



# Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 37<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 5 juillet au 24 septembre 2017, sur les points obligatoires suivants :

- Thème : Ils ne mouraient pas tous, mais tous étaient frappés
- Élément imposé : un feu

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- **Machine Absurde Détraquée, Exiléens Patraques**, pour *Exil*, par Pitche ..... 2
- **Elles ne meurent pas toutes mais toutes sont frappées**, pour *GeluiKwilgan*, par Ohtar-Celebrin ..... 10
- **Le Bouddha ne pardonne que trois crimes**, pour *Tiamat*, par Cuchulain ..... 18
- **Anabasis**, dans un univers grec antique, par Mortlock ..... 24
- **Après la chute des empires, ne reste que la poussière**, pour *Apocalypse World: Fallen Empires*, par Khelren ..... 29

Et, en hors-compétition :

- **L'ultime lueur**, dans la Terre du Milieu, par FaenyX ..... 50

---

# Machine Absurde détraquée

## Exiléens patraques

*un scénario pour Exil*

*par Pitche*

---

*J'ai rêvé un soir de solitude*

*A des machines absurdes*

*Une heure de mon passé*

les Machines Absurdes, de William Sheller

Un scénario où j'ai voulu donner l'occasion aux joueurs de découvrir ce détraquage d'une machine absurde et l'influence que ça pourrait avoir sur les habitants tout autour et une façon de vivre le syndrome de SHC autrement que d'en être victime directement.

Voir les façons différentes de traiter les choses au sein de la caste des Ingénieurs.

Battre en brèche l'idée que les Scientistes sont toujours impliqués dans les sales coups.

Montrer que les Pandores sont des gens comme tout le monde et que par-dessus tout, fuient les problèmes pour ne laisser qu'une Administration parfois vide de sens, de personne, encore en place appelant « au calme ».

# ΜΑΧΙΝΕ ΑΒΣΥΡΔΕ ΔΕΤΡΟΚΕΕ ΕΧΙΛΕΕΝΣ ΡΟΤΡΟΚΕΣ un scénario pour EXIL

*J'ai rêvé un soir de solitude  
A des machines absurdes  
Une heure de mon passé*

les Machines Absurdes de William Sheller

## ΑΥΝΤ ΤΟΥΤΕ ΧΟΣΕ

Ce scénario a été écrit dans le cadre du 37<sup>e</sup> Concours de scénarios de la Cour d'Obéron. Le thème était « Ils ne mourraient pas tous mais tous étaient touchés. » alors que l'Élément était « feu ».

Je vais m'orienter vers un scénario où un bloc d'habitations est mis en quarantaine et confiné suite à la survenance d'un malaise général qui a touché tout à chacun. Ce malaise s'apparente à la troisième phase – chûtes oniriques – du SHC (p. 290 et ss., Exil).

Il n'est pas sans risque qu'un bûcher, sorte de feu purificateur soit dressé pour y brûler les cadavres qui s'empilent ou alors ça le sera pour y brûler les présumés coupables ?

Le scénario va démarrer *in medias res* avec la reprise de connaissance des personnages. Revenus progressivement de leur plus ou moins bref moment de perte de conscience, ils vont pouvoir partager leurs souvenirs et impressions variables en fonction de leur vulnérabilité relative à leur Attribut PHY.

## ΕΝΤΡΟΔΟΥΤΙΟΝ ΔΕΣ ΠΕΡΣΟΝΝΟΚΕΣ

Les personnages peuvent se trouver de passage au sein du bloc 42 soit en le traversant – sa localisation est vaguement décrite afin de laisser toute l'attitude à l'Administrateur – tout simplement. Ils peuvent être à la recherche d'informations, de contacts ou encore résider sur place.

## ΛΕΣ ΦΟΙΤΣ ΠΡΕΚΕΔΕΝΤΣ Λ'ΟΥΒΕΝΤΟΥΡΕ

Les ingénieurs dans le plus grand secret ont constatés que des horlogers (p. 280, Exil) qui entretenaient une Machine absurde (MA) présente dans le bloc 42 et qui semble servir à apurer l'eau et assurer un conditionnement d'air respirable se sont progressivement arrêtés de fonctionner et d'opérer le mystérieux ballet qui devait servir à entretenir l'ensemble.

Déjà des premiers signes de dérèglement se font sentir, peu perceptibles par le commun des mortels mais les ingénieurs les ont perçus et tentent de trouver une solution de réparation.

Mais cette bonne volonté ne semble pas porter ses fruits et la situation empire. C'est là que la Machine absurde s'est placée dans une sorte de mise en veille, de *reset* gigantesque afin de faire redémarrer les horlogers et ces ordres fusent de toutes parts, à partir d'elle et les habitants d'Exil ne semble pas insensibles à cela même si l'effet escompté n'est pas le même pour eux et que tout est beaucoup plus flou, mystérieux et douloureux.

Les ingénieurs ne sont pas épargnés par les effets comme les scientifiques d'ailleurs qui n'y comprennent pas grand-chose.

## ΟΝ ΡΟΠΙΔΕ ΡΕΣΟΜΕ

Il va s'agir d'un scénario « mise en quarantaine » qui se jouera comme un huis-clos avec l'impossibilité de quitter le bloc 42 et l'obligation d'y vivre diverses péripéties.

Les joueurs auront l'occasion de découvrir, de vivre même la peur panique des exiléens face à la maladie, aux épidémies (p. 123, Exil) avec leur mise en quarantaine comme vivent les réfugiés à Goulet & Chaudron et la peur panique de ces fanions jaunes hissés aux quatre coins de la zone « sinistrée » ceinturée et gardée par la garde

prétorienne qui n'hésitera pas à abattre le premier qui tente de s'en réchapper.

#### Hécatombe du Bloc 42

- **Description** : maladie inconnue survenue soudainement dans le bloc 42 lequel fut mis en quarantaine pendant quelques jours.
- **Vecteur** : inconnu *##notes griffonnées, sujet à caution! Signal émis par une MA qui tente de communiquer sur un dysfonctionnement##*
- **Incubation** : soudain! *##dès l'exposition à la MA défectueuse, dérégulée?##*
- **Malignité** : en fonction du score de PHY. Critiques avec NUL – Graves avec FAI – Sérieuses avec MOY et BON – Légères avec EXC.
- **Périodicité** : 5 heures
- **Symptômes** : les victimes perdent tout d'abord connaissances (similaire à une chute onirique de la 3<sup>e</sup> phase du SHC - p. 290 et ss., Exil) pendant une période qui s'échelonne entre 1 EXC/3 MOY-BON/4 FAI/5 NUL heures et se sentent ensuite abattues et affaiblies.
- **Traitements** : aucun remède connu

Ils vont aussi pouvoir vivre la suspicion innée, instinctive que les exiléens entretiennent vis-à-vis des scientifiques toujours accusés à mots couverts des pires choses qui arrivent.

**Notes pour l'Administrateur** : il est développé ici la maladie (p. 226 et ss., Exil) qui va frapper les habitants du quartier et les personnages.

On contracte la « maladie » si l'on échoue une action pure sous le Physique du personnage avec une difficulté fixée à EXP.

**Notes** : en ce qui concerne le Détachement (p. 230 et ss., Exil), l'Administrateur est invité à procéder à au moins trois tests aux moments suivants : au réveil des PJ après cette expérience traumatisante et mystérieuse, s'ils se retrouvent incarnés dans un horloger et lorsqu'ils comprennent qu'ils sont placés en quarantaine. A « 9 », la personne est *détaché* comme insensible aux choses qui l'entourent.

### REPRISE PROGRESSIVE DE CONSCIENCE

L'Administrateur va devoir faire vivre cette chute onirique en tenant compte de plusieurs facteurs. Il met fin à tout cela au moment qu'il jugera opportun.

Il doit tenir compte du fait que certains PJ évoluent comme Horloger, que d'autres vont progressivement reprendre conscience à des moments différents en fonction du score de leur Attribut PHY.

Ceux qui restent dans le « rêve » plus longtemps pourraient sans doute en garder un souvenir plus vif et détenir plus d'informations tandis que ceux qui se « réveillent » pourront plus vite et plus longtemps interagir avec ce qui se passe dans le bloc 42 où beaucoup gisent encore au sol, en proie à un inextricable sommeil et rêve agités.

Tout sera question de gestion du temps et d'action pour ensuite reprendre l'intégralité du groupe en main.

Pour l'aider, je préconise d'offrir une action par heure que ce soit « éveillé – in real live » ou « endormi – en chute onirique » pour un total cumulé de 5. Par exemple, un personnage avec PHY (MOY) possède 3 actions en « rêve » et 2 au sein du Bloc 42.

## Souvenirs

Les informations se cumulent en fonction du score de l'Attribut PHY.

Au plus, le score est élevé au plus le souvenir sera vague alors qu'il se précisera de plus en plus en fonction d'un faible score de PHY.

Les PJ auront l'impression d'évoluer comme dans un rêve. En résumé, voici ce qu'ils vivront.

### EXC

- Sensation de danger.
- La ville pulse avec un rythme cardiaque (normal).
- Le bloc 42 se trouve dans son état normal.

### MOY/BON

- Sensation d'urgence.
- Le rythme précédemment ressenti s'essouffle (de la poussière se dépose ou apparaît. Tout est poussiéreux).
- On voit la Machine absurde au loin, de vagues lueurs oranges. On peut tenter de distinguer l'endroit via un **jet de Talent Citadin**.

### FAI

- Sensation de peur/vide/silence.
- Le rythme s'arrête. Le néant assourdissant (de la rouille orangée apparaît un peu partout, tout se corrode).
- On perçoit l'accès à la gaine technique.

### NUL

- Sensation malaisante avec ses yeux qui vous fixent, vous scrutent, vous jaugent, vous réprouvent.
- On entend un râle d'agonie (les passerelles, pontons, balustrades, plaques, etc. commencent à s'écrouler broyant les corps et les biens).
- On distingue un boyau par lequel on peut s'engouffrer, il s'agit d'une cage d'ascenseur où l'on remarque le câblage typique.

## Interagir

Pendant l'inconscience de certains, les personnes revenues à elles peuvent agir. On préconise un nombre de 5 actions moins x actions possibles dans la phase « rêve » en fonction de l'Attribut PHY (cf. Reprise progressive de conscience).

### EXC

- La plupart des gens sont encore étendus. Inconscients et immobiles. On peut les dévaliser. On remarque des machines, appareillages, transports en position d'équilibre précaire voire dangereux. Sans contrôle. Il faut agir sinon de fâcheuses et dramatiques conséquences se feront sentir. Des gens pourraient glisser, périr, etc.
- Aucun contrôle de SÛRETÉ.

### MOY/BON

- Des personnes sont au chevet d'autres. Ils leur portent secours. Quelques pandores officient.
- Rassemblement des Pandores (décision de SÛRETÉ).

### FAI

- Peu sont encore inconscients. Les services de secours (SANITATION) évacuent et brancardent les personnes encore endormies.
- Les accès sont relevés, on ne peut plus accéder aux autres quartiers entourant le bloc 42 (décision de SANITATION).

### NUL

- Beaucoup de gens sont éberlués, errent comme des pantins, en plein désarroi. Quelques personnes ne réveilleront plus, décédées sur le pavée comme on peut parfois constater lors du passage des Portes d'Airain (p. 26, Exil).
- On a distancé le bloc 42 du reste de la cité d'Exil (INGÉNIEURS).

### **Dans la peur d'un Horloger**

Les PJ les plus sensibles, soit les plus faibles en PHY ou sont qui sont éveillés à une certaine « science » par le biais de Talents en Connaissances [Machines absurdes] voire en Ingénieur ou Scientiste peuvent se retrouver dans le corps d'un Horloger.

Les autres PJ évoluent dans leur propre corps avec leurs propres aptitudes.

### **Comme un Horloger** (p. 280, Exil).

Le joueur doit considérer plusieurs choses. Il possède une vision en nuances de gris, à une taille d'une septantaine de centimètres. Il peut se mouvoir avec ces multiples pattes, doigts composés d'extrémités pointues, hérissées, crantées, coupantes, etc. tel un canif.

Comme un insecte à la carapace sombre et huileuse, il se dirige vers une section de la Machine absurde où une sorte de gaine technique a été mise à jour (sorte de puits sans fond semblable à une cage d'ascenseur) et y plonger pour réparer quelque chose. Les ingénieurs pénètrent au cœur de la Machine absurde par ce chemin.

Maintenant, il a accès à une certaine compréhension et réparation des Machines absurdes avec Bricoleur 16, Ingénieur 15 et Artisan [machines absurdes] 16.

Ceci pourrait l'aider à comprendre voire à réaliser par la suite quelques réparations ayant une meilleure intuition des choses s'il possède un Talent proche.

L'Administrateur pourra leur permettre un test ou diminuer la difficulté de ce dernier.

### **Harcelé par des Séraphins**

*Vous aviez l'air étrange  
Des yeux de mauvais ange  
Que je ne veux plus oublier*

### **les Machines Absurdes de William Sheller**

Lorsque les PJ-horlogers arrivent près de la zone dite sensible (cette gaine technique), ils sont assaillis par une série de séraphins (p. 281, Exil) qui les agressent, les

importunent pour les empêcher de pénétrer plus en avant, d'en savoir plus. Procédez à un combat où la mort d'un protagoniste met fin à la chute onirique. Ils n'oublieront pas leurs yeux mauvais qu'ils retrouveront chez certains ingénieurs qui défendront l'accès au cœur de la Machine absurde comme l'ont fait les séraphins.

### **EN QUARANTAINE**

*Hoy hoy hoist the Yellow Jack*

### **Yellow Jack de Ye Banished Privateers**

L'Administrateur trouve ci-dessous différentes sections qui lui permettent de gérer et traiter cette mise en quarantaine du quartier.

A l'extérieur, certains prédicateurs s'excitent, vociférant au feu purificateur pour ce quartier condamné.

Les habitants anxieux de l'extérieur surveillent tout ça de manière inquiète et suspicieuse.

### **Impossibilité de sortir**

Les ingénieurs ont manœuvré le bloc pour le distancer des autres quartiers. La distance qui les sépare est comparable à une douve infranchissable.

Les autres accès sont relevés tels des ponts-levis faits d'une immense tôle métallique.

Les gardes prétoriens surveillent les alentours et sont lourdement armés de fusils, de grenades à gaz, de canons d'eau et d'épais bouclier. Ils n'hésiteront pas à tirer sur la moindre personne qui souhaite s'échapper du quartier en escaladant. L'Administrateur peut mettre en place une scène où un habitant tente de sortir et est abattu sans vergogne voire même sans sommation.

Le poste de police du quartier reconnaissable à ces deux globes lumineux verts est quasiment barricadé et les pandores et inspecteurs de SÛRETÉ s'y retranchent en hurlant via parlophone de rester tranquilles.

### **Diverses péripéties à vivre**

Celles-ci sont à placer suivant le bon vouloir de l'Administrateur et de la tension et actions qu'il veut instaurer. Ceci permet aussi de relancer les temps morts et presser les PJ s'ils s'endorment un peu ou sont trop en confiance.

### **Pillages/exactions**

Des personnes profitent que les pandores sont barricadés dans leur commissariat et ne déambulent plus en rue pour s'en prendre aux biens et personnes convoités..

Les PJ pourraient vouloir redresser les torts, faire régner la justice ou encore profiter du chaos ambiant pour se servir profitant de la situation (matériel rare ou coûteux) ou pour sa propre survie (commerce de denrées ou épicerie).

### **Folie**

Des personnes déjà fragilisées se perdent dans les méandres et profondeurs de la folie. Elles sont apathiques, ou désespérées, ou encore agressives voire délirantes.

L'Administrateur peut placer n'importe quelle rencontre qui lui plaît en interaction avec nos PJ.

### **« Détaché »**

Les personnes possédant un haut score de Détachement (9 ou supérieur) vivent les choses de manière « effacée ». Ils ne trouvent rien d'étonnant à ce qui se passent. Ils évoluent doucement et lentement, comme pris d'une lassitude et continuent à vivre de manière normale et habituelle. Ils pensent avoir eu une syncope passagère, rien de grave.

Ils peuvent interpeller les personnages pour qu'ils répondent à leurs besoins habituels non satisfaits comme la recherche d'un pandore en rue, le passage d'un tram alors que tout trafic est interrompu car venant de l'extérieur, etc.

### **Contacter l'extérieur à tout prix**

Des personnes tentent d'utiliser les chromatographes qui restent a priori

connectés pour s'entretenir avec l'extérieur et en savoir plus sur ce qui se passe dans le bloc 42. On parle d'épidémie, mystérieuse et sans doute dangereuse. Administration se doit d'être prudente ce qui est soutenu par la plupart des exiléens.

Des personnes crient à d'autres par-dessus les murs et au travers de la douve qui les séparent des autres quartiers attenants. Ils font des grands signes, hurlent, les mains en porte-voix. Ils pleurent, se désespèrent devant l'être aimé (ami, famille, etc.) qui se trouvent bloqués du mauvais côté. Tout cela est poignant et déchirant.

On se passe, s'échange, se lance des paquets par-dessus les murs. Parfois, certains restent bloqués, d'autres essaient de grimper pour les récupérer et se font tirer dessus. Des gens se penchent par-dessus le vide pour rattraper un paquet et manquent (ou pas) de basculer dans le vide.

### **Commissariat de quartier**

Les pandores y sont barricadés et ne sortent plus. Le tumulte et le chaos s'installent bien vite. Ils refusent de sortir pour la plupart. Quelques-uns au dehors sont violemment pris à parti et doivent se réfugier pour sauver leur vie.

A partir d'haut-parleurs, on invite les gens à rester calme à rester chez soi tandis que SANITATION évalue la situation et prend les mesures nécessaires.

### **Pénurie et flambée des prix**

Déjà plusieurs commerçants ont leur étals vides car l'approvisionnement a cessé. Ce sont surtout les denrées alimentaires ou périssables. Des artisans ou industries tournent au ralenti par manque de personnel « navetteur » habituel. On tente de recruter et engager du monde en pleine rue, en haranguant les passants.

Les prix flambent, très vite, multipliés par 10.

### **Des gens qui...**

... attendent. Ils sont aux accès du quartier et discutent entre eux pour faire passer le temps.

... contestent. Ils râlent, tiennent des propos révolutionnaires, etc. SÛRETÉ pourrait les surveiller et les ficher à leur insu (l'un des PJ).

... s'organisent. Ils essaient d'en savoir plus, de s'échanger des denrées, de trouver des infos, des actions à faire. Les PJ peuvent se rallier à eux.

## **RÉSOLUTION**

Il s'agit ici du cœur du scénario à destination de l'Administrateur qui doit faire vivre la « maladie » qui frappe tout à chacun, les différentes ambiances et péripéties ou encore les souvenirs de leur chute onirique ou conséquences de leurs actions pendant la grande phase d'inconscience.

### **Comprendre**

Il faut tout d'abord ne pas oublier l'encadré supra et la « maladie », l'Hécatombe du bloc 42. Ceci affaiblit tout à chacun. Rien ne semble marcher... pas moyen de guérir ; juste mieux y résister ; y faire face.

Au seul dispensaire encore en activité, c'est l'effervescence. Les plus faibles y ont été transportés sans qu'on sache quoi faire.

Deux jeunes scientifiques y travaillent encore. Trouvent-ils là une occasion d'étudier de mystérieux cas ? Non, en fait, l'un d'eux, victime du Détachement semble catatonique et amorphe et « travaille » de façon machinale comme si de rien n'était obligeant son comparse à rester sur place avec lui.

Tout ceci intrigue certains qui très vite feront enfler la rumeur qu'il s'agit là d'une expérimentation de la Caste qui a laissé deux « observateurs » alors que ces derniers n'ont rien à voir et sont encore les seuls à pouvoir établir un diagnostic et aider les PJ à se sentir mieux.

Très vite, ils sont stigmatisés et ont vu attenter à leurs jours et sans

l'intervention des PJ, il risque de connaître un funeste destin. Ce qui renverse les préjugés établis à leur propos.

Des ingénieurs s'affairent à tenter de réparer des choses dans des endroits inconnus du grand public. Ils ne peuvent donner accès aux autres quartiers et s'ils le font ou sont tentés ils sont fustigés et rappelés à l'ordre par certains de leurs collègues qui n'hésiteront pas à les violenter ou brutaliser les considérant comme des traîtres.

Ils savent ce qu'ils se passent et ne viennent pas en aide à la population pour s'occuper de leurs problèmes quotidiens et de tout une série de choses qui se détraquent ou se déginglissent dangereusement.

En les suivant, on peut les voir se diriger vers cette gaine technique qui les amène au cœur de la Machine absurde.

### **Eureka !**

La Machine absurde qui est détraquée sert à purifier l'air vicié, assainir l'eau et faire tourner certaines industries basées dans le socle du bloc 42.

Les conditions de vie vont tour à tour se détériorer et il sera grand temps aux personnages d'agir car tout deviendra très vite intenable, invivable et comme ils sont coincés ici...

Les PJ peinent à respirer, toute action physique subit un malus supplémentaire. Ils suent et ne se sentent vraiment pas bien. De plus, les symptômes de la « maladie » ou des réminiscences de leur chute onirique précédente refont surfaces et les fragilisent.

Il est difficile de s'approvisionner en eau potable. Celle qui était habituellement fournie par la robinetterie apporte une eau croupie, au relent moisi et au goût métallique qui reste en bouche, comme celui du sang. L'eau qui ruisselle en Exil n'est pas nécessairement la plus potable qui soit... aux risques et périls de ceux qui osent se désaltérer sans qu'elle soit filtrée ou purifiée.



Les industries et machineries tournent au ralenti et finissent par tomber en panne, à l'arrêt total. Les rares transports en commun internes ou ascenseurs, passerelles s'arrêtent, se bloquent. Des habitants peuvent se retrouver coincés, il faut leur porter assistance, les tirer de là au prix de grands efforts physiques (voir supra). Tout doit se porter, s'acheminer à la main, se hisser dans les hauteurs à la force des bras. Aucun ingénieur pour les réparer ou les rétablir. Tous sont au chevet de la Machine absurde pour l'étudier ou la réparer. Deux groupes s'affrontent à ce sujet.

### **Solution**

Il faut se rendre à cette gaine technique, s'engouffrer via l'ascenseur en l'empruntant ou en se faufilant le long du câble pour arriver dans les profondeurs du quartier, au cœur et au chevet de la Machine absurde qui s'esquinte et « tousse »...

Les ingénieurs autour s'affrontent : certains veulent la démonter pour en savoir plus, d'autres veulent tout remettre en place arguant les « ennuis » que ça a occasionnés. Ils en viendraient presque aux mains dans un pugilat où les boulons et écrous voleraient et où les clefs anglaises ou autres pinces feraient de méchantes armes contondantes.

Les PJ peuvent difficilement s'approcher discrètement et savent probablement quoi faire avec leur expérience « Horloger ». Ces derniers ne sont plus là ou se trouvent étendus par terre, éclatés ou explosés, probablement détruits par les ingénieurs. Certains errent non loin, sans but... en butant l'un contre l'autre, en plein bug. Très vite, l'affrontement sera la seule issue possible face aux ingénieurs déchaînés qui ne veulent pas abaisser les outils ! Heureusement, ce sont de piètres combattants.

### **DÉNOUEMENT(S)**

Tout devrait progressivement rentrer dans l'ordre, les personnages atteints se portent mieux... peuvent reprendre peu à

peu le cours de leur vie et les activités repartent dans le bloc 42 qui n'est plus coupé et désolidarisé de la cité d'Exil.

Les PJ peuvent en avoir appris plus au sujet des Machines absurdes et de l'interconnexion qu'elles établissent avec les habitants de la cité qui sont réceptifs aux signaux de détresse qu'elles émettent.

Les Scientistes ne sont pas toujours impliqués dans les pires expériences qui arrivent et ce sont parfois les ingénieurs et leur soif d'expérimentation et de connaissances qui détraquent la Cité alors qu'ils ont vocation de l'entretenir, la faire tourner, la faire vivre... mieux. Ce sont des enseignements à tirer.

L'Administrateur a aussi l'occasion d'aborder le SHC sans pour autant le faire vivre à ses joueurs sans que leurs personnages en soient victimes personnellement. Ceci peut les pousser à essayer d'en savoir plus et découvrir l'existence de la mythique Cassandre ou du groupe de l'aliéniste Silmond de Batances.

### **ENSEIGNEMENTS & EXPÉRIENCE**

Les personnages peuvent engranger 10 points en MEN et ADA pour l'enquête et leur débrouillardise et 8 points en PHY et SOC pour le traumatisme physique et les liens qu'ils ont pu tisser face à l'adversité.

Il pourrait aussi ajouter quelques nouvelles Relations de type allié ou ami en fonction des services rendus et du serrage de coude face au danger et au mystère pour parvenir à s'en sortir..

Les joueurs peuvent avoir fait connaissances avec Exil et son univers et découvrir le quartier du bloc 42.

par **pitche**  
(août 2017)  
verheve\_AT\_gmail.com

---

# Elles ne meurent pas toutes, mais toutes sont frappées

*Un scénario pour GeluiKwilgan*

*par OhtarCelebrin*

---

## Avant-propos

Ce scénario est écrit pour le jeu *GeluiKwilgan* mais peut être adapté à d'autres contextes avec ou sans fantasy. L'ambiance médiéval-urbaine de *Wastburg* se prêterait particulièrement à ce scénario.

Il est prévu pour quatre joueurs avec des personnages prés-tirés pour une prise en main facilitée mais là encore, il sera aisé de l'adapter à un autre groupe.

## L'histoire en quelques mots

Daïline Tourin de Ridor, dame de petite noblesse, s'est compromise avec un sergent d'arme. Pour cet adultère elle risque l'emprisonnement à vie ou la peine capitale et, dans tous les cas, la bastonnade. Mais plus grave, son père n'ayant pas eu d'autre enfant, elle seule pourrait lui donner une descendance.

Ce dernier va donc demander aux PJ de récupérer les preuves de l'adultère et, pour éviter tous scandales, ils devront de plus trouver le moyen de s'assurer de la discrétion de l'amant.

En réalité, l'amant a volé des documents incriminant le père et le mari de sa maîtresse et veut s'en servir pour obliger ceux-ci à la répudier pour qu'il puisse l'épouser.

## PJ & PnJ

(Une présentation plus détaillée des PJ est proposée en annexe, ces PJ apparaissent également dans *Valhermes*, écrit pour le 33<sup>ème</sup> concours de scénario de la Cour d'Oberon, se déroulant quelques années plus tard.)

Marchet de Provas, Viguier de la ville de Merisas dans le duché d'Org fait appel à son neveu Corbanock de Fontois pour résoudre un problème épineux : Il doit l'aider à sauver l'honneur et probablement la vie de sa fille.

Pour cela Corbanock sera aidé par trois étrangers récemment arrêtés pour des délits mineurs.

Il devra bien évidemment leur dire le moins possible de l'affaire pour éviter toute indiscretion et les étrangers pourront facilement être écartés à la fin de l'affaire si nécessaire.

Puis lui dit quelques mots sur ces personnes qu'il a sélectionnées pour accomplir sa mission. Cela peut être l'occasion pour les joueurs de choisir leur personnage

## Lyria (PJ)

Cette femme a été arrêtée pour port d'arme et tenue indécente. Elle portait des vêtements d'homme et un bec de corbin. Visiblement aussi à son aise avec l'un que l'autre. Le rapport n'indique pas qu'elle ait résisté à l'arrestation mais trois gardes ont fait des chutes dans les escaliers ce jour là et s'y sont brisés divers membres. Malgré cela elle a un langage aristocratique et on aurait pu la croire issue de notre noblesse si elle n'avait pas prétendu venir de Rumber (pays non limitrophe de Studer). Si c'est vrai, elle a fait du chemin... en tout cas elle n'a pas d'époux connu.

### ***Aémelle (PJ)***

Une femme encore, et étrangère également vu son accent. Prise en flagrant délit d'intrusion dans la bibliothèque de monsieur le conte. Selon ses dires, elle aurait eu l'intention de remettre les livres en place après les avoir consultés... Les gardes ont eu beaucoup de difficulté à l'attraper car elle semble pratiquer la magie. Certains gardes ont été aveuglés tandis que d'autres ont soudainement suffoqués. Elle a une main coupée, mais ce n'est pas de notre fait... elle ne doit pas être à son coup d'essai.

Elle aussi déclare ne pas être mariée.

### ***Elékin (PJ)***

Ce bouseux doit être un voleur, enfin probablement... Il porte des vêtements usés et a déposé un arc à l'armurerie de la poterne lorsqu'il est rentré en ville mais cherchait apparemment à revendre de petits objets elfiques (le viguier en manipule un tout en parlant et il est difficile d'en détacher le regard.) Il n'a pas voulu nous dire d'où il est originaire ni où il a trouvé ces objets d'une valeur faramineuse.

### ***Corbanock de Fontois, huissier (PJ)***

Corbanock est le neveu du viguier. Huissier spécialisé dans le recouvrement, son rôle est généralement d'aller secouer les locataires récalcitrants à payer leur loyer à leur seigneur. Il manie le bâton ferré mais ses qualités de persuasions sont bien plus imputables à une voix posée et un sens commun à toute épreuve.

### ***Marchet de Provas, viguier (PnJ)***

(Le viguier juge les affaires concernant les roturiers.)

Marchet est un homme ferme, déterminé et pragmatique. Il est pleinement conscient des avantages que lui procurent son statut de noble et de juge mais aussi la précarité de toute situation. Il a donc entrepris d'amasser une petite fortune pour s'assurer contre l'adversité. Sa fille Daïline a fait un mariage de raison avec un homme de confiance, Tourin de Ridor. Leur lien ainsi établi, il monta avec lui une affaire très lucrative : importer des feuilles-songes sans payer de taxes pour les vendre au chantier d'excavation. Outre le problème des taxes, Marchet et Tourin s'abaissent à faire du commerce et peuvent pour cela être déchu de leur condition noble.

(Juge professionnel, négociant confirmé, combattant débutant)

### ***Tourin de Ridor, Préleveur du centième denier (PnJ)***

(Prélève les taxes sur les marchés)

Si Marchet est l'instigateur, le cerveau de l'affaire, Tourin en est le maître d'œuvre. C'est lui qui recrute les hommes de main dans les prisons ou les bas quartiers lorsqu'il faut convaincre un marchand de transporter une cargaison, rappeler à l'ordre tel intermédiaire ou réduire au silence tel autre. Et, s'il préfère généralement garder ses distances afin de n'être pas reconnu, il n'hésite pas à se salir les mains lorsqu'il faut montrer l'exemple. C'est un homme méticuleux dans sa gestion mais violent dans ses rapports envers autrui.

Afin de garder de bons rapports avec son beau-père et éviter tout malentendu entre eux, il tient avec lui un registre précis de leur commerce. C'est ce registre qui est tombé entre les mains de l'amant de sa femme

(Caïd professionnel, préleveur confirmé, marchand débutant)

### ***Daïline Tourin de Ridor (PnJ)***

Fille de Marchet de Provas et femme de Tourin de Ridor, Daïline aurait pu être une parfaite épouse Studeroise si elle avait été mariée à un homme lui montrant un peu de considération. Mais Tourin étant brutal et autoritaire envers elle, elle décida bien vite de se trouver une échappatoire pour ne pas déperir et, si possible de le mener à sa perte. Quitte à prendre de gros risques pour cela ; de toute façon elle se doute que les activités de son mari ne passeront

pas éternellement inaperçue et préfère en précipiter la chute en ayant une voie de repli plutôt que d'en subir passivement les conséquences.

C'est elle, insinuant que son père pourrait lui demander des comptes, qui incita son mari à tenir une comptabilité précise de ses activités. Elle aussi qui prit l'initiative de séduire Gorland d'Aiguemont, un homme qui sut lui plaire par sa prévenance et sa douceur naturelle et qu'elle juge de taille à affronter son époux la lame à la main si nécessaire. Elle enfin qui transmet le registre à son amant quand elle jugea le temps venu d'abattre ses cartes.

(Manipulatrice professionnelle, noble confirmée, artiste débutante)

### ***Gorland d'Aiguemont, sergent au guet (PnJ)***

Amant de Daïline. Gorland sert depuis son adolescence parmi les hommes d'arme du conte de Merisas. Étant le benjamin d'une famille de petite noblesse il entra à son service en tant que simple messenger-monté. Il gravit assez aisément les échelons grâce à un esprit alerte, une détermination tranquille et un don pour diriger ses semblables. Il manie toute arme mise à sa disposition mais affiche une prédisposition redoutable pour l'épée.

Gorland pense avoir rencontré Daïrine par hasard et a longtemps résisté à son attrait par galanterie. Il en est désormais profondément épris et souscrit totalement à son plan pour la soustraire des griffes de son mari. Il est tout à fait conscient que si Daïline n'avait pas trouvé ce moyen, il aurait probablement fini par songer à éliminer purement et simplement le mari gênant.

Les deux amants ont décidés de s'adresser à Marchet plutôt qu'à Tourin pour éviter la réaction violente de ce dernier et permettre au père de Daïline de le convaincre d'accéder à leur exigence.

(Officier expert, cavalier confirmé, poète débutant)

## **Autres éléments**

### ***Feuille-songe***

La feuille-songe est une plante dont la feuille, placée sur la langue procure un sommeil immédiat et réparateur peuplé de rêves enchanteurs. Cette plante est extrêmement prisée dans les bas quartiers où le sommeil est une denrée rare. Fréquemment Les logeurs louent une feuille-songe avec une nuit en couchette ou en lit-debout. Les feuille-songes peuvent être utilisées à plusieurs reprises avant de perdre leur effet. Le commerce très lucratif de cette plante n'est pas interdit mais comme tout commerce, il génère des taxes et est inaccessible aux nobles.

### ***Chantier d'excavation***

Un chantier d'envergure s'est développé près de la ville de Merisas, il s'agit de relier le duché d'Org à celui de la Marche par un tunnel passant en dessous de la forêt. Ce chantier titanesque rassemble une main d'œuvre nombreuse dont une foultitude de miséreux. La ville en est grandement changée car le chantier fourmille d'activité nuit et jour.

### ***La Viguerie***

Située en plein cœur de Merisas, la viguerie est, avec la tour de haute justice au château, un des sièges du pouvoir judiciaire de la ville.

Il s'agit d'une maison forte bâtie en pierre et en brique sur six étages, présentant des barreaux à toutes les fenêtres du ré-de chaussé et du premier étage.

Marchet y a toute autorité et y est assisté par une ribambelle de magistrats de diverses fonctions. Corbanock y occupe un bureau et y a son logis.

En effet, le logement étant un tel luxe en Studer, la viguerie comme la plus part des institutions, loge tous ceux qui y ont une charge officielle. Le viguier y occupe tout le second étage.

Outre les parties réservées aux offices judiciaires et aux logements, le bâtiment abrite en sous-sol des cellules pour les prisonniers une citerne et des celliers bien approvisionnés, vestige du temps où la maison forte devait pouvoir supporter des sièges plutôt que des émeutes populaires.

### ***Le domicile de Daïline et Tourin***

Preuve de leur richesse, le couple réside dans un appartement spacieux situé à deux pas de la place centrale de Merisas, du marché et de la viguerie. Trois domestiques y travaillent dont une jeune servante habitant sur place.

### ***La garnison de la Porte Sud***

Gorland réside à la garnison de la Porte Sud. Il s'agit d'un grand bâtiment en brique adossé à la muraille de la ville. Une trentaine de soldats y résident. Le sergent y bénéficie tout de même du privilège d'un logis particulier constitué de deux pièces que son prédécesseur occupait avec sa femme et sept enfants.

### ***Les lettres d'amour***

Gorland a effectivement conservé des lettres compromettantes chez lui. Il s'agit pour l'essentiel de billets doux proposant une rencontre, parfois dans au domicile de la dame, parfois dans un lieu public. Daïline, elle, plus pragmatique n'a jamais conservé ses missives mis à part un poème, aussi malhabile qu'attendrissant, ne comportant pas de signature.

### ***Le livre d'enregistrement***

Il s'agit d'un volume dans lequel Tourin prends en note les dates et montants des achats et des ventes. Autant la nature du commerce est facile à établir, autant il n'y a pas de nom. Il est donc possible de croire que Gorland en est l'auteur. C'est là l'idée de Marchet, retourner la pièce compromettante contre l'amant de sa fille. Il est possible d'éviter la confusion par divers moyens, comparaison des écritures, de l'ancre et des plumes utilisées, enquête au chantier où sont vendus les feuilles-songes...

### ***Le vif du sujet***

Alors, ce scénario se résumerait-il à une mission simple : trouver les lettres et le registre, comprendre ou non qui est l'auteur du second et faire tomber l'un ou les autres ?

Pas vraiment, tous les éléments devrait être en place pour un sac de nœud explosif. En effet, personne n'a intérêt à ce que le registre et les lettres soient exposés sur la place publique. C'est une affaire éminemment privée dans laquelle les enjeux sont énormes pour les différentes parties.

Tourin a pour habitude de recruter dans les geôles de la viguerie, il ne tardera pas à apprendre la libération des PJ et finira par en apprendre la raison. Alors par rage et jalousie il battra sa femme pour connaître le nom de l'amant et cherchera à le tuer. Il tentera également de nuire au PJ s'il les soupçonne d'avoir pris le parti de son épouse.

De leur côté Daïline et Gorland s'attendent à ce que la partie ne soit pas aisée avec Marchet et se préparent à toute éventualité. Gorland ne peut cependant se permettre de faire garder son domicile en permanence ou de faire surveiller la viguerie. Si les PJ manquent de discrétion dans leurs investigations, Gorland tentera de les écarter tandis que Daïline cherchera à les gagner à sa cause.

Si elle y parvient, Marchet et Tourin useront de tout leur pouvoir, officiel ou non pour éliminer les PJ ce qui risque de faire couler le sang dans les rues de Merisas.

Enfin, si Tourin est compromis, Marchet le sacrifiera au sens propre comme au figuré pour éviter que l'affaire remonte jusqu'à lui. S'il juge que la démarche peut aboutir, il cherchera un compromis avec les PJ. Dans le cas contraire il les fera tomber par tous les moyens.

## **ANNEXES**

### **Éléments techniques**

#### ***Cambriolages***

Viguerie, appartement du viguier, prison : Expert

Viguerie, autres parties : confirmé.

Logis de Daïline et Tourin : Confirmé

Logement de Gorland : Professionnel

Plus un niveau si la personne est présente.

#### ***Garnison et hommes de main***

Garnison de la poterne : trente soldats : par patrouille de cinq : un novice, deux confirmés, trois professionnels.

Gardes de la viguerie : douze gardes : par groupe de quatre : deux confirmés et deux professionnels. Plus n sergent expert.

Hommes de main : Un professionnel avec quatre confirmés.

### **Les PJ**

Avec les quelques éléments du corps du scénario les joueurs auront pu choisir leur personnage, les paragraphes suivants donneront à chacun une idée plus précise et personnelle de son alter-ego.

#### ***Corbanockde Fontois, huissier***

Je suis huissier, au service de la viguerie. Mon père m'a acheté cet office auprès de mon oncle en espérant que je puisse reprendre sa charge lorsqu'il se retirera. Vu la pauvreté du peuple et le poids des taxes, ce n'est pas pour demain... En fait, au départ je faisais rentrer l'argent, beaucoup, mais plus cela va, moins le cœur y est. Hier j'ai dû jeter dehors une famille entière, les guenilles qu'ils portaient ne valaient même pas la peine que je les leurs confisque. Ils finiront au chantier d'excavation mais n'y feront pas de vieux os. Une fois encore j'ai dû noyer mes idées noires dans une bouteille d'eau de vie. De vie tu parles, c'est pas une vie ça.

Je n'ai pas toujours été si aigri et je pourrais encore m'enorgueillir d'être doué dans mon domaine. Pas un objet ne me passe sous le nez sans que j'en saisisse la valeur, pas un menteur ne me baratine sans que j'en soupçonne la duperie... Pas un sans-sommeil ne me regarde de ses yeux glauques sans que j'en perçoive toute la misère. Les choses de la vie vous usent que voulez-vous, et dans tous les domaines. Tenez, il y a peu encore, j'étais jeune et aimais une femme. Une demoiselle de haute noblesse. Trop haute. Il m'arrive de l'apercevoir de temps en temps, elle déperit auprès de son châtelain d'époux et me toise avec hauteur oubliant nos vieilles promesses.

Il me faudrait changer d'air, l'atmosphère de la ville me pèse de plus en plus, mais que faire à par ce que me dicte ma condition ?

Peut-être n'est-ce que le fait de sortir de la routine mais il me semble que cette requête inhabituelle de mon oncle va profondément changer mon existence.

(Huissier professionnel, combattant confirmé, ivrogne débutant)

#### ***Lyria***

Je suis chevaleresse de l'Ordre de Port Amon en Rumbar. Bien sûr, ici où la chevalerie et le paladinat sont proscrits, je ne suis qu'une femme ne se conformant pas aux règles. S'ils savaient, cela me vaudrait d'être pendue ou expulsée... autant faire profile bas. Mais depuis

qu'il est évident que ma quête a échouée, je dois bien trouver à m'employer. Il y a tant à faire ici ! Je ne me berce pas d'illusion, je sais bien qu'il me sera impossible, seule, de faire bouger leurs vieilles idées sclérosées... Mais il y a tant de gens à aider, tant à faire pour que les choses n'empirent pas. Je devrais bien trouver un moyen de me faire une place pour pouvoir agir. Être utile.

Je suis chevaleresse et en cela je sais aussi bien me servir d'une arme que tenir une conversation, établir une stratégie, la faire appliquer... Mais eux ne veulent rien entendre qui vienne d'une femme !

J'ai été arrêté pour avoir porté un pantalon, c'est dire ! Ils pensaient que le bec de corbin était à mon mari... bien sûr je n'ai pas résisté quand ils m'on enlevé le second, mais quand ils ont voulu me retirer le premier, ils ont compris que ça leur coûterait plus cher que d'aller au bordel ! J'ai récolté quelques bleus mais ils n'y reviendront plus.

On m'a promis de me relâcher et même de me rendre mon bec de corbin si je rendais un service à la justice. Ce Corbanock de Fontois me semble droit mais, il n'y a pas d'erreur possible, on ne sort pas quelqu'un de geôle pour lui confier un travail honnête. Nous verrons bien de quoi il s'agit et s'ils s'imaginent pouvoir me faire déroger à mon code de conduite, ils apprendront à le regretter.

(Chevaleresse experte, voyageuse confirmée)

### **Aémelle**

Ils m'ont prise pour une magicienne... vous le croyez ça ? Il faut dire que je leur en ai mis plein la vue à ces gardoches à lamanque. Bon, ils ont tout de même fini par me prendre mais au moins il me laisse relativement pénarde dans ma cellule... Ceci dit, je ne vois pas bien l'issue là. Soit ils me coupent la seconde main pour vol, soit ils me brûlent en place publique pour sorcellerie. Ils disent qu'ils hésitent... je ne suis pas sûr de les croire, à priori la magie n'est pas interdites. Si ? Quoi que je ne sois pas certaine qu'ils aient pensé un jour pouvoir rencontrer UNE magicienne... Ignares ! En réalité je ne suis qu'artificière... A vrai dire, s'ils me laissent une bougie et du charbon, avec le salpêtre du mur je pourrais me faire la belle mais ce ne serait pas particulièrement discret. Sur qu'au Conglomérat ils n'ont pas eu la sottise de me laisser dans une vieille cellule comme celle-ci sans quoi j'aurais encore mes deux mains.

Oui ce n'est pas la première fois que je suis en prison, la précédente c'était pour corruption... oui je plaide coupable... même s'ils m'ont sans doute collé cette accusation au hasard pour couvrir quelqu'un de plus important que moi. Sans quoi ils se seraient rendu compte que je ne suis pas mauvaise pour embobiner les gens, faire des faux, que je n'ai aucun scrupule à modifier les comptes ou les proportions des poudres que je confectionne et qu'il m'arrive assez fréquemment de faire des expériences n'entrant pas franchement dans mes attributions. Quant à faire sauter des portes et des coffres ? On s'occupe comme on peut...

Quoi qu'il en soit, si un quidam me laisse sortir de prison à condition que je fasse un coup pour lui, je ne vais pas dire non... Si je m'en fais un allier, cela m'aidera peut être à trouver le pigeon dont j'ai besoin. Un type qui veuille bien m'épouser pour la forme, qu'on me laisse enfin travailler et faire mes affaires tranquille.

(Artificière professionnelle, faussaire confirmée, cambrioleuse confirmée, manchote)

### **Elékin**

Je suis originaire de Valhermes, un petit village perdu dans les monts Rocarrets mais il leur faudra m'écorcher vif s'ils veulent que je leur lâche l'information... Je suis archer, chasseur... et je n'ai pas peur d'arpenter le sous-bois. Il faut croire que ce n'est pas assez ici. Même chasser est réservé à la noblesse, mis à part dans l'armée, pas moyen de gagner sa croute un arc à la main... Je n'ai pas quitté mon village pour m'enfermer dans un régiment qui part au casse-pipe contre je ne sais quel ennemi.

Ma mère m'avait prévenue que le monde extérieur était sacrément moche... Anegh, l'épicier, m'avait lui aussi dit de me méfier. Mais les histoires des Anciens m'ont poussé à aller voir par moi-même. Et puis il me faut bien prouver que je ne suis pas simplement un fils à maman... je peux être aussi aventureux que mes aînés. Et pourquoi pas me trouver une belle studeroise ?

Ça fait un bail que je cherche un marchand ou un noble qui veuille bien m'employer pour ce que je sais faire. Les gens ont naturellement confiance en moi et j'ai fait quelques petits boulots mais ça ne m'a presque rien rapporté. Séduire la fille d'un marchand n'a sans doute pas aidé... A force j'ai mangé mon argent et maintenant je suis à court. J'ai vite dégringolé l'échelle des hostelleries de plus en plus minable et ma cellule actuelle est à peu près au niveau de mon dernier gourbi. Par contre il m'a coûté bien plus cher... Ces sagouins ont fait main basse sur les babioles elfiques que j'avais gardé pour me remettre à flot en dernier recours. Ce ne sont que des bricoles décoratives mais j'aurais pu en obtenir un bon prix... de quoi voir venir...

Bon, ce Corbanock va me faire sortir de prison pour faire un travail, je ne sais trop qu'en penser, si seulement il était venu me voir plus tôt, j'aurais préféré éviter le séjour à l'ombre. Il me promet d'éviter tout châtement mais n'a pas dit si on me rendrait mes affaires. Enfin, pas le choix, il me faut faire mes preuves ou rentrer à la maison, c'est l'instant décisif.

(Chasseur professionnel, séducteur confirmé, voyageur débutant)

## Contexte

### **Studer**

(Un premier aperçu de Studer se trouve dans le scénario « L'Île du Puits aux Hommes » présenté lors du 34<sup>ème</sup> concours de scénario de la Cour d'Obéron.)

Studer est un royaume s'étant développé sur les rives de deux fleuves, le Rutil au nord, le Rovel au sud, et sur la côte entre leurs embouchures. Une grande forêt impénétrable encombre la majeure partie des terres entre les deux fleuves. Les terres disponibles sont donc très limitées et suffisent à peine à subvenir aux besoins de la population. Le Rovel étant le théâtre d'incessants combats avec le voisin méridional, Samyr, les berges du Rutil et la côte font l'objet d'une très forte urbanisation où des citées surpeuplées se succèdent en une chaîne quasi ininterrompue.

### **La noblesse.**

Studer est un royaume féodal dans lequel une distinction nette est établie entre la noblesse et les roturiers.

La noblesse possède toutes les terres, ce qui y pousse et tout l'immobilier et prélève l'impôt.

En retour, elle a le devoir de gouverner et de protéger le peuple, en cela seuls les nobles ont le droit de porter les armes hors de l'armée.

L'armée est d'ailleurs le seul moyen d'anoblissement.

Il existe deux niveaux dans la noblesse.

- La noblesse titrée ou haute noblesse. Elle ne concerne que les nobles possédant une terre ou un bien immobilier, tour, maison forte, moulin... On adjoint à leur prénom leur titre suivi du nom de leur terre, par exemple Armond duc d'Orua ou Korinien gentilhomme du pont fort de Pageot. Les titres sont héréditaires et transmis à l'aîné des successeurs mâles, les biens peuvent être légués aux autres héritiers associés à un titre mineur, châtelain, gentilhomme...
- La noblesse chargée ou basse noblesse. Elle concerne tous les autres descendants de nobles n'ayant pas hérité de titre et de bien. Ces nobles sont nommés à des charges officielles, conseiller, bailli, officier militaire... Ces charges sont acquises à vie, avec droit de vétérance si le noble décide de prendre sa retraite mais ne sont pas héréditaires. On adjoint à leur prénom le nom de leur père à l'aide d'une particule suivi par leur charge. Par exemple Barlot d'Ysvan, intendant.

Les nobles ont interdiction d'exercer un métier ou de pratiquer le commerce.

Un noble n'ayant reçu aucun titre ou charge, contraint de travailler pour vivre est déchû de sa dignité, aussi de nombreux nobles s'engagent-ils dans l'armée pour éviter cette disgrâce.



### **La place de la femme en Studer :**

Studer est un royaume extrêmement inégalitaire que ce soit entre noble et manants, riches et pauvres ou hommes et femmes.

Une femme mariée associe toujours le nom de son mari au sien. La jeune Mara se fera appeler MaraFérol à partir du jour de son mariage ou même fréquemment La Férol dans le peuple.

Une femme du peuple n'a pas le droit d'exercer de métier mais peut assister son époux dans ses activités s'il le souhaite.

Elle ne peut recevoir de salaire mais celui de son mari est majoré si elle l'assiste, de même que s'il est assisté par ses enfants.

Lorsque le salaire est évalué à la tâche, le travail de l'épouse ou des enfants compte pour le mari.

Dans la noblesse, une épouse ne peut exercer la moindre activité autre qu'artistique. Elle porte le nom de son mari associé à son prénom et l'on y ajoute par politesse son titre pour les femmes de haute noblesse. Par exemple PalarineArmond duchesse d'Orua est la femme d'Armond duc d'Orua.

D'un autre côté, toute femme fait l'objet d'une attention particulière par la gente masculine et la galanterie est de mise. Il est très mal perçu d'être vulgaire en présence d'une femme, de la voler ou l'agresser. Une femme, comme un enfant, est considérée comme irresponsable, elle ne sera soupçonnée d'un crime qu'en dernier recours. Si elle est prise en flagrant délit, on supposera qu'elle agissait sous influence de son époux. Sauf évidemment pour tous les crimes sexuels, viols ou adultère, elle est alors considérée comme responsable de ce qui lui arrive.

### **L'adultère**

En Studer, l'adultère est un crime grave, en particulier dans la noblesse où la question du lignage et de la légitimité des enfants est primordiale. Les femmes qui s'en rendent coupables sont sévèrement punies et la sentence capitale est fréquemment prononcée.

En cas d'adultère avéré une femme sera condamnée :

- Pour atteinte à l'honneur de son mari, à la bastonnade et à la tonsure. C'est la peine minimale en cas de relations non charnelle.

A cela s'ajoute :

- Pour luxure, les travaux forcés à vie, cette peine est remplacée par une peine d'emprisonnement à vie pour une dame de la noblesse afin de ne pas la déchoir de sa qualité noble.
- Pour circonstance aggravante, la pendaison pour une femme du peuple, à la noyade pour une femme noble. Tout préjudice peut être invoqué comme une circonstance aggravante depuis la souillure du domicile conjugal jusqu'à la tentative de meurtre de l'amant sur le mari

L'amant de la femme adultère condamnée à mort, risque une amende représentant une fraction de la dote à verser au père de la femme incriminée.

En cas de peine de prison ou de travaux forcés, il est passible d'une amende annuelle à verser au mari, tant que dure la vie de son amante ou jusqu'à répudiation de celle-ci par son mari.

L'homme se rendant coupable d'adultère envers sa femme ne risque rien. Au pire, le père de son épouse peut négocier une répudiation à l'amiable.

Il faut noter que si la dame est noble, père, mari et amant devront se mettre d'accord sur lequel d'entre eux appliquera la sentence.

---

# Le Bouddha ne pardonne que trois crimes (proverbe japonais)

*Un scénario pour Tiamat*

*par Cuchulain*

---

## Préambule

Les renvois de page font référence au livre de base de Tiamat téléchargeable gratuitement sur [le blog de l'auteur](#).

J'ai pris le parti de suivre l'habitude japonaise et de donner en premier les noms de famille (en Majuscule) et ensuite les prénoms.

## Résumé

Le lycée Koishikawa à Tokyo habituellement calme est en émoi. Depuis plusieurs mois, une « justicière » a fait régner sa loi ! Les élèves persécutés par leurs camarades pouvaient compter sur son soutien. Jusqu'ici ses interventions s'étaient contentées de quelques coups bien placés... Mais depuis trois semaines le niveau de violence a franchi un nouveau palier. Plusieurs élèves d'une même classe étés retrouvés morts, avec des marques de coups particulièrement puissants. Le ou la coupable laisse à chaque fois une feuille de papier où est imprimé: « Le Bouddha ne pardonne que trois crimes ». Aux PJ de résoudre cette affaire.

## Que se passe-t-il ?

La responsable de ces meurtres est une élève nommée OKAWAMinako. C'est la fille d'OKAWATenchiro homme politique influent, qui fut un temps accusé de corruption, mais est aujourd'hui revenu en grâce. Minako ne s'intéresse qu'à trois choses : les arts martiaux, le Go et réussir ses études. Étant donné les liens de sa famille avec les yakuzas et la finance, Minako eut droit non seulement à un garde du corps mais aussi à des cours de karaté, son père pensant qu'elle aurait ainsi la possibilité de se défendre en cas de tentative d'enlèvement.

Son dernier professeur se nommait FEBUKIEbiko, et en plus de ses talents pour enseigner les arts martiaux, c'était une maître parmi les Messagers de l'Orage<sup>1</sup>. Son rôle était non seulement de protéger Minako mais aussi d'évaluer son potentiel.

Ebiko a suivi Minako pendant de nombreuses années et lui a transmis tout son savoir. S'étant prise de sentiments particulièrement forts pour sa jeune élève, elle a évoqué en termes vagues la guerre entre les maisonnées, et a transmis à sa protégée quelques techniques de Ninjutsu.

Minako en a utilisé plusieurs, particulièrement spectaculaires (notamment la technique du Gotonpo<sup>2</sup>) pour évacuer les lieux de ses exploits, attirant l'attention des autres maisons, des autorités, des médias, et *last but not least* les foudres de ses supérieurs sur Ebiko. Convoquée au sanctuaire de Tokyo, elle laissa un dernier cadeau à sa protégée : un ancien rouleau décrivant et expliquant une technique secrète redoutable : « Le coup de pied tournoyant<sup>3</sup> ».

Malgré son talent la jeune fille mit plusieurs semaines à maîtriser la technique et le lycée connut un certain répit... Mais depuis quelques semaines, Minako entreprend de se venger.

---

<sup>1</sup>Faction de Tiamat qui contrôle les Yakuzas et les ninjas. Cf. ldb pages à 133-140.

<sup>2</sup>Technique décrite dans le ldb page 88 (plus ou moins de la téléportation).

<sup>3</sup>Pour les amateurs de jeux vidéo, c'est le « TasumakiSenpukyaku » utilisé par Ryu et Ken dans *Street fighter 2* et suivants...

A noter : Le lycée Koishikawa a comme particularité d'accueillir des élèves issus de familles impliquées dans la politique, les affaires le Show-business. Il est donc extrêmement sensible et les enquêtes doivent se faire dans la plus grande discrétion.

Voici quelques pistes pour intégrer les personnages en fonction de leurs archétypes.

- Agent d'Interpol : habitué des affaires mystérieuses, il est sollicité par les autorités japonaises pour les aider.
- Star de cinéma : le lycée a été retenu par la grande star de cinéma John Carlton (Voir page 58) pour son nouveau film « Action MuayThai III », le tournage va bientôt commencer et tout retard entraînerait des coûts faramineux.
- Lycéenne : elle a été admise dans ce prestigieux lycée pour passer enfin son diplôme.
- Black Op' : Il a été infiltré en tant que nouveau membre de la sécurité car le fils d'un haut diplomate américain fait un semestre d'étude dans ce lycée.
- Garde du corps : Il doit protéger un autre PJ (ou à défaut un élève lambda)
- Ninja : Quelqu'un dans ce lycée a bénéficié de l'enseignement de la traitresse Ebiko, qui a dérobé un ancien rouleau décrivant une technique secrète. Il faut retrouver ce rouleau et son disciple. Le ninja se fait passer pour un élève.
- Yakuza : plusieurs élèves et professeurs sont liées à des oyabun particulièrement influents. Il doit faciliter les recherches de la police pour trouver le coupable et éviter que les affaires des yakusas attirent l'attention. On l'a inscrit(e) comme professeur(e) de Kendo remplaçant, le titulaire ayant dû s'absenter pour raisons « personnelles ».
- Professeur de la fondation : Le personnage a été nommé dans le lycée pour remplacer un enseignant qui vient de démissionner.
- Taulard en cavale : Le lycée est sa planque et il se fait passer pour le fils/neveu/cousin du concierge parti en vacances (en réalité séquestré par ses soins).
- Militante insoumise : le lycée doit présenter un projet écologique très important aussi a-t-elle été engagée comme consultante.
- Nonne vengeresse : elle a rejoint l'équipe de l'aumônerie étudiante qui officie au lycée
- Assassin des triades : les triades tentent de s'implanter dans le quartier, tout ce raffut est mauvais pour les affaires et en plus des Ninjas semblent être présents. Il doit trouver le ou la coupable et l'éliminer.

## I. Les victimes

On a retrouvé quatre cadavres, à un rythme irrégulier. Le premier est mort trois semaines avant le début du scénario, le deuxième deux semaines avant, le troisième deux jours après, et le quatrième la veille du début du scénario.

### 1) YOSHIDA Dajiro.

Fils d'un homme politique, c'était une petite brute sadique qui n'est que peu regretté par ses camarades, si l'on excepte les membres de sa petite bande (5 élèves) et sa petite amie. On l'a retrouvé mort dans le Dojo de l'école, son boken cassé en plusieurs morceaux autour de lui.

- Pourquoi l'avoir tué ? Dajiro a frappé, racketté et humilié de nombreux élèves mais il était aussi président du club de Kendo et ne cessait de dénigrer le club de Go dont Minako était membre. Elle tenta plusieurs fois de lui « coller une raclée » sous son identité de « justicière » mais n'y parvint qu'en maîtrisant sa nouvelle technique. Plusieurs fois au cours de l'année scolaire il humilia publiquement les membres du club.

### 2) MAEDA Kohaku.

Fille d'un mannequin d'un ex-sumo devenu homme d'affaires, c'était la plus jolie fille du lycée et la qualifier de « peste imbue de sa personne » est un délicat euphémisme. Kohaku était une fille détestée et redoutée. Seules ses rares vraies amies (deux filles) et ses prétendants (trop nombreux) vont la regretter. On l'a retrouvée morte dans le vestiaire des filles, son nécessaire à maquillage pulvérisé, et éparpillé autour d'elle.

- Pourquoi l'avoir tué ? La grande spécialité de Kohaku c'est de briser les cœurs et les couples. A plusieurs reprises, des garçons qui plaisaient à Minako la délaissèrent pour un rendez-vous avec Kohaku.

### **3) IKEDA Orochimaru.**

Son père est IKEDA Akia champion de jeux vidéo, et capitaine de l'équipe Japonaise de Street Fighter (le jeu vidéo). Sans être un excellent élève il était connu pour être un boute en train et excellait dans divers sports. C'était un bon karatéka et il s'opposait souvent à Daijiro. Toutefois, son sport de prédilection était le base-ball, c'était le capitaine de l'équipe de du lycée. On l'a retrouvé mort dans le dojo de son club, une batte de base-ball cassée en deux sur lui et un gant fourré dans la bouche.

- Pourquoi l'avoir tué ? Deux raisons principales : Orochimaru l'a humilié en oubliant le présent de Saint Valentin qu'elle lui avait offert dans son casier à chaussures<sup>4</sup>, et il ne lui a pas fait de présent lors du White Day<sup>5</sup> en retour. En revanche il lui a fait plusieurs fois des propositions déplacées lors d'un voyage scolaire. (C'est aussi le cas pour plusieurs autres élèves féminines).

### **4) MORI Akiro**

C'était l'un des meilleurs élèves du lycée et malgré une certaine tendance à l'autodénigrement post examens (Sur le thème « J'ai tout raté, je suis la honte de ma famille, je vais me suicider ») et à l'autocongratulation lorsque les résultats tombent (« Je suis le meilleur ! », « Ah je t'ai encore battu ! », « Comment as-tu fait pour mal répondre à cette question » ?), il était assez apprécié et comptait de nombreux amis. On l'a retrouvé mort dans une autre salle de classe que la sienne, un clavier d'ordinateur brisé sur le crâne.

- Pourquoi l'avoir tué ? La concurrence est rude pour entrer dans les meilleures universités et Akiro se classe devant Minako en Japonais, Sciences et Mathématiques. Sa mort lui donne de meilleures chances pour le « DaigakuNyugakushaSenbatsuDaigakuNyushi Senta Shiken »<sup>6</sup>.

### **Indices communs**

Les quatre corps portent des blessures défensives. Dajrio et Orochimaru se sont visiblement vigoureusement défendus. Les deux autres n'étant pas entraînés à se battre ont fait ce qu'ils ont pu !! Il n'y a que des empreintes partielles sur les corps et les analyses ADN sont toujours en cours. La police n'envisage pas de faire des relevés d'empreintes sur le personnel du lycée ou les élèves, et encore moins de prélèvements ADN.

Pour ce qui est des blessures, la mort a été causée à mains nues. L'agresseur portait des protections d'arts martiaux et devait être de taille moyenne (environ 1m60) mais d'une force redoutable. Le légiste n'a vu ce genre de blessures que dans des compétitions de free-fight et autres combats illégaux.

## **II. Le personnel de l'école.**

### **GONKURO Takako :**

La directrice de l'école est une femme maigre d'une quarantaine d'années, toujours vêtue de manière stricte avec de grosses lunettes. Elle a accédé à ce poste important depuis le début de l'année scolaire<sup>7</sup> et la pression habituelle de ce genre d'établissement est accentuée par son sexe. Certains membres du conseil d'administration qui gère le lycée pense qu'une femme n'est pas faite pour diriger. (Si un(e) PJ est Star de Cinéma ou assimilé faites-en une de ses plus grandes fans)

---

<sup>4</sup>Au Japon ce sont les femmes qui offrent des cadeaux pour la St Valentin.

<sup>5</sup>Fête qui se déroule le 14 Mars où les hommes qui ont reçus des cadeaux à l'occasion de la St Valentin, doivent rendre la pareille.

<sup>6</sup>Concours qui sanctionne la fin des études secondaires et permet d'entrer à l'université.

<sup>7</sup>Rappelons qu'au Japon elle commence en avril.

**KABAYAMAMitsukuni :**

Petit homme sec et nerveux d'une cinquantaine d'années, professeur de Japonais, et professeur principal de la classe 3C2. C'est accessoirement ancien champion de karaté (un suspect idéal pour les PJ !), il apprécie peu sa proviseure et lui manque subtilement de respect à chaque occasion.

**HIRAGANamiyo :**

Professeur de mathématiques, un homme d'une trentaine d'années, gros et maladroit. Malgré son aspect négligé c'est un excellent enseignant qui a très bonne réputation. Son talent le préserve d'un renvoi mais ne lui épargne pas les remontrances régulières de Mitsukuni et/ou de Namiyo.

**KIMURA Yukari :**

Professeure de Sciences. Jeune femme dans la fin de la vingtaine. Vêtue à la limite du convenable pour une enseignante. Très jolie et douce, elle se transformera en furie si les PJ se comportent mal vis-à-vis d'elle ou de ses élèves. Attention c'est une ancienne catcheuse ! Prendre le profil de la Professeure de la Fondation (ldb page 31) en lui donnant les techniques de lutte du garde du corps (ldb page 24)

**AOKIMurashige :**

C'est le concierge du lycée, un homme d'une soixantaine d'années. Plutôt robuste, on peut apercevoir des tatouages yakuza sur son cou quand il se penche pour faire des travaux d'entretien. Il sera le contact d'un éventuel PJ yakuza.

[Le MJ est bien sûr encouragé à rajouter du personnel enseignant.]

**III. Les élèves de la classe 3C2.**

Voici les principaux élèves de la classe que pourront croiser les PJ.

**YOSHIDA Tetsuo :**

Le nouveau petit chef des « voyous ». Grand (1m75), large d'épaules avec les cheveux décolorés (sauf la mèche qui est bleue). Il parlera sur un ton méprisant aux PJ et à moins de faire preuve d'autorité, il faudra « muscler » la persuasion pour lui arracher quelques renseignements utiles. Il ne sait pas grand-chose excepté que son ex-chef se moquait régulièrement des élèves pratiquant des activités intellectuelles. Attention : c'est le fils d'un Oyabun yakuza et si on le secoue un peu trop, « Papa » enverra quelqu'un de ses hommes aux PJ pour leur apprendre le respect dû à sa famille.

**MIURATadataka :**

Un petit fouineur qui soupçonne Minako. De taille moyenne mais à la limite de l'obésité il pratique le karaté mais son faible niveau et sa maladresse fait de lui la risée des autres membres de son club. Minako l'a plusieurs fois défendu, et il en est amoureux, obsessionnellement amoureux. Si les PJ n'ont rien trouvé au bout d'une semaine il fera part de ses soupçons à Minako et se fera tuer en essayant de la faire chanter (Sur le thème « Sors avec moi sinon je te dénonce... »). S'il survit il abandonnera le karaté et se mettra au sumo.

**SAKAMATOMaemi :**

C'est la nouvelle plus jolie fille de la classe et son but avoué est de devenir chanteuse pop, actrice et/ou top model. Grande, mince, des mèches blondes, un visage ravissant bien qu'affichant perpétuellement une mine boudeuse, elle n'est guère émue de la mort de sa « meilleure amie pour la vie ». Si on la questionne, elle pourra parler des garçons que Kohaku a pris à Minako.

### **TSUBURAYA Hiroshi :**

Nouveau capitaine de l'équipe de base-ball du lycée, c'est un garçon athlétique de taille moyenne au visage souriant. Il pratique occasionnellement le kick-boxing. Sa rivalité avec Orochimaru est bien connue et avant sa mort les deux garçons s'étaient violemment disputés pour une raison inconnue. Si on l'interroge il expliquera de mauvaise grâce qu'ils se disputaient au début sur les résultats du championnat de base-ball puis que la dispute a déviée sur le sujet de Maemi (qui avait donné un rendez-vous aux deux garçons en même temps leur laissant la « responsabilité » de décider qui méritait le plus sa compagnie).

### **MORINAGA Naomi :**

Une des moins bonnes élèves de la classe. La jeune fille est plus intéressée par le sport en général (elle excelle en gymnastique et athlétisme) et les sports de combat en particulier (elle rivalise avec Minako en karaté). Elle était souvent raillée par Kohaku et sa cour en raison de son apparence peu soignée et de son milieu social. Naomi vient en effet d'une famille d'ouvriers qui se sont enrichis en gagnant au « loto 6 »<sup>8</sup>. Bien que d'un caractère accommodant et patient, la jeune fille avait donné quelques gifles à la plus belle fille du lycée quelques temps avant sa mort.

[Le MJ est encore une fois encouragé à rajouter d'autres étudiants.]

## **IV. Mener l'enquête.**

Les PJ ont des décès et des suspects, à eux de jouer.

Le MJ peut agrémenter leur enquête de quelques incidents.

- Racket : La nuit est tombée sur le lycée alors que les cours du soir commencent. Des PJ en patrouille (ou en vadrouille) sont alertés par des éclats de voix suivis de coups et de gémissements de douleur. C'est Testuo et sa bande qui ont isolés un élève dans un coin sombre et tente de lui extorquer de l'argent. Les PJ vont-ils réagir (et griller une couverture éventuelle en révélant leur talents martiaux), détourner le regard ou encore filmer le tout et l'utiliser comme moyen de pression pour faire parler Testuo ? Si les poings et les pieds parlent le MJ pourra utiliser les caractéristiques du Yakuza pour Testuo (page 38-39) et de la Bande de Voyous (ldb page 167) pour ses cinq acolytes<sup>9</sup>.
- Attaque de ninja(s) : Si l'archétype « Ninja » n'est pas présent parmi les PJ, un des envoyés des Messagers de l'Orage va tenter de récupérer le rouleau sacré. Le problème est qu'il va se tromper de cible et attaquer Naomi au lieu de Minako. La scène peut se dérouler au lycée, dans la rue ou encore chez la jeune fille (si jamais les PJ la suivent). Naomi (archétype lycéenne page 26-27) fera face au Ninja (archétype ninja page 28-29) rajouter les techniques « Blocage » et « Mae Geri ») avec courage et talent. Ce qui peut la placer sur la liste des suspects... Des PJ réussissant un test facile de Perception+Vigilance entendront le ninja demander à Naomi « Où elle a caché le rouleau » et rajouter "Tu auras la vie sauve si tu avoues". Notons que le Ninja ne combattra pas jusqu'au KO et fuira dès qu'il se sentira en difficulté (selon le nombre de PJ présents le MJ peut rajouter deux ou trois ninjas afin de corser la difficulté).
- Amourette : les lycées japonais découragent fortement les relations amoureuses entre élèves... Mais « *le cœur a ses raisons que l'administration ignore* ». Le MJ peut décrire un dialogue tendu, une gifle, une dispute et des bruits curieux (en somme quasiment la même situation que le racket). Sauf que les échanges sont moins douloureux. Ils pourront surprendre deux élèves (ou deux professeur(e)s voire un(e) élève et un(e) professeur(e) en train de s'embrasser dans un recoin sombre du lycée.
- Attaque de ninja(s) 2, le retour : Si les PJ sont à la traîne et n'ont rien compris, le MJ peut mettre en scène une deuxième attaque de ninja(s), cette fois ci sur Minako qui se défendra en utilisant sa technique secrète.

---

<sup>8</sup>La loterie nationale japonaise.

<sup>9</sup>Si les PJ sont expérimentés, le MJ peut utiliser les caractéristiques de la bande des Triades (Supplément « Maitrise de l'Esprit », page 81, qui se télécharge au même endroit que le livre de base).

### **Confondre Minako.**

La tueuse en série a caché le rouleau sacré dans la penderie de sa chambre, à l'abri des regards. Elle le reprend uniquement quand elle va s'entraîner dans le dojo traditionnel décrépit qu'elle loue grâce à son argent de poche. Celui-ci se trouve à une demi-heure de son domicile. C'est là qu'elle s'est longuement entraînée pour maîtriser la technique du coup de pied tournoyant. Les murs et les mannequins de bois d'entraînement portent encore les stigmates de ses essais. (Un jet difficulté moyenne d'Intelligence+investigation permettra de faire la relation entre les marques de coups de pieds sur les corps des victimes et ceux laissés sur les murs).

Aux PJ de voir s'ils souhaitent défier en duel Minako(Archétype lycéenne avec Force 2 et Endurance 3. Rajouter les techniques de Ninjutsu : Plongeon, Makinishi, Metsubushi&Gotonpo, ainsi que la technique secrète : Coup de pied tournoyant) ou l'attaquer tous en même temps ?

Une fois vaincue restera la question : que faire d'elle ? Si les PJ la livrent aux forces de l'ordre, elle disparaîtra mystérieusement (les policiers parleront d'un début d'incendie, de fumée et de type habillés en kimono noirs). Idem si on la remet à sa famille. Si l'un des PJ travaille avec la fondation Kaftan (page 152-153), cette dernière sera très intéressée par Minako et lui proposera de finir ses études dans un pensionnat subventionné par la fondation.

Ils peuvent aussi la tuer, considérant qu'elle est une menace au vu de ses capacités ?

Si les PJ mettent la main sur le rouleau sacré, ils pourront tenter d'apprendre la technique secrète qu'il décrit. Mais attention, les Messagers de l'Orage voudront toujours mettre la main dessus...

---

# ἀνάβασις (anabasis)

*Un scénario d'ambiance grecque antique*

*par Mortlock*

---

Ce scénario est suffisamment neutre pour être adapté à d'autres univers que celui grec antique. A la base je voulais l'adapter à *YnnPryddein* mais finalement je suis resté sur le socle de mon inspi d'origine : l'*Anabase* de Xénophon. C'est un scénario « générique » parce que je ne connais pas de système pour pouvoir l'adapter à un univers Grec antique. Je n'ai pas et ne connais pas *Oikouménè* ou *Antika* par exemple. Mais je suppose qu'il est fait pour eux.

[Après échanges dans la Cour, il se trouve que ce scénario est particulièrement adapté à être joué avec le jeu *10.000*, téléchargeable sur le site des *Livres de l'Ours*<sup>10</sup>.]

## Petite précision avant de commencer

Dans ce scénario il est question d'un miel toxique qui met sur le flanc toute une armée. Cette histoire m'a été inspirée par une anecdote racontée dans l'*Anabase*<sup>11</sup> par le philosophe et historien grec Xénophon. Si le miel toxique existe<sup>12</sup> bel et bien, que des intoxications surviennent chaque année, j'en ai toutefois volontairement exagéré les conséquences. Ces intoxications bien qu'impressionnantes sont rarement mortelles.

Autre précision utile, j'ai ici tordu la « réalité » historique à ma guise pour en faire un scénario. Ce n'est en aucun cas « un cours d'histoire à jouer » si tant est que cela puisse exister.

Ce scénario, linéaire dans sa première partie est beaucoup plus ouvert dans sa seconde partie. Il se prête à petit groupe de deux ou trois joueurs.

## Introduction

Enrôlés aux côtés de satrapes<sup>13</sup> rebelles et de leurs hommes, les PJ et une dizaine de milliers de mercenaires Grecs, se sont engagés dans une campagne militaire destinée à renverser le roi Perse Artaxerxès II au profit de son frère, et instigateur de la rébellion, Cyrus le jeune.

Mais l'aventure a tourné court lors du premier et seul engagement entre les deux partis. En effet, alors que l'armée d'Artaxerxès II refluit, Cyrus se fit tuer en tentant de capturer son frère. Les rebelles se débandèrent alors laissant les mercenaires grecs seuls, isolés en plein Empire Achéménide au pied des montagnes d'Arménie<sup>14</sup> alors que l'automne tire à sa fin<sup>15</sup>...

Lorsque le scénario débute, les « dix-mille » sont conduits par Chirisophos qui est assisté à l'arrière-garde par Xénophon. La longue retraite des Grecs pour rejoindre le Pont Euxin et de là, la Grèce commence. Devant eux se dressent les hautes montagnes d'Arménie et derrière eux la gigantesque armée d'Artaxerxès II est à leur poursuite. Deux ou trois jours d'avance voilà ce qui les sépare de la mort, au mieux, de la servitude, au pire...

---

<sup>10</sup><http://livresdelours.blogspot.fr/search/label/10.000>

<sup>11</sup> L'*Anabase* décrit la longue retraite des « 10.000 », mercenaires grecs isolés en plein Empire Achéménide à la fin du 5<sup>e</sup> siècle avant notre ère.

<sup>12</sup><http://cetam.fr/site/2010/07/23/la-toxicite-naturelle-de-certains-miels/>

<sup>13</sup>Satrape : gouverneur d'une Satrapie, division de l'Empire Perse.

<sup>14</sup>Satrapie de l'Empire Achéménide, c'est-à-dire Perse.

<sup>15</sup>On ne peut plus dire que « l'hiver vient », n'est-ce pas ?



# 1. Chapitre premier

## 1.1. Un ordre salutaire

La longue colonne des dix-mille est entrée dans une vallée et commence son anabase (montée ou ascension) par une bonne nouvelle. À une petite journée de l'entrée de la vallée, sur les premières hauteurs, se trouve un gros village qui a été, semble-t-il, précipitamment déserté. Les hommes vont pouvoir se reposer, manger et reconstituer des réserves pour les jours à venir.

Mais de repos il n'en est pas question pour les PJ. Ils sont, dès leur arrivée au village, envoyés en éclaireur pour baliser un itinéraire praticable vers un col que l'on aperçoit depuis le village. On ne leur laisse ni le temps de se reposer, ni le temps de se ravitailler en produits frais, car il est primordial d'anticiper d'ores et déjà la suite du voyage. Cette mission n'est, *a priori*, l'affaire que d'une grosse demi-journée. Il sera bien temps de se reposer et de manger frais.

Cet ordre, si frustrant soit-il, va les sauver d'un empoisonnement. En effet parmi les vivres disponibles du village il y a énormément de miel, et de préparations culinaires à base de miel (gâteaux, fruits confits, épices au miel, etc.). Or ce miel est toxique car majoritairement constitué de miel de rhododendron pontique. Ce miel provient des nombreuses ruches que l'on trouve tout autour du village. Toute personne qui en consomme tombe malade<sup>16</sup> dans la demi-heure. Les effets de l'intoxication se feront sentir pendant au mieux 24 heures car dans 10 à 15 % des cas, l'empoisonnement est fatal. En termes de jeu on considérera que la toxicité de ce miel est de virulence très élevée.

(Au besoin le MJ est libre d'imaginer les raisons de l'abandon du village. Les habitants ont-ils fuit l'arrivée des Grecs ou ont-ils été, eux aussi, victimes du miel empoisonné ? Ont-ils eux même, et à dessein, laissé ce miel pour les encombrants visiteurs que sont les dix-mille ?).

## 1.2 Le décor :

Le travail des éclaireurs n'est pas particulièrement compliqué. La vallée est bordée de hautes falaises ocre entre lesquelles il est possible de faire passer les hommes, les bêtes et le matériel de la petite armée. La végétation est rare et rase. Seuls quelques bosquets de petits arbres (dont des rhododendrons pontiques) et parfois quelques prés de pavots orientaux, ou de glaïeuls, égayent un paysage très minéral aux nombreux pierriers<sup>17</sup>.

## 1.3 L'action :

Les éclaireurs devront bien sûr veiller à marquer les endroits dangereux pour éviter la casse humaine ou matérielle. Palier au manque d'eau en cherchant une source sur le trajet, etc. Rien d'insurmontable loin de là. Mais la mission des PJ va se révéler primordiale pour la suite de l'aventure. En effet, au-delà du col, s'étend le territoire d'une petite mais tenace tribu arménienne. Cette tribu tout autant hostile<sup>18</sup> aux Grecs qu'aux Perses n'entend pas laisser passer les Grecs qui ne manqueraient pas de vivre sur ses greniers et troupeaux lors de leur passage. D'autant que les réserves sont maigres cette année et qu'ils traînent à leur suite les Perses, en une armée plus grande encore, qui ne manqueraient pas de faire de même. Le roi de cette tribu Argishti Antranik dit Ardag (le juste) a pris la décision de bloquer les mercenaires sur le col, qui à son sommet, domine un goulet qui s'ouvre, une fois franchi, sur un large replat constituant le col lui-même. Cela contribue à le rendre très facile à défendre puisqu'un assaillant éventuel se trouverait en large infériorité numérique en sortant du resserrement. Une sorte de Thermopyles local en quelque sorte.

---

<sup>16</sup> « [...] tous les soldats qui mangèrent des gâteaux de miel, eurent le transport au cerveau, vomirent, furent purgés, et qu'aucun d'eux ne pouvait se tenir sur ses jambes. Ceux qui n'en avaient que goûté, avaient l'air de gens plongés dans l'ivresse ; ceux qui en avaient pris davantage ressemblaient, les uns à des furieux, les autres à des mourants », si l'on en croit Xénophon. Hypotension, bradycardie, nausées, vomissements, transpirations, vertiges associés à une fatigue intense, agitation avec perte de connaissance, convulsions et trouble de la vision si l'on veut un point de vue plus « moderne ».

<sup>17</sup> Que le MJ pense par exemple aux paysages entourant le monastère de Noravank en Arménie.

<sup>18</sup> L'Empire Achéménide est un agrégat de nombreux peuples et/ou tribus soumises qui, pour certaines, n'acceptent guère la tutelle Perse.

Une fois le col atteint les PJ pourront apercevoir les longues chaînes de hautes montagnes, dont certaines sont enneigées, et que les dix-mille vont devoir affronter dans les semaines à venir. Mais ce qui devrait le plus les frapper, ce sont les nombreuses fumées blanches s'élevant à environ quatre ou cinq milles routiers<sup>19</sup> en contrebas du col. Ces panaches épars et le grondement typique d'une cavalerie en marche ne laissent aucun doute sur la nature de ce qui se passe là-bas : ce sont les feux d'un camp militaire en train de s'installer que l'on voit là. Et il ne faut pas être grand stratège pour comprendre le danger que cela représente.

Que les PJ veulent ou non savoir à qui ils ont affaire, voire qu'ils veuillent estimer les forces en présence, ils comprendront aisément qu'ils doivent au plus vite rentrer au village et prévenir les strategos de la situation.

## 2. Chapitre second

### 2.1 *Ils ne mouraient pas tous, mais tous étaient frappés.*

De retour au village c'est un spectacle de désolation qui attend les PJ. Le village semble avoir été le théâtre d'une bataille sauvage et nombre de leurs frères d'armes jonchent le sol. Ceux qui n'ont pas du tout touché au miel tentent de porter assistance aux malades. Tentent de calmer ceux qui semblent être devenus fous, mais ils sont débordés. De nombreux guerriers morts sont déjà, selon la coutume spartiate<sup>20</sup>, exposés sur leur bouclier une obole posée sur leurs yeux clos. Demain ils seront mis en terre à l'extérieur du village.

Trois quarts des hommes sont touchés, à divers degrés, par l'intoxication. Chirisophos et Xénophon ne sont eux pas malades. Ils reçoivent avec la plus vive inquiétude les nouvelles que leur apportent les PJ et un constat d'impuissance doit être dressé :

- personne ne sait exactement combien de temps mettront les hommes pour récupérer. Et quand bien même récupéreraient-ils tous en une journée pleine, il serait de toute façon trop tard pour prendre le col avant ces nouveaux venus ou pour sortir de la vallée avant l'arrivée des Perses et tenter de prendre un autre itinéraire ;
- ils sont affaiblis et dans une souricière.

Pourtant les deux Strategos ne baissent pas les bras...

### 2.2 *Un jour, quelqu'un, s'enquit de savoir pourquoi Sparte était sans murailles. Agésilas montra les citoyens tous couverts de leur armure et dit: « Les voilà les remparts des Lacédémoniens. »*

Il est très vite décidé que Chirisophos et Xénophon organiseront la défense de la position actuelle de la colonne grecque. Mais il est aussi décidé que les PJ, se porteront au-devant des Arméniens<sup>21</sup>, en tant qu'émissaires. Tout le monde sait que la cohésion et la solidarité, ne sont pas les points forts de l'Empire Achéménide. La tentative de Cyrus le jeune de prendre le trône à son frère avec l'aide de certaines satrapies rebelles en est une illustration. Les Arméniens étant restés neutres dans cette guerre fratricide, personne ne connaît leur degré de loyauté envers Artaxerxès II. Il y a 40 ans ils étaient bien à la bataille des Thermopyles mais depuis ils sont plus discrets que jamais.

À partir de là le scénario est totalement ouvert. Les éléments donnés ci-dessous sont destinés à permettre au MJ de réagir aux réactions ou non réactions des PJ :

Si les PJ ne daignent pas agir, les Arméniens bloqueront le col et l'armée d'Artaxerxès les détruira très certainement, eux et l'intégralité des dix-mille.

Depuis leur retour au village, les Arméniens ont envoyé plusieurs groupes d'éclaireurs pour surveiller l'avancée des Grecs.

Si les PJ agissent en prenant un minimum de précautions pour être discrets :

- Ils devraient être en mesure de repérer au moins un des groupes d'éclaireurs arméniens.

---

<sup>19</sup> 1 mille routier fait 1480 m.

<sup>20</sup> Une très large majorité des dix-mille est spartiate.

<sup>21</sup> Ou des « nouveaux venus » s'ils ne les ont pas encore identifiés.

\*Si ces derniers sont pris en embuscade ils essayeront de s'enfuir en limitant les dégâts mais se rendront s'ils sentent qu'ils risquent leur peau.

\*Prisonniers ils ne feront aucun mystère sur la raison de leur présence ni de la situation sur le col déjà occupé par les troupes d'Ardag<sup>22</sup>.

\*S'ils sont simplement abordés par les PJ, ils se montreront méfiants mais pas le moins du monde agressifs. Ils pourront même ouvertement expliquer leur présence et les prévenir de la situation sur le col occupé par les troupes arméniennes.

- Si au contraire les PJ agissent avec un peu plus d'inconséquence, ce sont eux qui pourraient être surpris par les éclaireurs arméniens. Ces derniers ne chercheront pas à leur faire de mal. Ils tenteront seulement de les capturer en attendant pour cela l'occasion idéale.

Les Arméniens connaissent les symptômes du « miel des fous » comme ils le nomment. Mais ils ne connaissent aucun remède ou contrepoison qui ne soit pas plus dangereux que l'empoisonnement lui-même : belladone, jusquiame noire, et toute plante contenant naturellement de l'atropine. Selon eux, et cela s'avérera exact, si l'on survit à l'intoxication, on est parfaitement remis sur pied en un ou deux jours selon les cas.

Ardag, (son nom signifie « le juste »), porte bien son nom. Il veut éviter si possible l'affrontement. Mais ne s'y soustraira pas s'il n'a pas d'autre choix. C'est un homme déjà âgé fin psychologue. Il a participé à la Bataille des Thermopyles. Cette expérience fait qu'il respecte les spartiates, mais il les considère aussi avec méfiance. Il est, lui, parfaitement Hellénophone.

- Il accueillera bien volontiers les émissaires, mais ils devront être désarmés.
- Il est juste, et si les PJ jouent bien leur rôle, se montrent conciliants et convaincants, il est possible de faire évoluer sa position mais restera inflexible sur au moins deux points :

\*Aucune armée ne peut passer sur son territoire et vivre au crochet de ses sujets. Ainsi s'il peut infléchir sa position et accepter le passage des Grecs sous conditions, (otages, escorte et/ou désarmement exemple), rien n'empêcherait le passage de l'armée d'Artaxerxès et ça, il ne peut le permettre.

\*Il ne s'opposera pas frontalement au Roi des Rois<sup>23</sup> bien qu'il ne le porte pas dans son cœur. (Encore qu'il soit possible de lui arracher une aide discrète. Il pourrait même fournir une phalange de ses hommes si les Grecs sont en mesure de les armer à la grecque et d'assurer qu'ils aient une chance de retourner à leur foyer. Voir plus bas.)

Pour pimenter les négociations, le MJ peut décider qu'Ardag soit averti, pendant les discussions que le village occupé par les Grecs n'a plus aucun habitant. Ardag croira-t-il que le village était réellement vidé de ses habitants à l'arrivée des Grecs ? Pensera-t-il d'abord que les villageois ont été exterminés ? Bien que ce village ne soit pas Arménien le sort inconnu des habitants pourrait peser sur les négociations...

Il peut aussi être averti de la disparition de l'une des patrouilles qu'il a envoyé espionner les Grecs. Comment, s'il interroge les PJ réagiront-ils ? Seront-ils capables de cacher leur forfait s'ils sont coupables ? Seront-ils crédibles s'ils sont innocents ?

Tout faux-pas ou au contraire tout argument frappant pourrait modifier la disposition d'Ardag vis-à-vis des PJ.

Le MJ peut se référer au barème ci-dessous pour simuler son état d'esprit :

- Les PJ sont convaincus de meurtre sur des Arméniens (des éclaireurs par exemple) : -5
- Les Grecs sont soupçonnés d'avoir exterminés les villageois : -5
- Les PJ/Grecs sont « seulement » soupçonnés d'avoir tué des Arméniens : -3
- Les PJ se montrent irrespectueux vis-à-vis d'Ardag : -3
- Les PJ se montrent arrogants : -1
- Les PJ se montrent trop empressés : -1

---

<sup>22</sup>La communication sera fera en perse ou en arménien. Les éclaireurs ne comprennent que très mal le grec.

<sup>23</sup>Titre officiel des rois Achéménides.

- Les PJ sont calmes et patients : +1
- Les PJ se montrent respectueux : +1
- Les PJ regrettent sincèrement d'avoir porté atteinte à un ou plusieurs Arméniens : +1
- Les PJ proposent un dédommagement aux familles des Arméniens qu'ils auraient blessés ou tués : +3
- Les PJ se montrent sincèrement compatissants sur le sort des éclaireurs Arméniens disparus : +1
- Les PJ offrent un/des présents au roi ou font un / des dons de propres biens : de +1 à +3 selon la valeur du don.
- Les PJ se proposent d'être garant sur leur vie pour les dix-mille : +3

Si au terme de leur entrevue, les PJ ont un score positif Ardag sera prêt à faire des concessions. Dans le cas contraire il fera expulser les émissaires pour qu'ils affrontent leur sort. Le MJ peut se référer au barème ci-dessous :

- \*Si les PJ sont dans le négatif, il ne fera aucun geste envers les Grecs qu'il laissera faire face à leur destin sur le col ou contre les Perses, voire les deux !
- \*Si les PJ ont entre 0 et 1 point à la fin de l'entretien, Ardag sera disposé à mettre à leur service des guides qui leur montreront comment passer, par le truchement d'un chemin dérobé, dans une vallée voisine et ainsi éviter l'arrivée des Perses. Ce chemin oblige les Dix-milles à faire demi-tour ainsi qu'à abandonner une large partie de leur bétail et véhicules. Il est à noter que cette vallée, qui s'ouvre un petit peu à l'Est de celle où ils sont stationnés, pourrait permettre, dans une manœuvre audacieuse, de prendre les Perses à revers. Cette vallée ne donne pas accès au territoire de la tribu d'Ardag. Il faudra donc que les Grecs passent par ailleurs pour atteindre le Pont-Euxin.
- Si les PJ ont entre 2 et 3 points à la fin de la rencontre, Ardag sera prêt à faire ce qu'il est disposé à faire dans le point précédent et / ou leur « prêter » le col pour se défendre des Perses, à condition de le quitter à la fin de la bataille.
- Si les PJ ont plus de 4 points à la fin du conciliabule, Ardag sera disposé à faire pour les Grecs ce qui est possible avec les deux points précédents, mais en plus il fournira une phalange de ses hommes si les Grecs sont en mesure de les armer à la grecque pour que leur participation reste invisible. Il sera en plus disposé à escorter les dix-mille jusqu'à la sortie de son territoire. Les Grecs devant tout de même vivre sur leurs réserves.

### 3. Conclusion

Le dénouement de ce scénario passera très probablement par un combat de masse. Le MJ est donc encouragé à utiliser un système qui lui permet de gérer cette situation. Pour aider à gérer cet événement rappelons que le rapport de force est déterminé par de nombreux facteurs. Dans notre histoire certains sont importants. Notons, entre autres que :

- Les mercenaires Grecs, très majoritairement Spartiates, sont des guerriers exceptionnels. Extrêmement disciplinés et plus encore, compétents.
- Les Perses ou les Arméniens n'ont aucune unité à la hauteur des Grecs. Les Perses ont toutefois une unité d'élite, les Mélophores, plus communément appelés les Immortels, mais ils ne sont pas aussi aguerris que les mercenaires Grecs.
- Les Perses ont pour eux leur nombre. Ils sont en mesure de combattre à dix contre un, ce qui est un avantage énorme même contre un parti expérimenté.
- Les Arméniens sont moins nombreux que les Perses mais combattent tout de même à 2 contre un s'ils s'opposent aux Grecs. Ils connaissent aussi parfaitement le terrain.
- Les troupes qui tiendront le col auront l'excellent atout de tenir la sortie d'un véritable goulet permettant aux défenseurs d'être à la fois en supériorité numérique et en position dominante.

La route se poursuivra-t-elle en ce monde ?

---

# Après la chute des empires, ne reste que la poussière

*Un scénario pour Apocalypse World: Fallen Empires*

*par Khelren*

---

***Après la chute des empires, ne reste que la poussière*** est un drame shakespearien d'épée et de sorcellerie en quatre actes propulsé par l'Apocalypse pour quatre joueurs et un maître de cérémonie. Il est destiné à être joué avec les règles d'***Apocalypse World: Fallen Empires*** (disponible ici: <http://lumpley.com/previews/AWFallenEmpiresUpdated.pdf>).

\* \* \* \* \*

# **Après la chute des empires, ne reste que la poussière**

*Un drame shakespearien d'épée et  
de sorcellerie en quatre actes  
propulsé par l'Apocalypse*

*par Khelren*

## NOTICE

Les empires ont chu, la magie a disparu, les dieux – s'ils n'ont pas été enchaînés – ont fui. Des créatures étranges rôdent encore la nuit, en quête du sang des mortels, et de puissants sorciers projettent de sacrifier de nombreuses vies afin d'entrer à nouveau en contact avec leurs sombres maîtres. Tel est l'état du monde.

Dans ces temps de désespoir, la forteresse de **Varjana** tient un rôle de flambeau malgré la pauvreté et la maladie qui l'accablent. La **Lèpre de pierre**, châtement divin ou conséquence de la disparition de la magie, fait chaque jour de nombreuses victimes : bien qu'elle soit indolore, le malade finit toujours par être complètement métamorphosé en statue. Pourtant, **Sumia**, maîtresse de Varjana depuis la mort de son père, combat la maladie depuis de nombreuses années : son visage est partiellement recouvert par la Lèpre et la maladie ne semble pas progresser.

Malgré ce miracle, les soucis semblent autrement s'accumuler : Varjana est en effet en proie à une tumultueuse agitation. De nombreuses nouvelles se colportent en ville : on dit que l'avatar du dieu des batailles a pris la forme d'une jeune fille aux **cheveux de sang** ; on raconte également que les Cités brisées sont devenues un repaire de pirates et qu'elles s'appêtent à attaquer Varjana ; on raconte, enfin, que la source de la Grotte de Mère-Ourse ne guérit plus miraculeusement ceux qui boivent à sa source.

L'arrivée d'un bel étranger du nom de **Caleb** est-elle un signe ou la cause de tant de calamités ? Que peut-il bien cacher derrière sa voix d'or et son regard d'azur ? Et que pourra donc faire le vieux **Barad**, conseiller de Sumia et gardien de la Grotte de Mère-Ourse, face à de tels événements tragiques ? Ses enchantements qui deviennent de plus en plus faibles avec la disparition de toute magie seront-ils suffisants ?

***Après la chute des empires, ne reste que la poussière est un drame shakespearien d'épée et de sorcellerie en quatre actes propulsé par l'Apocalypse pour quatre joueurs et un maître de cérémonie.*** Il s'agit essentiellement d'un scénario « one-shot » mais il est peu probable que le tout tienne en une session. Comptez-en au moins deux, voire trois si votre groupe de joueurs est volubile.

S'il reprend les grandes lignes d'*Apocalypse World : Fallen Empires* (une version mise à jour dont je n'ai eu que connaissance quelques heures avant le rendu est disponible ici: <http://lumpley.com/previews/AWFallenEmpiresUpdated.pdf> ; ceci étant, je suis parti d'une version plus ancienne disponible ici : <http://apocalypse-world.com/AW2ndEdFallenEmpiresPreview.pdf>), il les adapte quelque peu.

Ainsi le « scénario » est-il décomposé en actes et scènes. Chaque scène établit le décor et les personnages présents, ainsi qu'une amorce de situation, mais ne décide par pour autant de sa conclusion.

L'expérience est gérée narrativement, lors d'un intermède ; il n'y a donc pas de caractéristiques à cocher, ni d'avancement à prendre.

Les cartes sont de Maxime Plasse (<http://www.maxsmaps.com/>), modifiées par Damien « Rahyll » C., puis simplifiées par mes soins. Un immense merci à eux deux.

Remerciements à Antoine, Aurélien, Damien, et Philippe pour la campagne de jeu ayant inspiré ce scénario.

## PERSONNAGES

**SUMIA**, le *Seigneur*, châtelaine de la cité de Varjana, atteinte de la Lèpre de pierre.

**CHEVEUX DE SANG**, l'*Enfant des Batailles*, avatar du Dieu des Batailles.

**BARAD**, le *Mystique*, conseiller de Sumia, gardien de la Grotte de Mère-Ourse.

**CALEB**, la *Belladone*, ménestrel réputé, en secret un Assassin.

SENALIA, acolyte de Barad, fille de Mors.

JERED, lieutenant de Sumia.

TORON, lieutenant de Sumia, ancien lieutenant de Varjan.

†VARJAN, père de Sumia, ancien seigneur de Varjana.

SEPT DOIGTS, chef des écumeurs des Cités brisées.

TOLKY, puissant sorcier, chef du culte principal de Varjana.

MORS, patriarche des Assassins, père de Senalia.

GARDES, BADAUDS, MENDIANTS, LÉPREUX, ÉCUMEURS, et DÉVOTS.

*La scène est à Varjana.*



## ACTE PREMIER

---

Le premier acte sert à présenter chacun des personnages. Jouez une courte scène d'introduction par personnage avant de les réunir dans la dernière scène.

---

### SCÈNE PREMIÈRE

*Le pont menant à la forteresse de Varjana.*

*CHEVEUX DE SANG, suivie par quelques BADAUDS, avance sur le pont dont une extrémité est contrôlée par des GARDES. Des MENDIANTS quémangent des restes du festin qui a lieu en ce moment-même dans la forteresse. L'air est emplie de l'odeur de la mer, ainsi que de la viande que l'on fait rôtir.*

MC. – Cheveux de Sang, tes pas t'ont mené jusqu'à cet endroit en droite ligne depuis que tu as quitté le Mont d'Orage où, durant les dix dernières années, tu as été éprouvée –certains diraient atrocement torturée jusqu'à te rendre presque folle– afin d'attester que tu es bien l'avatar du dieu des batailles. Sur le pont, les pauvres de la cité se regroupent au pied des murailles pour mendier auprès de Sumia, la châtelaine de Varjana. Mais les gardes les repoussent.

---

Enjeux :

Comment va-t-elle passer les gardes ?

Comment va-t-elle se comporter avec les pauvres de la cité ?

---

### SCÈNE II

*La Grotte de Mère-Ourse.*

*BARAD se tient devant le bassin de la source de la grotte dans une pénombre rassurante et un silence complet. SENALIA, son acolyte, le rejoint, visiblement inquiète.*

MC. – Barad, tu as été le servent de la cité durant le règne de Varjan ; tu es devenu le gardien et protecteur de la Grotte de Mère-Ourse, le seul remède, aléatoire mais attesté, contre la Lèpre. Or, dans une vision qui t'a réveillé en pleine nuit, la source semblait se tarir, ses eaux devenir rouge sang. Tu es venu te recueillir.

SENALIA, *accomplissant une révérence.* – Gardien, ainsi que vous me l'avez demandé, je n'ai pas encore fait entrer les pèlerins et les pauvres hères venus se recueillir dans la grotte et boire à sa source. Mais ils s'impatientent et peuvent à tout moment forcer l'entrée. Je ne sais quoi leur dire. Barad, avez-vous entraperçu des signes funestes ? Pouvez-vous me dire de quoi il s'agit ?

---

Laissez parler Barad et agir comme bon lui semble, notamment effectuer toute manœuvre, puis, pour clore la scène, faites entrer les malades.

Enjeu :

Quel malheur afflige désormais la source ? Est-elle simplement tarie ?

---

*Entrent des LÉPREUX.*

---

Enjeu :

Que va annoncer Barad à ceux qui venaient soigner la Lèpre de pierre, la source étant le seul remède connu jusqu'à présent ?

---

### **SCÈNE III**

*Une taverne.*

*CALEB entre. La salle comporte peu de gens, la soirée est bien avancée. Auprès du feu, un vieil homme, TORON, se réchauffe les pieds tout en buvant à une bière. Personne ne fait attention à lui comme s'il était un habitué. Quelques éclats de rire s'entendent à certaines tables.*

MC. – Caleb, voilà enfin l'homme que tu cherchais, celui qui te fera entrer au sein de la forteresse de Varjana. Ton ordre était à la recherche de l'avatar d'un dieu et ton ordre pense que Sumia posera problème si son chemin croisait celui de l'avatar. Il semblerait selon vos informations que cela soit inévitable, aussi tu dois parer au plus pressé, pour éviter que l'avatar ne devienne le protégé de Sumia ou plus probablement que la châtelaine de Varjana ne l'emprisonne à tout jamais ou pire, ne l'élimine pas selon la procédure que Mors, ton Patriarche a découverte. Toron est le bras droit de Sumia, son plus ancien lieutenant, le lieutenant de feu son père, un homme en qui elle a toute confiance.

---

Enjeu :

Comment Caleb va-t-il convaincre Toron de lui permettre d'approcher Sumia ?

Comment Caleb va-t-il se comporter avec les gens de Varjana ?

---

### **SCÈNE IV**

*Geôle de la forteresse de Varjana.*

*JERED fait les cent pas dans une cellule. De l'autre côté des barreaux, une torche isolée brûle, montrant les signes d'une extinction prochaine. Entre SUMIA par un escalier en colimaçon.*

JERED. – Sumia ! Voilà deux jours que je moisiss dans ces geôles, sans la moindre explication, ni la moindre accusation. Est-ce là une façon de traiter un de tes lieutenants ? Parle ! Qu'est-ce que tout cela signifie ?

---

Enjeux :

Quel crime Jered a-t-il commis aux yeux de Sumia pour lui valoir d'être bientôt exécuté ?

Sumia se laissera-t-elle attendrir ou apitoyer par Jered ?

---

### **SCÈNE V**

*Cour principale du château.*

*Sur une scène aménagée dans la cour, CALEB s'apprête à interpréter un chant mélodieux. SUMIA est assise à la place d'honneur, BARAD est placé à ses côtés, de l'autre côté se trouve TORON. La plupart des guerriers de SUMIA sont installés sur des bancs, tandis que plusieurs gibiers, copieusement arrosés de vin par le cuistot, rôtissent. La tête de JERED, s'il a été exécuté, est disposée sur une pique à l'entrée de la forteresse. Entre CHEVEUX DE SANG, en plein récital, suivie par des MENDIANTS et éventuellement par des GARDES si ceux-ci sont toujours vivants.*

---

Enjeux :

Barad voit-il en Cheveux de Sang la solution à la Lèpre ?

Sumia va-t-elle voir en Cheveux de Sang une arme qu'elle peut utiliser ?

Caleb va-t-il tenter de gagner la confiance de Sumia ?

Cheveux de Sang va-t-elle profiter de l'occasion de se rapprocher de Caleb ?

---

## ACTE II ET III

---

Voici quelques enjeux pour des scènes que vous pouvez vouloir introduire dans ces deux actes si elles ont du sens dans la fiction créée à la table.

Les scènes de l'acte II vont principalement approfondir les relations entre les personnages, tandis que les scènes de l'acte III vont se concentrer sur la façon dont les personnages découvrent les menaces qui planent sur Varjana, leur puissance qui semble supérieure et la mise en place de moyens pour les affronter.

Enjeux :

Cheveux de Sang va-t-elle apprendre à se battre sous la tutelle de Sumia ? En quoi sont-elles identiques ?

Caleb va-t-il séduire Senalia, la fille de Mors et l'acolyte de Barad ? À qui Caleb va-t-il devoir s'ouvrir et faire confiance pour s'en faire un allié ?

Barad va-t-il trouver un moyen pour lutter contre le malheur de la population de Varjana ? En quoi ce moyen s'oppose-t-il à Sumia et à ses propres plans ?

Sumia va-t-elle continuer à rejeter la magie ou va-t-elle accepter peu à peu que des forces surnaturelles sont en œuvre dans sa cité et qu'elle n'est pas la plus à même de les combattre ? Quel sacrifice devra-t-elle ordonner d'accomplir pour sauver sa cité ?

Voici quelques cadres de scènes qui vous seront très certainement utiles ou qui peuvent vous inspirer des scènes :

---

*Forteresse de Varjana. – Salle d'état.*

*Forteresse de Varjana. – Le caveau de Varjan.*

*Forteresse de Varjana. – Le bureau de Sumia.*

*Forteresse de Varjana. – Les remparts ayant vue sur la mer.*

*Forteresse de Varjana. – La cour d'entraînement.*

*Varjana. – Une place publique.*

*Varjana. – Dans les bas-fonds, pauvres et délabrés.*

*Varjana. – Une rue aux maisons placées sous quarantaine.*

*Varjana. – Le temple des dieux anciens.*

*Varjana. – Une taverne.*

*Varjana. – La Grotte de Mère-Ourse.*

## INTERMÈDE

---

L'intermède permet d'altérer les personnages et de les faire progresser, selon leurs précédents agissements. Répondez et décidez ensemble si les conditions sont remplies. Les propositions sont exclusives : si une option est validée, l'autre option ne peut être prise. Essayez autant que possible que chacun acquiert une option, le but n'est pas d'en priver les joueurs.

---

### Chère Cheveux de Sang,

**Si** tu as versé le sang et a affirmé sans faillir que tu étais l'avatar du dieu des batailles, gagne cette manœuvre :

■ **Raspoutine.** Poignardée et empoisonnée, tu reviens sans cesse. Tant que tu restes terrifiante et que tu te lances sur quelqu'un, tu reçois +1 armure. Tu te prends quand même des coups d'épée, c'est juste que tu en as rien à foutre de pisser le sang.

**Si** au contraire, tu as reconnu n'être qu'une simple jeune femme ou que tu as refusé de combattre ou de tuer, gagne cette manœuvre :

■ **Frénésie.** Quand tu dis la vérité à une foule, jette dés+zarb. Sur un 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 1. Dépense ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour que la foule :

- t'amène une ou plusieurs personne(s)
- t'amène tout son bric-à-brac de valeur
- se rassemble et combatte pour toi comme un gang (2-dégâts 0-armure taille appropriée)
- tombe dans une orgie de passion sans entrave : ça baise, se lamente, se frite, partage tout, fait la fête, comme tu veux
- retourne calmement à son train-train

Sur un échec, la foule se retourne contre toi.

### Chère Sumia,

**Si** tu as aidé Cheveux de Sang, l'as intégrée dans tes rangs comme une guerrière ou la considères comme une véritable sœur, gagne cette manœuvre :

■ **Pacificateur.** Quand tu demandes à deux rivaux ou deux ennemis de venir à toi et se rencontrer pour résoudre le conflit, dés +cool. Sur une réussite, ils doivent venir tous les deux, au moment de ton choix. Sur 10+, 2 au choix. Sur 7-9, 1 au choix :

- ils doivent venir seuls
- ils doivent venir désarmés
- ils doivent amener des cadeaux, des gages de paix, des prisonniers à échanger ou des preuves de bonne foi

Sur un échec, ils peuvent t'exiger quelque chose, et ne venir que si tu obtempères.

**Si** au contraire tu as lutté contre Cheveux de Sang et la considères toujours comme une menace pour Varjana, ou en tout cas pour ton règne, gagne cette manœuvre :

■ **Commandement.** Quand ta bande de guerriers combat pour toi et qu'une action de bataille te demande de retenir ou de dépenser quelque chose, retiens ou dépense 1 de plus.

### Cher Barad,

**Si** tu souhaites commander plutôt que conseiller, si toi seul es capable de sauver Varjana, gagne cette manœuvre :

■ **Ensorcellement.** Quand tu as du temps et un peu d'intimité avec quelqu'un — volontairement, comme quand tu le tiens dans tes bras, ou pas, comme quand il est attaché à une table— tu peux implanter un ordre dans son esprit. Dés+zarb. Sur 10+, tu retiens 3. Sur 7-9, tu retiens 1. Quand tu veux, quelles que soient les circonstances, tu peux dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, pour :

- infliger 1-dégât perforant à ta victime
- que la victime reçoive -1 à son jet là maintenant

Si ta victime suit ton ordre, tu perds tout ce que tu retiens encore. Sur un échec, tu infliges 1-dégât perforant à ta victime et tu n'y gagnes rien.

**Si** au contraire tu préfères rester à ta place, si quelqu'un d'autre que toi te semble plus disposé à gouverner Varjana et ainsi à sauver une population entière, gagne cette manœuvre :

■ **Tout le monde a des faiblesses.** Quand tu veux savoir quelque chose sur quelqu'un d'important (selon toi), dés +sexy. Sur une réussite, pose tes questions au MC. Sur 10+, 3 questions, sur 7-9, 1 question :

- comment est-ce qu'il va ? Quoi de neuf en ce qui le concerne ?
- qui est-ce qu'il connaît, apprécie et/ou en qui a-t-il confiance ?
- comment est-ce que je pourrais l'atteindre, physiquement et émotionnellement ?
- qui ou quoi aime-t-il le plus ?
- quand est-ce que je peux m'attendre à le revoir ?

**Cher Caleb,**

**Si** tu comptes assassiner Sumia ou Barad pour accéder à Cheveux de Sang, ou si tu comptes protéger Cheveux de Sang de Mors, le Patriarche de ton Ordre qui t'a ordonné de la lui ramener, gagne cette manœuvre :

■ **J'ai juste besoin d'une excuse.** Désigne par son nom quelqu'un qui pourrait éventuellement manger, boire ou ingérer quelque chose que tu as touché. Si c'est un PNJ, dés +dur. Si c'est un PJ, dés +Hx. Sur 10+, il le fait, et subit 4-dégâts (perforant) à un quelconque moment dans les prochaines 24h. Sur 7-9, c'est 2-dégâts (perforant). Sur un échec, une poignée de gens au choix du MC le font et ils subissent tous 3-dégâts (perforant).

**Si** tu comptes capturer Cheveux de Sang et l'amener à Mors, le Patriarche de ton Ordre, comme ta mission l'exige, celui-ci est parvenu à infiltrer des renforts dans les murs de Varjana ; gagne cette manœuvre :

■ **Couronné par le sang.** Quand tu essaies de forcer ta bande de guerriers à faire ce que tu veux, dés+dur. Sur un 10+, tous les trois. Sur 7-9, 1 au choix :

- ils font ce que tu veux (sinon ils refusent)
- ça ne déclenche pas une dispute (sinon ça en déclenche une)
- tu n'as pas à faire un exemple de l'un d'entre eux (sinon tu dois)

**Ta bande de guerriers :**

Taille : une quinzaine de guerriers (*petit*).

Armement : un assortiment éclectique d'armes et d'armures mais ce sont des assassins compétents prêts à faire couler le sang sans ciller (*2-dégâts 1-armure*).

Montures : aucune.

## ACTE IV

---

L'acte IV est le dernier acte. Ces scènes doivent être décisives et clore les arcs narratifs. Voici quelques inspirations avec les enjeux probables à résoudre

---

### SCÈNE PREMIÈRE

*Varjana. – Dans les rues de la cité.*

*Des ÉCUMEURS, menés par SEPT DOIGTS, massacrent la population, pillent et brûlent maison après maison.*

---

Enjeux :

Quel bâtiment ou monument important pour Varjana est-il détruit ?

Qui affrontera le terrible et dangereux Sept Doigts ? Sumia (et seule ou avec sa bande) ?

Cheveux de Sang ? Ou un adversaire inattendu ?

Quel art, martial ou magique, sera-t-il utilisé pour repousser l'assaut des pirates ?

---

### SCÈNE II

*Le sanctuaire du temple des dieux anciens.*

*TOLKY vient de sacrifier la victime. Un calme étrange règne pendant quelques instants avant que des vents violents se déchaînent à l'extérieur.*

---

Enjeux :

Existe-t-il un moyen de refermer le portail qui vient de s'ouvrir ?

Comment empêcher le dieu sombre de dévaster la cité sans même qu'il s'en rende compte ?

Est-il possible d'affronter voire de tuer le dieu sombre ? Qui possède un courage suffisant pour supporter sa simple vision, sans sombrer dans la folie ?

---

### SCÈNE III

*Une place publique de Varjana.*

*MORS a réuni de nombreuses personnes et s'apprête à enflammer la foule par un discours expliquant que la magie est source de corruption, avant d'enflammer le bûcher sur lequel se trouve CHEVEUX DE SANG.*

---

Enjeux :

Quelqu'un libérera-t-il Cheveux de Sang ? Se libérera-t-elle toute seule ?

Acceptera-t-elle d'être sacrifiée pour sauver les gens de la Lèpre ?

---

## ÉPILOGUE

---

Créez ensemble un épilogue satisfaisant qui tiennent compte de l'avancement des compteurs des différentes menaces.

Décrivez une courte scène pour décrire l'état de Varjana puis pour chacun des personnages.

---

# MC

## Synopsis

Trois individus vont se dresser (et constituer autant de menaces pour Varjana) afin de vaincre la Lèpre de pierre (la menace principale) chacun à leur façon, chacun avec leur croyance. Les remèdes qu'ils envisagent pour guérir le mal sont loin d'être d'agréables solutions.

- Sept Doigts, le capitaine de la flotte des Cités brisées, compte massacrer la population de Varjana pour empêcher la Lèpre de se répandre.
- Tolky, un puissant sorcier et chef du principal culte de Varjana, croit qu'en faisant revenir un dieu ancien, la magie reviendra et qu'il sera ainsi possible de soigner la Lèpre.
- Mors, le Patriarche des Assassins, souhaite mettre au bûcher l'avatar d'un dieu, afin de faire disparaître toute trace de magie, car, selon lui, la magie engendre la corruption qui provoque la Lèpre.

S'ils sont tous les trois arrêtés et ne parviennent pas à leurs fins, alors la Lèpre, à moins qu'un remède ne soit trouvé, emportera Varjana.

Lorsque les PJ obtiennent un 6-, songez à avancer une des menaces.

De même, lorsque les joueurs sortent une de leurs répliques, avancez le compteur d'une de vos Menaces. De la même manière que les personnages progressent, ainsi en est-il de l'histoire.

Idéalement, avancez les compteurs de sorte qu'ils correspondent à l'acte dans lequel vous vous trouvez.

Les compteurs de toutes les menaces commencent positionnés sur « Acte I ».

## Menace principale : la Lèpre de pierre

Type : Malheur – Maladie

Penchant : saturer la population

Description et PNJ :

Châtiment divin pour les uns, conséquence des expérimentations magiques pour les autres, la Lèpre emprisonne progressivement dans une gangue de pierre le corps de ses victimes jusqu'à ce qu'elles en soient entièrement recouvertes et pétrifiées. On suppose alors que la victime a succombé à la maladie mais en vérité, nul n'en sait rien. Aucun remède n'a encore été découvert.

Enjeux (questions) :

La Lèpre est-elle liée à la disparition des dieux ou au contraire est-elle une maladie magique ?

La venue de Cheveux de Sang va-t-elle accélérer la propagation de la maladie dans Varjana ?

Pour quelle raison la maladie de Sumia s'est-elle arrêtée ? Est-elle une porteuse saine ? Est-elle l'origine du fléau ?

Menaces liées :

Les écumeurs des Cités brisées

Le réveil du dieu sombre

Purger par le feu

Action sur mesure :

Quand tu te trouves à proximité d'une source de magie, lance dés+zarb. Sur un 10+, la Lèpre commence à dévorer ton corps, démarre un compteur spécifique. À chaque fois que la magie se



manifeste autour de toi, avance le compteur. Lorsqu'il atteint minuit, tu es changé en une statue de pierre. Sur un 7-9, si tu t'éloignes *tout de suite* ou si tu sacrifies une part de ton étincelle de vie (gagnant -1 zarb, max zarb-2), la Lèpre ne parvient pas à t'accabler. Sur un 6-, tout va bien, la Lèpre ne t'atteint pas.

Compteur :

- Acte I La Lèpre touche quelques victimes à Varjana, sans que l'on en connaisse les raisons.
- Acte II La maladie connaît une recrudescence flagrante et environ un quart de la population préfère choisir l'exil. Des commerces ferment.
- Acte III La cité est en proie à la panique et au chaos. La moitié de la population de Varjana est atteinte par la Lèpre.
- Acte IV La plupart de la population est atteinte par la Lèpre. La quarantaine est généralisée, les gens demeurent cloîtrés chez eux.
- Épilogue Varjana n'est plus qu'une cité pétrifiée.

## Menace n°2 : les écumeurs des Cités brisées

Type : Seigneurs de guerre – Chef de meute

Penchant : chasser et dominer

Description et PNJ :

En plus de Sept Doigts, chacun des quatre navires envoyés par les Cités comporte une vingtaine de marins expérimentés et capables de se battre. Les navires sont équipés de bombardes capables d'incendier Varjana et de mettre à mal ses défenses.

Enjeux (questions) :

Varjana aura-t-elle le temps de se préparer à l'attaque des Cités brisées ?

Pourra-t-elle repousser l'assaut sans subir trop de dégâts ?

Compteur :

- Acte I Les Cités brisées ont appareillées des navires qui ne devraient pas tarder à prendre la mer pour faire voile vers Varjana.
- Acte II Les navires sont en vue des côtes de Varjana.
- Acte III Les navires se positionnent pour pouvoir débarquer à plusieurs endroits au même moment et s'emparer rapidement des points stratégiques.
- Acte IV Les canons font feu pour affaiblir les défenses puis les écumeurs débarquent dans la cité de Varjana.
- Épilogue La population de Varjana est massacrée et la cité pillée.

## Menace n°3 : le réveil du dieu sombre

Type : Déviant – Erreur de la nature

Penchant : avide de chaos, d'anarchie et de ruines

Description et PNJ :

Tolky est officiellement à la tête du culte de Varjana vénérant les dieux anciens. Le culte comporte au bas mot une centaine de membres suffisamment impliqués pour prendre armes et torches ; pour ce qui est des sympathisants, il faut compter au moins la moitié de la population. Le dieu sombre que Tolky désire réveiller est endormi sous les flots, près des côtes de Varjana ; sa seule vision est capable de rendre fou ceux qui le regardent sans posséder une force de volonté suffisante.

Enjeux (questions) :

Cheveux de Sang va-t-elle se servir du culte ou est-ce le culte qui va se servir d'elle ?

Tolky sera-t-il démasqué avant de parvenir à accomplir son rituel ?

Quel PNJ que les PJ connaissent bien sera-t-il pris comme victime pour le sacrifice ?

Quel bénéfice le réveil d'un dieu aura-t-il réellement sur le monde ?

Compteur :

Acte I Le culte connaît une recrudescence.

Acte II La victime du rituel est capturée et préparée pour le futur sacrifice.

Acte III Le rituel est lancé, la victime est tuée.

Acte IV Le portail s'ouvre vers les demeures sombres, provoquant un violent orage.

Épilogue Un dieu sombre se réveille et s'engouffre dans le portail, Varjana est grandement ravagée.

## Menace n°4 : purger par le feu

Type : Brutes – Famille

Penchant : serrer les rangs, protéger les siens

Description et PNJ : Mors, le Patriarche des Assassins, est un homme pragmatique qui voit les temps présents tels qu'ils sont. Le monde doit être purgé de toute magie. Il a pour ce faire tout un ordre d'Assassins qui, s'ils sont peu nombreux, sont des hommes de valeur et capables de s'infiltrer n'importe où.

Enjeux (questions) :

Mors parviendra-t-il à obtenir de Caleb qu'il lui livre Cheveux de Sang ?

Sumia et Barad seront-ils considérés comme des obstacles qu'il faut éliminer ?

Caleb trahira-t-il son ordre ?

Acte I L'ordre des Assassins découvre la localisation de Cheveux de Sang.

Acte II Mors réussit à infiltrer de nombreux Assassins au sein de Varjana.

Acte III Un bûcher est préparé sur une des places de Varjana.

Acte IV Cheveux de Sang est capturée et placée sur le bûcher.

Épilogue Cheveux de Sang est brûlée vive et, avec elle, les dernières traces de magie.

## Menaces subsidiaires

Varjana : Décor – Mirage (attirer et tromper)

Bande de guerriers de Sumia : Brutes – Gros bras (se passer les nerfs sur ce qui dépasse)

# PRÉ-TIRÉS

## Barad, le Mystique

### Tes répliques :

*Lorsque tu sors l'une de ses répliques, gagne l'avantage mentionné entre parenthèses.*

« Il y a des problèmes plus inquiétants que le simple fracas des armes. La source de la Mère-Ourse se tarit. Pour ce que j'en sais, un avatar d'un dieu marche entre nos murs. Et la Lèpre s'abat féroce parmi nous. Dis-moi, que vas-tu faire pour sauver Varjana ? » (*Sexy+1*)

« Je ne prétends pas voir l'avenir ni connaître le destin de chacun mais je peux affirmer sans nul doute que tu seras la prochaine personne à mourir. Et plus tôt que tu le penses. » (*Zarb+1*)

### Tes liens avec les autres PJ :

**Caleb Hx+1.** Caleb est sans conteste le plus curieux, venu d'un pays lointain. Il a sans doute de nombreux récits à faire, les empires se sont-ils écroulés là-bas aussi ? La magie y a-t-elle également disparu ? Suite à vos longues discussions par le passé, tu considères Caleb comme un ami. Il n'est arrivé à Varjana que récemment.

**Cheveux de Sang Hx+2.** Cheveux de Sang est sans conteste celle qui représente le problème potentiel le plus important. Tu l'as suivie depuis son plus jeune âge au Mont d'Orage où elle a été éprouvée sans la moindre pitié afin d'attester qu'elle est bien l'avatar du dieu des batailles. Tu ne sais pas quoi croire aujourd'hui.

**Sumia Hx+1.** Sumia est sans conteste la plus étrange : elle est d'une dureté sans comparaison possible en public, mais quand elle n'est qu'avec toi, tu vois son visage plus tendre et moins assuré.

### Tes caractéristiques :

Cool-1, Dur=0, Sexy+1, Rusé+1, Zarb+2.

### Tes actions :

■ **Les choses me parlent.** Dès que tu manipules ou que tu examines quelque chose d'intéressant, dés+zarb. Sur un succès, tu peux poser des questions au MC. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 1 question :

- qui a manipulé cette chose avant moi ?
- qui a fabriqué cette chose ?
- qu'est-ce que cette chose a vu ou entendu ?
- quel secret cette chose connaît-elle ?
- qu'est-ce qui cloche dans cette chose et comment je peux l'arranger ?

Sur un échec, demande au MC ce que le maelström psychique te murmure.

■ **Le monde de l'autre côté du voile.** Un élément de ton sanctuaire est particulièrement réceptif au maelström psychique (+*auspice*). Choisis lequel ou laisse le choix aux mains du MC qui te le révélera en cours de jeu.

### Ton sanctuaire, la Grotte de Mère-Ourse :

Une grotte vulvaire, une source d'eau fraîche, une librairie de parchemins et de livres, des pierres levées.

Dans ton sanctuaire, tu peux découvrir la vérité au sujet de quelque chose, transformer quelque chose ou enchanter quelque chose magiquement. Explique ce que tu veux faire au MC et réponds à ses questions. Quand le MC aura compris ton entreprise, il te dira quels en sont les prérequis. MC, choisis de 1 à 4 éléments suivants :

- ça va prendre des heures/des jours/des semaines/des mois de boulot.

- tu vas devoir obtenir/construire/réparer/comprendre \_\_\_\_\_ avant.
- tu vas avoir besoin de \_\_\_\_\_ pour t'aider et t'éclairer.
- ça va te coûter cher.
- Tu ne peux pas être certain des résultats ; ils seront faibles ou peu fiables.
- ça veut dire t'exposer au danger, toi et tous ceux qui travailleront avec toi.
- tu vas devoir ajouter \_\_\_\_\_ à ton sanctuaire avant.
- tu vas devoir tenter le coup plusieurs/des douzaines/des centaines de fois.
- tu vas devoir démonter et récupérer les pièces de \_\_\_\_\_ pour le faire.

Le MC peut les articuler avec un « et » ou se sentir magnanime et ajouter un « ou ».

### **Tes autres possessions :**

Des robes élégantes (*0-armure*).

Un bâton (*mortel en mêlée*).

Tu as un train de vie standard.

## **Caleb, la Belladone**

### **Tes répliques :**

*Lorsque tu sors l'une de ses répliques, gagne l'avantage mentionné entre parenthèses.*

« *(en aparté)* Voilà une bien étrange nouvelle. Moi qui ne devais que planter ma lame dans une carotide par-ci et m'emparer d'une jeune beauté pour la gloire de mon ordre par-là, il semblerait que des événements plus importants me demandent de savoir peser ma décision. » (*Rusé+1*)

« Il est en effet temps de tomber le masque : mes talents ne se résument pas à jouer du luth et à chanter la gloire des héros de jadis ou de conter fleurette. Ma lame a déjà connu le sang. Ma main ne tremble plus depuis de nombreuses années. Car je suis Caleb l'Assassin. » (*Dur+1*)

### **Tes liens avec les autres PJ :**

**Barad Hx+2.** Tu es parvenu à te lier d'amitié avec Barad en lui racontant des contes et légendes de ton pays. Sa présence à Varjana simplifiera sans doute ta mission, d'autant qu'il est un homme d'importance.

**Cheveux de Sang Hx-1.** Tu as croisé Cheveux de Sang sur la route menant à Varjana et celle-ci est tombée amoureuse de toi. Mais il s'agit d'une déesse et tu préfères ne pas jouer les papillons venant se brûler les ailes auprès de la flamme.

**Sumia Hx+1.** Tu ne connais pas plus que cela Sumia et tu n'es pas pressé de la rencontrer car on dit d'elle que c'est une femme dure et sévère. Mais elle est le seigneur de Varjana et pourrait devenir ton mécène.

### **Tes caractéristiques :**

Cool+1, Dur+1, Sexy+2, Rusé+1, Zarb-2.

### **Tes actions :**

■ **Hypnotique.** Quand tu t'isoles un temps avec quelqu'un, il fait une fixation sur toi. Dés+sexy. Sur 10+, retiens 3. Sur 7-9, retiens 2. Ta cible peut dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1 si :

- il te donne quelque chose que tu veux.
- il devient tes yeux et tes oreilles.
- il se bat pour te protéger ou se fait ton champion.
- il fait quelque chose que tu lui as demandé.

Avec les PNJ, tant que tu retiens quelque chose contre eux ils ne peuvent pas agir contre toi. Avec un PJ, tu peux dépenser ce que tu retiens, 1 pour 1, pour qu'il soit :

- distrait en pensant à toi ; il doit aller au feu pour pouvoir agir à sa guise.
- inspiré en pensant à toi ; il gagne +1 tout de suite.

Sur un échec, la cible retient 2 contre toi, selon les mêmes conditions.

■ **De l'art et de la grâce.** Quand tu pratiques ton art de prédilection — n'importe quelle activité culturelle ou forme d'expression — ou quand tu présentes tes œuvres au public, dés+sexy. Sur 10+, dépense 3. Sur 7-9, dépense 1. Tu dépenses pour désigner un PNJ dans ton public et :

- il doit venir te rencontrer.
- il tombe amoureux de toi.
- il doit faire appel à tes services.
- il doit te faire un cadeau.
- il admire ton mécène.

Sur un échec, tu ne gagnes rien mais tu ne perds rien non plus et tu ne risques rien. Tu as juste fait de l'excellent boulot.

### **Tes objets précieux :**

Une dague dont le pommeau en or est finement ciselée et la lame incrustée d'or (*mortelle au corps-à-corps*).

Un sort magique qui détourne l'arme de tes ennemis au dernier moment (*1-armure*).

Un sort magique qui, lancé dans les ténèbres, te cache à la vue des ennemis comme des amis, jusqu'à ce que tu parles à haute voix.

Un miroir d'argent poli, au dos duquel figurent des figures incrustées d'or.

### **Tes autres possessions :**

Des robes sombres et somptueuses (*0-armure*).

Des pièces pour une valeur de 2-entretiens.

Tu as un train de vie standard.

## **Cheveux de Sang, l'Enfant des Batailles**

### **Tes répliques :**

*Lorsque tu sors l'une de ses répliques, gagne l'avantage mentionné entre parenthèses.*

« Je ne souhaite pas te combattre. Mais, si cela te sied, nous pourrions nous livrer à la danse martiale du sang. Si nous le faisons ainsi couler, nous honorerons alors les dieux. » (*Dur+1*)

« Ces plans sont futiles. Un guerrier combat et vainc par sa bravoure seule ou bien périt face à un adversaire plus valeureux. Je ne ferai aucun prisonnier : ma lame s'abreuvera goulûment du sang de mes ennemis. » (*Dur+1*)

### **Tes liens avec les autres PJ :**

**Barad Hx-1.** Tu peux faire confiance à Barad, le Mystique. Tu l'as vu plusieurs fois au Mont d'Orage et il a toujours été cordial avec toi.

**Caleb Hx+2.** Tu ne peux pas faire confiance à Caleb, la Belladone. Bien que tu te sois rendue compte qu'il te regarde avec intérêt et calcul, tu es malgré tout tombée amoureuse de lui : ses yeux sont d'un bleu si pur et sa peau est d'un brun que tu n'avais jamais vue jusqu'alors.

**Sumia Hx-1.** Tu peux faire confiance à Sumia, le Seigneur. Ses mots sont ceux, francs, d'un guerrier, c'est une femme fière et noble que tu respectes naturellement. Elle aurait tant à t'enseigner si elle devenait ta sœur de bataille et de sang.

### **Tes caractéristiques :**

Cool+3, Dur-2, Sexy+1, Rusé+1, Zarb+1.

### **Tes actions :**

■ **Oint pour la bataille.** Peins ta peau de symboles de terreur et de pouvoir et cela compte comme une armure : si tu es nu ou presque, 2-armure ; si tu portes des vêtements qui ne protègent pas, 1-armure. Si tu portes une armure, utilise-la à la place.

■ **Vision de mort.** Quand tu arrives sur un champ de bataille, dés+zarb. Sur 10+, nomme un PNJ qui va mourir et un PNJ qui va survivre. Sur un 7-9, nomme un PNJ qui va mourir OU un PNJ qui va survivre. Le MC réalisera ta vision même si ça tient à peine debout. Sur un échec, tu vois ta propre mort, et en conséquence tu prends -1 pendant le reste de la bataille.

■ **Sacrée.** Les dieux te donnent +1 armure.

#### **Tes armes distinctives :**

Terreur, une épée (*mortelle en mêlée*) dont la garde est en ivoire et dont le métal rare de la lame est noirci par le passage des ans.

Horreur, un antique fouet de chaînes, de pointes et de crochets (*mortel sur le champ de bataille et contre les cavaliers*).

Un sort magique qui frappe tes ennemis avec des dagues d'ombre (*lancer, zone, mortel contre armure*).

#### **Tes autres possessions :**

Des hardes ensanglantées qui te servent de vêtements (*0-armure*).

Des pièces pour une valeur de 4-entretiens.

Tu as un train de vie pauvre.

## **Sumia, le Seigneur**

#### **Tes répliques :**

*Lorsque tu sors l'une de ses répliques, gagne l'avantage mentionné entre parenthèses.*

« Cessez de mentionner magie et surnaturel en ma présence : vous trouverez une interlocutrice peu conciliante en ma personne. » (*Dur+1*)

« (posant la main sur son épée) Nies-tu fomenter de noires pensées ? Me crois-tu suffisamment aveugle pour ne pas reconnaître une vipère lorsque j'en rencontre une ? Petite, je capturais les vipères et leur arrachais les crocs ; c'est le seul remède que je connaisse pour pouvoir les côtoyer sereinement. » (*Rusé+1*)

#### **Tes liens avec les autres PJ :**

**Barad Hx+2.** Barad a toujours été ton conseiller et a même été celui de ton père avant cela. C'est le seul que tu écoutes attentivement et, à dire vrai, le seul dont tu suivras l'avis.

**Caleb Hx+1.** Caleb est récemment arrivé à Varjana. Tu le gardes à l'œil pour plusieurs raisons : c'est un ménestrel et peut-être peut-il amuser la population. Peut-être peut-il servir tes intérêts. Mais tu sais aussi reconnaître un homme qui sait se battre. C'est donc un homme dangereux.

**Cheveux de Sang Hx+3.** Tu te moques de ce que l'on raconte à son sujet : qu'elle soit l'avatar du Dieu des batailles est une ridicule supercherie. Mais sa venue représente une menace dans ta cité : le peuple peut en faire son idole. Il faut donc la garder à l'œil.

#### **Tes caractéristiques :**

Cool+1, Dur+2, Sexy+1, Rusé+1, Zarb-2.

#### **Tes actions :**

■ **Tous sont les bienvenus.** Quand tu accueilles personnellement les nouveaux venus, dés+rusé. Sur 10+, 3 questions. Sur 7-9, 2 questions. Sur 6-, 1 question quand même.

- est-ce qu'ils cachent des armes ?
- est-ce qu'ils cachent des biens précieux ?

- est-ce qu'ils cachent une maladie ?
- est-ce qu'ils cachent mes ennemis en leurs rangs ?
- est-ce qu'ils gardent des secrets à mes dépens ?

■ **Telle la vipère.** Quand tu arrives dans une situation tendue, dés+sexy. Sur un 10+, tu retiens 2. Sur un 7-9, tu retiens 1. Tu dépenses ce que tu as retenu, 1 pour 1, pour regarder un PNJ présent droit dans les yeux, qui se fige ou flanche et ne peut rien faire jusqu'à ce que tu rompes le contact. Sur un 6-, tes adversaires te prennent immédiatement pour leur principal problème.

### **Ta forteresse, Varjana :**

Population : 75 à 150 âmes.

Moyens de survie : culture des terres, cueillette et chasse.

Moyens de protection : murailles de pierre et fossés (+2-armure lors de sièges).

Ressources : 1-entretien.

Besoins : famine, maladie, obligation, sauvagerie.

### **Ta bande de guerriers :**

Taille : 60 guerriers (*large*).

Armurerie : bien équipée et bien entretenue (*4-dégâts 3-armure*).

Écuries : 8 chevaux de monte (*vitesse+1, robuste+1, faim=0, caractériel*).

### **Tes autres possessions :**

Chemise de mailles, casque et bottes (*2-armure*).

Des vêtements sobres et de bonne facture.

Une dague (*mortelle au corps-à-corps*).

Une épée (*mortelle en mêlée et sur le champ de bataille*).

Tu as un train de vie standard.



LE MONT D'ORAGE

KALSTAD

VARJANA

SANCTUAIRE D'ANAVAR

LES CITÉS BRISÉES





LA FORTERESSE DE VARJANA



---

# L'ultime Lueur (hors compétition)

*Un scénario pour la terre du Milieu*

*par FaenyX*

---

« En avant, Gripoil !  
Nous devons nous hâter. Le temps est court.  
Vois ! Les feux d'alarme de Gondor sont allumés, appelant à l'aide.  
La guerre a commencé. »  
*Le Seigneur des Anneaux*, Livre V, chapitre I

Ce scénario pour tout jeu exploitant la Terre du Milieu (avec une nette prédilection pour *La Terre des Héros* et *Tiers Age*) est la suite directe du « Temps du Péril » et forme donc le neuvième (et avant-dernier) volet de la Chronique.

Juste après leur confrontation avec les Woses, nos héros ont pris la route de la montagne et se sont dirigés vers le sud. Commençant leur ascension et suivant une route que leur a montrée leur guide Wose, ils comptent ainsi contourner les hordes d'orques qui grouillent à l'est du Rohan et, accessoirement, éviter de passer par ce royaume qui les a, rappelons-le, bannis. En suivant les sentiers dont seuls les Woses ont connaissance, ils pourront contourner la forêt de Druadan, puis ensuite rejoindre la Route de l'Est et, à terme, Minas Tirith, leur destination.

## Sortir de Druadan

Quitter la forêt de Druadan serait difficile, si les PJ n'étaient pas guidés par un Wose. Au terme d'une journée de marche à travers des bois où il est difficile de se frayer un chemin, ne suivant que rarement une ligne droite, les personnages finiront par atteindre avec un certain soulagement l'orée de la forêt. Devant eux se dressent les montagnes et, dans le soir tombant, ils peuvent deviner les lourds nuages qui emplissent le ciel. Leur guide se contentera de leur indiquer une direction, d'un signe de la main, avant de disparaître rapidement, retournant dans la forêt.

Un peu de repos s'impose aux PJ, après la longue marche qu'ils viennent de faire, et avant celle qui les attend jusqu'à Minas Tirith. De toute façon, la nuit les empêche de continuer leur voyage. Celle-ci est oppressante : la lune peine à percer les nuages et certains de ceux-ci, plus sombres que les autres occultent parfois toute lueur en suscitant un étrange malaise dans le cœur des PJ. A l'est, le ciel est encore plus sombre, si cela était possible. La nuit sera brève et ne leur procurera que peu de repos. Toutefois, l'aube venue, c'est presque avec soulagement qu'ils reprendront la route dans la grisaille, en direction de l'est, sur un chemin souvent escarpé longeant les Montagnes...

## Rencontre(s) sur le chemin

Au soir de leur deuxième journée de marche, alors que la progression se fait plus difficile, les personnages vont faire une sinistre découverte. Au bord du chemin qu'ils suivent se trouve le cadavre encore frais d'un jeune homme. Vêtu de braies et d'une tunique des plus simples, le malheureux a été décapité (et sa tête a visiblement été emportée par celui ou ceux qui commirent ce forfait). En examinant les alentours, on peut découvrir des traces de lutte et de nombreuses empreintes. Le malheureux a eu affaire à forte partie avant de succomber.

Ce n'est qu'après quelques instants que les PJ auront les réponses aux questions qu'ils peuvent se poser. Cachée dans les fourrés, une petite fille d'à peine cinq ou six ans a assisté à la scène et trahira sa présence par un sanglot (à moins que l'un des PJ ne s'avère un excellent pisteur et la repère). D'abord terrorisée par les personnages, elle peut rapidement se rendre compte qu'ils ne représentent pas de danger. Ylma, c'est son nom, pourra, entre deux larmes, raconter ce qui s'est passé et pourquoi elle s'est retrouvée ici.

## L'histoire d'Ylma

Interroger Ylma nécessite un brin de patience et de diplomatie, mais le fait est qu'elle fait preuve d'une grande maturité pour son jeune âge. Elle racontera avec ses mots qu'elle vivait dans un village situé dans les montagnes (ce village se nomme Halifirien<sup>24</sup>) et que de méchants hommes ont attaqué ce village, il y a plusieurs jours. Ces hommes avaient des armes : ils ont tué plusieurs des villageois et ont pris tout ce qu'ils ont pu. Le père d'Ylma a envoyé Fherd, son grand frère, aller chercher du secours auprès des cavaliers, afin de chasser les méchants hommes.

Les personnages pourraient s'étonner de la présence de la fillette auprès de son frère dans cette mission : c'est bien naturel. Ylma, et elle ne l'avouera pas de prime abord, a suivi Fherd lorsqu'il a quitté le village en catimini et lorsqu'il découvrit sa présence, il était déjà trop tard : impossible de retourner au village sans être repéré par les maraudeurs qui patrouillaient. Fherd embarqua donc sa petite sœur (à laquelle il avait coutume de ne rien refuser) dans son périple.

Pendant la nuit dernière, Fherd a réveillé Ylma et l'a prise dans ses bras, avant de reprendre la route, visiblement inquiet. La fillette a vite compris que son frère était poursuivi. Peu avant d'être rattrapé par ses poursuivants, Fherd a dissimulé sa sœur dans un fourré et lui a conjuré de n'en pas sortir. Le jeune garçon pensait sans doute réussir à se débarrasser de ses assaillants avant de revenir chercher sa sœur. Il n'en fut rien, comme nous le savons maintenant : les deux poursuivants ne se laissèrent pas abuser et tuèrent aisément Fherd, avant de retourner vers le village et de montrer ce qu'il advient de ceux qui tentent de leur résister.

A en croire Ylma, les maraudeurs qui ont pris le village sont nombreux, mais sans doute pas plus d'une dizaine. Il y a fort à parier que les PJ vont hésiter sur la conduite à tenir :

Aller au secours d'Halifirien est le choix le plus probable : les PJ sont maintenant aguerris et ont l'avantage de la surprise. De plus, en termes de temps, c'est aussi la solution la meilleure. En dehors de leur héroïsme, les supplications d'Ylma peuvent être un argument à utiliser en sa faveur.

Se rendre jusqu'à la place forte rohirrim la plus proche (ce que Fherd était chargé de faire) est la voie de la prudence. Néanmoins, c'est voué à l'échec, d'abord parce que cette option est consommatrice de temps (il faut encore trois à cinq jours, en connaissant la région, pour trouver une de ces garnisons). Lorsque d'hypothétiques renforts arriveront sur place, il sera trop tard : ils ne trouveront plus que des cendres.

Choisir de continuer la route vers Minas Tirith est l'option la moins périlleuse, mais aussi la moins héroïque. Si les PJ décident de ne pas secourir Halifirien, ils auront une dernière occasion de changer d'avis (voir « Un autre chemin »), mais s'ils la laissent filer, ils passeront à côté d'une grosse partie de ce scénario. Cette éventualité est peu probable, cela dit : nous sommes en présence de héros qui devraient sans hésiter aller au secours de ce village.

## La route vers Halifirien

Si le messenger d'Halifirien mit plusieurs jours à parcourir le chemin entre son village et le lieu de son trépas, les personnages peuvent couvrir cette distance en à peine deux jours. N'oublions pas qu'ils sont en pleine forme (sauf si les précédents épisodes les ont laissés blessés et épuisés) et que le pauvre garçon a été « encombré » par sa petite sœur lors de son périple. Cette étape est loin d'être une promenade de santé et le Maître de Jeu peut rendre la tâche plus compliquée encore en utilisant cet environnement hostile à ceux qui ne le connaissent pas. De plus, en ces temps troublés, il est fort possible d'y faire de mauvaises rencontres. Entre les orques en maraude portant l'emblème de la main blanche, les hommes des montagnes et les Dunlendings en errance, les personnages risquent fort de devoir jouer des armes plus d'une fois (à discrétion du Maître de Jeu, évidemment). Et n'oublions pas qu'ils sont, à leur tour, accompagnés de la petite Ylma.

---

<sup>24</sup>A moins que leur histoire personnelle n'en fasse mention, il y a peu de chances que les PJ connaissent le nom de ce village et, surtout, sa particularité (que nous découvrirons plus tard).

## Un autre chemin

On l'a vu, se porter au secours du village peut être une option choisie par les personnages, mais cela n'a cependant rien d'évident. Il en est en effet possible qu'ils préfèrent continuer vers leur destination première, à savoir Minas Tirith, parce que c'est l'endroit où tout va se jouer, en cette période sombre. Si tel est leur choix et qu'ils continuent leur chemin sur la Route de l'Est (où les rencontres peuvent être tout aussi dangereuses), au soir du troisième jour de marche, ils comprendront qu'une étape leur est imposée. Alors que la nuit tombe sur les montagnes, une lueur orangée est visible en altitude, à l'Est. Il s'agit du feu d'alarme de Calenhad, qui répond à celui (plus éloigné vers l'Est) de Min-Rimmon.

Ayant séjourné quelque temps en Rohan<sup>25</sup>, les personnages auront tôt fait de comprendre que Minas Tirith appelle le royaume des chevaux à l'aide. Il leur suffira de regarder derrière eux, vers l'Ouest, pour comprendre que cet appel est vain : nulle lueur ne répond à celle de Calenhad. Le feu suivant, celui de Halifirien n'est pas allumé. Tant qu'il restera éteint, nul secours ne viendra du Rohan.

## Halifirien

Rejoindre Halifirien, on l'a vu, n'est pas de tout repos et prendra encore quelques jours aux personnages<sup>26</sup>. Cela n'est rien, en comparaison de ce qui attend les personnages. Situé sur une colline boisée, entre deux pics aux sommets enneigés et traversé par un torrent aux eaux glaciales, le village est entouré de conifères. Les nuages gris semblent emplis de neige et prêts à déverser leur contenu sur tous les environs. Le lieu où, autrefois, Cirion et Eorl prêtèrent serment jouxte un village d'une vingtaine de maisons. La palissade qui l'entoure est close et seul le silence accueillera les personnages à leur arrivée. Quelques fumerolles témoignent de présence humaine dans certaines des maisons, mais ce qui frappe le plus est, au centre du village, les cadavres suppliciés et les têtes tranchées et exposées de plusieurs hommes, sans doute laissés là à titre d'exemple.

Dans le village, trois hommes en armes patrouillent, armés d'épées et d'arcs courts, tapant régulièrement du pied pour se réchauffer. Une poignée d'autres hommes vadrouillent dans les bois alentours, tandis que la plupart se réchauffent dans les maisons qu'ils occupent de force. Le parti auquel se frottent les PJ est loin d'être négligeable, même s'il ne s'agit pas de soldats aguerris.

Menés par un certain Hurmog, venu du sud du Gondor, la bande de maraudeurs fait partie des nombreux groupes préparant par leur travail de sape l'assaut des troupes de Sauron.

## Un feu à allumer

Mais ce qui devrait sauter aux yeux des personnages lors de leur arrivée à Halifirien est la tour de guet perchée à une heure de marche du village, mais visible de loin, au sommet d'un pic. En haut de cette tour, un tas de bois n'attend plus qu'on y mette le feu. Personne, cependant, n'est en état de gravir le pic et d'aller répondre au feu de Calenhad.

A moins de faire preuve d'une extrême prudence à l'approche d'Halifirien, les personnages seront repérés très tôt. Les maraudeurs rôdent dans les bois alentour et empêchent tout autant les villageois de quitter le village que les secours d'y entrer. Il va falloir se décider, et ne pas trop tarder.

Quelle va être la priorité des héros ? Ils peuvent choisir d'aller enflammer les fagots situés au sommet de la tour d'alarme. Dans ce cas, ils auront affaire à une opposition limitée (ne risquant que de croiser deux ou trois hommes en maraude), mais révéleront leur présence et seront l'objet d'une attaque de toute la troupe.

S'ils tentent de libérer le village en s'en prenant méthodiquement aux hommes de Hurmog, ils s'attaquent à forte partie et, surtout, à des canailles ne reculant devant rien. Il est possible que

---

<sup>25</sup> On peut également supposer que les personnages disposent d'un Savoir suffisant (en le testant, éventuellement) pour connaître ce dispositif d'alarme.

<sup>26</sup> Le Maître de Jeu peut moduler la durée du périple, en jouant sur les événements et conditions climatiques, afin d'être en accord avec la Chronologie officielle.

les villageois fassent les frais de cette attaque. Enfin, il est également possible que le cœur des habitants d'Halifirien s'éveille et que l'un ou plusieurs d'entre eux décide de se rebeller et d'en finir avec les assaillants. Quelques paroles encourageantes (et des armes, si possible) peuvent faire renaître la flamme chez les montagnards et grossir les rangs des PJ d'une poignée d'hommes décidés.

### **La bataille pour Halifirien**

Quelque soit l'approche choisie, les PJ se dirigent vers un affrontement périlleux, qu'il tienne de la bataille rangée ou de la guérilla. Avec leur expérience et l'avantage de la surprise, ils ont de fortes chances d'en sortir victorieux, quoique le danger soit réel. Face à eux, Hurmog et ses hommes (une vingtaine, mais le Maître de Jeu pourra ajuster le nombre et la valeur de ces adversaires en fonction de celles des personnages) forment un parti sérieux, sans doute le plus redoutable qu'aient pu rencontrer jusque là nos héros. Il est envisageable que ces derniers subissent des pertes notables au cours de l'affrontement qui se déroulera autour (et dans) Halifirien.

### **La petite fille dans la guerre**

Il ne faut pas oublier Ylma, la petite protégée des personnages qui les a logiquement suivis jusque là. Si elle a fait jusque là preuve d'une bravoure étonnante pour son jeune âge, elle peut aussi représenter un handicap quand il s'agira d'être discret : quel enfant ne hurlerait pas de terreur devant les agissements des maraudeurs ? Il faudra donc que les héros tiennent compte de cette petite présence.

### **Après la bataille**

Si les personnages réussissent à vaincre le parti adverse, il est probable qu'ils fassent des prisonniers et en apprennent plus sur leurs adversaires. Ceux-là vivent depuis toujours de rapines, se déplaçant au gré de leurs exactions, des opportunités et des menaces qu'ils rencontrent. Prévenus par des crébains, ces hommes presque sauvages à l'âme noire sont entrés dans la Guerre à leur manière, en ravageant les villages des montagnes, ne laissant derrière eux que ruine et désolation. Plusieurs groupes de ces hommes descendent en ce moment vers le Gondor, pour le dernier assaut, celui qui verra tomber la grande cité de pierre.

### **La route se poursuit, sans fin...**

On peut espérer que les PJ réussissent à sauver tout ou partie du village d'Halifirien et même qu'ils soient ceux qui embrasent le feu d'alarme de ce village. Si jamais ils ne songent pas à cela (ou ne sont plus là pour s'en charger), c'est le chef du village qui s'en chargera, déclenchant à l'occasion l'entrée en guerre du Rohan : la grande bataille, celle que nos héros sentent approcher depuis longtemps, est engagée...