

Gardhaya

Un scénario pour Shaan

Par Solaris

Ce scénario, réservé à un meneur de jeu très débrouillard, est fortement inspiré du roman de Benoît Attinost "La mort dans l'âme", que je vous conseille de lire avant de proposer ce scénario à vos joueurs.

"Notre ambassadeur récemment affecté en Kelwinie, dans l'oasis de Gardhaya vient d'être assassiné. C'est finalement l'occasion unique d'envoyer un membre de la Police divine appuyé par des soldats pour coloniser le secteur et agrandir la zone d'influence du Nouvel Ordre.

Si jamais la population locale fait preuve d'une résistance acharnée, il sera temps de tester notre nouvelle arme, pour la plus grande gloire du Nouvel Ordre...

Département colonisation – archives NO/HRMN

Avant l'arrivée des personnages

Les darkens représentant le Corps, les mélodiens l'Esprit et la féling l'Ame, la symbolique maintenaient l'oasis en paix et en prospérité, et ce, malgré la rivalité ancestrale des darkens et des mélodiens. Mais, c'était sans compter sur la soif de pouvoir des dirigeants darkens et mélodiens. Car si leurs peuples respectifs ne veulent pas la guerre, chaque chef souhaite en secret s'approprier l'oasis de Gardhaya sous sa propre autorité.

C'est alors qu'un accord entre les deux chefs naquit pour le pire : supprimer l'âme de l'oasis et provoquer ainsi une guerre de succession qui mettrait enfin à terme la rivalité latente des deux peuples. Les chefs darkens et mélodiens eurent l'idée de provoquer l'assassinat du diplomate humain en place, avec comme coupable idéale son amante, la chef actuelle de la communauté : Poussières Rouges, l'âme de l'oasis.

C'était malgré tout jouer avec le feu que de provoquer la colère du Nouvel Ordre, sûrement prêt à venger son diplomate. Mais, profitant de l'ignorance des humains sans leur relais local, il n'y avait plus qu'à fournir la coupable pour rassurer le Nouvel Ordre sur la justice locale.

Les personnages entrent alors, malgré eux, en jeu, en servant de caution morale et judiciaire aux chefs locaux pour confondre la dirigeante, et apaiser temporairement la colère des peuples... Une fois le Nouvel Ordre "neutralisé" il ne restera plus qu'à se battre pour entrer en guerre de succession.

Note au MJ :

Rien ne vous empêche de détailler davantage, voir d'insérer une création de votre cru pour la transition. Mais ne perdez pas de vue que l'objectif principal est que les personnages rejoignent au plus vite la région de l'oasis de Gardhaya.

Introduction

Quartier de Kelwé : les personnages ont tous été pris dans une rafle et se retrouvent dans la même cellule. Leur enrôlement de force consiste à travailler à la construction d'une route de moussiole. Bien sûr, le travail est pénible et même si les humains peuvent utiliser des machines, il est plus économique d'exploiter des héossiens. Le camp se situe à une centaine de kilomètre de Kelwé, dans une région sous administration Gretzen (famille connue pour ses activités fiduciaires).

Un petit groupe local de résistants va pénétrer dans le camp et va vouloir exfiltrer le compagnon de cellule des personnages : Hapos, un génie kelwin. Dans leur fuite, le petit groupe va subir la charge de gardes humains et finalement seuls les joueurs s'en sortiront. Mais, dans leur fuite, ils subiront une attaque d'une tribu nécosienne. Ils se réveilleront alors prisonniers de mélodiens...

Attaque nécrosienne

Les nécrosiens ne se feront pas prier, approchant en cercle au tour des personnages, ils bondiront d'un seul coup : laissez le combat se dérouler, et tuer Hapos, histoire de donner l'impression aux joueurs que tout semble jouer d'avance...

Le combat semble perdu d'avance. Improvisez un songe si besoin, des sorts des limbes... Suivant vos joueurs, soyez plus physiques ou plus magiques... Adaptez vous pour mieux les "épuiser".

Quelques bruits de luttes, des silhouettes arrivant en renfort, quelques bruits de luttes, puis plus rien. Les personnages sombreront dans les vapeurs de l'inconscience. Plus tard, ils se sentiront transportés, subiront les hallucinations du soleil... Bref jouer sur la chaleur, l'épuisement du combat...

Leurs sauveurs sont les mélodiens de Almanira venant chercher du soufre et qui, alertés par les bruits, sont venus sauver les personnages.

Salamalecs Gardhaya

En milieu d'après-midi, les personnages se réveillent dans une grande cage de fer sur roues, en bordure d'une piste. Ils voient autour d'eux des mélodiens enroulés dans de grands tissus colorés qui marchent armés, avec un gargan à leur hauteur.

Plus loin, ils pourront apercevoir une palmeraie, ce qui devrait être vécue comme un véritable soulagement de la part des personnages à qui ont leur a juste donné une outre pour boire.

Comme vous l'avez compris, les personnages seront à Almanira, dans la partie mélodienne, au sud de l'oasis de Gardhaya. Les bâtiments sont ouvragés dans des tons principalement blancs avec des dorures et des arabesques compliquées, le tout de manière harmonieuse. Dans le prolongement de la piste, l'oasis est visible.

La population semble méfiante et les évitent tout en jetant un regard curieux. C'est alors, entouré de deux soldats d'élite, qu'un grand mélodien à la démarche tranquille approche. Après s'être présenté comme Khalid, le chef de cette communauté, il leur expliquera qu'une patrouille les a retrouvés inconscients et les a amenés ici. Il leur posera quelques questions en leur précisant que le moment de leur venue est mal choisi : ils arrivent en période de tension et donc il ne peut les laisser partir. Il demande à ses hommes d'atteler le dragon et de conduire les personnages sur la place centrale de l'oasis. Il fait également envoyer un messenger pour inviter le chef darken Darak à les rejoindre.

Proposition aux personnages

Une fois sur la place centrale, non loin de l'étendue d'eau, les mélodiens attendent, les personnages prisonniers retenus dans la cage. Autour d'eux, un petit temple à l'architecture rudimentaire, un petit palais mélodien et un bâtiment circulaire.

Quelques dizaines de minutes tard, un darken en armure, à la peau rouge et aux longs cheveux noirs, arrive, accompagnés de plusieurs de ses soldats. Sans même lancer de salutations, Khalid lui lance :

"Darak, mes soldats ont sauvés ces voyageurs des nécrosiens de la vallée du soufre. Visiblement ce ne sont ni des nécrosiens, ni des pillards, ils semblent perdus."

Un jet de Corps + sensuel + Psychologie (Laborieux) permettra de comprendre que les deux chefs partagent tout à coup une même idée sans l'avoir exprimée.

Faites également comprendre à vos joueurs que ce n'est pas le moment de les interrompre et que leur ne tient que dans la réaction de ses deux héossiens.

Khalid et Darak s'éloignent et semblent comploter. Puis ils reviennent, visiblement en accord et s'adressent aux personnages : *"Votre venue sur Gardhaya n'est pas un hasard. C'est pourquoi nous avons décidé d'un commun accord de vous libérer mais sous condition."*

Khalid fait signe à ses hommes qui libèrent les personnages et leur donne eau et fruits secs. Sous l'œil du chef darken, il leur explique qu'il souhaite que ces derniers enquêtent sur un assassinat qui a eu lieu dans la nuit. Rien n'a encore été touché et ils ont juste à se contenter de leur neutralité pour trouver des preuves pour confondre le coupable, déjà arrêté ce matin même.

Une fois l'accord passé, Khalid leur en dit plus : "*Poussières rouges, la dirigeante de notre conseil a été retrouvée sur le corps de sa victime poignardée, l'ambassadeur humain. Vous aurez la charge de regrouper les preuves et de les transmettre au nouveau diplomate humain lors de son arrivée au prochain lever du soleil. Votre neutralité sera preuve de notre bonne foi. Si vous réussissez, vous serez libres, si vous échouez, nous sommes tous morts. Les hommes des étoiles tolèrent notre indépendance, mais certainement pas la mort de l'un des leurs. Et n'oubliez pas que le sort de l'oasis de Gardhaya est du coup, entre vos mains.*"

Les personnages devront comprendre que d'ici le prochain lever de soleil, un nouveau diplomate humain viendra et qu'il faudra donc lui fournir les preuves de la culpabilité de Poussières rouges pour éviter des tensions et préserver l'oasis. Puis, Darak propose de conduire les personnages directement vers la coupable pour commencer leur enquête.

Les Forges de Kollos

Les personnages seront donc conduits sur la piste de l'oasis en direction des roches rouges, au nord. Ils franchiront une enceinte fortifiée et arriveront dans un village troglodyte. Sans attendre, le petit groupe traversera le village à la surprise de ses habitants et franchira un passage, en forme naturelle de bouche dentée, pour s'enfoncer directement dans les profondeurs de la terre. Il fait sombre et à la surprise des personnages, il fait très chaud. Leur transpiration est dégoulinante et leurs vêtements gluants de sueur deviennent insupportables.

Une immense salle souterraine, sombre, à la chaleur étouffante, avec le vacarme de métal frappé, tordu. A chaque impact de travail de la forge, une gerbe d'étincelles éclaire les corps et les visages avant que les forgerons redeviennent des silhouettes anonymes. Ces darkens sont plus grands que la moyenne raciale, enchaînés aux titanesques enclumes, avec juste un tablier de cuir et un marteau presque aussi grand qu'un humain. Crânes chauves, visages brûlés et muscles suintants et saillants.

Darak leur dit alors, dans un vacarme ahurissant : "*Bienvenue dans les forges. Ici, les forgerons tirent leur enseignement d'esprits métallurgiques venus du passé à l'aide de la magie antique, pour apprendre et maîtriser le travail des métaux. Ne vous étonnez pas de leur comportement. Élèves d'une école de magie antique qui a trop joué avec la magie, ils ont perdu une bonne part de leur âme et sont prêts à tomber dans les limbes. Ils sont isolés et surtout on leur amoindrit leur esprit pour les transformer en machine. Ils ne sont plus bons qu'à forger. Mais rassurez-vous, si l'un d'eux devait se transformer en nécrosien, les autres le découperaient très rapidement en petits morceaux. Suivez moi, c'est au fond*".

Poussières rouges

Les personnages sont conduits devant un renforcement fermé par une grille en métal forgé, ouverte sous les ordres de Darak par un des inquiétants forgerons. A l'intérieur, enchaînée par les poignets à même la roche, une féling en pagne déchiré, le pelage rouge brun et noir, et la chevelure ébouriffée. Elle semble au bord de l'inconscience. Darak laisse les personnages la visiter et attend leur sortie.

Un magicien ou un adepte du langage des schèmes repérera sur son corps des tatouages indiquant sa pratique de la magie nomoi. Du sang séché sur ses cuisses et des marques partout sur son corps révélera qu'elle a été violée. Vu l'état de Poussières rouges, aucune discussion n'est possible et les personnages ne pourront rien pour elle. Les personnages arriveront seulement à comprendre avec beaucoup de difficultés de diction qu'elle ne se souvient de rien et qu'elle attend la mort comme une délivrance...

Si Darak est interrogé, il répondra que les forgerons ont du abuser d'elle sans pouvoir y faire grand chose. Mais au moins, ici elle est protégée d'un lynchage par la population en attendant son exécution devant le prochain diplomate. Il pourra préciser, si les joueurs lui font remarquer les schèmes, qu'elle est également la magicienne de l'académie de Théas, sans donner davantage de précision.

Un jet en Esprit + personnel + Légendes (difficile) permettra de savoir que les magiciens de Théas mettent leur magie au service de la lutte contre les nécrosiens.

Un jet en Esprit + sensuel + vigilance (difficile) ou médecine (laborieux) révélera une petite tâche bleue dans la paume de la féling, comme une marque d'encre.

Darak les accompagnera à la sortie des forges et les laissera libres dans leur enquête. Les personnages ressortiront donc sûrement secoués, mais sans pouvoir agir. Leur enquête doit malgré tout continuer, à eux de visiter les différents lieux de la ville.

Eléments d'enquête

Visite de personnalités et de lieux sur l'oasis par les personnages.

L'académie de Théas

A deux pas du palais, c'est ici que vit Poussières rouges, la magicienne féling qui est également la dirigeante actuelle de la cité.

Le bâtiment est un vestige des temps oubliés, fait de matière noire (ancien temple saren) avec sur son parvis, un symbole (voir en dernière page). Censé être la simple résidence de la dirigeante, l'académie est en fait le lieu d'enseignement des principes de Théas.

A l'intérieur, la fraîcheur réconfortera les personnages. Le petit bâtiment est vide et aucun indice ne sera trouvé par les personnages. Le lieu est plutôt dérangement, exprimant à sa manière les conditions particulières de ce type de magie. 4 pièces d'études sont remplies de statues torturées de différentes tailles représentant des vampires, des démons ou encore des incarnations (résultats des travaux des élèves). Pas de mobilier ni de livre dans ce lieu consacrés à la plus terrible des magies. Les appartements de Poussières rouges sont sans grand intérêt, sauf items ci-dessous.

INDICES :

- une bague précieuse de manufacture humaine.
- des produits cosmétiques et une belle toilette féminine de manufacture humaine, à la mode du Nouvel Ordre.
- 4 petites chambres d'étudiants délaissées, sauf l'une d'elle qui semble occupée. Les personnages pourront y découvrir des bijoux faits de tous petits galets peints de motifs divers et variés : signe d'un artisanat boréal, plus de rares effets personnels féminins boréaux.

POUR RESUMER :

Les personnages découvriront que Poussières rouges avait une élève boréale. Ils devraient, au cours de leurs déplacements, se rendre compte que le seul endroit où pourrait vivre une boréale est la maison de divertissement "Les Succulentes" (voir plus bas).

Ils pourront également deviner que Poussières rouges pouvait se vêtir à la mode humaine... indice d'une liaison ?

L'ambassade du Nouvel Ordre

Autrefois siège du pouvoir héossien, le palais délaissée par Poussières rouges pour vivre dans son académie, est devenu le siège de l'ambassade du Nouvel Ordre. De construction mélodienne, le lieu est d'inspiration artistique, avec un discret drapeau du Nouvel Ordre sur l'un des minarets.

Tout démontre que Valentin d'Orville, l'ambassadeur, vivait de la même manière que les autochtones. La seule présence de technologie est un communicateur présent dans son bureau. Il n'y a même pas de générateur d'énergie. L'ambassadeur n'était donc pas en terrain conquis.

INDICES :

- Chambre du diplomate: le corps de l'humain git encore au pied du lit. Il porte un uniforme du Nouvel Ordre et son allure devait être impeccable, avant le meurtre. - Marques de strangulations sont visibles autour de son coup, faites par des doigts grands et puissants, sans griffe.
- Poignard féling dans le dos, mais non mortel vu le coup porté.
- Pas de trace de lutte dans la pièce.
- Un petit anneau autour du doigt, avec à l'intérieur une légère gravure en féling (si les personnages savent lire le féling, il s'agit des mots "Je serais toujours ta poussière d'amour").
- Une fouille minutieuse du bureau montrera que la mission de l'humain était, de manière diplomatique, de convaincre le pouvoir local de rejoindre le Nouvel Ordre avec comme récompense de finir consul de Gardhaya.

POUR RESUMER :

Les personnages auront découvert la liaison amoureuse entre Poussières rouges et Valentin d'Orville, un diplomate modéré du Nouvel Ordre.

Ils pourront également déduire que sa mort est conséquente à un étranglement qui n'a pu être fait par la féling, et non d'un simple coup de poignard mal porté dans le dos.

La fabrique de Syl

Bâtiment en pierre avec un dôme de verre faisant office de toit principal. Une grande pièce principale circulaire ont sont enseignés la sculpture et la joaillerie. Officiellement lieu d'enseignement artistique, c'est aussi un lieu d'apprentissage de la magie des schèmes par une loge conjointe d'envoûteurs (Lui et Contrôle). Le dirigeant de l'école est le chef de la communauté mélodienne Khalid.

En fait, il n'y aura rien de vraiment important à y voir, mais ce sera surtout l'occasion de comprendre que la magie des schèmes à quasiment pignon sur rue et que ce n'est pas n'importe quelle loge qui y est représentée...

Les Succulentes, lieu de divertissement

Grande maison circulaire, sur la place centrale, non loin de l'académie de Théas et du palais. Elle fait office de maison de divertissement et de plaisirs. D'architecture mélodienne rudimentaire, une entrée principale permet l'accès à la clientèle. Bien évidemment, il ne s'agit pas d'une auberge et il faut montrer patte blanche pour y être autorisé à entrer.

Chaque fille dispose de talents artistiques et fait office de demoiselle de compagnie. Elles sont une petite dizaine. C'est Zonka, un woon, qui reçoit les personnages derrière une petite trappe protégée par une grille sur la porte d'entrée.

Le plus simple est de se comporter en clients potentiels. Sinon, il faudra ruser pour rencontrer la jeune boréale qui n'osera sortir de l'établissement. Une fois à l'intérieur, c'est Naïra, la patronne kelwin qui les accueillera. Là encore, aux joueurs d'être malins. Si elle sent la moindre menace sur Salias, elle fera comme si elle ne la connaissait pas. Sinon, elle les amènera auprès d'elle, dans sa chambre.

RENCONTRE AVEC SALIAS (élève de Poussières rouges)

Salias est une boréale avec des schèmes de tatoués sur son corps. D'apparence fragile, elle apparaîtra cependant sûre d'elle. D'abord prudente, Salias acceptera de parler aux personnages si ces derniers sont subtils. Elle pourra leur expliquer :

- Sur l'académie de Théas :

"Le rôle des académies de Théas est l'étude des limbes, c'est leur monopole en quelque sorte. Elles apprennent à leurs élèves à maîtriser la schème des limbes pour invoquer des serviteurs des limbes dans le but de les interroger, les combattre ou encore les emprisonner.

Ses mages combattants sont la plupart du temps tués par leurs élèves au bout d'un temps donné pour éviter qu'ils ne sombrent à leur tout dans les limbes, à moins que leur soit enseigné la voie du Shaan, seul remède pour éviter le pire.

Poussières rouges avait encore le temps mais se dépêchait de m'enseigner son savoir pour que je prenne un jour la relève.

Elle était toujours joviale, attentive aux autres et s'arrangeait pour que dans ma difficile formation, je ne sombre pas. Elle m'enseignait que la voie du Shaan était la solution pour lutter contre l'emprise des limbes. Jamais elle ne ferait de mal à qui que ce soit".

- Sur la nuit du meurtre :

"Tout ce que je sais c'est qu'une rencontre très importante mais confidentielle devait avoir lieu entre Khalid, Darak et Poussières rouges la nuit dernière. Elle m'avait demandé de n'en parler à personne et elle était venue ici pour demander à Naïra si je pouvais rester à l'académie, le temps pour elle de s'absenter ; c'est ce que j'ai fait. Mais ne la voyant pas revenir, je suis venue me réfugier ici. Et ce matin, j'apprenais la terrible nouvelle. Elle avait été trouvée inconsciente, à côté du corps de l'ambassadeur. Jamais elle ne ferait de mal, au contraire, elle le combattait."

- Sur la marque bleue dans la main

Elle montrera sa paume et expliquera que cela vient de l'usage d'une potion appelée la Potion bleue, drogue de l'oubli. Elle permet d'oublier les deux heures à venir. Les filles restent conscientes mais oublieront ce qui s'est passé. Elle est produite par Murmure, un nomoï herboriste vivant à l'écart, dans la palmeraie.

- Sur les communautés

Les darkens et les mélodiens sont plutôt frères ennemis mais habitués à vivre en paix. Cependant, leur rivalité est tenace et leurs chefs font souvent des allusions à un probable conflit.

POUR RESUMER :

Salias sait bien que d'ordinaire Poussières rouges ne peut agir de la sorte. Elle révélera ce fameux rendez-vous nocturne prévu entre les deux chefs de communauté et la dirigeante de Gardhaya. Elle leur expliquera aussi l'existence de Murmure, fabriquant de la Potion bleue.

L'Herboristerie de Murmure

Murmure vit donc dans une maison perdue dans l'oasis qui servait autrefois à une famille agricole. Alchimiste, il dissimule ses activités sous le couvert de l'herborisme. Il sera peu bavard et les personnages devront donc aller à l'essentiel, toujours avec tact.

Sur la Potion bleue, effectivement, il reconnaîtra vendre sa production à Naïra, la tenancière des Succulentes. Sans danger, elle permet aux femelles de divertir leurs hôtes et d'oublier tout ce qui pourra être dit, tout en gardant le contrôle d'elles-mêmes. Il confirmera donc les dires de Salias et ajoutera que la marque finit par s'atténuer dans le temps.

Puis il demandera aux personnages, d'un air innocent, si ce sont bien eux qui sont chargés de l'enquête. Il essaiera de s'assurer de leur bonne foi et demandera ce qu'ils pensent de la culpabilité de Poussières rouges. Si Murmure sent que ces derniers sont objectifs, voir persuadés de son innocence, alors il fera une confidence : *"Il y a de cela deux jours, Khalid est venu me trouver pour me demander si un algorithme de manipulation ou d'illusion*

pouvait gêner voir annuler les effets de la Potion bleue. Je lui répondais que non et que l'art qu'il enseigne dans sa fabrique n'aura pas d'influence. Sachez que Khalid est le chef de la fabrique de Syl. C'est un atelier de tissage et de joaillerie qui dissimule un auditorium schémique. C'est donc surtout un lieu d'apprentissage et de maîtrise des schèmes, spécialisée dans l'illusion et l'envoûtement (voir livre des schèmes page 18). Sachez enfin que les deux dirigeants ne s'aiment pas, et que chacun d'eux rêve en secret de prendre le contrôle de l'oasis dans son ensemble."

POUR RESUMER :

Les personnages devraient faire le rapprochement. Les mélodiens sont en mesure de pratiquer des algorithmes de manipulation et la drogue devait permettre à la féling de ne se souvenir de rien.

Conclusions de l'enquête

La féling, sous l'effet d'un algorithme du chef mélodien, a permis aux chefs des communautés darken et mélodienne de s'infiltrer dans l'ambassade. Le darken n'avait alors plus qu'à se jeter sur l'ambassadeur avant que celui-ci ne réagisse, pendant que la féling assistait impuissante au meurtre, encore sous les effets de la magie mélodienne. Une fois les effets de la Potion bleue (voir plus bas) activés, la féling en se souvenait plus de la scène. Mais elle devenait la coupable idéale à jeter en pâture au nouvel Ordre...

Les preuves :

- La liaison entre la féling et le diplomate qui déculpabilise Poussières Rouges.
- Le corps du diplomate avec les marques de strangulations, le couteau féling dans le dos n'étant pas suffisant pour tuer, l'humain aurait pu se défendre, voir être sauvé.
- La féling, qui n'était pas courtisane et pourtant elle a des traces de la Potion bleue, ce qui prouve qu'elle a été droguée pour oublier.
- La pratique par le mélodien de la magie des schèmes en tant qu'envoûteurs.
- Les chefs mélodiens et leur envie de s'approprier l'oasis, la venue d'un mélodien chez Murmure et les marques de strangulations darken prouvent que les coupables ont tout manigancé.

POUR RESUMER :

En replaçant les éléments dans l'ordre, les Pjs devraient pouvoir confondre les coupables et disculper Poussières rouges. Ils n'auront plus qu'à attendre la venue du nouveau diplomate humain. Entre temps, Poussières rouges aura décédé. C'est donc Salias, la boréale qui devient, avec grande tristesse, la dirigeante de l'Académie de Théas.

En toute logique, les personnages devraient garder leurs conclusions pour eux, quitte à mentir aux deux chefs. Ils peuvent très bien se contenter d'aller dans leur sens pour éviter els histoires et en finir au plus vite, comme ils peuvent aussi faire éclater la vérité au grand jour.

Maintenant, si les personnages révèlent leurs conclusions avant la venue des humains, ils devront être persuasifs, car aucune autorité ne pourra les aider directement. Mais, si ils sont doués, les deux coupables devraient donc être enfermés en attendant la venue des hommes des étoiles et remplacés par leur seconds : Hokkar pour les darkens et Nylriocaraminérias pour les mélodiens A moins que les personnages jouent un coup de théâtre...

Dernier détail, les personnages auront-ils sacrifié les écoles de magie pour appuyer leur argumentaire ou auront ils réussi à les préserver ? La réponse du Nouvel Ordre en tous cas, sera sans appel....

Le Nouvel Ordre

Ce ne sont pas moins de deux navettes qui atterriront sur l'oasis. Un homme des étoiles, accompagné de deux escouades et d'un conseiller, se présentera aux nouvelles autorités sous le nom d'Isaac Lautréamont, membre de la Police divine. Sans attendre et sans protocole, il demandera des comptes sur ce qu'il s'est passé.

Après un bref accueil des nouveaux dirigeants de l'oasis, les personnages seront conviés pour exposer les conclusions de leur enquête. Tout le déroulement du compte rendu sera sous surveillance des troupes humaines. Il est donc déconseillé d'agir par la force... Une fois les faits exposés, et la culpabilité de Poussières rouges levée au détriment des deux anciens chefs de communautés, ces derniers seront tout simplement tués par balle par les humains, sous l'accord forcé des héossiens.

Puis, les humains encadreront les personnages, et devant les héossiens médusés Isaac Lautréamont dira simplement : "*Je suis bluffé, et ravi de voir que des inférieurs ont su ficelé une enquête sur la mort de l'un des nôtres. En attendant de revenir pour discuter des conditions de la présence des humains sur cette oasis, mes troupes et moi prenons les enquêteurs sous notre autorité.*"

Les personnages accepteront-ils de travailler pour Lautréamont, s'évaderont-ils au risque de provoquer la colère de Lautréamont qui cherchera par tous les moyens à se venger ? Et quelle est cette nouvelle arme mentionnée dans le rapport du département colonisation ?...

A vous, MJ, de continuer l'aventure !

Annexes

L'Oasis de Gardhaya

Le pouvoir est aux mains des héossiens, la région n'étant pas sous le contrôle des humains, ces derniers n'y disposent que d'une ambassade.

Située en Kelwinie, dans les Terres Brûlées à l'est du continent héossien, l'Oasis de Gardhaya se trouve au pied des Roches de feu, à quelques centaines de kilomètres de Kelwé. Le territoire n'est pas relié au reste du continent par une porte de trihnite, ce qui, avec son isolement géographique et la rudesse de son climat, le protège ainsi d'une invasion humaine immédiate.

Seules des caravanes marchandes s'y rendent à l'occasion des grands marchés qui ont lieu toutes les décades. Le territoire de Gardhaya se partage entre deux cités reliées par une piste traversant l'oasis sur laquelle des marchands venus des environs et d'au-delà installent leurs échoppes sur toute sa longueur pour les grands marchés.

Climat : chaud, désertique

Température : 45° et +

Paysages : désert de rocaille, montagnes, oasis et sa palmeraie

Relief : de plat à montagneux

Faune : de Normal à Laborieux

Flore : Idem

Circonscription principale : Gardhaya

Répartition raciale : darken 20%, mélodiens 75%, autres 5%.

Nombre d'habitants : 1 200

Ressources : 7 (métallurgie, culture, élevage, artisanat, épices)

Armée : 2

Commerce : 4

Magie : 7

Sciences : 2

Technologie : 2

Arts : 8

Religion : 4

Nature : 7

Dans l'oasis, en plus des cultures et des élevages, se trouvent le palais et ses jardins et l'Ecole de Théas, non loin de la piste au milieu de la palmeraie.

Les peuples de Gardhaya

Les mélodiens :

Leur chef se nomme Khalid (Kalhildmérasépharéis). Ils demeurent au sud de l'oasis, dans la cité d'Almanira (Almaniradékomanirayana) où se situe notamment l'académie de magie de Syl, à l'opposé de Kollos.

900 individus environ.

Les darkens :

Sous l'autorité de Darak leur chef, les darkens vivent sur le contrefort des Roches de feu au nord de l'oasis. Ils sont les maîtres des forges de Kollos qui ont donné son nom à leur cité.

240 individus environ.

Les autres peuples :

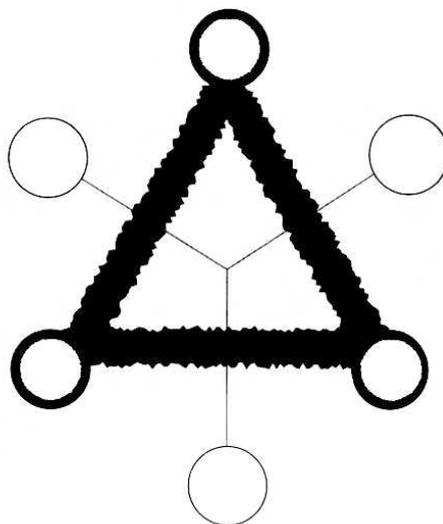
Plus de 60 individus. Principalement des kelwins, quelques félings et nomoïs qui vivent dans la palmeraie, autour du palais, de la maison de divertissement "Les succulentes" et de l'académie de Théas. Ils sont la plupart du temps cultivateurs ou éleveurs et ne sortent que rarement de la palmeraie.

Gardhaya et la magie :

Si l'oasis abrite trois écoles de magie différentes, il n'en reste pas moins qu'elles ont toutes une couverture officielle pour ne pas alerter le Nouvel Ordre et les voyageurs (notamment lors des grands marchés), et ce, même si Gardhaya est sous contrôle exclusif héossien.

Lexique

Gardhaya (nom de l'oasis et de la contrée)
Kollos (cité darken)
Almanira (cité mélodienne)
Poussières rouges, dirigeante féling de l'oasis
Darak, chef darken
Kalhildmerasépharéis, chef mélodien
Naïra, kelwin tenancière des Succulentes
Zonka, woon portier des Succulentes
Salias, boréale demoiselle de compagnie et élève de Poussière rouge
Murmure, nomoi herboriste de Gardhaya
Valentin d'Orville, ambassadeur du Nouvel Ordre
Isaac Lautréamont, Policier divin
Hapos, fuyard kelwin



Symbole sur la porte
de l'académie de Théas

FIN