que celles de son cousin. Il a d'ailleurs des yeux bleu foncés. Rajoutons pour compléter une légère barbe un peu plus sombre que ses cheveux.

Il se bat avec une grande épée à deux mains, La lame est sombre mais les tranchants ont la couleur de l'acier. La cannelure et la garde forment vu à plat une sorte de croix qui n'est pas sans rappeler celle de Tol Rauko.
Son armure, comme sa carrure, sont plus lourdes que celles de son cousin. La couleur de sa protection est plus sombre aussi, tirant sur le bordeaux.
Elle compte comme une armure de plaques, avec tous les bonus que vous jugez bon d'attribuer à une armure de l'ordre. Cependant, elle semble plus légère car elle est disposée avec soin. L'ensemble possède des formes plus géométriques que celles de son cousin, les spallières portent en rouge vif la croix de l'Ordre.
Elle est aussi marquée sous la face intérieure gauche de la cape beige clair qui en descend, accrochée donc dans le dos aux spallières, et revenant légèrement par devant.
Le plastron est une pansière, c'est à dire qu'elle couvre d'un seul tenant le torse, le dos , les hanches et le haut des cuisses, ceci un peu comme un jupon.
Le bassinet remonte haut sur la nuque car le casque laisse largement passer sa crinière de cheveux. C'est une sorte de bandeau de métal renforcé pour couvrir le haut du crâne. L'ensemble des pièces sont elles aussi gravés finement, les motifs sont plus triangulaires que sur l'armure de son cousins, et qui cette fois sont rehaussées d'un rouge vif.

Il prendra le module Combat dans un espace réduit. Vous pouvez en faire un Berserker, dans ce cas, son cousin est épargné lors de ses rages et peut le ramener à la raison. J'ai pas vraiment d'idée sur le mécanisme de règle qui pourrait soutenir ce point, à mon avis c'est sans importance.

Il peut choisir à votre guise d'apprendre la boxe ou le pancrace, pour lui donner un peu plus de poids à main nue. Attaque de zone est un choix intéressant, avant de pouvoir utiliser Taurus, qui permettrait de lui donner une épée encore plus grande.
Il est à la fois plus tourné vers le physique et plus cultivé que son cousin (à votre guise, connaissances ou arts).

Il utilise le ki principalement pour améliorer encore ses caractéristiques physiques.
Il est fondamentalement tourné vers l'attaque, déséquilibré dans ce sens par rapport à sa parade. C'est aussi pour lui permettre d'obtenir des scores moyens plus élevés que ceux de son cousin que je propose moins de modules.
En combat, il décide régulièrement de Résister aux Coups, faisant totalement confiance à l'Egide de Praetor. Il se concentre sur l'attaque, avançant comme le centre de gravité autour duquel son cousin gravite et tourbillonne..

Pour son pc, je vous laisse choisir entre résistance physique et armure (naturelle ou mystique suivant le niveau des personnages) qu'il a surement développé quand les techniques du duo n'étaient pas encore au point. A moins que vous ne préfériez vous en servir pour simuler l'effet de lien berserker avec Praetor.
En termes de racines culturelles, servez-vous sans vous gêner de celles de la noblesse Albérienne.

Galba Ceste

Niveau : 4
Points de Vie : 200
Classe : Maître d'Arme
FOR : 10 **DEX :** 10 **AGI :** 6 **CON :** 9
POU : 8 **INT :** 8 **VOL :** **PER :** 6
Présence : 45
RPhy : 55 **RMys :** 50 **RPsy:** 55 **RPoi :** 55 **RMal** : 55

Initiative : 65 Naturelle, Dard de Jet 65, Epée Courte 60, Egide 10
Attaque : 140 Epée à 2 Mains
Défense : 115 Parade
Dégâts :
Armure : Plaque allégée Port 135
TR : 5 **CON :** 4 **PER :** 5 **CHA :** 3 **ELE :** 0 **FR:** 3 **ENE:** 1
Malus inhérent : 0 **Restriction de mouvement : -**1

Avantage : Apte dans un champ de compétences-Intellectuelles (2) ; Inquiétant (1)
Modules et Arts Martiaux : Arme Gratuite : Epée à 2 Mains; Boxe, Attaque Circulaire, Mouvement Dans un Espace Réduit
Ars Magnus : Berserker

Taille : 19Moyenne **Régénération :** 2
Mouvement : 6 (5) **Fatigue :** 9

Compétences secondaires : Impassibilité 70, Prouesse de Force 100, Vigilance 35, Intimidation 55, Style 25, Estimation 25 Mémorisation 30 Science (spé)65, Histoire locale 60, Tactique 25

Shambara

Galba Ceste a un caractère plus lent mais plus profond que son cousin. Il parle peu, considère tout avec circonspection. Son physique puissant cache une personnalité complexe, il aime les arts et la littérature, possède un grand sens de l'honneur et une parole solide comme l'acier. Son cousin Praetor est plus apte à négocier sa parole. Galba est solide, taciturne, lent à donner sa sympathie mais ensuite prêt à tout pour ses amis ou ceux qu'il considère comme sa responsabilité. Dans le duo, c'est Praetor qui discute des décisions mais c'est Galba qui les prend. De même dans les conversations, où il pose souvent une question profonde ou gênante au moment opportun, l'appuyant au mieux avec sa voix de basse.

Le duo joue une version compliquée du classique bon flic/mauvais flic, avec Praetor dans le rôle du bon flic et Galba dans le rôle de celui qui impose. Une fois de plus, Praetor est souvent prêt à aller plus loin, Galba calme régulièrement le jeu. Tous les deux s'entendent extrêmement bien, ils sont entièrement dévoués l'un à l'autre et chacun connaît les réactions de l'autre mieux que les siennes.

Ils ont crées leur groupe, et leur style, car ils sont convaincus que l'impact visuel est autant important que l'impact martial. Ainsi, il faut imaginer que le groupe se déplace et combat comme une entité. Les manteaux lui donnent une unité graphique tandis que chaque combattant est unique et spectaculaire au possible.

Les membres de la suite peuvent être plus développés à votre guise. Ils sont axés sur le combat mais vous pouvez leur donner quelques compétences afin de faire face à plus de situations. Vous pouvez rajouter quelques intrigues impliquant chacun d'entre eux. Un pourrait encore avoir à prouver que sa place est justifiée dans le groupe, l'autre peut avoir développé une certaine jalousie envers ses congénères

Si vous désirez approfondir les relations entre les pj et le groupe de Tol Rauko, vous avez donc de quoi vous occuper. Cependant la suite se contente d'habitude d'avoir l'air menaçante et de taper très fort avec style.

Voyons encore les quelques jours qui ont précédés le combat, avant de passer aux interactions avec les pj.

Le groupe voyageait en effet aux abords de la mer des sables lorsqu'ils furent attirés par une colonne de fumée au loin. Ils ont poussé dans cette direction et sont arrivés à Tal Tabah deux jours environ après la tuerie. Ils ont certainement été intrigués par les ruines et surtout par les deux colosses de pierre. Peut-être même ont-ils vu les laboratoires. Toujours est-il qu'ils se sont mis en route sur les traces des réfugiés afin d'éclaircir les circonstances de la fin du village. Ils les rejoindront évidemment au moment le plus approprié. Ils n'ont pas hésité à aider les réfugiés, surtout Galba qui peine à supporter la cruauté de certains humains.

C'est à dire donc qu'ils surgiront en plein combat. Rajoutons encore un détail important à propos de ce combat: à un moment ou à un autre, les pouvoirs psychiques de Shayn s'éveilleront. Sous la forme d'un bouclier qui protègera Larantha dans une scène classique mais de bon goût. Tout ceci devrait motiver la curiosité des templiers.

A vous d'organiser le premier face-à-face ainsi que l'enquête des deux guerriers qui commencera dans la foulée. Praetor restera discret mais voudra en savoir plus sur tous les habitants du village. Dès qu'il saura que Shayn n'en est pas originaire, il peut proposer de l'escorter. En effet, son but est double: au départ, il veut vraiment découvrir ce qui s'est passé à Tal Tabah, dès qu'il aura pris conscience des pouvoirs de Shayn et peut-être en partie de sa nature, voire l'intérêt que lui ont porté plusieurs personnes, il désire mettre la main sur le jeune homme à titre préventif. Il essayera d'abord la ruse, passant pour serviable, puis négociera avant de nuancer ses propos de menaces voilées. En outre, il essayera de recueillir très vite le plus d'information sur les joueurs. Attention à leurs paroles et à leurs actes, les membres de Tol Rauko profiteront du moindre faux-pas.

Ils se retireront cependant à la nuit tombée en ayant conservé une apparence secourable. Tandis que les paladins discutaient, la suite a pansé les blessés, rassemblé le troupeau voire recherché les réfugiés capturés. Bien sûr, la situation pourrait dégénérer rapidement mais ce serait mieux de faire doucement monter une certaine tension. Si le combat devient inévitable, et il doit le devenir, Galba demande à ce qu'il ne se déroule pas dans la même zone que celle où se tiennent les habitants. Il propose même de laisser passer une nuit.

Cette scène est importante et vous pouvez allonger à votre gré le jeu du chat et de la souris. À un moment donné toutefois, les revendications des paladins deviendront claires: ils réclameront Shayn au nom de leurs droits ancestraux. Selon les circonstances, ce pourrait être en plein milieu du village ou en envoyant un des membres de la suite comme messager. Ils laisseront de toute façon un délai (bref) de réflexion aux joueurs.

Il est donc important que les joueurs aient des liens solides avec Shayn à ce stade de l'histoire, rendant la confrontation inévitable. Vous devrez réfléchir un peu à l'avance aux arguments qui pourraient convaincre vos joueurs. Les paladins refusent de mêler des habitants à ce combat. Ils proposent donc un duel à l'écart. Ils sont prêt à discuter le lieu mais préviennent tout de suite que, quel que soit le nombre de combattants qui s'opposeront à eux, ils se battront avec toute leur puissance et toute leur suite.

C'est l'occasion de varier un peu le décor et de proposer encore un combat à vos joueurs. Le style est évidemment celui des longs duels orientaux ou les adversaires se font face.

En terme de décor, vous pouvez imaginer un éperon rocheux qui surgirait de façon appropriée au milieu des sables, une passerelle plus impressionnante que les autres avec quelques étages voire de l'eau, une série de dériks…

Comme nous allons le voir, vous pouvez même varier ces décors: imaginez un morceau d'animé où il s'agit de combattre successivement quelques lieutenants avant de s'attaquer aux chefs.

Galba et Praetor attendront leurs adversaires.

Vous pouvez ainsi organiser une fin de partie style chevaliers du zodiaque en mettant en scène des duels individuels entre vos joueurs et les membres de la suite qui protègent les deux paladins. Chacun de ces combats se terminera par la mort d'un des combattants, ou sa mise hors de combat, les membres de Tol Rauko ne cherchant pas mais n'hésitant pas à donner un coup fatal. Les paladins se battront courageusement mais se replieront si ils sont trop violemment pressés.

A mon avis, si vous devez en faire survivre un, faites survivre Galba. Il serait même bienvenu d'achever son cousin, pour le besoin de l'histoire.

Une fois de plus, rendez chacun de ces combats spectaculaires. Si les membres de Tol Rauko sont impitoyables, ils seront de loyaux adversaires tant que leur adversaire reste loyal. Insistez sur les poses martiales et les dialogues avant/pendant/après combat. Si les adversaires disposent de modules ou de techniques, appuyez-en le style, donnez-leur des noms spectaculaires que les guerriers crieront en combat, insistez sur les armures brillantes en contre-plongée et les moitiés de visage qui se font face le regard concentré tandis que le vent souffle dans le désert…

Conclusion et Ouvertures

Le Chapitre 3: Le Val Barré (titre provisoire) commence après le combat contre les paladins. Il verra les joueurs et Shayn s'enfoncer dans les montagnes vers le Kashmir. Le scénario est inspiré d'un vieux Hergé, la vallée des cobras. Un anachorète veille sur un gué qui donne accès à une passe dangereuse. Il parle aux esprits et recueille les offrandes des caravaniers. Parfois, il interdit quelques jours le passage. Malgré ses soins, tous les ans, des marchands meurent dans la région. La montagne est dangereuse et tout le monde s'y fait. Depuis quelques temps, l'attente est plus longue. Les joueurs arriveront alors que tout le monde est bloqué par l'ermite depuis deux jours. Il ne semble pas décidé à laisser passer qui que ce soit tant que les Esprits ne seront pas calmés. Les caravaniers agréent, ils verraient d'un mauvais oeil toute tentative de passer outre les recommandations du sage. Pour arranger la situation, un dignitaire de l'Alliance Azur et son escorte viennent d'arriver sur place, ce qui énerve les mercenaires impériaux qui sont discrètement mêlés aux caravanes.

En fait, la Veille de la région réserve des surprises aux joueurs…

Mais d'abord, parlons de ce qui est arrivé aux réfugiés.

Vous n'êtes pas obligés de vous appesantir sur ce qui doit se passer après le combat contre les paladins. Je vous laisse aussi décider de la violence de ce combat et de jusqu'où combattent les templiers. Pour autant que vos joueurs soient revenus victorieux, ils ont peut être des questions à poser à Ari ou à Shayn, selon ce que les paladins ont pu révéler.

Toutefois, les réfugiés devraient bientôt sortir du désert pour arriver à un oasis que tiennent des cousins au sens tribal du terme. C'est là qu'ils se reprendront et s'installeront peut-être avant de revenir sur leurs terres ancestrales. Vous pouvez narrer simplement la fin du voyage et la rencontre avec les cousins. Il n'y aura pas de fête, seulement un grand soulagement chez les survivants.

Le seul point essentiel pour vos joueurs sera de décider du sort de Shayn. Malgré ses qualités et les amitiés qu'il a pu développer, les réfugiés commencent à le voir d'un œil assez mauvais. De plus, il commence à manifester sans pouvoir les maîtriser quelques capacités psychiques. Depuis qu'elles se manifestent, il fait des rêves étranges où il cherche à rassembler des objets qu'il ne peut définir.

Shayn ne pourra pas rester, il risque même de devenir une menace pour les réfugiés. Il semble de plus en plus évident que le jeune homme est le premier conscient de cette situation. A vous de voir comment vous comptez gérer cette situation. Soit Shayn viendra de lui-même demander l'aide des joueurs, soit Idder et Ari prendront conseil auprès des joueurs. Après avoir discuté de ses rêves avec Shayn, ils sont parvenus à la conclusion que le décor qu'il voit dans ses rêves pourrait être les savanes du Kashmir. Larantha refusera quoi qu'il en soit de se séparer de Shayn.

Notez que vous avez plusieurs occasions de révéler la nature étrange de notre personnage et il y a de forte chances pour que vos pj, Ari, Idder, Larantha, Shayn lui-même, des habitants curieux voire en dernière extrémité Tol Rauko ou les Banu Kuraish livrent cette information aux joueurs.

C’est donc à vous de décider quand et comment cette révélation aura lieu. Elle doit susciter plus de questions que de réponses, du type : quelle est cette créature ? est-elle humaine ou non ? pourquoi s’intéresse-t-on tant à son sort ?

Veillez à ne pas donner trop de réponses . Idder prendra de toute façon la défense de Shayn en arguant des vieilles légendes mais l’enjoindra en privé à suivre son propre chemin.

Vous pouvez trouver des prétextes pour lier ce mouvement aux historiques de vos joueurs. Ils devraient de toute façon déjà profondément être impliqués dans l'histoire de Shayn, au mieux par sympathie, au moins par intérêt. De plus, le Kashmir est relativement proche et pourrait constituer une étape facile pour trouver un navire ou un engagement. D'ici jusqu'aux montagnes le voyage est assez rapide et l'eau cesse vite d'être un problème. C'est un chemin logique pour qui souhaiterait quitter les déserts rapidement.

Grosso-modo, vous devriez réussir à leur proposer une plan du type accompagnez le jeune homme jusqu'au Kashmir le temps qu'il trouve son destin. Le Kashmir est une région assez mouvementée en ce moment pour intéresser vos aventuriers. Je vous laisse régler les détails, vous savez mieux que moi ce qui motive vos joueurs.

Les réfugiés seront toutefois très reconnaissant envers les joueurs et continueront à leur accorder une hospitalité cordiale mais misérable. Ils les aideront avant qu'ils repartent. De toute façon, vos joueurs devraient avoir autre chose à faire que de rester dans un oasis. A moins bien sûr que vous ne vouliez jouer la difficile réunion des deux peuples cousins sur un petit espace.

La meilleure chose à faire après leur départ dans le but de préparer la prochaine étape serait de donner quelques impressions de voyage aux joueurs avant de les mélanger à une caravane quelconque. Imaginez un vieux marchand la barbe en pointe qui voyage en compagnie de son neveu et de quelques serviteurs. Le soir, au coin du feu, il peut les entretenir des usages de la route et déjà leur parler des passes entre le Salazar et le Kashmir.

Au fait, si vous avez joué en campagne ces trois scénarios, l'oasis semble un bon endroit pour passer un niveau. A vous de voir quels apprentissages sont possibles sur place ou l'ont été pendant le voyage.