

# LUNE MOURANTE : Le prix de la liberté .

*“ .... Tout comme notre déesse a du lutter pour arracher sa liberté à la terre , nos esclaves sueront le sang dans l'espoir d'un affranchissement ... ”*

*Orkhoson, Archicénobite du culte de Danfive Xaron .*

## **Principes :**

Les PJ veulent souvent créer des personnages exotiques sans point commun. Dans ce scénario, une équipe de PJ de tous horizons va pouvoir se souder pour la vie en affrontant les dures réalités de l'esclavagisme. Ce scénario peut facilement être adapté pour un groupe de PJ anti lunars qui auraient été arrêtés. Vos joueurs s'attendent à s'évader au bout de deux heures de jeu, mais il faudra tenir bon. Les lunars savent parfaitement diriger leurs esclaves, et l'affranchissement ne viendra qu'au bout de plusieurs séances. En fin de scénario, si les PJ sauvent un officiel lunar d'un complot infâme, l'Empire rachètera les PJ à leur maître à la condition qu'ils acceptent de servir comme porteurs de palanquin dans une expédition périlleuse sur le glacier de Valind, mais ceci sera une NOUVELLE LUNE...

Chez les orlanthis, les héros sont "sang de dix chefs" (type Argrath). La notion d'héroïsme est très différente chez les lunars. Les dieux lunaires (Sept Mères...) sont venus pour les déshérités (illettrés, mendiants, hors la loi, malades, fous, victimes des barbares ou des voleurs....). Les héros lunaires, à l'image d'Aelwin l'ami de la super-héroïne Jar Eel, se doivent d'être issus du rang de ces laissés pour compte. C'est à force d'épreuves et de choix difficiles que les PJ vont gravir l'échelle sociale. Un Examineur va suivre de très près leurs progrès sur les voies de l'illumination et de la guérison lunaire. Un PJ est considéré comme guéri lorsqu'il a compris son imperfection, et a décidé de l'assumer pour la mettre au service de la Déesse Rouge et de l'Empire.

Attention, ce supplément représente un premier scénario d'une longue campagne. Certains éléments (visions...) font référence à des événements qui ne se produiront qu'après plusieurs années de jeu. Qu'importe, cela ne fera que rajouter au mystère... Avant d'en changer des éléments, soyez sûr d'avoir survolé l'intégralité de la campagne. Pour résumer, les grandes lignes en seront les suivantes. Des PJ gravissent les échelons de la société lunaire, en apprennent les richesses et les contradictions. A ce propos, si d'aventure un des PJ mourait prématurément ou si d'autres joueurs prennent la campagne en route, surtout, n'autorisez des personnages que de niveau social inférieur ou égal. Cela déséquilibrerait totalement le jeu d'avoir un groupe de légionnaires qui doivent remettre tous les gains de leurs missions à l'armée et un citoyen libre dans le même groupe. Ce d'autant plus que les lunars (et PJ lunarisés) sont vénaux et n'hésitent pas à utiliser n'importe quel type de magie. Alors qu'ils commencent à devenir des gens importants sur les frontières, ils sont confrontés à la naissance de la jeune Lune Blanche, déesse de la paix tant attendue. Ils seront comme les Rois Mages et devront choisir de livrer l'enfant à l'Empereur, ou de fuir avec elle loin de l'Empire. Si ils restent, ils continueront leur ascension sociale et lutteront avec les lunars dans la guerre des héros (codeurs ?). Si ils fuient, ils marqueront les endroits où ils passeront de leurs actions. Celles ci conditionneront ce que sera réellement la Lune Blanche plus tard (ses runes). Ils seront les oncles de la déesse, et devront la protéger l'éduquer et la guider dans ses quêtes héroïques pour la faire admettre parmi les dieux. Dayzatar sortira de son long isolement pour faire consacrer ce lien oncle-Lune Blanche par ses anges. Il veut cette fois que sa promesse ne soit pas souillée par le chaos. La fin du troisième âge est proche, la guerre des héros va mettre le monde à feu et à sang. Elle éclatera partout, mais principalement entre la Confédération Fonritienne et l'Empire Lunar (guerre Rome Carthage ?), et entre Vormain et Kraloréla. Les PJ ne pourront pas grand chose pour empêcher cela, et seront des témoins impuissants de la montée des tensions. Leur rôle sera en fait de préparer le quatrième âge. Ils devront percer la barrière magique qui isole le continent « magique » de Vithela, découvrir ce nouveau monde et y fonder une nouvelle ville. Aidés par les derniers navires dragons waertagis, et les flottes de leurs alliés, ils feront le tour du monde pour recueillir les victimes de la guerre et les emmener sur Vithela . Il faudra tout définir, la politique de la cité (démocratie ?) et les cultes acceptés (chefs de panthéons Opaline, la Lune Blanche et Dayzatar ?). Vithela sera décrite en fin de campagne. Un grand danger y règne, et il faudra précéder puis mener Opaline sur les voies de la déification. Au final, il faudra aussi négocier un nouveau compromis avec Arachna Selena, car le temps reprendra son cours, pour un nouvel âge, l'âge des hommes après celui des dieux, des demi-dieux et des héros. Un âge de paix (au début !) sous le regard discret de la Lune Blanche (influences magiques ?) et sous celui juste et bon de Dayzatar.

# **Chapitre I : LE MONDE A L'ENVERS**

## **Concept :**

Les PJ sont esclaves d'une caravane de morokanths (hommes tapir qui élèvent des hommes-bétail !). Ils vont découvrir Prax, sa géographie, ses religions, ses coutumes, ses légendes et ses habitants . Ce chapitre sera encore plus amusant si aucun joueur ne parle ni ne connaît la si « raffinée » culture praxienne.

## **Introduction :**

Les joueurs sont invités à créer leur personnage, toutes cultures, religions, catégories sociales ou magies sont autorisées. A ce propos, n'hésitez pas à introduire un mystique oriental, en consultant l'aide de jeux «le mysticisme» où je propose de nouvelles règles pour une quatrième voie de magie, s'inspirant fort des informations fournies dans *Herowar*. Le MJ poussera les joueurs à concevoir une histoire personnelle à la hauteur de l'héroïsme dont ils espèrent faire preuve avec leur personnage ...Pour stimuler vos PJ à la rédaction de leur autobiographie, n'hésitez pas à leur proposer un point de caractéristique supplémentaire . Pour moi, un bon background doit comporter au moins trois ennemis, trois alliés, et trois personnes indifférentes. Il doit être tapé sur ordinateur, envoyé au MJ, et validé par MJ et joueurs. Le but étant de pouvoir faire des scénarios « spécial tel PJ », notamment juste avant leur accession au niveau runique. Le jour de la première partie, le MJ rencontre chaque joueur (en privé ?) pour lui faire une petite introduction, au cours de laquelle il explique au PJ la situation embarrassante dans laquelle il s'est mise ...

## **Exemples abrégés :**

**Atami :** Ton père, le seigneur Jodomoro, règne sur une île orientale prospère, Akinamakoté. Pourtant, de sombres présages lui sont rapportés par le Maître de la Vue du temple du Dragon Solaire. Bientôt le Vieux Dragon détournera son feu bénéfique de l'île, suite à de graves offenses et l'horreur remontera par les chemins secrets sous le mont Oji. Un vieux texte stipule « Seul celui qui est marqué de la griffe saura suivre le chemin d'ombres et de glaces vers la réalité lumineuse de justice et de paix. Il réveillera deux Dragons, un pour le jour, un pour la nuit. Malheur à son peuple si il s'endort au lieu de plonger son regard à travers les illusions du bout du monde ». Au moment où le prêtre lit le texte, tu sens une douleur au niveau de ton épaule. Une lumière blanche fuse brièvement : un tatouage de griffe, comme à l'encre, vient d'apparaître sur ton épaule gauche. Ton père s'indigne à l'idée que tu doives partir, pourtant, les prêtres insistent. Gordraka San, ton maître d'arts martiaux tempête : ta formation est incomplète. Alors un vieux sage arrive dans le château : c'est le vieux Morokujo gardien du mont Oji. Il se moque de Gordraka. « Sa fougue et sa jeunesse est bien plus précieuse que tes techniques usées . Il doit apprendre à maîtriser le dragon plus vite. Le signe est clair : il y a du dragon dans sa peau. Je souhaite faire de lui mon disciple et bientôt, il volera et crachera des flammes sur les ennemis de l'île.... ». Tirillé, il te faut faire un choix. Ah les jeunes, la passion de l'aventure.... Nul doute que le PJ choisira de désobéir à son père et à son maître, et refusera la proposition de la maîtrise immanente. Tu embarques sur une jonque, direction : le lointain occident. Soudain l'infâme pavillon de Tsank est hissé, pirates vormainis à bâbord !

**Garnel :** Tu es un jeune chasseur telmori, d'une tribu saignée par la récente conquête lunare de Sartar. Les telmoris de Boldhome ont en effet choisi d'honorer leurs serments de fidélité envers l'ex roi de Sartar et ont beaucoup souffert de la défaite contre l'Empire. Ton père n'est autre que le puissant tergravi, chaman qui « voit loin ». Lors d'une cérémonie chamannique dans la caverne, un esprit puissant se manifeste. Son corps semble composé de morceaux d'animaux reliés ensemble. Il s'adresse à la tribu Mabauder: « Le temps est compté, la magie se meurt, bientôt il asservira définitivement tout ce qui rêve. Ouvrez un nouvel œil et franchissez les eaux, pour les héros point de frontière ». La tribu se réveille ce matin, la cérémonie n'était qu'un rêve. Mais ton père est retrouvé mort dans sa grotte. Les autres chamans aux dents longues se déchirent déjà pour sa succession. Alors le chef convoque un conseil exceptionnel au grand rocher. Un vieux sage prend la parole. Il explique que tous ont reçu le même rêve, testament du chaman qui semblait avoir poussé son regard trop loin cette fois. Mais le temps des héros approche, et des jeunes doivent partir en chasse. Loups et hommes hurlent longuement ensembles. Tes horribles frères et sœurs de portée voient là une occasion parfaite pour se débarrasser d'un rival. Tu es banni sous un prétexte quelconque. Où aller ? Le

rêve parle d'eaux à franchir. La mer ? Tu pars vers le sud, et traverses les monts des orages, évitant les plaines où la guerre fait encore rage (siège de Citadelle Blanche). Tu t'abrites des vents glacés sous tes peaux de bêtes, profitant de la moindre caverne et de la chaleur de ta soeur-louve pour survivre. La mer enfin, mais comment la franchir ? te fiant à ton instinct, ou suivant plutôt celui de ta compagne louve, tu pars vers l'est. Soudain, tu arrives dans un marais immonde, et tu t'enfonces dans une fondrière. Une main t'es tendue, elle a trois doigts.....

**Soman** : Tu es un veldang, humain à peau bleue, d'une ancienne race réduite en esclavage par Garangordos et ses hordes de barbares. Pourtant, ton père Somadari a réussi à obtenir l'affranchissement pour service rendu au Jan d' Afadjan. Il a gagné le droit de faire construire un palais dans les pauvres collines de Kanem Dar et d'y avoir ses serviteurs, libres. Il t'a envoyé à Faladjé en Kareshti, pour suivre des études à l'Université Bleue. Là, on apprend encore les vieux mythes et tradition des anciens dieux vaincus, Serartatmal, la Lune Bleue et son fils Artmal, ancien Empereur du continent Sud du Temps des Dieux. Tes études prennent bientôt fin. Mais avant de rentrer au palais de ton père, tu dois présenter aux professeurs un projet.... La closure des mers s'est levée. Les sauteurs iranien l'avaient prédit. Une lointaine prophétie de Serartatmal révélait : « Je passais mes vieux jours au Sud, je suis femme mure au Nord, mais ma jeunesse fera le tour du monde ». Au loin Iran (la Lune Rouge) brille toujours et tu penses que c'est peut être là bas que tu trouveras la solution à l'esclavagisme qui entrave ton peuple. Serartatmal, est toujours en mouvement, insaisissable, mais Iran, elle, demeure fière et belle. Tu décides de faire part de ton projet aux prêtres. Tu croises ton meilleur ami Kaliman, qui sort furieux du temple. Son projet vient d'être refusé. Il s'agissait d'aller enquêter sur le tombeau d'Artmal ton dieu au plus profond des jungles. Kaliman est de quelques années ton aîné, et c'est lui que les prêtres d'Artmal pressentaient pour devenir seigneur runique et relever le culte moribond d'Artmal. Tu ne t'expliques pas ce refus, qui blesse l'orgueil de ton amis. Qu'importe. Ton projet lui est validé. Tu as un an pour le mener à bien et revenir avec des nouvelles du Nord. Tu embarques à bord d'un étrange navire : la Tortue Renversée. Le capitaine Moustache, un nain fissuré, se montre très courtois. Au cours d'une tempête, tu entends des gémissements dans les cales. Tu découvres bientôt l'horrible commerce du capitaine : esclaves...Avec la fougue de la jeunesse du PJ, nul doute qu'il voudra terrasser le capitaine, mais les nains sont coriaces... pointant son pistolet, le capitaine raille : j'ai une nouvelle cabine pour toi moussaillon !

**Sylvio** : Tu es un membre de la famille Bornéone, l'une des trois familles puissantes dont les vendettas rythment la vie des citoyens de Crandess en Jrustella. La secte talari vénère le Dieu Invisible et cherche à renouer avec l'immortalité originelle, s'aidant d'une timide collaboration avec le peuple nain. Tu as reçu un billet de ta cousine Flavia. « Délicieux cousin, je tiens à partager avec toi une découverte sensationnelle. Tu verras bientôt que l'immortalité de nos amis est à notre portée. Il est des forces que même le temps ne peut réduire. Sois ce soir au crépuscule devant la grande horloge et je te montrerai de nouvelles voies de magie dont tu n'aurais même pas pu rêver ». Arrivé à l'heure, tu entends hurler ta cousine. Elle est assaillie par des hommes cagoulés de noir. Elle t'appelle à l'aide. Tu tires ta rapière du fourreau, mais tu es vite neutralisé. Un homme s'adresse aux autres. Qu'en fait on ? De la nourriture pour les requins ? Mais une voix s'élève. « Non, il est moins impliqué . Par égard au sang qui coule dans nos veines, je demande le droit de proposer une autre solution.... »

**Nessert** : Tout est chaos, le pharaon a été vaincu il y a trois ans, le Pays Saint tombe aux mains des lunars (1619). Soldat et déserteur, tu t'es caché dans une grotte qui fut probablement le refuge de quelque hermite. Il avait gravé sur le mur la phrase suivante « Le temps viendra où je soumettrai le fils du grand père à l'épreuve. Celui qui traversera les flammes sans se corrompre, celui là assistera à mon retour dans la gloire et recevra mon amour. A celui-là je donnerai un Nouveau monde de justice et de paix pour le quatrième. » Intrigué tu avais ramassé le morceau de silex avec lequel il avait œuvré pour t'en faire un pendentif . D'autres fugitifs se sont rassemblés avec toi pour prendre le maquis. Parmi eux, Salim, une grande gueule avec qui tu fraternises vite. Pour effacer la honte de la désertion, vous décidez de mener une attaque sur un temple lunar en construction. Le rendez vous est fixé pour minuit. Soudain, des cavaliers lunars arrivent au grand galop. Mais comment se fait il que Salim galope à leur tête ?

Chaque joueur ressassant avec angoisse son introduction est à présent invité à se rendre autour de la table commune. Là, le MJ aura prévu une musique type "Exodus " ou "Lawrence d'Arabie". Puis il se lancera dans une description de l'état physique et mental délabré dans lequel se trouve chaque PJ : "La douleur... Jamais tu n'avais imaginé qu'on pouvait en supporter autant et en autant d'endroits de ton corps meurtri. D'où vient celle qui te fait le plus souffrir, la reine des douleurs ? De ton palais déshydraté qui se craquelle ? De ta langue sèche comme un vieux chiffon ? De tes pieds écrasant leurs ampoules sur la terre brûlante de la savane ? Ou de cette corde qui cisaille tes poignets meurtris ? Non, ce qui t'est le plus intolérable c'est l'horrible pensée de n'être plus qu'un outil humain, une

chose au service d'un maître, un esclave .... " . L'effet dramatique obtenu, marquez une pause puis une fois la première réaction d'indignation des PJ passée, allez y pour la seconde couche : "Tu entrouvres avec difficulté tes paupières collées par un mélange de larmes et de poussière. Puis tu te rappelles, ta capture, (détailler la fin de l'histoire de chaque PJ) l'horrible voyage jusqu'à ce petit port au milieu des marécages que l'on appelle Corflu. Le plus dur fut d'accepter que tes acquéreurs soient des espèces de porcs sur patte. Grognant et couinant, ils t'ont ligoté avec d'autres esclaves . Puis la caravane s'est mise en route au coucher du soleil (les morokanths sont nocturnes) , et tu as marché toute la nuit, tiré par cette corde qui vous lie les poignets..."

## **Le clan du Groin-tempête :**

A présent , les PJ vont pouvoir interagir pour préciser leur situation. Ils ont tous été vendus à un clan de morokanths qui effectue la liaison vers le bloc de Pimper, célèbre pour son marché aux esclaves . Voici une sommaire description du clan :

Le clan du Groin-tempête de la tribu du tonnerre-porc de la grande nation praxienne morokanthe compte une centaine de membres, pour le quart ce sont des hommes : guerriers et éleveurs, pour un autre quart, des femmes : gestionnaires, éducatrices et guérisseuses et le reste sont leurs enfants. A cela il faut adjoindre le triple d'hommes-bétail, un bon troupeau qui assure la fierté du clan. D'autant plus qu'une soixantaine de mâles sont capables de frapper avec des bâtons (ce que tout autre bête praxienne ne sait pas faire !) . Pour une description détaillée des morokanths, référez vous aux suppléments " River of Cradles " et " Secrets Oubliés " . Il vous faut aussi bien assimiler la culture praxienne. Pour ce faire, lisez les numéros 14 et 15 "Prax Spécial" du magazine "Tales of the Reaching Moon". Rappelez vous que cette race est méprisée par tous ses voisins et le leur rend bien. Ils prennent un plaisir particulier à choquer les humains en plagiant leur culture et en appliquant les traditions séculaires praxiennes à leur troupeau d'hommes-bétail à l'intelligence animale (fixe).

- **Ronk-brise-nuque**, le chef du clan, est un khan de Waha le Boucher. Il a d'autres chats à fouetter que de parler avec des esclaves. Décrivez ses airs supérieurs, ses bains de sable chaud avec 5 jeunes morokanthes qui le frictionnent ...
- **Alfronce cervelle d'humain** est le meilleur guerrier du clan. C'est un initié du grand Taureau Tempête. Il garde toujours un œil sur les PJ cherchant celui qui aura l'audace de le défier. Son jeune émule **Fronky** désire ardemment s'initier au même dieu.
- **Kron Krönhn vent sur pattes** est le maître chasseur, initié de l'Enfant Trouvé, dieu chasseur de Prax. Il reniflera consciencieusement chaque joueur (décrire le contact du groin !) afin de pister plus facilement un éventuel fuyard. Il aime chasser avec son fils **P'tit gris**.
- **Oûn trois verrues** est la vieille bienfaitrice du clan (initiée de la Matrone). C'est une des seules personnes qui montrera un peu de compassion envers les esclaves. Si ceux-ci se montrent courtois, elle leur enseignera les rudiments de la langue praxienne au travers de légendes.
- **Ilgrâât masque de boue**, est la chamanesse de Daka Fal. Elle est comme il se doit effrayante, et n'a que faire des esclaves. Pourtant elle viendra une fois en plein repos réveiller les PJ et leur prédire un avenir tourmenté (quand ils auront quelques rudiments en praxien) : « Vous, debout! un Grand Esprit cherche un de vous. Il, oublié, veut service. Ouyahh, ça brûle dur! Si vous voyez messenger dire lui laisser Ilgrâât tranquille. Vous compris ? » , elle partira ensuite en hurlant se jeter dans un oasis.
- **Gradibine la féconde**, initiée d'Eiritha n'interviendra auprès des PJ que si leur état de santé ou moral devient préoccupant. Elle lancera son sort de " parler aux troupeaux " pour rassurer les PJ, comprendre leur malaise et leur prodiguer quelques soins " vétérinaires ".

- N'oubliez pas de décrire les enfants, petits pourceaux joueurs qui asticoteront les PJ de blagues "vaseuses". Les plus téméraires sont **Yik Yik** un pré-adolescent et son petit frère **Pouky**. Ils pourraient être d'un grand secours si ils sont amadoués (partage de confiseries, apprentissage de la langue...)

Au fur et à mesure de leur traversée de Prax, les morokanths feront découvrir leur culture "épicée" aux PJ : décrivez bien les scènes de bétail humain broutant l'herbe grasse de la savane, de traite de femmes-bétail donnant le précieux lait qu'on sert à boire avant de partir, de mise à mort d'un homme-bétail terrorisé et de ferveur du clan autour de son khan accomplissant le rite du sacrifice de paix avec l'initiée d'Eiritha qui enterre la main droite de l'homme avant d'en griller la carcasse. C'est un délicieux dîner dont on servira quelques bas morceaux aux esclaves affamés. N'oubliez pas de vous attarder sur la description des costumes en peau d'homme, des colifichets d'os humains, des écuelles-omoplates et autres bols-crâne... Même si certains morokanths parlent une langue commune avec les PJ, ils feront semblant de ne rien comprendre à leur baragouin mais écouteront discrètement, à l'affût de toute insolence ou plan d'évasion. Les morokanths sont de très bons menteurs et tricheurs... Lors des veillées matinales, racontez des légendes praxiennes et chantez des chants morokanths par exemple "Morokanthsong" que l'on peut télécharger sur la page web de David Dunham.

## Dure vie d'esclave :

Hélas pour vos joueurs, une caravane d'esclavagistes morokanths n'a rien à voir avec les bains de Vénéralis à Glamour. Les joueurs devront sentir l'horreur de leur condition. Même si les morokanths ne se montrent finalement pas trop durs avec leurs esclaves, si ceux-ci ne se révèlent pas irrespectueux, les conditions de vie sont effroyables : sous-alimentés (surtout si ils refusent de se nourrir de lait de femme et de chair humaine), pieds nus, dévêtus en plein soleil, dormant à même la terre, les PJ risquent de tomber malades (un jet hebdomadaire de CONST x {10-1/semaine} réussi paraît indiqué pour ne pas attraper une maladie, ce d'autant que les PJ ont été piqués par les moustiques dans les marécages autour de Corflu). Même si ce jet est réussi, les joueurs souffriront d'une pénalité de 10% cumulative à toutes leurs compétences par semaine de marche. Cette pénalité peut être réduite à 2% si ils sont mieux nourris (acceptent de manger de l'homme-bétail). La récupération doit être lente : 1% par jour de repos initialement. Mais si la pénalité totale excédait 25%, il leur faudrait un mois de travail léger pour récupérer 5%, 15 jours si ils se reposent et une semaine si ils sont recueillis dans un temple soigneur (Errissa, Deezola, Chalana Arroy...). Bien sûr, le voyage sera suffisamment long pour que les PJ atteignent un état amorphe où ils ne sauront pratiquement plus que mettre un pied devant l'autre.

Si un PJ se montre peu coopérant ou irrespectueux des coutumes praxiennes, envisagez des sanctions comme une nuit enfermée dans l'enclos des hommes-bétail, privation de nourriture (et hop, 5% en plus de pénalité cumulative...), mais pas de coup de fouet, ça c'est pour plus tard ! Si les PJ sont enfermés avec les hommes bétails une nuit, jouer la scène suivante : L'arrière garde du troupeau d'hommes-bétail est attaquée par une bande de broos qui surgissent de derrière quelques rochers. Un esprit protecteur se manifeste et donne l'alerte. Les PJ tombent nez à nez avec quelques broos. Le combat durera 1D10 + 10 rounds avant que n'arrivent les guerriers morokanths. Mais les broos préféreront féconder les hommes et femmes-bétail plutôt que de combattre les esclaves. Chaque copulation ne leur prendra que 1D4 round plus 3 rounds de repos. Les broos fuiront 1 round avant l'arrivée des guerriers. Il sera bien difficile pour l'initiée d'Eiritha de savoir qui a été fécondé par les immondes créatures. Les PJ devront bien sûr être examinés pour s'assurer qu'ils ne portent pas en eux la semence de Thed !

## Itinéraire :

La caravane va traverser tout Prax **depuis Corflu** jusqu'au Bloc de Pimper. Munissez vous d'une carte de Prax ! (Tatou n°1 ou sur le net) et téléchargez le fichier « le lieux sacrés de Prax ». La caravane voyage de nuit. Elle va d'oasis en oasis, restant deux trois jours de repos à chaque endroit. Au petit matin, on dresse le camp : grandes tentes en peau d'homme, parcage du troupeau,... Les esclaves sont attachés à deux piquets bien encreés et surveillés. Les femmes s'affèrent pour le repas et la «veillée» de l'aube, puis tout le monde va se coucher. Seuls les cris de hyène et de vautour viennent troubler les ronflements abjectes des morokanths. La route suit les étapes suivantes : Bouche bée, la Pierre de Biggle, les Mamelons, l'Autel du Tournoi, le Bloc, Repos d'un Jour, les Ruines de Hender, le Bloc de Pimper. Bien que très passifs dans ce premier scénario, vos joueurs auront quelques occasions de se

démarquer des autres esclaves, une fois une certaine confiance établie (les PJ ayant réalisé qu'ils n'ont aucune chance de survie seuls dans Prax ...).

- **A Bouche bée**, on abat un homme troupeau, et les animaux de compagnie des PJ et c'est méchouis ! Les morokanths évitent de manger les produits du cru. Ils parlent doucement, et on entend les serpents siffler au milieu des vapeurs humides qui fusent de la terre. Plus tard, quand la confiance sera établie, Oûn expliquera aux PJ la légende du séjour de Thed qui aurait séjourné là et des animaux qui lui rendaient visite pour ne jamais ressortir de son antre . C'est pour cela que les praxiens pratiquent toujours un sacrifice de paix à cet oasis, pour défier Thed et montrer qu'il respectent les enseignements de Waha et d'Eiritha qui permettent aux animaux de renaître après la mort. Oûn rassurera le PJ dont l'animal de compagnie a été sacrifié : il renaîtra bientôt et retrouvera son maître.
- **Entre Bouche Bée et la Pierre de Biggle**, le clan fait halte à cause d'un feu de brousse. Le chef inquiet ordonne à Vent-sur-pattes de partir en reconnaissance avec son fils. Il vaudrait mieux qu'ils prennent quelques esclaves avec eux... Le feu est le fait d'une chauve souris de feu (cf Tales of The Reaching Moon, Praxian Special). Les PJ vont ils profiter de l'occasion pour tenter de fuir ? Ou de terrasser le maître chasseur ? Attention, la chauve souris est un adversaire assez redoutable. Mieux vaudrait aider le chasseur à la terrasser avant de tenter toute action. Kron Kröhnne se révèle assez sympas avec les PJ, et si ils l'ont bien aidé, il les défendra contre les maltraitances et défis inévitables de Alfronce .
- **A la Pierre de Biggle**, Yik Yik va être chargé par Ilgrâât d'aller acheter du poison au Tordu (les PJ seront vaguement témoins). Celui ci entre deux ricanements, n'omettra pas de remettre une petite fiole de plus pour l'usage privé de l'adolescent. Mais un ado, ça fait des bêtises . Avant d'empoisonner sa sœur pour de bon, Yik Yik décide de voir ce que ça fait sur un PJ. Il va envoyer son petit frère Pouky (qui aura un air de petit ange innocent) servir un morceau de champignon, avec une goutte de poison, à un PJ. Celui ci va jaunir à vue d'œil et ses yeux vont devenir rouges. Si il rate CONST x 5, il crache du sang et perd 1D4 points de vie généraux. Sinon, il y aura juste un bon saignement de nez.... Gradibine va venir examiner le PJ, et craindra une maladie. Elle préconisera de sacrifier le PJ avant qu'il ne contamine le troupeau. Yik Yik est terrorisé des conséquences de son geste, mais a très peur d'être puni. Si les PJ ont été cool avec lui, il va se confier à Oûn, qui interviendra sans dénoncer l'ado. Les PJ vont ils garder le secret ? Si c'est le cas, ils se seront fait deux « amis » parmi les enfants et auront la faveur de Oûn qui commencera à leur apprendre la langue.
- **Aux Mamelons** : Une prêtresse d'Ernalda, Rudith, vient s'assurer que les prisonniers sont bien traités. Elle n'a pas le droit de libérer les PJ qui verront leurs espoirs déçus. En revanche, elle offrira une bonne soupe de légumes et reconfortera un peu les joueurs. Elle leur prodiguera quelques soins en échange de quelques marchandises offertes par les morokanths. La pause permettra aux joueurs de récupérer 5 à 10 % de leur pénalité cumulative. Elle tentera d'expliquer les bases de la culture praxienne et le rôle des morokanths. Les morokanths sacrifieront à leur traditionnelle cérémonie du grand bain de boue à l'issue duquel une danse de fertilité (mais pas une orgie, voyons les morokanths ne sont pas dépravés comme les lunars !) est à l'origine de bien des naissances ( tout peut se faire quand la boue empêche les jeunes morokanths de se reconnaître). La prêtresse commentera la cérémonie avec émotion : « regardez les, ce sont les enfants chéris de la terre, d'ailleurs les sages de Lankor Mhy estiment que c'est cette tradition morokanthe qui a donné naissance au grand carnaval des masques de Pavis... »
- **A l'Autel du Tournois**, de nombreux clans commencent à affluer. L'énigmatique colisée est le siège de bien des défis. Les morokanths viendront fanfaronner, occasion pour Fronky de s'affirmer comme futur initié de Taureau Tempête. Les techniques d'art martial des morokanths les rendent très coriace au combat sans armes. Pourtant, lorsqu'un agimori (homme et demi) entre dans l'arène, plus personne ne veut l'affronter. Il proclame alors que Lodril est le plus grand esprit guerrier de Prax. Si un PJ fait un quelconque commentaire, il sera prestement envoyé dans l'arène. En cas de victoire, il sera remarqué par Alfronce qui demandera à Fronky de faire preuve d'autant de courage au Bloc que ce PJ. Si l'agimori est vaincu, il demandera au PJ de dire qui est son esprit de guerre. Les morokanths interviendront pour orienter la réponse vers Trésor de Bronze. Si l'agimori comprend que les PJ ne sont pas libres de leurs actes et paroles, cela va grandement le choquer. Ambala brûle bronze va tenter de libérer les PJ à sa manière. Il va attendre que la caravane quitte l'Autel du Tournoi, puis à midi, alors que les morokanths dorment, il va s'approcher aussi discrètement que possible à 50 m (jet de scruter des PJ), puis mettre le feu aux cordes qui entravent les PJ (ouille ouille ! il faut réussir POU x 5 pour ne pas hurler et

donner l'alerte). Il serait même prêt à défendre les PJ pour les aider à fuir. Si les PJ refusent de fuir, ils seront récompensés d'une double ration de nourriture (-2% de pénalité d'esclavage). Sinon, ils seront bientôt obligés de se rendre compte qu'ils ne savent pas comment survivre dans Prax : lieux des oasis, dangers environnants (profiter de l'escapade pour faire rencontrer un lion ou deux...), décrire les vautours les suivants.... Quoiqu'il en soit en un jour ou deux, Vent sur pattes et P'tit Gris vont les rattraper. Le combat serait vain, car ils sont très bons chasseurs et équipés. Ramenés au clan, ils seront punis (séquence enfermés avec les hommes-bétail ?).

- **Au Bloc** : Il y a un grand rassemblement de nomades . En profiter pour décrire les différentes nations praxiennes. Quelques trolls de Zorak Zoran sont également présents. Malheureusement, personne ne voudra aider les PJ : la nation morokanthe est une des cinq grandes nations praxiennes et les autres ne peuvent s'offrir une guerre ouverte avec eux ! Les joueurs pourront bien être invités par Kron Krönhn à participer à un rapide raid sur un troupeau d'impalas : les praxiens adorent se nourrir du bétail des autres. L'idée de manger autre chose que du lait de femme et de la chair humaine devrait paraître séduisante aux joueurs. Les PJ seront désignés pour participer aux festivités en l'honneur du jour très saint du Taureau-Tempête. A cette occasion, on les affublera de fausses tentacules en tissus et masques hideux. Puis ils seront livrés à la hardiesse de jeunes guerriers praxiens retraçant la victoire de leur dieu sur le chaos. Fronky souhaite s'initier au Taureau Tempête. Mais si un PJ (déguisé en monstre chaotique) le ridiculisait devant les khans du culte, s'en serait fait de sa carrière du moins pour cette année. Quoiqu'il en soit les PJ devront être convaincants dans leurs rôles de monstres (jet de baratin). En cas de succès, le culte les choisira pour participer à l'étape suivante. Attention, un succès spécial rendra la personne louche et elle sera examinée avec le sens du chaos. Un critique aura le même effet mais par prudence, les khans préféreraient massacrer le PJ (on peut se tromper parfois avec le sens du chaos !). La cérémonie se poursuit par une danse épique où un joueur choisi, déguisé en Wakboth le diable, combat un futur seigneur runique du culte, en l'occurrence Alfronce lui même . Ce dernier devra projeter le PJ sur le bloc. Si le joueur terrasse l'initié, il sera recalé pour cette année, puis le PJ sera présenté aux khans des tempêtes. Selon un jet d'éloquence et ses explications, le PJ se verra proposer une initiation au Taureau Tempête . En cas de refus, il sera relâché dans les marais du diable. Ce sera ensuite la fameuse descente dans les marais, où tous les valeureux guerriers praxiens espèrent revenir vivants et couverts de gloire (décrire le départ en ligne !). Les PJ pourront en être : Même les esclaves doivent combattre le chaos. Pour tout un groupe d'aventuriers désarmés, un pauvre escargot-dragon peut se révéler être un adversaire coriace, espérons qu'ils trouvent en chemin un bout d'épieux ou quelque épée rouillée... Grande gloire et bonne pitance si ils ramènent la preuve de leurs hauts faits et accessoirement leur compagnon lâché dans les marais.
- **Au Repos d'Un Jour**, les PJ sont harassés par les puces, et autres nuisibles, qui quittent le troupeau des hommes-bétail comme l'a voulu Waha. Si le troupeau à l'ai heureux (et cela donne lieu à de nombreuses saillies), c'est dur pour les autres. Les morokanths ont la foi et supportent ces nuisances, Gradibine engage une cérémonie en l'honneur de la Protectrice des hommes -bétails, l'encens éloigne nombre de parasites. Mais pour nos pauvres esclaves, c'est l'enfers. A moins qu'ils ne demandent à assister à la cérémonie. Serait ce le premier pas vers l'illumination ? Si il faut faire un exemple c'est ici que le Ronk utiliserait un sort de fixer l'intelligence où son contraire sur un esclave ou sur un homme bétail. Si il n'y a pas d'occasion particulière, voici comment en créer une. Les Impalas qui ont subi le raid au bloc et se sont fait dérober du bétail mènent un assaut de représailles juste avant d'arriver à l'oasis. Les PJ assisteront à la charge du troupeau et les coups de massue pleuvent. Une flèche est vite perdue, surtout si un Impala prend un PJ pour un homme bétail.... Un membre de la tribu pourrait se sacrifier pour protéger les PJ, selon leur mérite précédent. Quoiqu'il en soit les impalas vont devoir fuir après avoir vidé leur carquois. Ilgrâât aura capturé grâce à un esprit celui qui aurait tué le morokanth qui protégeait les PJ (Pt'it gris ? Yik Yik ?). Après la bataille, on soigne les blessures, et le clan arrive à Repos d'un Jour. Le matin, à la veillée, Ilgrâât chasse l'esprit et à son réveil, le prisonnier est amené devant Ronk. Pour avoir tué un jeune du clan, la sentence est prononcée, et voilà notre impala qui bientôt broute l'herbe grâce de l'oasis en compagnie du troupeau. Ne soyez pas trop tristes pour lui, au moins ses puces le quittent pour un jour....
- **Aux ruines de Hender**, des fantômes se manifestent. Ilgrâât protège d'abord son clan, laissant les PJ se débrouiller seuls avec deux reliques du passé, des Pol Joni . Ceux ci vont gémir quelques images mentales de la grandeur et de la décadence de leur peuple, opprimé par les praxiens. Puis ils vont se jeter sur les PJ. On assistera là à un phénomène étrange. Un esprit allié se manifeste et aide un PJ à triompher du fantôme. Si un animal allié des PJ a été envoyé au méchouis, c'est lui (sœur louve de Garnel dans notre exemple). Sinon, cela

pourrait être le messager d'Ouyaxabruldûr, le dernier élémentaire de soleil qui cherche à contacter les PJ comme l'avait annoncé Ilgrâât. En terme de jeu, l'esprit va ajouter son pouvoir (12) à celui de son protégé, pour la défense, un peu comme le ferait l'esprit intérieur d'un chaman.

- Enfin, c'est l'arrivée **au Bloc de Pimper**. L'administration lunaire d'Etyries est omniprésente, la caravane est fouillée, les esclaves examinés comme de la marchandise. Ils sont classés en catégorie main d'œuvre second choix (ils doivent avoir au moins 30% de pénalité d'esclavage à l'heure qu'il est, et peut être sont ils malades!). Les morokanths objectent, ce qui doit donner lieu à des remarques désobligeantes entre l'officiel lunaire et Ronk (mais enfin, regardez moi ces côtes, y'a même plus de muscles entre, on se demande comment elles tiennent ensemble, et ces yeux ils ont commencé à blanchir, ils ont du encore rester des heures en plein soleil, m'est avis qu'ils vont bientôt devenir aveugles...). Quoiqu'il en soit, le fonctionnaire ne reviendra pas sur sa décision, et la vente est prévue pour le lendemain matin. Pendant cette dernière nuit, un événement va se produire. Les PJ vont être approchés par un vieil homme en pagne. C'est un berger, un des derniers oasisien. Il insiste pour apporter du lait de brebis aux PJ. Les morokanths seront bien d'accord pour requinquer un peu leurs esclaves avant la vente. Le vieil homme parle bien des langues, qu'il a appris en fréquentant tous ces étrangers de passage au Bloc de Pimper (frontière entre Prax et Sartar, et marché d'esclave de longue date !). Il parlera un peu de l'oppression que subissent les gens des oasis de la part des praxiens, et de son espoir de voir un jour les choses changer. Si les PJ se montrent courtois, il dira qu'il y a toujours de l'espoir. Son espoir, il le place dans un puissant esprit vénéré en ce lieu, une bonne étoile, (l'Etoile du Berger), qui brille de plus en plus ces temps-ci. Un jour de puissants magiciens viendront pour sauver tous les malheureux et les opprimés. Le chaos tentera de les égarer, mais l'étoile saura les guider dans leur quête. Le lendemain, c'est la vente. Les morokanths vont essayer de faire en sorte que leurs esclaves présentent bien, et les PJ pourraient se venger en jouant les souffreteux sur l'estrade, ce qui ferait chuter les cours ! Faire flipper les PJ avec des acheteurs terrifiants : maître de gladiateurs praxien pour des combats à Repos d'un jour ou Pavis, recruteur d'équipage de galère lunaire, propriétaire d'un puits dans le pays des vautours, maîtresse de harem manirienne (feront ils de bons eunuques ?). Les enchères montent et la tension culmine. Finalement, ils seront acquis par un marchand sable, Ismar El Saïd dit Double-Langue pour la somme de 500 pièces d'argent par esclave. Mais ceci est un autre chapitre....

## **Chapitre II : Des sables aux sables**

### **Concept :**

Les PJ vont longer les frontières de Prax et de l'Empire lunaire, esclaves convoyés par une bande de nomades "sables". Au cours de cet épisode, les sables vont tenter de les tester pour évaluer le prix logique qu'ils auraient du payer ces esclaves. Les PJ pourraient alors se venger car les sables ne sont pas sensés faire de bénéfice pour cette transaction : ils ont été payés en temps que simples convoyeurs. Scipion, un noble lunaire de Palbar est leur acquéreur réel. Il avait remis aux sables en plus des frais de fret, une avance de 1500 pièces d'argent par esclave, avec pour consigne de négocier ferme et de rendre la monnaie. Le prix d'un esclave dans l'empire va de 1500 à 2500, ce qui justifie d'une telle expédition. Le reste de la somme doit donc lui être remis. Les PJ découvriront la très "cool" culture sable (et y noteront certaines similitudes avec celle des morokanths, même si la lunarisation de cette nation en a assoupli les côtés les plus barbares). Ils découvriront aussi un secret géopolitique expliquant pourquoi les sables ont trahi à Bouillon de Lune : la moitié de leur peuple vit sur les plateaux de la faim dans l'Empire, et l'autre dans Prax. Ils sont donc des commerçants désignés pour les liaisons entre Pavis et la Cité des Deux Tours.

### **Les sables :**

La bande de sables qui les convoie se compose de 10 guerriers dirigés par un initié d'Etyries, déesse lunaire du commerce. Pour bien interpréter les sables, imaginez les Touaregs, ces fiers mais accueillants nomades berbères. Voilez les en rouge au lieu de bleu et offrez leur pour monture ces magnifiques cervidés à cornes ramifiées en forme de lune au lieu de chevaux. Leur attitude doit rester ambiguë : d'un côté ils sont les maîtres et ne veulent pas que les PJ s'échappent, d'un autre côté, ils ont ce côté cool et tolérant du à leur lunarisation. Après quelque temps, ils inviteront les PJ à fumer le narguilé, leur enseigneront des rudiments de nouveau pélorien (langue impériale) leur

raconteront des légendes de leur peuple et des endroits traversés, et leur accorderont un semblant de dignité. En fait les sables pensent intérieurement que leur statut d'esclave n'est pas permanent : ils sont jeunes et vigoureux, ils pourraient être affranchis à l'issue d'une action d'éclat. Voilà pourquoi ils n'humilieront pas trop les PJ car ils ne veulent pas avoir à faire à eux par la suite si ils sont libérés. Ils font leur travail et c'est tout. Pour les mêmes raisons, ils en diront très peu sur eux, leur clan, et leur tribu.

**Ismar El Saïd dit Double-Langue :** C'est le chef de l'expédition et un initié d'Etyries. On le soupçonne d'être "illuminé", mais cela est faux. Il est simplement curieux de nature et très tolérant. C'est un homme de négoce et de concessions, qui sait cependant toujours rester gagnant. C'est lui qui a eu l'idée des embûches fictives sur le chemin : en effet, c'est une des deux routes classiques des sables qu'ils empruntent (l'autre traverse la passe des dragons) et Ismar utilise donc ses matrices de "surveiller routes" pour éviter embuscades et dangers... Ismar est cultivé et fasciné par les lunars. Il parle bien des langues. Il n'hésitera pas à partager sa passion en enseignant aux PJ langue, valeurs et coutumes civilisées (tenir un couvert...).

**Salamedoun l'enraciné** est un colosse borné qui est resté buté dans sa vieille culture praxienne. Il a du mal à concevoir les valeurs lunares. Il respectera toujours ses vieilles traditions et superstitions, sauf si Ismar se moque de lui en public (par exemple enterrer la queue d'une proie avant de la consommer, tracer une rune de fertilité par terre avant de s'asseoir pour manger, jeûner le jour du gel en souvenir des temps de famine avant que Waha ne trace le bon canal, conserver un litre d'eau pour les animaux même si les humains meurent de soif...)

**Ramel le chevret :** le plus jeune de la bande, c'est un adolescent de petite taille. Orphelin abandonné, il n'a du se nourrir que de lait de chèvre, moins favorable à sa croissance que le lait de sable. Les autres le taquent en le traitant de fils de broo. C'est un jeune homme sensible mais déterminé qui veut s'extirper de sa culture et rejoindre le culte des Sept Mères pour s'émanciper. Si certains des PJ sont lunars, il les harcèlera de questions.

**Azuz Encore-Loïn :** cet assistant chaman du groupe n'aspire qu'à rester sédentaire à la cité des deux tours. Mais son chaman le contraint à de tels voyages formateurs pour son caractère indécis. C'est un homme timide, réservé, qui semble toujours un peu ailleurs...

Les autres sont plus classiques, à vous de trouver des noms et particularités si besoin. Aucun n'est initié d'une divinité.

## **Le cadeau de bienvenue :**

Si Ismar va se montrer fort sympathique avec les PJ, initialement, il a quelque chose en tête... Invités dans la tente, il va leur servir thé vin de palme et sucreries. En fait, il veut savoir quel type de magie ils pratiquent, et il va guider la conversation vers ce point. Le premier geste d'Ismar ne le rendra peut-être pas populaire : il va faire passer autour du cou de chaque PJ un de ces fameux colliers d'esclave sanctifié à Danfive Xaron, qui empêche les joueurs de s'en remettre à leur dieu (intervention divine) et d'utiliser un type de magie selon les PJ (le bon ?). Ces colliers lui ont été prêtés par Cyranus que l'on découvrira dans le chapitre III. Bien sûr, il n'y aura pas de colliers empêchant la magie mystique. C'est trop exotique pour que Cyranus ait pensé ou jugé utile d'enchanter un collier pour cela. Décrire le maréchal ferrant enfonçant d'un habile coup de marteau le clou qui scelle le destin du PJ, la tête appuyée sur un billot de bois, faisant de vagues plaisanteries sur sa maladresse légendaire et ses conséquences, puis retournant ferrer les chevaux orlanthis. Ceci sous le regard méditatif approbateur de Ismar, tirant des volutes de fumée de son narguilé.

## **Un départ angoissant :**

La veille du départ il y aura une réunion sous la tente des sables. Ils parleront assez fort pour qu'un PJ dehors, parlant praxien ou nouveau pélorien, puisse comprendre quelques bribes de la conversation. Ils discutent de l'itinéraire. D'après eux, la route de la Passe des Dragons n'est pas sûre (nous sommes en pleine invasion du Pays d'Heort par les lunars !). Ils discuteront de prendre une autre route, dangereuse et incertaine à travers les montagnes et la passe de Gorn Orta le géant. Ils veulent faire monter l'angoisse chez les PJ pour les conditionner aux embûches

fictives...Le lendemain à l'aube, les sables quittent le campement en silence. Les PJ ne sont pas montés, mais ils ne sont pas attachés non plus (sauf la nuit). Ismar leur explique qu'il n'aura aucun mal à les retrouver si ils s'échappent...

## Itinéraire :

**Bouillon de Lune** : Ce sera l'occasion pour les PJ d'apprendre l'histoire de la conquête lunaire de Prax, et du rôle des sables. L'oasis est hautement sacré et ses geysers manifestent de tout temps une activité lunaire. D'antiques traditions veulent que les pèlerins viennent y faire des ablutions, mais sans jamais y boire. Ismar préfère s'en remettre aux prêtres lunars qui construisent un grand temple des Sept Mères et aident à interpréter les divinations de l'esprit de l'oasis. Mais Azuz proposera d'aller faire les traditionnelles ablutions. Cela n'est pas sans risque. Tirer dé sept pour l'effet :

1 (gel) : courant froid, faire CON x 5 ou s'enrhume pour 1 semaine

2 (eau) : eau croupie, les pieds se couvrent de pustules le lendemain, marche impossible 3 j

3 (arRegret Eternele) : fondrière, l'aventurier s'enfonce dans un trou de vase, au fond il y a un mini gorp : -1

PV/rd

4 (vent) : un esprit de folie se matérialise et attaque

5 (feu) : l'eau est agréablement chaude et reconforte, -10% pénalité d'esclavage

6 (sauvage) : expérience traumatisante, perte 1D3 d'une caractéristique et gain 1D3 d'une autre

7 (divin) : vision brèves de futurs scénarios, s'entremêlant. La vision finit sur une guerre insensée, des ruines mais une cité aux murs blancs qui est bâtie sur ces ruines et le peuple qui vénère le PJ comme un héros.

Alors que les PJ suivent les instructions d'Azuz, un voyageur, rescapé de l'endroit mort, arrive en titubant. Il s'effondre dans l'oasis et en boit plusieurs gorgées. C'est l'émeute, les pèlerins indignés du blasphème commencent à lapider le malheureux. Si les PJ ont la présence d'esprit de courir demander de l'aide au temple des Sept Mères où Ismar est en train de prier, Harnasti le bon, jeune prêtre de Deezola, accourra précipitamment pour éviter la boucherie. Il expliquera que verser le sang d'un malheureux dans l'oasis sacré ne ferait qu'ajouter le blasphème au blasphème. Le voyageur sera promptement amené à l'intérieur du temple. Pour les remercier de leur bon cœur, Harnasti va leur prodiguer quelques soins (- 5% pénalité d'esclavage), et les reconforter. Etrangement, il s'intéressera aux PJ, d'où ils viennent, qui ils sont, ... Il leur expliquera que la vie est pleine d'épreuves et que les gens de bien doivent les endurer avec patience « Quivim dolore remedium es patientia » (le remède à tous les maux est la patience). En fait, il voit en eux de futurs héros lunars potentiels et les traitera avec une grande dignité, allant même jusqu'à leur laver les pieds « comme celui qui a accepté les chaînes de la Rédemption et trône aujourd'hui aux côtés de la Déesse Rouge, je prie Deezola pour que vous acceptiez cette sombre partie de votre vie sans amertume ni rancune, afin de l'offrir dignement à la Déesse ultérieurement! ». Si d'aventure un des PJ buvait l'eau de l'oasis, il deviendrait immédiatement un magicien lunaire de la Main Vide (un des attributs de la Déesse). Il recevrait régulièrement des visions de la naissance de la Lune Blanche à venir, et serait vraisemblablement victime de bien des persécutions, sinon mis à mort pour son blasphème.

**Le Haut Tumulus de Tada** . Salamedoun insiste pour marquer une pause et aller présenter ses offrandes devant la Table des Assemblées où sont disposés les Morceaux Grisley. Ismar se moque de Salamedoun, mais celui-ci se butte. La pause est consentie. Si les PJ demandent à accompagner Salamedoun, ils seront attaqués par trois chauves souris de feu. Ismar arrivera et distribuera en hâte quelques armes aux PJ les plus vaillants. Ismar savait que des non praxiens seraient attaqués en s'approchant de la Table, mais il pensait qu'une seule chauve souris se manifesterait. Cela faisait parti de son test. Après le combat, Azuz expliquera que les chauves souris sont les esprits des khans qui ont trahis Tada dans leur vie et doivent maintenant le protéger dans leur mort. Cependant, le fait qu'il y ait eu une telle manifestation est un signe, les PJ sont perçus comme dangereux par Waha. Ramel, tremblotant proposa de les abandonner aux vautours. Ismar se refusera bien sûr à de telles extrémités, car cela représenterait... une grosse perte commerciale, blasphématoire envers sa déesse ! Espérons qu'aucun PJ n'ait eu l'idée saugrenue de s'emparer d'un Morceau Grisley, car alors, ils seraient traqués sans relâche par les praxiens.

**Socle Obscure** : Les sables se dirigeront sciemment vers ce lieu hanté, non sans avoir averti les PJ des grands dangers encourus. Ils veulent tester leur courage. Mais ils prévoient de se détourner sitôt en vue de la pyramide. Cependant, un newtling va sortir d'une mare de boue sur le bas côté de la route. Il se présente comme Guilop, ambassadeur plénipotentiaire des dragoknewt, comme en témoigne la tache (prononcer tasse, Guilop a un cheveu

sur la langue) sur son épaule. Ses maîtres veulent fendre la langue d'un des esclaves (Atami). En fait, c'est pour qu'il puisse apprendre les rudiments de draconique. Mais Guilop a oublié pourquoi. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il a une dague et une pierre précieuse pour dédommager les sables. Il hésitera d'ailleurs à donner la dague et se servir de la pierre pour arracher la langue. Les sables résisteront à cette proposition incongrue. Mais quand Ismar réalisera la valeur de la pierre, il cédera. Bien sûr, il observera de près toute trace d'activité draconique chez les PJ, ce qui ferait monter leur valeur. Sa mission remplie, Guilop prendra congé et bizarrement, Atami la langue encore bafouillera quelque chose à laquelle Guilop répondra en disant « merci, vous êtes bien aimable ».

**Pavis :** Les sables séjourneront dans le Quartier Mauvais, de l'autre côté du pont de Pavis (les nomades n'ont pas le droit de rentrer en ville avec leurs troupeaux et armés). Ismar laissera les PJ avec Salamedoun et trois autres sables. Deux se reposent dans la tente avec les PJ, et deux gardent les bêtes dehors. Cela semble une occasion en or pour s'évader. Ce d'autant que le soir, des danseuses du ventre d'Uléria rentrent dans la tente et Salamedoun a bien du mal à contenir les sables. En fait, les danseuses sont envoyées par Ismar, en planque dehors qui étudie la réaction des PJ. Si ils s'échappent, il les suivra discrètement, observera leurs capacités, puis les arrêtera au moment opportun.

**Les prairies cachées :** Ce sont de grands mirages, changeant à chaque lever du soleil, reflets de l'âge d'or. Les sables normalement se repèrent aux étoiles et voyagent de nuit en ces lieux. Mais ils laisseront les PJ faire leur propre expérience et les observeront. Exemples de mirages : un magnifique jardin avec des dryades qui jouent et dansent, une douce plaine où galopent d'amicales licornes, des collines habitées par de sympathiques petits gens, une charmante vallée où résonnent les échos de mille fêtes, un bois doré où l'hydromel coule des troncs et où des cristaux bleus en place des feuilles émettent une douce musique, une montagne de pierre vivante peuplée de gentils mostalis au service des moindres désirs des visiteurs, un fleuve tranquille où chantent de magnifiques elfes bleues et pataugent quelques enfants canard... Le piège est que tout est illusoire, même les denrées que les PJ reçoivent. Ainsi, ils croiront être repus après de pantagruéliques festins, mais en fait, ils ont l'estomac vide. Un voyageur imprudent peut ainsi se laisser mourir de faim dans ces décors idylliques. Les sables ne diront rien les deux premiers jours puis forceront leurs esclaves à avaler un peu de viande séchée et de vin résiné sans explications. Un PJ pourrait recevoir une vision à cette occasion (en rapport avec son histoire personnelle). Par exemple "garde espoir, tout ce qui est caché n'est pas brume" cette phrase accompagnant la vision d'un jardin magnifique illuminé par une puissante lumière fait référence à une vallée cachée que les PJ découvriront dans un scénario ultérieur. Soudain, une tempête de cendre se lève, et dissipe les visions. Sur un jet spécial de scruter, un PJ voit au sein de la tempête une forme ailée qui fuse vers la terre puis s'enflamme et part comme une flèche vers le ciel. Les PJ vont penser qu'il s'agit d'une nouvelle chauve souris de feu. Il n'en est rien, c'est la première manifestation de l'envoyé d'Ouyaxabruldûr. Le lendemain de la tempête, tout le monde est couvert de suie. Mais il y a quelques grains d'or au milieu de cette suie. Ismar fait vider des récipients pour y récolter la suie prolifique. L'eau vient réellement à manquer et Ismar se dispute gravement avec Salamedoun, car celui-ci veut garder la dernière gourde pour les animaux. Cependant après quelques dures heures de marche forcée, les sables éreintés arrivent à la passe. L'or a disparu de la suie, Ismar a été pris à son propre piège !

**La passe de Gorn Orta :** Cette faille dans les montagnes permet de passer de Prax à Balazar. Elle est gardée par un vrai géant (deux cent mètres de haut me semble bien !). Initialement il reste allongé dans la faille et on ne voit que ses orteils que l'on peut confondre avec des aiguilles rocheuses. Son château abrite ses serviteurs (Bashbisil, géant de 12 m, prêtre d'Issaries, Sa Mita et HenCik, petits géants de 6 mètres entre autres). Bashbisil tient un véritable commerce d'objets magiques et de reliques du temps des géants. Les frais de douane sont exorbitants, mais moins onéreux qu'un détour par la passe du Dragon. Avant l'établissement de Gorn Orta, fidèle descendant de Dolog, un des onze grands géants (aujourd'hui transformés en montage) qui a aidé Tada à vaincre Chavgaz le gobeur de dieux pendant les guerres du chaos, la passe était très dangereuse. En effet les trolls des montagnes adoraient jeter des pierres sur les voyageurs et déclencher de grosses avalanches. Cela irrite Gorn Orta, et il déteste les trolls. Plusieurs caravanes ou unités militaires campent de part et d'autre de la faille attendant que le géant daigne laisser le passage. Pour ce faire, il est assisté par des serviteurs qui viennent négocier un droit de passage. Vu la petite taille de l'expédition, Ismar n'aura pas grand chose à proposer au géant... Alors après que son serviteur lui ait rapporté la situation, il s'assiera, et dira "Quel profit tirer d'un aussi faible parti ? Une veillée, quelques rires, chants et légendes tout au plus. Allons, soyons bons, au coucher du soleil sachez nous distraire et pour vous motiver, je danserai avec ceux de faible talent". Après quelques heures où les PJ doivent imaginer un divertissement pour géant (Ismar si besoin louera aux serviteurs des costumes ou accessoires, une reconnaissance de dettes devra être signée par les PJ), celui-ci les prendra dans son énorme paume et écoutera leurs chants ou pièce de théâtre. Sa voix tonitruante résonnera à chaque fois que quelque chose lui déplaît, il interviendra avec les doigts de l'autre main, son œil gigantesque scrutera les moindres efforts de

déguisements et d'interprétation des PJ. Si l'histoire ne lui plaît pas ou si un joueur est trop mauvais, il écrasera le responsable de la pulpe de son doigt, ou l'enverra d'une chiquenaude hors de sa paume, espérons que le PJ sache voler... Si il y a besoin pour améliorer la pièce de quelques effets spéciaux comme éclairs, pluie ou autres, comptez sur le vieux Gorn Orta pour les produire... Après leur prestation, les PJ seront déposés à terre et rendus aux sables qui les mèneront à travers la passe. Pour rendre cette séquence amusante, il faut vraiment demander aux PJ de se lever et de jouer la saynète de leur composition (dans le rôle du vilain ensorceleur, untel, dans le rôle du prince charmant transformé en crapaud, untel... Attention, pour amuser Gorn Orta, il ne faut pas se tromper entre les gentils et les méchants de l'histoire, et si il y a un troll dans l'histoire, cela va beaucoup l'énerver, et il aura du mal à se retenir de ne pas l'écraser (lui fera promettre de ne pas jeter de pierres...). Bien sûr une ou deux petites phrases bien placées du MJ devraient suggérer aux PJ de choisir parmi les rôles d'intégrer un troll qui est en fait un prince ou peut être un crapeau transformé en enchanteur .....

**Balazar :** Cette contrée barbare des franges de l'Empire est habitée par des humains fidèles de Yelmalio. Cependant leur conception tout à fait personnelle de la vérité et de sa conservation fait qu'ils ont pour fâcheuse habitude de couper les têtes des visiteurs ou autres sages puis de les planter sur des piquets en pleine lumière (béné soit Yelmalio !). La guerre des porcs sévit entre les trois citadelles et les lunars se sont déjà emparés d'une d'elles. Pour éviter ces dangers, Ismar fait appel à un guide wotanki. Celui-ci tentera par tous les moyens d'expliquer ses légendes primitives aux PJ (cf. sur le net : comment chiens et loups sont devenus ennemis ...). profitant des collines boisées de Balazar, les sables ont prévu un petit test pour les PJ : Ramel utilisera des sabots de bois à la semelle taillée en forme de sabot de chèvre pour faire croire à la présence de broos dans la région. Prétextant une reconnaissance, les PJ sont laissés sous la surveillance de "Encore-Loin" qui ne tarde pas à s'endormir. Si les PJ s'enfuient, ils pourront s'enfoncer dans les bois et seront confrontés à une situation de crise entre nains et elfes. Les PJ sont actuellement entre la mer des elfes et les montagnes naines à l'est de l'Empire. Il faudra mettre une ambiance stressante dans la forêt : grands sapins ne laissant filtrer que peu de lumière, écureuils volants s'agrippant à leurs vêtements, et si les broos les trouvaient ? Les PJ sont interceptés par Epine sanglante, un elfe vert agressif et soupçonneux accompagné de deux marcottes. Il pense que les PJ sont des espions à la solde des nains qui se sont emparés de la clairière sacrée. Pour tester les PJ, il égorgera un trollinet qu'il avait capturé devant leurs yeux en disant "voilà ce qui arrive aux visiteurs indésirables". Si les PJ ne se formalisent pas, ils pourront convaincre Epine sanglante de leur bonne foi et celui-ci leur demandera alors d'aller espionner les nains. Sinon, ça sent le vinaigre, étant donné que Epine sanglante est accompagné d'archers et de marcottes qui sont cachés dans les branches ...Peu après, les PJ déboucheront dans une clairière, avec en son centre un magnifique séquoia géant. 2 nains dont un en armure de fer s'activent dans des galeries creusées dans l'arbre. Falken est un nain d'or fissuré qui a été banni. Il croit avoir trouvé l'énergie éternelle et a construit une impressionnante machinerie au centre de l'arbre, autour d'une petite luciole qu'il appelle le cœur de Mostal. Rumbo est son garde du corps, nain de fer, chargé par la décamonie d'éviter que Falken ne soit tué avant qu'ils aient le temps de le refondre. Les nains d'or, connaissant la menace elfique de la région, ont appris une phrase à Rumbo, en différentes langues : «Ta gueule espèce de salade ou j't'explose ta gueule de navet ». Rumbo a la gâchette facile et lance sa phrase clef à toute occasion. Falken, intéressé par une visite inattendue calme ses ardeurs. Falken se lancera dans un exposé brillant sur son amplificateur d'énergie. Les PJ pourraient penser que le laser qui sort de l'amplificateur d'énergie pourrait les débarrasser de leur collier d'esclave. Mais, toute demande rendra Falken méfiant. Il pensera que les PJ sont des espions venus lui dérober son invention. Les choses vont dégénérer. Quoiqu'il en soit, les sables interviendront pour empêcher que du mal ne leur soit fait, cela mettant fin à leur escapade.

**La cité des deux tours :** Sur les contreforts des plateaux de la faim, est bâtie cette majestueuse cité qui sert de trait d'union entre les sables nomades et les lunars civilisés. La ville est brièvement décrite dans "Genertela". N'hésitez pas à utiliser une musique pompeuse type "Starship Trooper" en étoffant la description. La rencontre avec la civilisation doit être marquante : les routes pavées, les fontaines sculptées, les canalisations de plomb et égouts sont autant de signes d'une civilisation prospère et novatrice. Ici les sables prendront congé d'eux en leur souhaitant courage et liberté méritée. Ils seront confiés à Cyranus, maître des esclaves de l'honorable patrice Scipion de Palbar. Cyranus qu'il convient de décrire comme un homme d'âge mur, le corps strié de cicatrices, en tunique blanche avec une ceinture de chasteté de cuir et de pointes de bronze (du plus pur style SM) se montrera étonnamment cool initialement. Un conflit peut éclater si Ismar ne rend pas tout l'argent dû à Scipion, et il gonflera les prix si les PJ ont été brillants pendant les tests. Ceux-ci pourraient alors se rendre populaire auprès de Cyranus en dénonçant l'arnaque. Cyranus invitera les PJ à la taverne des deux croissants et les laissera se saouler et toucher aux femmes une dernière fois. Puis il leur expliquera le lendemain les "règles du jeu". Il est le maître des esclaves et attend une obéissance absolue. Tout écart sera puni sévèrement mais avec justice et respect. Il les dissuadera de s'enfuir en leur expliquant

certaines des pouvoirs des colliers de Danfive Xaron . Enchaînés derrière une carriole tirée par un mulet, Cyranus mènera alors les PJ vers le domaine de Carmina Hepaticum dans les Terres Rouges ....

## **Chapitre III : TERRES DE SANG**

### **Concept :**

Dans ce scénario, les PJ sont esclaves dans un domaine viticole des Terres Rouges. Les chapitres qui suivent sont un peu une étude sur le « syndrome de Stockholm » phénomène où des otages prennent la défense de leurs bourreaux. A chaque étape, les PJ vont être un peu plus amenés à se ranger du côté des maîtres lunars....

### **Carmina Hepaticum :**

Ce grand domaine viticole d'une centaine d'hectares est une entreprise de pionniers dans les Terres Rouges. Les cultures y sont principalement la vigne, mais on y fait pousser également maïs (à un bien moins bon rendement que dans Péloria) et colza . L'élevage se résume aux volailles (oies) qui se nourrissent du maïs. Mais en fait, seul le vin et l'huile de colza sont vendus. A l'est de l'Empire, ces territoires au climat continental assez rude sont depuis quelques années colonisées par des propriétaires terriens de l'Empire. Carmina Hepaticum appartient à Scipion, un honorable Patricien de Palbar, la grande cité la plus proche. Il n'y réside pas mais sa fille Julia est contrainte d'y séjourner. L'affaire est prospère, grâce au travail de nombreux esclaves et au fait que les propriétaires de domaines dans les Terres Rouges refusent de payer leurs taxes à l'Empire, prétextant qu'ici il n'y a ni route à entretenir, ni armée pour les protéger, ni religions pour les éclairer. Bref, “ l'Empire ne nous apporte rien et on ne lui apportera rien ! ”. Nul village ne jouxte le domaine, seuls quelques autres domaines agricoles entretiennent de vagues relations avec Carmina Hepaticum. Cette solidarité sommaire autorise cependant une autosuffisance alimentaire des domaines. Les PJ découvriront pour la première fois la vigne et pourront en apprendre la culture.

### **Les personnalités du domaine :**

**Julia** est la fille unique de Scipion, un noble de tradition yelmite, elle est actuellement membre laïque des Sept Mères. A 17 ans , c'est une femme pleine de charme et de compassion. Julia ne suit pas les concepts de femme soumise yelmite, elle a milité pour l'égalité de la femme dans la société lunare (avec des amies initiés de Teelo Norri) et a perdu sa virginité depuis longtemps en fréquentant de beaux décurions de Yanafal Tarnils. Son père, Scipion l'a “exilée” dans son domaine des Terres Rouges, suite à des affaires de mœurs légères. La voilà donc à 17 ans responsable d'une exploitation agricole. Elle souhaite cependant prouver à son père ses compétences et peut se révéler sous le visage d'une véritable peste pour les pauvres esclaves, si ils sont improductifs.

**Hypofus** est un initié d'Irippi Ontor, le sage brun. Agé de soixante ans, Hypofus sert la famille de Scipion depuis 30 ans. Il a vu naître Julia et est chargé de son éducation. Hypofus a beaucoup d'estime pour lui même et n'ira pas bavarder avec les esclaves. Très conservateur, c'est pourtant de lui que peuvent venir de discrets coups de mains dans les coups durs.

**Cyranus** est le prototype du sadique cathéchumen de Danfive Xaron, chargé de surveiller les esclaves mais aussi Julia. C'est un ancien violeur repentí . Pour avertir les petites filles de sa “méchanceté”, il a été affreusement défiguré. Il porte toujours une espèce de ceinture de chasteté masculine où il accroche diverses gadgets de torture. Il joue un horrible jeu de séduction-punition, idéal pour déstabiliser les PJ . Il les anéantit puis leur fait miroiter l'espoir. Il les gratifie, puis peu après réprime sévèrement un débordement. C'est un professionnel du fouet. Une sanction sera annoncée à l'avance, laissant la nuit au PJ, pour angoisser à l'idée de son application, puis elle sera appliquée en public (humiliation , exemple ...) et méthodiquement (une première série de 10 coups espacés de dix respirations puis une deuxième série de 10 plus rapide ....). Attention, pour que les PJ ressentent bien la sanction, accompagnez la d'un malus supplémentaire à la pénalité d'esclavage, type 1% par coup de fouet. Cyranus dispose également de tout un arsenal de chaînes et cages à même de réduire l'autonomie d'un joueur peu coopérant. Il est

vraiment l'homme de confiance de Scipion, le personnage clef du domaine. Sans lui, c'est la catastrophe assurée, les esclaves s'entretueraient et massacreraient les maîtres. Tout l'intérêt du scénario repose sur ce personnage, les PJ vont ils finir par le comprendre, le trouver nécessaire (l'aimer ?) ou vont ils tenter de le tuer, ou menacer de le retrouver et de l'exécuter après leur libération. Il faut en faire un personnage atroce mais ambiguë, tout en contradictions. Ce n'est en rien un boucher qui prend plaisir à infliger des souffrances aux autres. La douleur est mère de rédemption, il le sait trop bien lui même et s'est infligé des souffrances dix fois pire à celles que subiraient des esclaves de sa main. Une punition est pédagogique, le mieux serait qu'elle soit consentie et réclamée par l'esclave, Cyranus la lui accordant généreusement, partageant avec lui éventuellement une partie. La douleur est sainte, elle extirpe le mal de l'homme, et Cyranus fait un acte de « guérison » en acceptant de la donner aux mauvais esclaves. Du reste, il ne crée jamais de conflits entre esclaves, il est honnête et droit dans son genre, ne se dédie jamais d'une parole donnée....Il a même un certain humour si les relations se détendent.

FOR 16, CON 17, TAI 15, INT 15, POU 16, DEX 10, APP 4, bonus dégâts +1D4

PDV 16, PA 0 sauf tête 4, poitrine 3 (enchantelements d'armure) et abdomen 2 (ceinture de chasteté), PM 26

Fléau à 2 mains : 60% / 50%, fouet 80%, esquive 85 %, lutte 70 %, sentir criminel 40 %, pister 80%

Magie spirituelle : démoralisation, fanatisme, soins 2, force 5

Magie divine (usage unique) : soumission, trouver fugitif, résister à la douleur, enchanter collier d'esclave

Possessions : 2 enchantelements d'armure sur sa peau, 1 collier d'esclave non utilisé (empêche intervention divine, magie spirituelle et divine), 1 matrice de 10 PM sur sa ceinture de chasteté (sympas comme objet si les PJ finissent par le trucider, ce qui doit être quasi impossible d'ailleurs. Cyranus est un érudit, il parle et écrit un peu le kralori ! Il possède un précieux livre de torture rédigé en cette langue....)

**Chaïban et Djortegü**, ce sont deux eunuques pentiens, anciens esclaves affranchis en échange d'une castration et de l'engagement de servir 10 ans la jeune Julia. Ce sont deux colosses (type 17 force et taille) armés de simples bâtons. Cyranus dispose d'une réserve secrète avec quelques armes plus sérieuses en cas de besoin.

**Les autres esclaves** sont environ cinquante. Parqués pour la nuit dans un grand bâtiment de bois sans aucun confort, ils travaillent au champ le jour sous la surveillance des deux eunuques et du maître Cyranus. 20% sont de pauvres et sales enfants, le reste se répartit entre les deux sexes. Citons par exemple les esclaves suivants :

**Alcéus**, un jeune et beau yelmalite de 22 ans . Né dans la passe du dragon, il a été excommunié pour désobéissance et réduit à l'esclavage après des actions de résistance aux lunars. Il est imbue de sa personne et traitera les PJ comme des moins que rien (sauf un éventuel yelmalite ou yelmite)

**Phélicia**, une pauvre fille manirienne de 20 ans vendue par ses parents après un viol par un broo. Traumatisée, elle sanglote à la moindre occasion.

**Maïssa**, une corpulente esclave pamaltéenne qui s'occupe de la cuisine et des enfants.

**Tarnak**, un jeune guerrier pentien en fuite pour des raisons " politiques " tombé aux mains des lunars.

**Gondra**, un pygmée monteur de lézard bongo vendu après un raid victorieux des monteurs d'autruches.

**Tistou**, un adolescent elfe vert aventureux capturé par des telmoris à Dorastor

**Cicero**, un bandit centaure pour qui la chance a mal tournée ....

Les relations avec les autres esclaves doivent être tendues au début. Il y a de nombreux conflits larvés que la peur qu'inspire Cyranus permet de maîtriser . Mais si une étincelle venait à mettre le feu aux poudres ... Tarnak et Gondra se haïssent. Maïssa rêve de voler les plantes aromatiques du jardin de Tistou pour ses soupes. Alcéus ne laisserait pas faire. Cicero joue aux chefs des esclaves, grâce à sa force brutale. Cyranus s'en accommode bien. Tarnak est exaspéré par les gémissements incessants de Phélicia. Tistou est en perpétuelle recherche d'un ami de jeux, et ne comprend pas pourquoi Gondra refuse (c'est un pygmée, pas un enfant).... L'arrivée des PJ va modifier les rapports de force (nouveau chef de chambrée ?)

## La punition rétroactive :

Peu avant leur arrivée se sont tenues à Palbar les fameuses yelmalides (sortes de jeux olympiques en l'honneur de Yelmalio fils de Yelm). Les représentants des Terres Rouges n'y ont guère brillé si ce n'est par la qualité de leurs crûs ... Julia en est furieuse et les esclaves mâles sont contraints de faire 2 heures de sport par jour. Ceci comptera comme de l'entraînement en force, constitution et dextérité au prix de 1% de pénalité d'esclavage par jour. Cyranus appliquera aussi la punition aux nouveaux esclaves, expliquant que ce sera faire preuve de solidarité. Malheur à celui qui s'indignera du caractère injuste d'une telle punition ! Cyranus trouverait le moyen de le marginaliser, et d'orienter la colère des autres vers lui. Prenez le temps de « mater » les PJ et de les laisser se briser quelques dents contre Cyranus ou les autres esclaves. Une fois la routine acceptée, passez à la séquence suivante.

## Nul n'échappe à l'impôt :

Quelques rares visites ponctuent la vie au domaine : marchands, très occasionnelles patrouilles montées de soldats de Yanafal Tarnils, voisin ou courtisan (famille Regnus, avec le jeune Elmus, un sorcier prometteur). En fait la première visite importante est celle du percepteur... Maître Cassus est inspecteur du trésor impérial et acolyte d'Etyries . Il arrive au domaine accompagné de deux soldats équipés pour réclamer une taxe pour l'Empereur. Julia refuse de payer en plaidant le dynamisme des colons et le bienfait qu'il en résulte pour l'Empire... Qui ferait mieux de leur envoyer des troubadours ou des soldats que des percepteurs. Les PJ assistent à l'altercation et peuvent intervenir (attention, Cyranus écoute !). Maître Cassus, insensible aux arguments de Julia, tentera alors une action en force. Les PJ peuvent s'interposer et prêter main forte aux eunuques. Si tel est le cas, Cassus se retirera en grommelant "Quand on ne s'acquitte pas de ses taxes, l'Empire se sert lui-même, mauvaise citoyenne ... " . Il quittera le domaine sous les sifflets et autres jets de légumes ou encore reconduit vigoureusement par les eunuques. Mais il n'en restera pas là ... Le soir venu, il invoquera un terrible démon des taxes pour recouvrer la somme due. Les PJ pour une fois récompensés ne dorment pas dans le bâtiment des esclaves mais dans la domus principale sur de vrais lits. Ils seront donc confrontés à l'arrivée du monstre et pourront essayer de le stopper. Les deux soldats et Cassus resteront à plusieurs centaines de mètres de là avec leurs chevaux prêts pour la fuite.

**deux légionnaires lunars standard initiés de Yanafal Tarnils** : 14 dans les caractéristiques physiques, INT de 10, POU de 12, armure de lamelle + cuir souple, PDV 14, 70% au cimeterre et parade pavois, 60% javelot lancé, soin des blessure et cimeterre de vérité en sort usage unique et soins1, dissiper magie 2 et disruption en magie spirituelle.)

**Maître Cassus** humain acolyte d'Etyries, 35 ans

FOR 9, CON 15, TAI 10, INT 16, POU 16, DEX 12, APP 16

PDV 13 (6/5/4) , armure 0 sauf 4 points d'enchantement sur la tête PM 66

Dague, esquive et fléchette 60%

Contremagie 4, mobilité 7, réparation 1, glue 3, soins 1

Lien mental, sauvegarde 2, surveiller route, reflexion 3, invoquer/commander démon des taxes ;

Bague avec matrice de détecter magie ; enchantement d'armure sur la tête (4 points), cinq matrices de points de magie, une sur chaque doigt de la main gauche (attention si coupée !). 1 parchemin de protection 5 usage unique.

**Le démon des taxes.** Cassus en connaît un particulièrement gros, de 10 m3 FOR 32, POU 28, PDV 45

Tout d'abord, la venue de cette entité chaotique est précédée d'horribles apparitions et cauchemars type poltergeist. La musique de Dracula ferait bien en arrière fond... C'est un peu comme un élémentaire de vide , invoqué à partir du néant et qui prend de la substance au fur et à mesure qu'il se remplit de valeurs monétaires ou fautes de ... humaines ! La taille du démon invoqué représente le pourcentage de prélèvement fixé par la loi : 10 m3 pour une taxe de 10%, etc. .... Le démon se dématérialise une fois sa mission accomplie et tout ce qu'il a absorbé est transmis dans le trésor impérial ou directement à l'Empereur Rouge (vampirisme !). Attention, il drainera TAI% du patrimoine avant de disparaître. Son apparence est celle d'un démon rouge, cornu où l'on distingue à travers la transparence relative de son corps des pièces, coffres et autres bijoux. Tout objet touché est amputé de TAI% de sa valeur sans en détruire si possible la valeur intrinsèque (par exemple, si un démon de 10 m3 entre en contact avec un coffre contenant 1000 impériaux d'argent et une coupe d'or fin, il englobera 120 pièces d'argent mais laissera la coupe et le coffre). Si il est amené à se servir sur une créature , il opposera ses points de magie aux points de magie de la victime.

En cas de succès, il drainera 1D6 points de magie puis quand la victime sera inconsciente, un point de caractéristique par round. Il peut englober 10 points de TAI par mètre cube. Cette attaque a lieu au rang d'action 1 où une victime est englobée. Au rang d'action 10, les personnes englobées subiront 1 point de dégât d'acide dans chaque localisation englobée. Il possède une force, un pouvoir et des points de vie de 1D6 par mètre cube de taille. En terme d'absorption, un point de caractéristique a une valeur intrinsèque de 30 lunars (eh oui, l'Empereur ne reçoit que des points de magie et non de pouvoir, quel gâchis ! Un esclave moyen a 80 points de caractéristiques ce qui le chiffre à 2400 lunars, le compte est bon !). Si un démon de 10m3 est invoqué pour châtier un propriétaire qui possède 100 000 lunars, il se servira par exemple de 2000 lunars d'argent (10% du liquide), d'une magnifique commode valant 1500 lunars (10% du mobilier), d'une petite fontaine en marbre valant 5000 impériaux (10% des valeurs immobilières) et finira par agresser un serviteur en lui drainant 50 points de caractéristique au hasard. Si d'aventure le serviteur était mort avant d'avoir perdu ces 50 points, le démon en aurait agressé un autre. Le démon ne s'attaque qu'en dernier recours au contribuable : c'est la force vive dont le travail enrichit l'Empire ! Cassus va protéger le démon grâce à son parchemin de protection 5, ce qui va retarder sa destruction. Si le démon est vaincu avant d'avoir fini de digérer son dû, Cassus partira tout de même, sans attendre que les représailles ne s'organisent. Il ne tient pas à finir lapidé. De toutes façons, à son prochain passage, il récupérera les intérêts de retard.

## Coup de semonce :

Dans cette séquence, le domaine va souffrir des attaques de l'avant garde de la horde de nomades pentien qui se dirige vers l'Empire. Le but des nomades est de nettoyer le futur champ de bataille et de se saisir de tout le ravitaillement possible. En fin de compte, une grande bataille va avoir lieu juste sous le regard des PJ. Cela devrait leur montrer la puissance de l'armée lunaire en marche. Peu après avoir jeté un collecteur d'impôts en avançant que l'Empire n'offre pas de protection aux colons, les PJ vont tourner tous leurs espoirs sur l'arrivée de l'armée impériale.... Quel cynisme !

Une semaine avant le raid, l'alerte est donnée : la caravane transportant traditionnellement les jeunes pentiennes à cheveux roux de Rousseplace vers Palbar n'est pas au rendez vous. Ce tribu est versé à l'Empire depuis les nuits de l'horreur, où les lunars aidés par Yara Aranis se sont débarrassés de l'envahisseur pentien. Les propriétaires des domaines qui assistent habituellement à son passage en saluant les légionnaires savent bien ce que cela signifie : il y a rébellion en Pent. Il faut envoyer un messenger de toute urgence à Palbar (un des eunuques) et se préparer à subir l'assaut. Des bruits courent que les domaines les plus isolés sont en flammes. Hypofus avertira les PJ du danger et expliquera la légende de Sheng Seleris le conquérant et du sacrifice de l'Empereur Rouge pour son peuple (a épousé Gorgorma pour donner naissance à la dévoreuse de chevaux). Mais Cyranus les mettra en garde : Les pentiens ne sont pas des enfants de cœur. Si ils arrivent, ce sera massacres, viols et pillages. Inutile d'espérer fuir également, car ce sont de très bons cavaliers et il n'y a qu'un mulet et un cheval au domaine (qui sera confié à l'eunuque qui va donner l'alerte à Palbar). Deux PJ recevront un cimenterre, les autres devront utiliser leurs outils de ferme pour défendre le domaine face aux agresseurs pentiens à venir. L'armée de secours viendra mais après les festivités données en l'honneur du jour très saint de la Déesse Rouge. Les généraux s'arrangeront pour que le contact ait lieu un jour sauvage. Cette lenteur de réaction sera source d'angoisses terribles chez les colons. Un voisin, Elmus Regnus, viendra au domaine colporter des faux bruits comme quoi l'Empire n'interviendra pas hors de la ligne brillante, abandonnant les colons qui refusaient de payer leurs taxes à leur triste sort. Carmina Hepaticum sera en plein sur le champ de bataille. Terrés dans la cave, les PJ pourront assister à une bataille épouvantable : cavalcades de l'avant garde lunaire composée de broos et loups garous, arrivée de la horde des cavaliers et retraite de l'avant garde lunaire, engagement des légions lourdes lunares cimenterre au point, magies colorées de part et d'autre (cf. l'ancien écran de jeu) et duel final entre Jar-Eel et le Grand Khan pentien. Il est préférable que la chauve souris pourpre n'intervienne pas à ce stade. Les lunars seront victorieux. Il n'est pas impossible qu'un PJ pentien d'origine arrive à rejoindre son peuple. Mais tout autre PJ qui mettrait le nez dehors risque fort d'être massacré (il pourrait être pris pour un espion ou un mercenaire au service de l'ennemi...). Quelque temps après, l'armée victorieuse de Jar-Eel ramènera la caravane de filles rousses vers Palbar. Les PJ si ils ont été fidèles à Julia, seront félicités et bénéficieront de repos et bonne nourriture (récupèrent leur pénalité d'esclavage).

Le cadre étant posé, que font vos PJ ? Eh bien ils devront mettre à partie le temps entre l'alerte et les raids de l'avant garde pentienne pour fortifier le domaine. Toute idée est bienvenue (pièges... ) . Une semaine après l'alerte, un groupe de 20 cavaliers pentiens va mener un raid sur le domaine. L'attaque est menée par Shenglis un jeune initié de Gagarth, le Vent Piquant de l'Est et chasseur d'hommes. Il possède un peu de magie divine (matrices

ou personnelle : enfant gâté !). Comme le culte de Gagarth n'est pas décrit dans les suppléments, je propose les sorts suivants : peur, foudre (ne se lance que si la couverture nuageuse est supérieure à 50%), créer fantôme (à partir du cadavre d'un aventurier téméraire par exemple)... Tous ces sorts sont "excellents" pour le moral de vos PJ ....Pendant l'attaque utilisez une musique type Conan le barbare.

La tactique des pentiens est la suivante : Premier raid surprise au coucher du soleil, les cavaliers galopent autour de la ferme fortifiée et poussent des cris de guerre terrifiants . Ils tireront quelques flèches en cloche dans la cours pour forcer les défenseurs à se mettre à couvert. Si les paysans ne sortent pas effrayés pour se rendre (auquel cas ils seront bêtement massacrés) , ils tenteront de sauter sur le sommet des murs depuis leurs chevaux, puis cribleront de flèche tout ce qui bouge dans la cour. Ils ne lanceront pas de sorts, et en cas de difficultés feront retraite rapidement sur un ordre de Shenglis. La nuit sera alors l'occasion de petites escarmouches angoissantes (le coup du fantôme ?) et d'une tentative plus sérieuse d'infiltration. Le dernier raid sera alors lancé à l'aube et cette fois, les pentiens utiliseront la magie et des flèches enflammées (tant pis pour le ravitaillement escompté). Shenglis ne refuserait pas une solution type déficit singulier. En cas d'échec, les pentiens iront attaquer un autre domaine ou feront retraite vers la horde. Alcéus l'esclave doit avoir un comportement héroïque pendant la défense du domaine. Les PJ auront là de bonnes occasions de se venger (tuer ?) Cyranus, mais il est le plus puissant des guerriers du domaine, et s'en priver compromettrait gravement les chances de victoire (il sait soigner ...).

Lors de la grande bataille, les PJ ont tout intérêt à suivre les dignitaires du domaine se terrer dans la cave. Ils pourront voir par les soupiraux ce qui se passe. La décrire avec emphase, musique de Gladiator en arrière fond. Après la victoire lunaire (Luna Victor !), Jar Eel recevra les khans des différentes tribus, et les forcera à renouveler leurs serments de livraison des filles à chevelure rousse en échange de quelques prisonniers de valeur (fils de chefs ou chamans). Les PJ auront l'occasion unique de l'approcher, et seront probablement stupéfaits de voir cette jolie femme, terrible guerrière, tirer sa harpe et chanter pour les morts et les héros. Si les PJ se font remarquer, elle leur remettra un médaillon à ouvrir en cas de grand danger. Il contient une petite épée qui prendra la dimension d'un glaive et attaquerait comme si quelqu'un la manipulait à 90 % attaque et parade pendant 15 minutes (un seul usage).

**Shenglis**, fils de Kubalkhan du clan des Bons Viseurs de la tribu des Quatorze. Initié de Gagarth, 25 ans

FOR 16, CON 17, TAI 12, INT 14, POU 15, DEX 16, APP 15, bonus dégâts + 1D4

PDV 15, PA 7 (écaille plus cuir souple), PM 35

Lance courte MR 6, 80%, écu 90%, arc court 90%, esquive et dague 50%

Magie spirituelle : démoralisation, soins 3, contremagie 4, dard, vivelame 4 (INT libre = 0)

Magie divine : Soins des blessures x 2, blocage spirituel, foudre (sur matrice), lame noire (fait perdre aussi 1D6 points de magie si blessé), Berserk, bouclier 2 (sur matrice), peur (sur matrice), commander fantôme x 2 (sur matrice).

Possessions : 3 potions de soins 6, deux matrices de 10 PM sur sa peau, quatre matrices de sort de magie divine, bouclier est sur sa monture, les autres sur sa peau. un lien de fantôme contenant un ancien prêtre de Zorak Zoran INT 13, POU 16, mur de ténèbres, fanatisme, flèche de feu, protection 5, détecter ennemis, mortelame 5, amputer l'esprit, peur, blessure, créer fantôme, créer zombie, créer squelettes. Le fantôme est assez amical avec Shenglis, alimente sa violence en lui suggérant des stratégies meurtrières, et resterait probablement au service de Shenglis, même si le sortilège de commandement était dissipé.

**Les cavaliers pentiens**, 50% initiés de Gagarth , 50% Homme Cornu

FOR 13, CON 14, TAI 12, INT 13, POU 3D6, DEX 13, APP 12

PDV 13, PA 3 (cuir rigide + souple), PM 3D6

Lance courte, écu, arc long 60%, dague esquive 30%

Magie si Homme Cornu : soins 2, dard, dissiper magie 2

Si Gagarth : démoralisation, peur, soins des blessures

## **Chapitre IV : Faible chaire**

### **Concept :**

Dans ce chapitre, les PJ qui commencent à mériter confiance, vont devoir courir derrière Julia, la maîtresse du domaine, qui a fui avec le bel Alcéus. Ce dernier s'est conduit en héros lors de l'attaque des pentiens et a sauvé Julia au péril de sa vie. Cette idylle ne serait pas du tout au goût de Scipion le père de Julia et Cyranus va demander

aux PJ de l'assister à retrouver les amoureux. Alcéus devra être bastonné par les PJ en attendant un châtement plus exemplaire par Cyranus. Le hic, c'est que nos deux tourtereaux se sont réfugiés dans une vieille ruine où doit avoir lieu une cérémonie à la Lune Bleue. Hors les fidèles d'Annilla détestent qu'on apprenne leurs secrets ....

## Séquence :

Julia, qui a été séduite par l'héroïsme d' Alcéus pendant le raid, va commencer une liaison avec son bel esclave. Les PJ au début pourront rire de leurs rendez-vous galants et des mille et une ruses pour échapper à la viRegret Eternelance de Cyranus. Mais suite à l'indiscrétion d'un PJ, ou à une dénonciation de Maïssa, leur idylle est mise à jour. N'attendant pas la réaction violente de Cyranus qui risque d'informer le père de Julia et de fouetter à mort l'esclave, les amants décident de fuguer. Ils trouvent un abri à quelques heures de chevauchée (ils ont pris le seul cheval du domaine) dans une vieille bâtisse abandonnée. Après une scène d'amour romantique, ils s'endorment tendrement enlacés.

Les PJ au petit matin sont réveillés par les eunuques . Alcéus n'est pas enchaîné là où il devrait être. Ils sont amenés devant Cyranus (furieux) et Hypofus (qui se morfond). Informés de la situation, Cyranus leur demande de l'assister dans une expédition pour les retrouver. Les eunuques pourront ainsi garder le domaine et les esclaves. Les PJ seront équipés de bâtons et ils auront le privilège de s'en servir pour corriger en primeur cet impudent d'Alcéus. S'il est besoin d'autres motivations, expliquez aux PJ que c'est ça où 10 coups de fouet chacun (et hop 10% de pénalité à toutes les compétences !), pour n'avoir rien dit avant le drame.

Les PJ se mettent en route. Quelques jets de pister sont possibles , mais en fait Cyranus est un très bon limier. De plus il possède des moyens magiques pour retrouver un esclave en fuite, mais il évitera de les utiliser (usage unique). La piste part vers le nord. Hypofus dit qu'il a entendu parler de ruines d'un domaine "Vino Caldum" qui aurait été rasé du temps de Sheng Seleris. Il n'accompagnera pas le groupe. La campagne des Terres Rouges est bien monotone, vaste steppe où seuls les impressionnants plateaux de la Lune Bleue viennent rompre la monotonie. Au crépuscule, demandez aux joueurs un jet de scruter et un jet de chance (pouvoir x3). Si les deux jets sont réussis, indiquez au joueur qu'au moment où il regardait les étoiles apparaître sur la voûte céleste, il a vu une brève traînée bleue traverser le ciel de part en part (c'est le signe que ce soir est un jour saint pour Annilla, mais ça, ils n'ont aucun moyen de le savoir). Ils arrivent alors à une vieille ferme fortifiée en ruine. Une grande partie du mur d'enceinte est détruit. La végétation reprend ses droits. Au centre, il y a une fontaine étrange, tarie depuis longtemps. La statue de la fontaine représente un être bizarre : une trollesse, dotée d'ailes de chauve souris avec pour moitié inférieure du corps, une queue de poisson et des nageoires. Si quelqu'un a l'idée de fouiller la fontaine, ils trouveront un mécanisme ouvrant le fond du bassin et donnant dans un siphon (asséché) qui communique avec une vieille cave secrète où on trouve des ossements et quelques gadgets annilliens (par exemple une statuette de trollesse en obsidienne, un éclat de pierre étrange, une grosse libellule de plomb aux yeux améthystes ...) . D'autres statues sont saccagées et on ne peut pas identifier ce qu'elles représentent. La ferme a été rasée par les voisins avant l'invasion de Sheng Seleris comme en témoignent des traces carbonisées sur les quelques murs encore debout et les runes de feu gravées un peu partout, comme si on avait voulu désacraliser le site (jet de chercher). Les pentiens de l'époque n'étaient pas yelmites mais vénéraient les esprits. C'est au contact de la civilisation Dara Happan asservie qu'ils ont adopté le panthéon de Yelm (jet de connaissance des hommes). Ce n'est que très récemment que quelques trolls des plateaux ont accepté de former des humains à leurs pratiques secrètes. Mais ils n'ont laissé aucune trace laissant supposer que le site est à nouveau un lieu de culte d'Annilla. En fouillant les restes de la maison principale, ils trouveront un escalier menant à une cave pourvue d'un soupirail. C'est dans cette cave que dorment nos tourtereaux (si les PJ n'ont pas été trop bruyants, sinon ils sont réveillés et tremblent de peur). Le cheval est attaché dans un petit bâtiment à l'entrée de la ferme.

Cyranus donne l'ordre de commencer la bastonnade, mais entre deux sanglots de Alcéus et de Julia (qui pleure pour son amant), l'alerte est donnée par le cheval qui hennit. Dehors on voit deux groupes se diriger vers les ruines, un de chaque côté. Les PJ n'ont pas le temps de fuir et resteront probablement cachés dans la cave à soupirail. Le cheval est malheureusement resté dans les restes du bâtiment des esclaves, mais il redevient silencieux pour le moment (ou un PJ a eu une idée pour le faire taire). Arrivent du sud-ouest la famille Borgia, père, mère et fiston de 15 ans. Les Borgias sont des assassins professionnels , très dangereux. Ils viennent pour que leur fils soit initié à la Lune Bleue, tout comme eux le sont. Ils sont montés sur trois chevaux. Descendu des plateaux au Nord, vient Obash bleu cauchemar, un prêtre troll d'Annilla. Il est assisté de trois trollinets : un de valeur " Diversion " , initié d'Annilla, un travailleur " Fouille mort " et un de classe nourriture " sacrifice ". Un gros scarabée géant noir tire une petite carriole dans laquelle il y a une vingtaine de kilos de pierre de Lune Bleue (reflets bleutés légèrement

phosphorescents). Obash a deux alliés invisibles : une sélène qu'il va invoquer au cours de la cérémonie et un esprit redoutable nommé « Regret Eternel ». Les deux groupes se rejoignent dans les ruines. Ils n'ont aucune raison de soupçonner la présence d'intrus dans ce lieu désert depuis des wanes. Peu de paroles sont échangées seulement quelques signes secrets.

Fouille morts va décharger les pierres de lune bleue et les placer autour de la statue de la fontaine. Une longue cérémonie va s'en suivre. Au début, Obash fera semblant d'être surpris par la présence du jeune humain et demandera si quelqu'un connaît cet espion. Mais ses parents le présenteront (disant leur nom) et expliqueront qu'ils viennent cette nuit pour que ses rêves soient placés sous l'influence de la Lune Bleue. Ils feront un cadeau à Obash : la tête d'un ennemi commun et une bourse de pièces d'argent. Obash acceptera de ne pas le tuer discrètement. Obash va ensuite sanctifier le lieu à Annilla, puis il effectuera une divination (pour comprendre comment fonctionne la divination à Annilla et la réaction du culte envers les étrangers qui ont connaissance de son résultat, référez vous au culte d'Annilla décrit dans le supplément Troll) Au bout de deux heures de cérémonie Obash entre en transe et gémit " Un dernier soleil brûle pour la dernière jardinière dans la vallée perdue dont le gardien d'émeraude est moins à craindre que le diamant sanglant". Cette prédiction fait référence à un scénario ultérieur et s'adresse en fait aux PJ et non à Obash (la Lune Bleue est omnisciente mais folle !) . Puis Obash lâchera une sélène de 3 m3 : " caresse mortelle ".

A ce moment là tout va dérapier : soit les PJ auront fait du bruit (jets de se cacher raté, soit le cheval aura henni , soit le scarabée fera crisser ses ailes au dessus du soupirail, soit la sélène dérivera lentement vers les PJ donnant l'alarme. Les adorateurs tenteront d'assassiner les PJ . Le combat sera difficile, surtout pour des esclaves (pénalité d'esclavage ?) équipés de simples bâtons, dont l'un ne hésite à fuir la punition qui l'attend, encore meurtri du début de la bastonnade, ou à se battre... ,pour certains incapables de lancer de la magie, et éclairés par un croissant de lune et la légère phosphorescence des pierres bleues. Heureusement pour eux, comme c'est le jour très saint du culte, initiés et prêtre de la lune bleue n'auront plus qu'un seul point de magie. Cyranus et son fouet sera leur meilleur atout. Dès le début du combat, Obash lancera le sort " dissimulation " et sera invisible. Il dirigera sa sélène à l'attaque. Au moment opportun, il lâchera son esprit, Regret Eternel, sur la pauvre Julia qui semble être la chef du groupe (vêtements nobles) . En cas d'échec, Obash fuira en essayant de sauver ce qui a le plus de valeur à ses yeux : les pierres de lune bleue. Fouille Mort tentera de faire attaquer le scarabée géant mais s'arrêtera pour fouiller un ennemi tombé (pour l'achever et lui voler ses valeurs avant qu'on vienne lui porter secours) . Les Borgias n'utiliseront leur magie divine qu'en dernier recours pour fuir. Il faut qu'au moins un des Borgias adulte puisse survivre. Brutus Borgia n'aura pas eu le temps d'être initié puisque la cérémonie aura été incomplète. Les Borgias deviendront des ennemis mortels des joueurs.

Julia sera possédée et semblera choquée après le combat. Retrouvée évanouie, elle sera triste et ses larmes seront bleues (elle a le Blues !). Il faut que ces détails soient discrets car la possession ne doit pas être évidente afin de rendre intéressant le prochain chapitre. Julia laissera châtier Alcéus, qui fera tout pour s'échapper à l'idée du sort que lui réserve Cyranus. Julia semblera se désintéresser de tout, amour, châtiments , remontrances, menaces de prévenir son père. Cyranus mettra cela sur le compte du traumatisme généré par cette situation catastrophique, ou d'un début de remords d'avoir cédé à la tentation de la chaire. Mais Hypofus sera moins optimiste. S'ils sont victorieux, les PJ gagneront une semaine de repos total (cool pour diminuer la pénalité d'esclavage). Sauf astuce spéciale des joueurs (jets de passe-passe ou dissimulation du trésor si Cyranus est inconscient, toutes les trouvailles seront envoyées par Cyranus à Scipion de Palbar. Ce serait une mauvaise idée de profiter d'un Cyranus inconscient pour l'assassiner lâchement ou fuir : Il est la meilleure chance des PJ contre Julia possédée par Regret Eternel et de plus sans lui Alcéus chercherait à se venger des PJ qui ont aidé le maître des esclaves à les retrouver ...

## Les PNJ :

**Obash bleu cauchemar** : troll sombre prêtre d'Annilla

FOR : 12 CON : 12 TAI : 13 INT : 17 DEXT : 17 POU : 15 APP : 6

Points de vie : 13 (6/5/4)

Points de magie : 1 + 10 (matrice)

Points d'armure : 2 (cuir souple)

Attaques :	hachoir RA 6	90%	dégâts	1D6+2+1D4	PA 6
	dague RA 7	80%	dégâts	2D4 +2	
	Fronde 1/rm	70%	spécial		
Défense :	esquive	80%			

Magie : Divine : divination 1 et autres sorts de prêtre, lien mental, vision de l'âme, invoquer et commander sélène, invoquer et commander esprit de culte (Regret Eternel), absorption 3, dissimuler X 2 et vision.

Spirituelle : confusion, contremagie 3 , mur de ténèbres, dissiper magie 2 invisibilité 3, communication mentale 2, seconde vue.

Possessions : Une boucle d'oreille avec un gros saphir dans lequel réside Regret Eternel

Un hachoir avec matrice de 10 points de magie

Pierres de lune bleue pour 18 points d'encombrement

100 pièces d'argent (données par les Borgia pour l'initiation du fiston) et 150 bolgs

Un miroir rouillé avec matrice de lier sélène (Caresse Mortelle)

6 perce oreilles dans un pot en terre percé de petits trous. Lancés avec sa fronde, ils franchissent 1 point d'armure de la victime par round puis mordent injectant un poison de virulence 8. Il faut un round complet et un jet de chercher réussit pour s'en débarrasser avant la morsure.

**Diversion** : Trollinet de valeur, initié d'Annilla. Chargé d'attirer l'attention sur lui.

Points de vie : 10 (5/4/3)

Points de magie : 1

Points d'armure : 1 (cuir souple)

Compétences martiales : Dague RA 8 60% dégât 1D4+2

Fronde 1/rm 70% dégât 1D8

Esquive 80%

Magie : Divine (usage unique) : Dissimulation

Spirituelle : invisibilité, soin de troll 1, confusion, dissiper magie 2, communication mentale 2

Mouvement 2m/ra comme tous les trollinets, ce qui fait que la diversion dure peu...

**Sacrifice** : Trollinet bouffe. Chargé de se laisser tuer en couinant.

Points de vie : 8 (4/3/3)

Points de magie : 9 (n'est pas initié)

Points d'armure : 0

Compétences martiales : morsure RA 9 30% dégâts 1D4

esquive 30%

**Fouille morts** : Trollinet travailleur. Chargé de fouiller rapidement les adversaires terrassés.

Points de vie : 9 (4/3/3)

Points de magie : 12

Points d'armure : 0

Compétences martiales : Dague RA 8 30% dégâts 1D4+2

Esquive 50%

Magie : soin de troll 1 (rappel : un initié ou prêtre d'Annilla ne peut bénéficier de plus d'un point de soin par localisation et par round !)

Compétence : connaissance des insectes 20%

**Mandibule**: Scarabée de garde

Points de vie : 17 (8/6/3) règles spéciales des pattes (cf. supplément Trolls)

Points de magie : 10

Points d'armure : 6

Morsure : RA 7 50% dégâts 1D10+1D6

N'attaque que si on l'attaque ou si Fouille Mort réussit un jet de connaissance des insectes (ce qui lui prend un round entier)

**Caresse mortelle** : Sélène de 3m3 (englobe 30 points de taille)

FOR : 9 POU : 11 Points de vie : 11

déplacement : 6m/ra

Invisible donc les attaques contre elles sont à -75% sauf pour le/les victime(s) à -25%

Au rang d'action 10 du round où elle englobe, la victime perd 1 PDV et 1 PM

Attention, elle est commandée par Obash qui a besoin d'un round complet pour lui donner un ordre. Il doit être dans les cent mètres pour ce faire !

**Regret Eternel** : Esprit de culte de la lune bleue, il est l'âme d'une larme de la déesse folle. Il sert d'esprit allié à Obash et est en lien mental avec lui (sans limite de portée). Si il est vu (seconde vue, vision de l'âme ou vision mystique), il a l'apparence d'un gros œil percé d'où s'écoule un liquide huileux bleu. En temps normal, il réside dans le saphir d'Obash. Son pouvoir est de 24 et son intelligence de 18 (spéciale). Sortir du cristal pour attaquer une cible lui coûte un point de magie et il en va de même à chaque fois qu'il se déplace vers une autre cible. Il ne peut pas franchir plus de 24 mètres entre sa localisation de départ et celle d'arrivée. Pour attaquer, utiliser les règles habituelles du combat spirituel avec les variantes suivantes : Regret Eternel est invisible pour tous sauf la victime. Cette dernière ne peut pas communiquer d'aucune façon lors de la tentative de possession. Une personne possédée a le blues et pleure des larmes bleues. Regret Eternel n'est pas tenu de donner des points de magie à Annilla les jours saints, car il est une partie de la déesse. Il n'aime pas utiliser sa magie spirituelle. Sa magie divine ne peut être récupérée que si il rejoint son saphir qui agit comme une zone sanctifiée à Annilla. Cet esprit n'est que le pâle reflet de ce qu'il fut. Il est fou, dépressif, parfois hystérique, de comportement imprévisible. Ses buts sont incompréhensibles mais ses victimes parfois entrent en transe et font des présages. S'il a le choix, Regret Eternel préfère s'incarner dans des femmes. Ses ex-victimes (si Regret Eternel s'en va ou est exorcisé) gardent en séquelle des larmes bleues toute leur vie et d'atroces cauchemars les jours très saints d'Annilla. Regret Eternel n'est pas un vrai esprit allié. Même si il paraît bien plus puissant, sa folie lui permet de garder une certaine autonomie. Il peut refuser un ordre d'Obash, par exemple, il n'acceptera pas de changer de cible si la possession n'est pas terminée et d'une manière générale, préfère posséder une femme que de rester dans son cristal. Obash peut néanmoins utiliser son sort de commander esprit de culte pour le forcer à obéir pendant un quart d'heure (mais aujourd'hui, Obash a un point de magie et ne pourra pas vaincre les points de magie de Regret Eternel !)

Magie spirituelle : Invisibilité, confusion, contremagie 4, dissiper magie 4, séduction 4, communication mentale 1

Magie divine : Dissimuler, trouver ennemi, lien mental, absorption 4, vision, commander séléne.

Compétences : parler Veldang 90% , parler et écrire langue sombre 60% parler Triton 50%. Eloquence 60%. Connaissance des tritons et des trolls à 60% connaissance des veldangs à 90%. Dague 90% esquive 90% couteau lancé 90% . Regret Eternel peut aussi utiliser toutes les compétences et connaissances de son hôte. Comme Cyranus possède un collier d'esclave en rab, privant sa victime de l'usage de la magie spirituelle et divine, ce serait une bonne idée de suggérer à Cyranus de s'en servir pour neutraliser le possédé. Mais osera t'il défier Scipion en passant le collier autour du cou de sa fille ? Ce d'autant que seul un cénobite de Danfive Xaron aidé d'un maréchal ferrant peut l'enlever...

**Caius Borgia** : Humain, 40 ans initié d'Annilla

FOR : 10 CON : 14 TAI : 11 INT : 14 DEXT : 16 POU : 18 APP : 11

Points de vie : 13 (6/5/4)

Points de magie : 1

Points d'armure : 3 (cuir bouilli)

Compétences martiales :	Cimeterre	RA 6	60%	dégâts 1D6+2
	Dague	RA 7	50%	dégâts 1D4+2
	Esquive		50%	
	Parade au cimeterre		50%	PA 10
	Fléchettes	1/ra	60%	dégâts 1D6 portée 20/30m

Magie : Spirituelle : Confusion,, invisibilité, communication mentale 1, seconde vue, dissiper magie 4, soin 1

Divine : dissimulation

Possessions : Poison ingestif 2 doses de virulence 16 et poison de lame, une dose de virulence 10

Lettre de reconnaissance du statut d'assassin officiel en nouveau pélorien. (Issue des services de l'administration du satrape d'Oraya)

30 pièces d'argent, un cheval

**Carla Borgia** : humaine, 50 ans initiée de Annilla

FOR : 10 CON : 14 TAI : 10 INT : 16 DEX : 16 POU : 16 APP : 16 (remarquable pour son âge)

Points de vie : 12 (5/4/3)

Points de magie : 1

Points d'armure : 0

Compétences martiales : Dague RA 8 attaque 70% parade 30% dégâts 1D4+2 PA 6  
Main gauche RA 8 attaque 50% parade 60% dégâts 1D4+2 PA 10  
Esquive 60%  
Fléchette 1/ra 40% dégâts 1D6 portée 20/30m  
Lancer de mygale 50%

Magie : Spirituelle : Confusion, contremagie 6, invisibilité, soin 1, communication mentale 2, séduction 2

Divine : Dissimulation et vision (usages uniques !)

Possessions : Une mygale apprivoisée : 1 point de vie, pas d'esquive. Mord au 1 RA après en avoir reçu l'ordre verbal (80%) les armures ont 75% de chance de protéger de la morsure chaque round jusqu'à ce que cette vermine trouve une peau à l'air libre. Elle injecte un poison de virulence 18 qui agit en 3 rounds.

Une dose de poison de lame de virulence 10

Lettre de reconnaissance du statut d'assassin officiel en nouveau pélorien. (Issue des services de l'administration du sultan d'Oraya)

Une bourse de 50 impériaux d'argent.

Un cheval

**Brutus Borgia** : humain 15 ans

FOR : 15 CON : 12 TAI : 10 INT : 15 DEXT : 16 POU : 12 APP : 6

Points de vie : 11 (5/4/3)

Points de magie : 12

Points d'armure : 1 (cuir souple)

Compétences martiales : Cimeterre RA 7 30% dégâts 1D6+2+1D4  
Dague RA 8 20% dégâts 2D4+2  
Esquive 10%  
Parade au cimeterre 30%

Possession : Un cheval.

Je vous laisse créer, Alcéus et Julia, qui combattent du côté des PJ . Leurs compétences ne sont donc pas importantes à écrire. En résumé Julia n'est pas plus douée que Brutus, sauf pour jouer de la harpe et chanter.... Alcéus est comparable à Caius Borgia mais il n'est pas équipé et ne peut pas lancer de magie (collier d'esclave) .

## **Chapitre V : Vendanges**

### **Concept :**

Pour les remercier d'avoir sauvé Julia, Scipion invite les PJ à accompagner Julia à Palbar où elle assistera à la grande foire agricole de la semaine sainte de la terre. Cela devrait lui remonter le moral après son " traumatisme ". Les PJ auront l'occasion de déjouer un terrible complot des Borgia contre un officiel lunar de haut rang. Scipion est mêlé involontairement à ce complot. Si les PJ réussissent, ils seront alors affranchis : l'Empire rachètera leur liberté à Scipion. Ils commenceront leur lente ascension sociale en passant d'esclave à porteur de palanquin sur le glacier de Valind (cool !)

### **Une capitale en fête :**

La semaine de la fertilité de la saison de la terre est l'occasion dans bien des cultures de célébrer la fin des récoltes et de remercier la terre nourricière. Dans l'Empire, des cérémonies sont organisées en l'honneur de Deezola, Péloria et Hon-Eel . C'est une semaine de bombance, où chaque citoyen peut se régaler des productions de leur satrapie . L'ambiance à Palbar, capitale de la satrapie d'Oraya, est " magique " cette année : en effet, Jar-Eel vient de mater la horde des pentiens. Alors même si la dévastation de certains domaines des terres rouges ont fait monter les prix des vins, les citoyens consomment sans modération... Le Brillant Tatius chef des collèges de magie lunar a répondu à l'invitation du satrape Molari-Sor pour venir commémorer cette victoire au milieu des citoyens d'Oraya. L'animation en ville est formidable : Outre le fait que Palbar est une ville gigantesque et magnifique (rien à voir avec

Pavis), les rues regorgent de chanteurs, acteurs et autre amuseurs publics. Pour n'en citer que quelques un parmi les meilleurs :

Les anarchistes fiscaux, un groupe " terroriste " semi-légal, distribue de l'argent gratuitement ! (de quoi permettre à nos aventuriers de s'amuser un peu. Mais vont ils déclarer leur gain aux impôts ? Quelques initiés d'Etyries qui courent derrière les anarchistes pour rattraper leurs actes de vandalisme, sauront le leur rappeler. )

Un vieux chaman (style inuit) tire les runes. Référez vous aux règles de divination par les runes. Il tirera deux fois la mort et la rune de lune (deux mots , ça n'arrive jamais, mauvais présage !)

Sur une estrade, un homme en toge assisté de deux légionnaires en tenue " polaire " essaie de recruter pour la prochaine expédition de Kalikos sur le glacier. Il a peu de succès !

Des jeux amicaux (pousser de bouclier...) et jeux du cirque sont organisés.

Des sages illuminés parcourent la ville et posent leurs énigmes (en poser une aux joueurs puis si ils sont intéresser, les inviter dans un débit de boisson, et prendre le temps de discuter sur des questions essentielles comme " le chaos est il un élément ou une puissance " ...)

Des " moonistes " de la lune blanche organisent des " sit in "

Partout, on peut boire et goûter les spécialités (style salon de l'agriculture), les enfants peuvent caresser les animaux et poser plein de questions " dit maman, pourquoi le barbare là il a un collier pas beau ? ")

Qui veut défier Migalus, l'homme araignée ?

**Migalus** : Grotaron esclave, capturé au retour d'une expédition de Kalikos

FOR : 37 CON : 30 TAI : 42 INT : 8 POU : 10 DEXT : 25 APP : 7

Points de vie : 36

Points d'armure : 8

Mêlée RA : 1

Compétences martiales :	Crochet du droit	RA 4	60%	1D3+4D6
	Crochet du gauche	RA 4	40%	1D3+4D6
	Direct du centre	RA 4	30%	1D3+4D6
	Coup du pied droit	RA 4	30%	1D6+4D6
	Coup du pied gauche	RA 4	30%	1D6+4D6
	Esquive		60%	

Migalus utilise ses énormes poings pour assommer et non pour tuer (cf. règles de base)

Le victorieux gagne une plaquette d'argile estampillée qui donne le droit de boire et manger à volonté dans toutes les échoppes de la foire.

## Un plan machiavélique :

Les Borgia ont depuis longtemps planifié d'assassiner Tatius le brillant (un contrat lucratif) voici en quelques points leur plan :

Une magnifique chevalière représentant la Chauve-Souris pourpre a été fabriquée par un joaillier carmanien (assassiné depuis) sur commande des Borgias. Elle a été ensuite enchanté par un vieux cénobite de Danfive Xaron de Poisson Rouge pour lui conférer la même valeur qu'un collier d'esclave (pas d'intervention divine ou de magie possible !). Un marchand l'a amenée à Palbar dans une jarre de grain. Ah oui, ce marchand n'était pas au courant de sa cargaison spéciale, sinon il serait mort. Le marchand a subi une embuscade sur la route de Palbar et sa bourse et quelques jarres ont été dérobées ...Cela a été consigné dans les rapports de l'administration policière.

La chevalière a été vendue par un membre d'une soi-disant famille Bragio, ruinée, au mont de piété de Teelo Nori (prêtresse Nivelá). Bien sûr, il n'a pas été signalé que l'objet était magique et Nivelá a fait une très bonne affaire.

Scipion , un Patrice yelmite de Palbar, reçoit une fausse lettre de Nivelá , l'informant qu'une magnifique pièce de joaillerie est arrivée dans son établissement. Justement, Scipion cherchait un cadeau digne de Tatius dont la venue est annoncée. Il va au mont de piété et achète la bague pour 500 impériaux (les pauvres auront de la viande dans leur soupe populaire cette semaine !). Il offrira la bague à Tatius lors de sa première apparition à la fête (cf. séquence).

Maître Diverticus, le propriétaire d'un domaine voisin de Carmina Hepaticum est attaqué alors qu'il se rendait à la fête. On lui dérobe quelques sous pour la forme (40 impériaux), mais surtout un Borgia invisible glisse dans un tonneau de vin la première phase d'un poison en deux composants (il faut consommer les deux en une semaine maximum d'écart pour rejoindre le pays des morts) . Ah, j'oubliais, Diverticus est réputé pour produire le

meilleur cru des terres rouges, le « Inocenti Sanguis ». Lors de la cérémonie de dégustation, Tatius va boire de ce vin empoisonné (cf. séquence).

Le dernier jour de la fête, on l'attend tous, la derviche du satrape va danser et prophétiser devant Tatius. Mais dans la foule sur le chemin de la derviche vers l'estrade, il y aura un autre Borgia qui l'acclamera. La tradition veut qu'on lance du riz sur la Derviche. Seulement le riz Borgia est un peu collant et surtout enduit de la seconde phase du poison (poudre fine). Ainsi lorsque la derviche tournera devant Tatius, ce dernier inhalera la poudre et succombera. Comme c'est étrange, lui qui est Yelm impérateur et a donc l'oreille de son dieu (intervention divine sur 1D10) n'est pas sauvé. Il doit donc s'agir d'une mort naturelle (un malaise cardiaque peut être ?). L'affaire sera vite classée, ce d'autant que les prétendants ne manquent pas pour son poste.

Deux réflexions : Aucune indication ne peut être obtenue sur le commanditaire. Le satrape est-il mouillé (lettre de son administration reconnaissant aux Borgia leur statut d'assassin) ? Les Borgia eux-même devraient s'en tirer sans problème. En fait leur présence dans la foule n'est même pas vraiment nécessaire : ils peuvent avoir fait distribuer du riz empoisonné par un tiers à d'innocents fêtards .

## **Séquence :**

Le voyage vers Palbar n'est marqué que par la rencontre avec Diverticus, qui racontera comment il a été attaqué sur le chemin de son domaine. L'affaire doit paraître bien banale comparée aux larmes bleues de Julia !

A Palbar, les PJ sont reçus par Scipion. C'est un seigneur du soleil sur le retour, autoritaire mais juste. Dans sa magnifique villa, il dispose de nombreux serviteurs (esclaves) et donc d'un autre maître des esclaves, Pilorus, moins sadique toutefois que Cyranus. Scipion est très fier de son statut. Il ne laissera pas un esclave s'adresser à lui directement. Les esclaves sont sensés baisser les yeux devant sa "luminescence". Si il pose une question à un esclave, il aura recours à son conseiller, Fartes, un « initié » de Dayzatar qui sera sa voix (en fait un simple bibliothécaire, car Dayzatar ne donne aucun sort à ses adorateurs à ce stade de la campagne). Sa femme restera dans ses quartiers ou sera visible, voilée très brièvement. L'état moral de Julia préoccupe moins son père que le récit de ses faiblesses charnelles avec Alcéus ou que la venue du brillant Tatius. Le problème de Julia possédée par Regret Eternel est donc à régler par les PJ : c'est un tampon qui peut permettre soit d'aider les PJ si ils rencontrent trop de difficultés (présage...) soit de les handicaper lourdement si ils trouvent trop vite la solution (Regret Eternel reconnaîtra les Borgia et les préviendra des actions de joueurs). Si les PJ arrivent à prouver que Julia est possédée, et non pas victimes des "larmes du remords" comme le dit son père sévère, Scipion payera ce qu'il faut pour la faire soigner (exorcisme) au temple de Deezola. Le vieux chaman inuit pourrait aussi s'en occuper si besoin. Probablement, Regret Eternel n'attendra pas d'être dans les défenses du temple de Deezola avant de sauter sur une autre victime, ce qui présage d'une situation amusant (un PJ possédé par Regret Eternel présentant Julia au prêtre de Deezola comme malade ...). Pour que les PJ ne se doutent pas qui est possédé, on peut demander avant le début du scénario à chaque PJ, un suite de jets de dé qui seront notés et utilisés discrètement par le MJ en cas de combat spirituel (rappel, l'attaque de Regret Eternel est invisible et sa victime se comporte normalement jusqu'à la fin de la possession).

Lors de la cérémonie d'ouverture des festivités, les notables de la ville vont défiler devant Tatius et lui offrir des cadeaux de bienvenue (les PJ verront Scipion remettant la chevalière). Les prêtres de Palbar n'oublieront pas aussi de rendre hommage aux "Prédécesseurs Inconnus".

Pendant les quatre premiers jours de la fête, laissez les PJ s'amuser et faire un peu de "rôle play". Ils dorment dans la villa de Scipion. Peut être en profiteront-ils pour résoudre le problème de Regret Eternel qui possède Julia.

Le jour du feu a lieu un concours. Tatius sur l'estrade va présider le jury agricole chargé de récompenser le meilleur cru. Après avoir goûté le vin de Diverticus, Tatius se lèvera d'un bond, proclamera que ce vin est hérétique et descendra avec fracas de l'estrade. Le satrape Molari-Sor fera décapiter Diverticus et crucifier ses esclaves sans autre forme de procès. Julia et les PJ peuvent essayer d'aller parler aux pauvres malheureux qu'on emmène à la mort. Un esclave croit avoir vu pendant l'embuscade quelqu'un qui a "fouillé" les tonneaux (pour y chercher de l'or ?). Sa description pourrait bien correspondre à Caius Borgia ! Si ils ont l'idée d'aller prélever un échantillon du fameux tonneau avant qu'on "l'exorcise" et qu'ils font intervenir un alchimiste, ils sauront qu'il y a une phase d'un poison en deux temps dans le tonneau. Bien sûr, si les PJ sont accompagnés par Regret Eternel, le malheureux alchimiste va se retrouver avec une dague dans le dos avant d'avoir pu donner cette information. Les PJ vont-ils essayer d'effacer les preuves de leur venue pour éviter la garde, ou bien se rendre aux autorités compétentes après ce meurtre ?

Le jour sauvage, Tatius effectuera diverses visites officielles de temples et administrations. Les PJ pourraient croire que la phase finale de l'assassinat aura lieu dans un de ces temple, car l'intervention divine à Yelm y est impossible. C'est une fausse piste.

Le jour divin aura lieu la cérémonie finale avec la derviche qui danse devant Tatius. A la fin de la danse , la derviche s'écroulera morte en criant "Les deux morts n'ont qu'une couleur : le bleu ! " .

Si l'assassinat a lieu, Scipion sera arrêté et en attendant son procès (où il finira par être disculpé) un cénobite de Danfive Xaron sera nommé pour administrer le domaine. Cyranus est un tendre comparé à lui ....ça promet !

Si le plan a été déjoué, Tatius proposera à Scipion de racheter ses esclaves, les PJ seront affranchis avec cependant une condition : devront participer à l'expédition de Kalikos cette année. Tatius réglera les frais si les PJ veulent intégrer un culte lunar. Les PJ seront présentés comme des esclaves modèles et leur action largement " médiatisée ". Un examinateur de la Lune Rouge, ami de Tatius, va commencer à se renseigner sur eux. Leur avenir sera placé sous le regard d'une « nouvelle lune » , mais cela c'est une autre histoire (à suivre...).

## **Indices :**

Les PJ sauront que les Borgias sont dans le coup : soit en interrogeant les esclaves de Diverticus, soit parce qu'un des leur croira avoir vu Carla quelque part dans la ville.

Regret Eternel peut être une aide ou un handicap , selon la façon dont raisonnent les joueurs.

La principale question est : Comment peut on assassiner quelqu'un de puissant qui a l'intervention divine sur 1D10. Le collier d'esclave est une possibilité, une autre serait de le faire alors que Tatius est en visite dans un temple autre que celui de Yelm. La visite du temple des prédécesseurs inconnus est une fausse piste à ne pas négliger ! Aux joueurs de trouver l'idée de la bague de Danfive Xaron, et d'aller en parler discrètement à Scipion : personne ne doit leur suggérer la solution : Cyranus et Ismar leur ont suffisamment expliqué le pouvoir des colliers.

Enfin, si les PJ n'ont pas trouvé la solution avant, ils assisteront à la cérémonie clôture et l'un d'eux pourrait voir Carla Borgia dans la foule. A eux de réagir vite ! En guise d'exemple de solution, mes PJ ont compris le coup du poison en deux temps mais n'ont pas compris pour la bague. Ils ont deviné que la derviche dont tout le monde parle sera le vecteur. Ils ont alors convaincu le responsable de la cérémonie d'y ajouter une petite modification : le riz cette année sera teint en rouge et vendu en petits sachets à l'entrée sur la place. Le bénéfice ira aux bonnes oeuvres de Teelo Norri.... Les Borgias avaient l'air bête avec leur sachet de riz empoisonné ! Ils n'oublieront jamais que de vulgaires esclaves ont fait échouer un plan qu'ils méditaient depuis des mois...