

La chasse au Labatsuu

Scénario pour GODS

Auteur : Teomme

Synopsis

Des caravaniers aperçoivent des Labatsuu sur leur trajet et en parlent une fois arrivés à destination. La nouvelle suscite l'intérêt de plusieurs groupes, pour des raisons diverses et opposées. Les Pjs vont donc se trouver liés à une chasse dans le désert les mettant en compétition avec des adversaires déterminés et parfois peu scrupuleux.

<i>Casting</i>	
<i>Les Labatsuu</i>	des lionnes blanches aux oreilles noires pointues extrêmement rares
<i>Adania</i>	une caravanière ayant l'habitude de faire la liaison entre <u>Uruk</u> et <u>Issour</u> .
<i>Isham</i>	un jeune berger qui veut sauver son père
<i>Enkihuru'Gandash</i>	un noble babélite égocentrique qui veut tromper l'ennui
<i>Akissi</i>	une chasseuse de Tuuhle en quête de gloire
<i>Alain, Cléore et Juhel Cload</i>	une fratrie venant <u>d'Eldelor</u> , dans les Royaumes Divisées, en quête de fortune
<i>Adum, Serwa et Tamzi</i>	des agents de Khep venant d' <u>Uruk</u> et ayant infiltré la population d' <u>Issour</u>
<i>Prima Linus</i>	Un prêtre de l'Unique dirigeant un Cercle Noir

<i>Lieux</i>	
<i>Issour</i>	une des grandes villes de Babel sur le Siirh
<i>La chaleur d'Enu</i>	une auberge d'Issour
<i>Er'Leb</i>	une oasis abritant un modeste caravansérail
<i>La tanière</i>	l'unique pièce restante d'un palais oublié
<i>Le campement de Gandash</i>	Le luxueux campement de Enkihuru'Gandash

Déroulé	
Une vision merveilleuse	Découverte de l'existence des <i>Lamatsuu</i> Rencontre avec <i>Adania</i> Rencontre avec les <i>Cload</i> (Rencontre avec <i>Serwa</i>)
Des matins qui déchantent	Découverte du sort des caravaniers et de l'absence d' <i>Adania</i> Découverte du <i>Cercle Noir</i>
L'appel des Elus	Les Pjs reçoivent la mission d' <i>Isham</i> (ou de quelqu'un d'autre)
Retrouver les rescapés	Recherche d' <i>Adania</i> (Découverte des partisans de <i>Khep</i>) (Découverte de l'objectif des <i>Cload</i>)
Sur la route	Rencontre avec <i>Akissi</i> Rencontre avec <i>Enkihuru'Gandash</i> Arrivée à <i>Er'Leb</i> Concours de <i>Enkihuru'Gandash</i> Départ pour le territoire de chasse
La chasse	Traquer les Labatsuu Gérer les adversaires et les alliés Survivre en milieu hostile
La fin de la traque	Décider du sort des Labatsuu Décider du sort des lionceaux
Seul restera l'Unique	Survivre au <i>Cercle Noir</i>

Les parties impliquées :

Les Labatsuu (voir livre de l'Oracle)

Ce sont des lionnes blanches aux oreilles noires pointues extrêmement rares et à la symbolique forte. Elles ne sont que deux. L'une d'entre elles est sur le point de mettre bas.

Adania, une caravanière ayant l'habitude de faire la liaison entre *Uruk* et *Issour*.

peau brune foncée / long cheveux noirs / rides d'expression autour des yeux / vêtements de voyage

Cette voyageuse et marchande expérimentée a été émerveillée par la vision des Labatsuu.

Elle est a peur du Culte car elle a déjà été témoin de ses exactions sur la route.

Isham, un jeune berger voulant sauver son père.

Peau brune / regard fier / adolescent famélique

Akim le père d'***Isham*** est malade. Le seul médecin ayant accepté de le voir gratuitement a dit qu'il était condamné. Mais ***Isham*** a entendu parler des Labatsuu et de la légende du lait panacéen. Il est déterminé à engager des mercenaires pour en trouver.

Enkihuru'Gandash noble babélite égocentrique qui veut tromper l'ennui.

Peau brune / barbe noire parfaitement taillée / tendance à l'embonpoint / richement vêtu

Ce richissime noble s'ennuie rapidement et cherche constamment des activités pour éviter cela. Il ne fait que peu de cas des autres, de leurs sentiments ou de leur intégrité physique. Le monde tourne autour de lui.

Instinct : Le néant

Akissi, une chasseuse de Tuuhle en quête de gloire.

Peau noire / jambes et bras musclés / taiseuse / trophées de chasse sous forme de bijoux

Sa tribu a failli à son devoir d'alliance lors d'une guerre dans la jungle. Elle a été choisie pour laver leur honneur en rapportant une proie digne à leurs anciens alliés.

Chasser est pour elle un acte mystique, une communion avec le monde.

Instinct : L'épée

Alain, Cléore et Juhel Cload, une fratrie venant d'Eldelor dans les Royaumes Divisées.

Alain, peau blanche / visage usé / vêtements usés / regard triste et vide

Cléore, peau blanche / menue / visage fermé / regard déterminé

Juhel, peau blanche / visage juvénile / athlétique / vêtements babélites

Ayant vécu au milieu de différents conflits, ayant perdu plusieurs frères et sœurs, ainsi que plusieurs fois leur maison, la fratrie s'est exilé en Babel pour trouver la fortune. Ils sont extrêmement soudés et considèrent le reste du monde avec suspicion.

Instinct : Le voyageur

Adum, Serwa et Tamzi, des agents de **Khep** venant d'Uruk et ayant infiltré la population d'Issour.

Adum, peau brune / visage lumineux / toujours calme et posé

Serwa, peau brune / discrète / une longue tresse de cheveux noirs

Tamzi, peau brune / longiligne / pleine d'assurance

Originaires d'Uruk, ayant chacun et chacune eu affaire au Culte, ces agents œuvrent dans l'ombre à bannir le Culte de l'Unique de Babel. Ils agissent souvent avec subtilité, privilégiant les moyens détournés plutôt que les attaques frontales.

Instinct : L'architecte

Le Cercle Noire de Prima

Prima Linus, prêtre de l'Unique, *peau blanche / très grand / mâchoire carrée / réfléchi*

Il possède un artefact : anneau de nuit

Sertor Nuncipio, guerrier de la Main Noire, *peau diaphane / trait anguleux / regard d'assassin*

Quatre soldats du Cercle Noir : **Léo**, (le barbu) **Petrus**, (au nez manquant) **Drusus**, (avec des dents en or) et **Caeso**, (un cercle noir sur le front) tenant en laisse deux molosses.

Instinct : Le néant

La chasse au Labatsuu

Une vision merveilleuse :

Alors que les Pjs se reposent dans l'auberge « La Chaleur d'Enu » à *Issour*, des caravaniers racontent avoir aperçu des Labatsuu durant leur voyage.

Leurs propos leur valent diverses réactions de la part des habitués:

- une bonne parti apprécient l'histoire mais n'y croient pas et plaisantent sur le fait que le soleil devait taper fort ce jour là !
- quelques uns font remarquer qu'il est dangereux d'évoquer ce genre de choses (rapport à la présence du Culte).
- un ou deux d'entre eux parlent d'hérésie.

Parmi ces caravaniers, faites en sorte que vos Pjs remarquent *Adania* (en lui parlant ou d'une autre façon.)

Les Pjs remarqueront aussi deux hommes et une femme : les frères et sœurs *Cload d'Eldelor*.

L'aîné et sa sœur, *Alain et Cléore*, se montreront peu bavards contrairement au plus jeune, *Juhel*, surtout si des Pjs viennent des royaumes du nord. Ils pourront apprendre que ces derniers ont quitté les tristes Royaumes divisés pour venir faire fortune à Babel.

L'une des serveuses de l'auberge est *Serwa*. Les Pjs ne devraient pas faire attention à elle mais pourront la reconnaître plus tard.

Si les Pjs posent des questions sur les Labatsuu, ils peuvent obtenir divers renseignements:

- Les Labatsuu sont des lionnes blanches aux oreilles noires et pointues et aux yeux bleus.
- Personne n'en a vu depuis des dizaines d'années.
- Il n'existe que des femelles Labatsuu.
- Les Labatsuu s'accouplent avec des lions « classiques ».
- Le lait panacéen des Labatsuu guérit de toutes les maladies.
- Une ancienne reine de Sabaah (*Ur'Sabaah*) a été élevée par des Labatsuu.
- *Ur'Sabaah* s'est faite voler son trône mais l'a repris grâce à une armée.
- Son armée venait de la ville d'*Uruk*.
- Le Culte a détruit tous les bas reliefs, les statues et les parchemins racontant cette histoire.
- Les Labatsuu ont été observés à une journée du caravansérail d'*Er'Leb*.

Des matins qui déchangent :

Le lendemain, les caravaniers ont été crucifiés pour hérésie et leurs corps suppliciés sont exposés à la foule par un *Cercle Noir* dirigé par le prêtre *Prima Linus*. Prévenu par des convertis, il a promptement réagi afin d'empêcher la rumeur de se propager.

Il a toutefois en partie échoué : une caravanière a échappé au piège (*Adania*) et se cache aujourd'hui terrifiée. (*Ce que vos Pjs remarqueront sans faire de jet.*)

La rumeur a tout de même réussi à se diffuser, bien qu'à voix basse, et elle est arrivée aux oreilles de plusieurs personnes intéressées :

Enkihuru'Gandash un noble babélite désireux de compter une Labatsuu à son tableau de chasse.

Akissi, une chasseuse de Tuuhle qui cherche une proie prestigieuse à rapporter à son clan.

Alain, Cléore et Juhel Cload, une fratrie venant des Royaumes Divisées et qui cherche à faire fortune en tuant et vendant la peau (ou le lait) de cet animal rare.

Adum, Serwa et Tamzi, des partisans de **Khep** qui veulent capturer les Labatsuu afin de s'en servir comme symbole pour fédérer les babélites derrière Uruk et contre le Culte.

Chacun de ces groupes se prépare à partir en chasse !

N'oublions pas que **le Cercle Noire de Prima** est bien décidé à mettre un terme à cette hérésie en tuant les Labatsuu et tous les témoins de leur existence.

L'appel des Elus :

Il existe plusieurs piste possibles pour impliquer les PJs:

- **Icham**, un berger de 14 ans viendra les engager pour ramener du lait de Labatsuu afin de soigner son père gravement malade. Il propose en paiement de leur céder son (maigre) troupeau de chèvres.
- Les Pjs veulent d'eux même chasser le Labatsuu pour sa valeur.
- Ils peuvent être contacté par des partisans de **Khep** pour les aider à capturer les créatures.
- Ils peuvent être engagé par **Enkihuru'Gandash** pour rabattre les Labatsuu vers lui.

Retrouver les rescapés

Il est possible de partir directement pour Er'Leb mais cela rend la zone de recherche initiale bien plus étendue.

Si les Pjs décident d'enquêter afin de retrouver **Adania**, il y a plusieurs pistes possibles :

A l'auberge de la chaleur 'Enu: Le gérant de l'auberge la connaît et sait où elle vit sa famille. Si les Pjs ont été amicaux la veille, ils ne devraient pas avoir trop de mal à avoir ces renseignements mais attention : les gens ont peur et des oreilles malveillantes traînent.

Sur le marché : Là où les caravaniers ont vendu leurs marchandises.

Sur la place des suppliciés : Des amis d'**Adania** se félicitent, à voix basse, de ne pas la trouver là.

Les **partisans de Khep** et les **Cload** cherchent aussi **Adania**.

Les partisans de Khep connaissent bien la population et la trouveront rapidement. Elle parlera contre la promesse d'être protégée.

Les **Cload** la trouveront en se montrant menaçant.

Si les Pjs la trouve, ils obtiendront des informations plus précise sur l'endroit où les Labatsuu ont été aperçu. Si ils n'ont pas été les premiers à la trouver, ils apprendront qu'ils ne sont pas les seuls à convoiter les Labatsuu.

Sur la route

Il faut compter une à deux journées pour rejoindre l'Oasis de *Er'Leb*.

La route est peu fréquentée mais elle n'est pas déserte.

L'oasis est de petite taille et accueille un modeste caravansérail.

Les Pjs ne manqueront pas de remarquer la troupe d'*Enkihuru'Gandash* constituée d'une quarantaine de personnes.

Si ils arrivent avant *Gandash* au caravansérail, ils trouveront des chambres pour se loger... mais en seront chassés dès l'arrivée du noble qui réquisitionnera tout pour sa suite.

Er'leb sera le dernier endroit civilisé pour se ravitailler en eau et nourriture.

Pendant la soirée, *Gandash*, toujours prompt à s'ennuyer, organisera des jeux (tir à l'arc, lutte), mettant en gage de l'argent ou le droit d' « utiliser » certains de ses esclaves pour la nuit...

Akissi déclinera toutes les invitations. Elle entreprendra des ritels de purification afin de se préparer à une chasse sacrée.

Juhel Cload se laissera tenter par le concours de tir à l'arc et insistera pour que son frère participe à la lutte. (Les Pjs pourront prendre la mesure de leurs futurs adversaires.)

Le lendemain, il faudra de nouveau une journée pour atteindre l'endroit où les Labatsuu ont été observés. Ensuite, il va falloir se montrer rusé car le territoire des Labatsuu fait pas loin de 100 kilomètres carrés dans une zone semi-désertique constituées de collines rocailleuses et de plaines couvertes d'une rare végétation de hautes herbes jaunâtres et de buissons épineux.

Les Stratégies de chasse des adversaires :

Enkihuru'Gandash utilisent des serviteurs, des esclaves et des pisteurs pour rabattre les Labatsuu vers son luxueux camp de base. Ce dernier est constamment ravitaillé en eau et nourriture par 10 esclaves faisant une boucle perpétuelle entre lui et *Er'Leb*

Le noble n'hésite pas à envoyer des sbires s'en prendre à ses adversaires. Il ne leur demande pas de les tuer mais, percer les réserves d'eau, briser du matériel, tuer les montures : pas de problème.

Les esclaves sont dévoués à leur maître. Ils savent que s'ils échouent ou s'il lui arrive quoique ce soit, cela leur retombera dessus.

Réussir à rabattre les Labatsuu vers le camp est particulièrement compliqué pour eux et la sanction qui les attend risque d'être longue et douloureuse.

Akissi est patiente et rusée. Elle cherche d'abord à pister un troupeau d'oryx afin de découvrir les points d'eau qu'ils utilisent puis elle se crée un affût. Elle ne s'occupe pas des autres sauf pour se défendre.

De toutes les forces en présence, c'est la plus compétente et la plus à même de trouver les Labatsuu. Elle est toutefois seule et isolée.

La famille *Coad* est sans scrupules. Empoisonner les points d'eau, mettre le feu à la rare végétation ou tuer des chasseurs isolés ne leur posera pas de cas de conscience. Voler de la nourriture, de l'eau et du matériel non plus. Ils ne tenteront pas d'attaquer frontalement et se replieront rapidement si ils n'ont pas le dessus.

Les partisans de *Khep* veulent capturer les Labatsuu. Ils chercheront la tanière plutôt que les animaux. Ils garderont un œil sur les autres groupes en les espionnant (*Tamzi* aura été engagée comme pisteuse par *Gandash*). Ce sont des espions compétents. Ils sont discrets et patients et ne se montrent agressifs que s'ils se sentent attaqués où s'ils doivent protéger les Labatsuu. Ils utilisent des flèches à pointes en bois qui ne font pas de blessures mortelles mais qui sont enduites d'un poison qui rend somnolent.

Le **Cercle Noir** surveille la route du retour. Ils attendent qu'un groupe capture ou tue les Labatsuu avant de tuer tout le monde et de faire disparaître les animaux (puis d'envoyer les fourrures à l'empereur de Lux). **Prima Linus** hésitera toutefois à s'en prendre à **Enkihuru'Gandash** pour des raisons politiques : il peut s'en faire un allié de poids dans la lutte d'influence en cours à Issour.

La chasse !

Les Labatsuu ne sont en fait que deux. L'une d'entre elles est sur le point de mettre bas et reste donc dans la tanière. La seconde parcourt le territoire pour chasser. Elle ne sort qu'à l'aube et au crépuscule et se repose le reste du temps.

Leur tanière est une grotte sous une colline rocheuse. Elle est constituée des restes d'un palais disparu depuis des lustres. Il n'en reste que quelques pierres taillées à l'entrée de la grotte et un mur intact avec ses bas-reliefs à l'intérieur (dont la teneur est à la discrétion du MJ).

La chasse va constituer le cœur du scénario.

Trois aspects sont à prendre en compte :

- Les interactions entre les groupes (conflits, alliances de circonstance, course...).
- La traque des Labatsuu et de leur tanière.
- La survie dans ce milieu hostile (réserve en eau, chasse pour se nourrir, dangers du milieu).

(Notez que la proposition ne se veut ni calibrée, ni équilibrée, ce n'est pas un jeu de plateau. Le but est juste de permettre aux Pjs de faire des choix qui ont un impact.)

Les journées sont divisées en 3 créneaux:

La nuit (8h)

l'aube (4h) et le crépuscule (4h)

la journée (8h)

Chaque créneau permet aux Pjs d'effectuer une action longue ou de prendre un repos complet.

Voici quelques actions de base (*mais soyez ouverts aux propositions de vos Pjs et donnez leur des dés bonus lorsqu'elles sont pertinentes*).

Actions / initiatives	Jets à effectuer	Notes
Comprendre où chercher les Labatsuu Trouver un début de piste.	Perception + faune	Il faut cumuler 10 réussites pour trouver une piste. (16 si ils sont arrivés à <u>Er'Leb</u> sans avoir interrogé Adania) Un jet sans aucune réussite remet le compteur à zéro. (les Pjs ont tourné en rond)
Suivre les traces des Labatsuu Suivre une proie Suivre un autre groupe	perception + pistage	On ne peut pister que si on a un début de piste... Il faut cumuler 10 réussites pour trouver la Labatsuu si on a une piste. Un échec remet le compteur à zéro. (la piste a été perdue)
Trouver un point d'eau	perception + territoire	Chaque réussite correspond à une outre remplie.

Monter un campement	connaissance + voyage	Chaque réussite est redistribuée le matin dans une réserve au choix pour chaque PJ sans dépasser le max.
Trouver de la nourriture	connaissance + faune/flore	Chaque réussite correspond à une ration.

A noter :

- Plusieurs Pjs peuvent effectuer la même action ; les réussites sont alors comptabilisées en commun.
- La nuit les actions de recherche sont impossibles. Effectuées avec une torche elles écopent d'un handicap (II).
- Les actions longues sont considérées comme des efforts modérés. (-1D de réserve)
- La journée (sous le soleil du désert), les actions longues sont considérées comme des efforts soutenus. (-2D de réserve)
- Deux jours sans boire c'est la mort assurée sous le soleil du désert.
- Les nuits sont toujours mauvaises, sauf dans le campement de **Gandash**.

Gérer les réserves	Réserve d'Effort	Réserve de Sang-Froid
Soif (par jour)	-1D	-1D
Faim (par jour)	-1D	-1D
Effort modéré (par créneau)	-1D	---
Effort soutenu (par créneau)	-2/3D	-1D
Stress	---	-1D/-2D
Repos complet + repas (par créneau)	Niveau max.	Niveau max.
Mauvaise nuit (garde, intempérie, réveil)	Niveau max. -2D	Niveau max. -2D

Transporter eau et nourriture :

Considérez que :

1 outre = 1 journée d'eau

1 ration de nourriture = 1 journée de repas

Un PJ peut transporter autant d'outres et de rations que son score de Pui. (Un PJ avec 2 en Pui peut transporter 2 outres et 2 rations)

Considérez que transporter plus équivaut à consommer plus et devient contre-productif (*et ludiquement c'est plus simple à gérer*).

Les montures consomment de la même manière.

Une monture (cheval, chameau, dromadaire) dispose de 10 « emplacements ».

L'équipement complet pour le campement et les affaires d'un PJ prennent 3 emplacements. Le cavalier équivaut à 1 emplacement. Il reste donc 6 emplacements pour les rations et les outres (exemple : 3 outres et 3 rations)

Événements :

Chaque jour, un événement au choix du MJ a lieu :

- L'eau récoltée ce jour est impure. (poison virulence 3, -2D aux réserves en cas d'échec)
- Un groupe attaque les Pjs pour détruire leur campement.
- Un groupe cherche à voler de l'eau et des rations.
- Un groupe cherche à percer/voler les outres d'eau.
- Un prédateur vient manger les rations pendant la nuit.
- Des charognards suivent les Pjs. (stress)
- Un groupe propose une alliance pour la chasse.
- Un groupe propose une alliance pour attaquer/voler un autre groupe.
- Un groupe se retrouve dans une mauvaise posture et a besoin d'aide.
- Deux groupes s'affrontent, la bataille est équilibrée.
- Deux groupes s'affrontent, la bataille est déséquilibrée.
- Un Pj est piqué par un scorpion/serpent/autre.
- Les Pjs trouvent une carcasse à moitié dévorée.
- Des vautours tournoient autour d'une proie.
- Un troupeau d'oryx est en vue.
- Des lions sont en vue.
- Un campement abandonné est trouvé.
- La viande des rations a pourri. (poison virulence 5, -2D aux réserves en cas d'échec)

La fin de la traque

Les Pjs trouveront d'abord la Labatsuu pleine dans sa tanière. Elle sera alors en plein travail et donnera naissance à deux lionceaux. Ces derniers sont blancs mais ils perdront leur couleur en grandissant, ne gardant qu'un peu de blancheur aux extrémités et n'héritant rien des capacités de leur mère (ce que peu de gens savent).

La seconde Labatsuu se manifestera au moment opportun pour protéger sa compagne.

Si les Pjs sont suivi par des adversaires, ce sera le moment de la dernière lutte pour la victoire ou des dernières négociations.

A garder en tête :

- **Gandash** veut tirer sur une Labatsuu sans quasiment se déplacer. Il ne prendra même pas le temps de s'approcher de sa proie (qui pourrait donc ne pas être une vraie Labatsuu...), laissant à ses esclaves le soin de dépecer l'animal et de lui en faire un manteau.
- Les **Cload** cherchent un moyen de rapidement faire fortune, ils ne s'intéressent pas spécialement aux Labatsuu en dehors de leur valeur marchande. Ils peuvent abandonner leur chasse si on leur offre un substitut suffisant. (Un campement de noble babélite est très luxueux...)
- **Akissi** a besoin de la tête d'une Labatsuu qu'elle aura chassé elle-même. Dans le cas contraire, elle cherchera une autre proie.
- Les partisans de **Khep** veulent un animal vivant si possible, une peau au pire.

Ensuite il faudra, le cas échéant, prélever du lait (en endormant la Labatsuu par exemple).

Seul restera l'Unique

Le **Cercle Noir**, à l'affût depuis le début, se manifestera enfin pour attaquer les survivants. Il attaquera de préférence chaque groupe de façon indépendante ,en commençant pas frapper de nuit, lors du retour obligé par Er'Leb. Bien que fanatique, le **Cercle Noir** n'est pas suicidaire et fera retraite si ça tourne mal, mais pour mieux frapper plus tard.

Conclusion

Selon leurs motivations, les Pjs pourront amener le lait à **Isham** ou se servir des peaux pour faire fortune, ou pour être introduit auprès de **Khep**.

Leur réputation, si elle est liée au Labatsuu devrait augmenter.

Le Culte de l'Unique sera encore plus désireux de s'occuper des Pjs.

Prima Linus sera peut-être leur nouvelle Némésis.