

A LA POURSUITE DU RECO PERDU

Ce scénario pour le jeu de rôles « Skyrealms of Jorune » constitue idéalement la suite du scénario d'introduction contenu dans le livre de règles (3^{ème} édition, page 208 et suivantes), mais il peut également être joué indépendamment. Il est prévu pour une équipe débutante, comprenant de préférence un Caji. L'action se déroule à partir du lendemain du premier scénario (i.e. : le jour suivant la livraison du Reco).

Date : 2^{ème} ERIS 3492

Lieu : ARDOTH (province d'ARDIS)

Les dernières nouvelles d'Ardoth :

Depuis la fin de la matinée, une seule nouvelle est sur toutes les lèvres : le neveu du Dharsage **Khodre Dhardrenn**, fils de la princesse **Saress Khodre**, de passage à **Ardoth**, aurait mystérieusement disparu en milieu de matinée, alors qu'il jouait dans les jardins du palais situé dans la citadelle **Cryshell**.

Du coup, tous les Yords de la ville ont été mobilisés et les contrôles, aussi bien en ville qu'aux différentes portes, ont été intensifiés. Les Calprins (détectives à la solde du Dharsage) redoublent d'attention et ne négligent aucune piste. On chuchote même que les célèbres Capes Rouges seraient sur le pied de guerre.

En début d'après-midi, la nouvelle devient officielle avec la promesse de 2 Gemclusters (une somme énorme) à qui retrouvera l'enfant.

Les PJ peuvent obtenir ces différentes informations précisément à l'occasion d'un contrôle, ou tout simplement par le bouche à oreille. Notez qu'il est essentiel, à ce stade de l'aventure, qu'ils prennent connaissance de ces éléments.

Dans l'immédiat, tout ce remue-ménage ne concerne pourtant pas directement les personnages, qui se voient confier un travail d'une toute autre nature.

Le « Thombo en rut » :

Les PJ sont convoqués par **Edwain Yoplou** dans son Shenter (le « Horny Thombo » situé dans le quartier de **Es' Wother**) en fin d'après midi. Si les PJ n'avaient pas joué le scénario d'introduction, alors ils apprennent que leurs Challisks ont été tirés par le Drenn **Edwain Yoplou**. S'ils avaient déjà eu affaire à lui dans le précédent scénario, celui-ci les recontacte directement.

Enfin, si les PJ n'ont pas joué le scénario d'introduction et s'ils ne se sentent pas intéressés par le Thotis, alors **Yoplou** s'adressera à eux par hasard.

Dans tous les cas, ils devraient se retrouver dans le Shenter en fin de journée, où **Yoplou**, après leur avoir servi une boisson quelconque, leur relatara les faits suivants (les portions entre parenthèses ne s'appliquent que si les PJ avaient joué la précédente partie) :

« J'ai récemment (et par votre intermédiaire) fait l'acquisition auprès de l'Ischin Daclish LeClure d'un Reco, qui bien loin de produire la boisson vitaminée que j'en attendais, synthétise une substance infecte, totalement impropre à la consommation.

Je n'ai pas eu le temps d'en découvrir davantage car, pour couronner le tout, ce Reco, pourtant défectueux, m'a été dérobé ce matin même. Je me suis donc posé un certain nombre de questions concernant cette drôle de créature et j'aimerais bien en apprendre plus. Je vous offre le gîte et le couvert pendant toute la durée de votre séjour à Ardoth si vous parvenez à découvrir ce qui se cache derrière tout ça !

En particulier, j'aimerais bien savoir si c'est à Daclish ou à quelqu'un d'autre que je dois de m'être fait rouler. »

Si l'offre de **Yoplon** intéresse les PJ, il pourra leur proposer d'inscrire, en cas de succès, son Copra sur leurs Challisks. Toutefois, s'il l'avait déjà fait dans le précédent scénario, il ne le refera pas (les Drenns ne peuvent accorder cet honneur qu'un nombre limité de fois chaque année). Prévoyez alors une autre récompense susceptible de motiver les personnages (cristaux, contact..).

Par ailleurs, si dans le premier scénario, les PJ avaient perdu le Reco, **Yoplon** les engagera alors pour le retrouver et terminer le travail qu'il leur avait confié. Dans ce cas, le discours du Drenn devra être modifié pour s'adapter à la nouvelle situation de départ des PJ.

Yoplon sera en mesure de fournir l'adresse de **LeClure** (Snoggard 243), ainsi qu'une description de la substance créée par le Reco (un épais liquide verdâtre au goût infect, dont il ignore la nature). Sur les lieux mêmes du cambriolage, les PJ ne trouveront aucun indice (la porte a été fracturée).

Pour toute piste, les PJ ne disposent en définitive que le **Daclish LeClure** et, s'ils l'avaient précédemment découverte dans le premier scénario, de la cave située à proximité du pont **Grunther**.

Iscin Daclish LeClure :

Ce dernier, s'il a déjà eu affaire aux PJ la nuit précédente, se montrera contrarié de les revoir et tentera de couper court à toute conversation en leur refermant la porte au nez.

S'il ne les connaît pas encore, il répondra à leurs questions avec une mauvaise volonté évidente et s'efforcera d'abrégier leur entretien.

A propos du Reco, il admettra avoir conçu un Milkshake Reco pour le compte d'**Edwain Yoplon** et lui avoir fait livrer conformément à leur arrangement. Sur les défauts de fonctionnement et le vol du Reco, il feindra la surprise et prétendra ne pas en comprendre la raison.

En fait, la seule manière de le faire parler réside dans le bluff ou l'intimidation. Si les PJ lui font croire que le pot aux roses est découvert et que la seule manière pour lui de ne pas aggraver son cas consiste à raconter toute l'histoire, il craquera et répondra à toutes leurs questions sans plus résister.

Il reconnaîtra ainsi voir créé, grâce aux sommes payées à l'avance par **Edwain Yoplon**, un Reco d'un type nouveau, capable de synthétiser du Shim-Eh. Puis il l'a vendu aux trafiquants de Shirm-Eh qui opèrent à **Ardoth**. Son interlocuteur était une femme, dissimulée par une grande cape avec une capuche, qui l'a menacé avec un blaster.

Il l'a rencontrée dans une cave située pratiquement sous le pont **Grunther** et dont l'entrée donne sur la rivière **Cryshell** par un étroit conduit partiellement immergé. Il devait se contenter de créer le Reco, laissant aux trafiquants le soin de récupérer celui-ci.

Après la visite des PJ, **Daclish**, se sachant découvert, quittera précipitamment la ville pour aller s'installer ailleurs (à **Miédrinth**).

Le pont Grunther :

Conformément à la description faite par **LeClure**, la cave se trouve bien à proximité du pont **Grunther** et débouche bien dans la rivière **Cryshell**. Le conduit n'est visible depuis le pont ou la berge opposée qu'à condition de réussir un jet sous *Spot* à - 5.

En revanche, quiconque descend dans la rivière à cet endroit en trouve automatiquement l'entrée. Pour y accéder, il faut obligatoirement faire trempette. Le conduit qui relie la cave à la rivière est rempli d'eau croupie jusqu'à mi-hauteur, et reste plongé dans l'obscurité. Sans

éclairage (le Dysha « Orb of light » ferait très bien l'affaire), la progression s'avère difficile (tous les jets à – 8 de jour comme de nuit). Au bout de quelques mètres, les PJ se retrouvent au sec dans une petite cave toujours plongée dans l'obscurité la plus opaque, d'environ 4 mètres de long sur 1,2 mètre de haut (il faut donc se tenir accroupi).

Là, tout dépend de l'heure à laquelle les PJ visitent les lieux.

Si les PJ visitent celle-ci pendant la journée, ils découvrent les deux caisses décrites dans le scénario d'introduction :

- une petite caisse remplie de cristaux rouges (une vingtaine) et contenant une carte ;
- une grosse caisse remplie de plantes vertes exotiques (un jet de *Limilate finding* réussi apprend qu'il s'agit de Shirm-Eh).
- la carte reproduit la zone marécageuse au sud d'**Ardoth**. Sur celle-ci, une croix désigne un petit îlot au large de la côte, hors de vue des tours de guet de la cité.

A ce stade de l'aventure, il peut s'avérer judicieux de rappeler (ou d'apprendre à des joueurs débutants) l'usage du Shirm-Eh, et l'illégalité qui en frappe le commerce.

Par ailleurs, si les PJ pensent à lever les yeux, ils découvriront une trappe au plafond de la cave, pour l'heure impossible à ouvrir.

Si les PJ se trouvent dans la cave à 11h du soir, précises, ils verront la trappe du plafond s'ouvrir et deux bras de Corastin agripper les caisses pour les hisser sur le plancher, avant de refermer la trappe.

Au-delà de 23h, la cave est vide.

Au-dessus de la cave se trouve un entrepôt vide. Ses portes sont verrouillées. A l'intérieur, sur le sol nu, la trappe qui donne dans la cave est maintenue fermée par un gros verrou.

Lorsque la lune Tra est à son point le plus haut, aux alentours de 23h, un groupe de 6 personnes pénètre dans l'entrepôt, récupère les deux caisses, les charge sur un Lothorn avant de quitter la ville à dos de Thombo par la porte sud.

Les membres du groupe sont tous de taille humaine, enveloppés dans de grands manteaux à capuche, à l'exception d'un Corastin.

Après un contrôle étonnamment sommaire (et aucune fouille) aux portes de la ville, le groupe prend la direction du sud. Le contrôle imposé aux PJ sera quand à lui beaucoup plus strict, mais les gardes ne fourniront aucune explication sur cette différence de traitement.

Filature :

La filature n'est pas facile. Elle requiert les compétences *Tailing* en ville, *Tracking* en dehors, avec un malus de – 5 à cause de la nuit.

De plus, si les PJ sont à pied, sitôt sortis d'**Ardoth**, ils risquent fort de se faire distancer.

Le groupe ne s'attend pas à être suivi, il ne porte donc pas beaucoup d'attention sur ses arrières.

S'ils parviennent à les suivre sans se faire distancer ni repérer, les PJ arriveront finalement sur le lieu indiqué sur le plan, au milieu du marais. Même s'ils se font semer, ils pourront déduire cette information de la direction prise par le groupe d'inconnus.

Le trajet fait à peu près 20 kilomètres, ce qui nécessite approximativement 5 heures à la vitesse du Lothorn (4km/h).

Dans les marais :

En approchant du but, les PJ ont intérêt à resserrer leur filature. Rapidement, le groupe laisse les montures à la garde d'un homme, répartit les caisses entre ses membres (la plus grosse

pour le Corastin, la plus petite pour un autre individu) puis s'enfonce dans le marais à l'aide d'une barque. Par chance pour les PJ (cette chance qui distingue les héros des anonymes), un vieux radeau en piteux état attend à proximité du ponton où était amarrée la barque.

Dès lors, la progression devient plus laborieuse sur l'eau boueuse du marais. Pour ne rien arranger, une légère brume s'élève du sol jusqu'à 1,5 mètres de hauteur environ, ce qui est suffisant pour leur faire perdre leur proie de vue. Les PJ devront donc se fier à tous leurs sens (*Listen, Spot*) pour ne pas perdre complètement leur trace.

Au bout d'une dizaine de minutes, le groupe accoste sur un petit îlot à la végétation rase et se positionne au centre de celui-ci dans l'attente de quelque chose.

Un PJ qui réussira un jet sous *Listen* distinguera une voix de femme donnant des instructions aux autres membres du groupe.

Sur son ordre, l'un des individus s'isole pour se concentrer pendant de longues minutes. Il est plus petit que les autres. Un Caji qui songerait à utiliser son *Tra Sense* comprendrait que l'homme est en train de se gorger de l'Isho environnant (*Caji Entropy*). Avec *Estimate Isho*, il détecterait un total de 50 points d'Isho en début de processus, 100 à la fin (cf. table p.101 pour détails).

Après 10 minutes de concentration, le Caji a doublé son score d'Isho. Il commence alors à tisser dans les airs une sphère blanchâtre (*Spot*) correspondant au Dysha « Crate Warp ».

Une fois terminée, celle-ci s'éloigne du Caji de quelques mètres et un portail dimensionnel s'ouvre en face du groupe.

Le portail restera ouvert environ 10 secondes, soit 5 rounds pleins. Dès l'ouverture du portail, les membres du groupe se précipitent à travers celui-ci, ce qui prend les 3 premiers rounds.

Il reste alors deux rounds aux PJ pour se décider à les suivre et se jeter de l'autre côté. Pour leur signifier l'urgence de leur décision, annoncez leur que le portail commence à vaciller dès le début du 4^{ème} round. Au cours du 6^{ème} round, le portail disparaîtra. Il sera encore possible de passer juste avant sa fermeture au prix d'un jet d'*agilité*.

Le portail est assez large, pour permettre à deux personnages de le franchir de front.

La distance à laquelle se trouvent les PJ au moment d'agir déterminera le temps qu'il mettront pour y accéder (minimum un round). La compétence *Warp Stabilizing* pourrait s'avérer très précieuse en de telles circonstances (Instability Rank : 5).

Il faut bien garder à l'esprit qu'il n'y a pas de sens particulier pour emprunter le passage. Le portail est accessible de tous les côtés à la fois. De plus, les sons passent aussi à travers la brèche dimensionnelle : les PJ devront donc faire preuve du minimum de discrétion (*Silent movement*) s'ils ne veulent pas révéler leur présence.

Une fois qu'ils seront de l'autre côté, ils pourront commencer à s'inquiéter de leur nouvelle localisation.

Deuxième chance :

Si les PJ laissent passer leur chance, ou arrivent sur les lieux longtemps après les membres du groupe, ils devront attendre le retour de ces derniers, via un nouveau portail, pour tenter le voyage. Celui-ci se produira au milieu de la matinée du lendemain matin. Dans ce cas, les indices dispensés par le dialogue entre les trafiquants et les Ramians (cf. plus bas) devront être réintroduits sous une forme et à un moment différents de la filature.

A quelques milliers de kilomètres de là :

Les PJ ne le savent pas encore : ils se trouvent en **Voligire**, à 3000 kilomètres au nord de chez eux, en plein terrain encore plus marécageux que celui qu'ils viennent de quitter. Il fait toujours nuit, mais le jour ne va pas tarder à se lever sur un paysage désolé de tourbières et de fondrières.

Un jet de *Geography* à – 10 permettra aux PJ de se faire une petite idée de leur nouvelle position. Par défaut, ils resteront dans le flou...

Dans tous les cas, le groupe pris en filature n'a pas beaucoup d'avance, et la discrétion reste plus que jamais de mise. Leur piste n'est pas difficile à suivre : ils laissent des empreintes profondes dans la boue.

Tout d'un coup, alors que les deux groupes progressent en silence, une Vodra jaillit de derrière un arbre et glisse à un mètre du sol, dans la direction des PJ. Elle n'a pas d'intentions agressives mais les PJ, qui n'ont aucun moyen de le savoir, devraient avoir quelques sueurs froides en la voyant s'approcher. Au dernier moment, elle bifurque en direction d'une souche morte où elle se blottit. Engager un combat avec elle sonnerait certainement le glas de tout effort de discrétion.

Peu à peu, le sol devient plus ferme. La balade dure près d'une heure, jusqu'au moment où le groupe de tête fait une pause dans un endroit sec, allume un feu et commence à attendre.

Au lever du jour, une troupe de 6 Ramians portant des sacoches de cuir bien remplies (de Daij séché, ce que les personnages ne tarderont pas à deviner) fait son apparition.

Les deux groupes entament des négociations autour du feu. Deux Ramians parlent des bribes d'Entren. Les paroles échangées devraient suffire à éclairer les PJ sur la nature de l'échange (du Shirm-Eh en provenance d'**Ardis**, en contrepartie de Daij capturé par les Ramians). Les deux partis tombent rapidement d'accord et échangent leurs chargements respectifs.

Avant de clore la négociation, la femme qui semble diriger le groupe d'humains évoque le Reco recherché par les PJ, confirme sa fonction (synthétiser du Shirm-Eh) et propose de le céder aux Ramians lors de sa prochaine visite. Elle précise que celui-ci se trouve actuellement dans sa résidence d'**Ardoth** et que son prix sera très élevé.

Enfin, au moment de se séparer, elle adresse aux Ramians la phrase suivante :

« Continuez à bien prendre soin de mon petit protégé. Et surtout, gardez vous bien de lui faire le moindre mal. Sinon il perdrait toute sa valeur. Je le récupérerai plus tard.... ! »

Pour seule réponse, les Ramians acquiescent silencieusement.

Cette évocation devrait inciter les PJ à penser que le neveu du Dharsage est actuellement retenu prisonnier par les Ramians, sur l'ordre de cette femme. Ils sont très loin de la vérité, mais veillez bien à entretenir l'illusion....

Enfin, les deux groupes se séparent et repartent chacun d'où ils viennent.

Les PJ ont alors le choix entre deux alternatives :

S'ils optent pour le retour en **Ardis**, en suivant le groupe humain à travers le portail, ils en seront pour leurs frais.

En effet, après les mêmes efforts que la veille, le Caji ouvre un nouveau portail exactement au même endroit, mais sitôt ses complices passés, il le referme au nez et à la barbe des personnages, avant que ceux-ci aient eu la moindre chance de s'y engouffrer.

Les personnages sont désormais coincés en **Voligire**....

Si les PJ suivent la piste des Ramians (la filature est aisée car les Ramians ne surveillent pas leurs arrières), ils arrivent bientôt en vue d'un petit village côtier composé d'une quinzaine de huttes de taille moyenne, rassemblées autour d'une plus grande hutte qui fait office de temple, de lieu de réunion mais aussi de prison. C'est là qu'est retenu le « petit protégé » de la femme. Les terrains alentours sont consacrés à la culture du Diza'Cho.

Le sauvetage du « petit protégé » est laissé à l'imagination des PJ. Le village compte une quarantaine de Ramians des deux sexes (rappel : il n'est pas possible de distinguer à l'œil nu un Ramian mâle d'un Ramian femelle....), dont les deux tiers sont occupés par le travail des

champs durant la journée. Les autres vaquent à des occupations diverses dans le village et ses environs, tandis qu'un seul Ramian est affecté à la surveillance du temple.

Les Ramians sont à mille lieues de s'imaginer surveillés et ils ne sont donc pas très vigilants.

A l'intérieur du temple, les PJ réaliseront bien vite que le « petit protégé » en question s'avère être en réalité un Tarro de poche (pocket Tarro) à la peau bleue et lisse, retenu captif dans une petite cage de bois suspendue au plafond de la hutte, à environ 3 mètres de haut.

Sa réaction aux PJ dépendra de la manière dont ces derniers le traiteront : il mordra des personnages aux gestes brusques ou agressifs, en poussant des petits cris stridents qui auront pour effet d'alerter les Ramians, ou au contraire se blottira entre les bras d'un personnage attentionné.

Dans tous les cas de figure, les PJ ont intérêt à ramener le Tarro avec eux pour la suite de l'aventure...

Le problème du retour :

Il n'y a qu'une seule solution rapide pour revenir dans des territoires plus civilisés : ouvrir un portail à l'endroit précis où le Caji l'avait lui-même ouvert. Un écart même minime pourrait envoyer les personnages à l'autre bout du monde...

Retrouver les lieux exacts de l'opération (jet sous *Wilderness Travel*) ne constitue pas la seule difficulté de la manœuvre. Il faut encore disposer du moyen d'activer le portail.

Si l'équipe se compose d'un Caji qui maîtrise le Dysha « Create Warp », alors celui-ci pourra tenter sa chance en recourant notamment à *Caji Entropy* pour amasser la quantité d'Isho nécessaire...

Une autre solution consisterait à utiliser un cristal blanc pour activer l'ouverture du portail. Encore faut-il disposer de cristaux suffisamment puissants et réussir le jet adéquat. Si ces conditions sont réunies, le portail restera ouvert une dizaine de secondes.

Si les PJ n'ont pas de cristaux blancs avec eux, il leur reste à en trouver.....

Où ? Dans le corps de la Vodra croisée à l'aller, et qui a eu la politesse de leur indiquer sa cachette (la souche morte).

Si aucun personnage n'est assez calé pour connaître la présence de cristaux dans le corps des Vodras (*Fauna Reco* seasoned), ils apprendront cette information de la bouche d'un allié inattendu : un Ramian nommé **Korsha-Rarvo**, que ses tempes violacées identifient comme un Chiven Rachu-eh et qui mène une paisible et solitaire retraite dans les marais, en marge des siens.

Tôt ou tard, organisez une rencontre avec ce personnage atypique. Il n'est pas armé et s'approchera des PJ avec le bras droit levé, la paume ouverte orientée vers eux.

Cet événement devrait constituer la première rencontre des personnages avec un Ramian civilisé. Celui-ci est familier avec l'Entren. Il a beaucoup fréquenté autrefois les trafiquants de Shirm-Eh. Aujourd'hui, il vit simplement de ce que lui apportent les Ramians du village voisin, respectueux de son état. Il se montrera curieux de discuter avec les personnages et acceptera de répondre à leurs questions. Il est un témoin privilégié de ce qui se passe ici et a observé maintes fois les échanges entre les Ramians et les humains. Si les PJ lui posent la question, il confirmera que c'est bien une femme qui mène toujours les négociations et qu'aucun enfant humain n'est jamais venu en ces lieux de gré ou de force.

Aujourd'hui, il s'est retiré de tout trafic, même s'il reste dépendant du Shirm-Eh comme tout Ramian.

En comprenant le désarroi des personnages (si ceux-ci lui font part de leurs difficultés à rentrer chez eux) il leur révélera la présence fréquente de cristaux de différentes couleurs dans le corps des Vodras. Il pourra même les conduire jusqu'à la tanière de deux spécimens locaux de cette charmante espèce : une souche morte toute proche...

Totalement insensible à l'Isho, comme tous ceux de sa race, il ne pourra pas activer les cristaux pour le compte des PJ.

Ayant livré cette information, il retournera à sa solitude.

Dans la souche morte vivent deux Vodras.

La première, de petite taille (environ 80 cm de diamètre), est la plus facile à tuer. Son corps contient 4 cristaux dont un seul blanc (la couleur des autres cristaux est laissée à l'appréciation du Sholari).

La seconde, plus grosse (près de deux mètres de diamètre), sera beaucoup plus coriace, mais le jeu en vaut la chandelle puisqu'elle recèle pas moins de 9 cristaux dont 3 blancs.

Voici donc autant de chances de parvenir enfin, tôt ou tard, à déclencher l'ouverture du portail (*Moon skill : Tra*). Les cristaux étant impurs, un problème survient sur un jet de 19 ou 20.

Si tous les jets échouent où si aucun PJ n'est compétent pour activer le portail, improvisez une visite de trafiquants qui reviennent le lendemain échanger du Shirm-Eh avec les Ramians, pour fournir aux personnages l'occasion de quitter les lieux.

Si vous joueurs sont en manque d'action et que les Vodras n'ont pas suffi à calmer leurs ardeurs, vous pouvez encore arranger une irruption subite de Chiveer Ramians (en nombre laissé à votre discrétion) qui n'hésiteront pas à les suivre à travers le portail pour mener le combat jusqu'à son terme....

A ce stade de l'aventure, les PJ regagnent donc **Ardoth** en ayant découvert les éléments suivants :

- l'existence d'un trafic de Shim-Eh, dirigé par une femme ;
- un Tarro bleu de valeur appartenant à cette même femme ;
- la présence du Reco recherché au domicile de la femme.

Tous les éléments convergent donc vers cette mystérieuse inconnue, qu'il reste à démasquer..

La mystérieuse inconnue :

Les pistes sont maigres : les PJ ne connaissent ni son nom (**Jorgen Ullens**) ni son visage.

S'ils surveillent l'entrepôt, le lendemain, en fin de matinée, ils verront le Corastin du groupe entrer, puis ressortir une demi-heure plus tard. Il est venu s'assurer qu'aucun indice n'avait été oublié sur place. Si les PJ le prennent en filature (*Tailing + 5*), le Corastin les conduira à la demeure de **Jorgen** (cf. plus bas).

Si les PJ sont parvenus à « apprivoiser » le Tarro et qu'ils se promènent dans **Ardoth** avec lui, ils finiront pas être abordés par un Bronth qui leur proposera de l'acheter un bon prix.

En faisant parler l'acheteur, voici ce qu'ils pourront apprendre :

Le Bronth vient de **Dobre**. Il exerce le métier de Bosin (dresseur de Tarros). Il vend des Tarros sur le bazar qui se tient dans les Pools. Le Tarro bleu lui appartenait avant qu'il le vende à une femme assez riche.

Si les PJ acceptent de lui céder l'animal, il leur fournira plus d'explications :

Il a inculqué au Tarro des aptitudes spéciales. Celui-ci sait reconnaître les petits objets de valeur (bijoux, cristaux...) chez ses propriétaires afin de les dérober et de les rapporter à son véritable maître, le Bronth.

Le stratagème consiste à vendre, toujours pour un bon prix, le Tarro aux Drenns d'**Ardoth** désireux de posséder un tel animal de compagnie. Une fois sur place, le Tarro subtilisait ce qu'il trouvait de précieux et s'échappait pour rejoindre son maître qui l'attendait au-dehors.

La combine a bien fonctionné jusqu'au dernier client. Là, le dresseur a attendu en vain pendant trois jours et trois nuits le retour de son petit animal avant de se résigner, le croyant mort ou captif.

Si les PJ insistent, il leur confiera l'identité de ce dernier acquéreur : une femme dont le Challisk indiquait clairement le statut de Drenn, portant un blaster au ceinturon.

Bien sûr, il se souvient de l'adresse et conduira les PJ sur place si ils lui font un prix d'ami...

Trop heureux d'avoir retrouvé son Tarro fétiche, le Bronth quittera ensuite **Ardoth** pour aller tenter sa chance sous d'autres cieux.

Bien sûr, rien n'oblige les PJ à céder l'animal à son propriétaire initial. Ils peuvent même considérer que le Tarro leur appartient désormais et que son usage malhonnête doit cesser.

S'ils choisissent de le garder, le Bronth n'insistera pas très longtemps. Toutefois, il ne leur livrera pas aussi spontanément les renseignements énumérés plus haut.

Ce qui s'est réellement passé :

Jorgen Ullens a surpris l'animal en train de fouiller dans ses bijoux peu de temps après l'avoir ramené chez elle. Elle l'a aussitôt enfermé dans une cage, et devinant le profit qu'elle pouvait en tirer, l'a confié aux Ramians, dans un lieu sûr et hors de portée, le temps de décider de ce qu'elle en ferait.

La maison de la voleuse :

La demeure de **Jorgen Ullens** est une imposante bâtisse située à proximité du Shen , à l'angle des rues **Sharwa** et **Cryshell**.

A ce stade du scénario, tout dépend désormais des options adoptées par les PJ.

S'ils décident de monter la garde devant la maison, deux nuits plus tard, ils verront le même groupe que précédemment quitter celle-ci en emportant, à dos de Corastin, un grand panier fermé par un couvercle, à l'intérieur duquel quelque chose (ou quelqu'un) semble s'agiter. Les PJ devraient réaliser qu'il s'agit du Reco qu'ils recherchent pour le compte d'**Edwain Yoplon** et ils devront donc intervenir à un moment donné (laissé à leur discrétion) pour s'en emparer.

Solliciter l'aide de la garde à la porte de la ville est une mauvaise idée. **Jorgen Ullens** est une Drenn (espérons que les joueurs l'auront deviné) ce dont peut attester le Challisk qu'elle porte autour du cou. Elle aura toujours plus de crédit que les personnages.

Bien sûr, le groupe se rend en **Voligire** via le portail afin de céder définitivement le Reco aux Ramians.

S'ils décident de pénétrer par effraction dans la demeure, ils courent un grand risque aux yeux de la loi car ils pénètrent chez un Drenn.

Ils devront d'abord tromper la surveillance du Corastin qui monte la garde dans la cour intérieure à laquelle on accède sitôt franchie la grande porte d'entrée.

Jorgen Ullens passe ses matinées à assister aux réunions du Kimit de **Es' Wother**, et ses après midi à rendre des visites d'affaires ou de courtoisie. Elle se rend régulièrement à la citadelle **Cryshell**, à l'intérieur de laquelle les non-Drenns ne sont pas admis (excepté pour se rendre au Hall of Drenn), où elle rencontre le Dharsage.

Le Reco est enfermé dans un petit cellier fermé à clef. Il constitue, de par sa fonction très particulière, le seul élément compromettant de toute la demeure. La clef du cellier est accrochée à la ceinture de **Jorgen**. Les PJ devront donc fracturer la serrure du cellier, à moins qu'ils ne pensent à envoyer le Tarro (s'ils l'ont gardé avec eux) pour subtiliser subrepticement la clef sur la femme.

En plus du Corastin, les 4 hommes qui constituent le reste des trafiquants séjournent dans la propriété de **Jorgen**.

Conclusion :

La fin de ce scénario est très ouverte. Tout dépendra essentiellement des objectifs que se seront fixés les joueurs. Peut-être se satisferont-ils simplement des informations glanées à propos du Reco pour faire leur rapport à leur employeur. **Yoplon** se contentera en tout cas de ces éléments : que ferait-il d'un Reco qui produit une substance hautement illicite ?

Peut-être voudront-ils absolument lui rapporter le Reco. Il sera alors bien embarrassé par sa véritable nature et tentera tôt ou tard de s'en débarrasser, au besoin en recrutant les PJ pour ce travail...

Peut-être enfin tenteront-ils d'envoyer les trafiquants de Shirm-Eh derrière les barreaux d'une Herreris d'**Ardoth**. La tâche s'avèrera impossible. En effet, outre l'influence importante dont jouit **Jorgen Ullens** en sa qualité de Drenn, celle-ci bénéficie en la matière d'une impunité totale. Et pour cause : le trafic auquel elle se livre est organisé pour le compte et avec la bénédiction du Dharsage lui-même qui entretient, malgré l'interdiction par le conseil d'**Ardoth** de toute consommation et tout commerce de Daij avec les Ramians, un groupe de véritables Daijics (ceux qui tirent leur Tra Sense exacerbé de la consommation de la chair de Daij) affecté à la sécurité du palais.

Pour ne pas aller publiquement à l'encontre de l'interdiction proclamée par le conseil, le Dharsage a confié à un Drenn de confiance, **Jorgen Ullens** la tâche d'organiser un trafic clandestin de Shirm-Eh, seule denrée échangeable contre du Daij auprès des Ramians.

Dans le même temps, il a supervisé personnellement le démantèlement par celle-ci de tous les réseaux concurrents de trafiquants de Shirm-Eh.

Les tentatives des PJ pour faire appréhender les contrevenants se heurteront donc à un mur, et on leur fera clairement comprendre qu'il vaudrait mieux ne pas insister.

Et le neveu du Dharsage dans tout ça ?

Bien sûr, il s'agissait d'une fausse piste. Après avoir joué un bon tour à ses garde-chiourmes en échappant à leur surveillance pendant plus de 24h, il sortira de sa cachette (dans un recoin des jardins du palais) et retournera à ses obligations de petit prince....

Les statistiques des principaux PNJ et créatures sont fournies dans la troisième édition du livre de règles de base du jeu :

- **Edwain Yoplon** (humain) : p.206
- **Jorgen Ullens** (humaine) : p.207
- **Daclish LeClure** (humain) : p.210
- Les hommes de main de **J. U.** (humains) : archétypes de Githerin Thugs p.210
- Exemple de Corastin : p.207
- Ramians : p.141
- Vodras : p. 174
- Tarros : p.173

Les autres statistiques sont laissées à la discrétion du Sholari.