

Un long scénario pour Warhammer



LE PROJET EL HASSAN

Par Stéphane GUYON

Pour tout commentaires ou suggestions
<mailto:stguyon@wanadoo.fr>

Merci à Denis DUPERTHUIS dont le scénario *R'ABAN D'IG, la nation du soleil* m'a servi de source d'inspiration pour l'écriture de ce scénario

1.	1 ^{er} chapitre : aventures tiléennes à Luccini.....	4
1.1.	Que viennent faire les joueurs à Luccini ?	4
1.2.	Passer par la Voûte.	4
1.3.	La voie maritime.....	5
1.4.	L'arrivée à Luccini.....	5
1.5.	Un repos bien mérité... mais dérangé.	6
1.6.	Un procès expéditif.....	7
1.7.	Enchaînés à fond de cale	8
1.8.	La Luna Rossa et son équipage.....	9
1.9.	Mutinerie, révolte, fuite ou... rien !.....	10
2.	2 ^{ème} chapitre : Aventures dans le désert.....	12
2.1.	AL-Haïkk : la cité des pirates	12
2.2.	La place du marché aux esclaves	12
2.3.	Le palais de l'intendant	13
2.4.	Contact avec le nouveau maître	16
2.5.	Les esclaves du palais	17
2.6.	Le bracelet des Traqueurs	18
2.7.	Un bon professeur.....	18
2.8.	Du sang dans l'Arène	19
2.9.	Le déroulement des combats	20
2.10.	La course de l'Aïd El Saar.....	21
2.11.	Déroulement de la course	22
2.12.	Où les Pjs apprennent le nom de la cité menacée.....	23
2.13.	Une chasse mouvementée	24
2.14.	Le dernier repas	25
2.15.	Déroulement du repas	27
2.16.	Echapper à la noyade et quitter Al-Haïkk.....	27
3.	3 ^{ème} chapitre : Menace sur Marienbourg	29
3.1.	Comment alerter les autorités ?	29
3.2.	Comment se procurer autant d'argent ?	30
3.3.	Rencontrer les membres du Directorat.....	30
3.4.	Prévenir les elfes des mers	32
3.5.	Si les joueurs n'ont pas été convaincants	33
3.6.	Si les joueurs ont été convaincants	33

Avant-propos.

Cette longue aventure se destine à groupe de 3 à 6 joueurs dans leur première ou seconde carrière avancée. La présence d'un érudit sans être obligatoire, est recommandée. Peu importe où se trouvent les joueurs du moment qu'ils sont ensemble et qu'ils se connaissent. Dernière chose : un ou plusieurs des Pjs devraient avoir un lien particulier avec la ville de Marienbourg (intérêts financiers, logement amis, famille...) La possession de suppléments Warhammer n'est pas nécessaire mais il est possible d'étoffer le scénario avec les ouvrages suivants :

Marienbourg à Vau l'eau (supplément officiel) pour la fin du scénario

Sartosa la cité des pirates (publié par Le Grimoire) pour la ville de Luccini

L'Arabie : Les royaumes du désert (aide de jeu non officielle pouvant être téléchargée ici : [Le Marteau de Warhammer](http://LeMarteau.de.Warhammer) <http://marteau.warhammer.free.fr/> ou là : [Errare Demonicum Est](http://Errare.Demonicum.Est), le Webzine Jeu de Rôle <http://perso.wanadoo.fr/errare-demonicum-est>)

Tous les prix sont mentionnés en CO (Couronnes impériales) voilà le taux de change :

Pour Luccini : 2 Ducats = 1 CO

Pour l'Arabie : 3 Dinars = 1 CO

Introduction.

Cette mini campagne se déroule en 3 chapitres distincts (Chacun assez long pour faire l'objet d'une aventure). Le premier consiste à emmener vos Pjs vers la cité de Luccini où ils vont vivre des mésaventures lourdes de conséquences. Le deuxième mouvement emmènera les Pjs (devenus esclaves !) dans un royaume d'Arabie où ils devront mettre à jour un complot visant à piller la ville de Marienbourg (rien que ça !). Enfin le dernier mouvement emmènera les Pjs à Marienbourg où ils devront convaincre les autorités de l'imminence de l'attaque.

Ils ont donc du pain sur la planche. Il est important que cette aventure commence à la fin de l'été (le raid sur Marienbourg doit avoir lieu à la fin du printemps suivant. Les Pjs auront donc tout l'hiver et le début du printemps pour découvrir le projet et prévenir les dirigeants de Marienbourg).

1. 1^{er} chapitre : aventures tiléennes à Luccini

1.1. Que viennent faire les joueurs à Luccini ?

Voici différentes solutions pour attirer les Pjs à Luccini :

- Vos joueurs y sont déjà, alors pas de problème
- Une de leurs relations les missionne pour escorter une jeune étudiante (**Paula Von Mecklenberg**) ou un prêtre de Morr (**Anselm Van Duick**) en pèlerinage
- Les joueurs peuvent avoir pour mission de récupérer un manuscrit dans la bibliothèque de la ville
- Les joueurs ont été embauchés comme marins ou combattants embarqués dans un navire faisant voile vers Luccini

Bref, les raisons ne manquent pas pour que vos joueurs fassent route vers Luccini. Deux routes sont possibles :

- Si les joueurs sont dans l'empire, ils remonteront le Reik pour passer sous la Voûte (voir plus loin le paragraphe correspondant).
- Partout ailleurs dans le Vieux Monde, les joueurs devraient avoir l'idée de rallier le port maritime le plus proche et de s'embarquer sur un navire marchand.

1.2. Passer par la Voûte.

En 2235, l'explorateur Guido Pasolini partit des rivages de la mer de Tilée. Il remonta le fleuve Cristallo jusqu'à sa source, guidé par une vieille légende naine qui affirmait que le fleuve s'enfonçait sous la montagne sur plusieurs kilomètres. L'explorateur commença donc l'exploration de la rivière souterraine et après avoir parcourus 240 km, il déboucha sur un immense lac souterrain de près de 3 km de diamètre éclairé par une roche phosphorescente. Sur les bords de ce lac, Pasolini trouva des ruines naines et des quais. Continuant sa route vers le Nord, il déboucha sur un bras large de près de 300 mètres qui s'écoulait non plus du nord vers le sud comme le fleuve Cristallo, mais du Sud vers le Nord. Continuant sa route sur plus de 200 km, il finit par déboucher dans l'empire, à la source présumée de la rivière Sol, affluent du Reik, près de la petite ville de Kreutzhofen. Une nouvelle route commerciale venait d'être découverte.

Depuis cette date, des travaux d'aménagement ont été fait sur la rivière Sol, la ville de Kreutzhofen a grandi et la route de la Voûte est très empruntée, malgré les quelques attaques gobelinoïdes sur Alimento (nom donné par Pasolini à l'immense caverne située à mi-parcours).

A Kreutzhofen, la barge de **Karl Frassen** s'apprête à lever l'ancre. Le passage sous la voûte coûtera 4 CO par Pj. Il est possible que durant la traversée de la Voûte un raid de gobelins ait lieu sur la barge des joueurs (De nombreuses veines partent du plafond et remontent vers la surface. C'est par là que passent les Gobelins)

Gobelin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	4	6	45	1	53	33	25	33	31	18

Dotations : Epées courte, boucliers, armure de cuir

Si les joueurs ont été de valeureux combattants, le capitaine de la barge les remerciera en leur rendant la taxe de traversée qu'ils lui ont payé.

1.3. *La voie maritime.*

Dans n'importe quel port d'importance du Vieux Monde, les PJ trouveront un navire marchand s'apprêtant à lever l'ancre pour Luccini.

Si les joueurs embarquent comme passager, le capitaine leur demandera 8 CO par personne (+5 pour chaque cheval). Il est possible de faire baisser le prix de 30% sur un teste de *Marchandage* réussi. Si les joueurs embraquent comme combattants embraqués (encore faut-il qu'ils aient l'air de combattants !) la traversée sera gratuite

Durant la traversée, il est possible que le navire des PJ se fasse attaquer par des pirates

Pirate

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	49	33	4	4	9	41	2	43	35	30	50	27	26

Armes : Sabre, gilet et pantalon de cuir

Les pirates regagneront leur navire dès qu'ils auront de nombreux blessés.

1.4. *L'arrivée à Luccini.*

Ce que tout marchand et navigateur sait de la ville :

LUCINI est une des cités souveraines de TILEE (et la plus grande avec 80 000 habitants !). La ville est célèbre pour son port de commerce, s'étendant au fond d'une crique naturelle. Des marchandises venant de partout s'y échangent et le port est également un lien entre le Vieux Monde et les Terres du Sud. La ville fut construite sur les ruines d'un ancien fort elfique dont il ne reste aujourd'hui plus qu'un vieux phare de pierre noire (haut de 300 mètres et paradoxalement de manufacture naine !). Le chantier naval de Luccini est l'un des plus actifs du Vieux Monde. Il abrite les bâtiments de l'Académie de Construction Navale (célèbre pour avoir mis au point les derniers modèles de navires : Caravelles rapides et imposantes Caraques).

Ce que voient les joueurs :

La vieille ville de Luccini, entourée par les anciennes murailles du fort elfique n'abrite que la moitié de la population (l'autre moitié habite sur les pentes des collines entourant la baie). Les ruelles de Luccini sont si étroites qu'il est interdit d'y circuler à cheval. Les commerces y sont très nombreux et chaque rue porte le nom des principales activités économiques que l'on y trouve. Tous les bâtiments ont deux ou trois étages, rendant ainsi les ruelles ombragées. Au centre de la vieille ville se dresse une petite colline sur laquelle on peut admirer un sanctuaire gigantesque (sorte de temple rectangulaire bâti sur plusieurs étages et autour duquel tournoient des dizaines de corbeaux) dédié à Morr.

La ville a deux entrées. La première est l'entrée maritime, celle du port où l'on trouve foule de collecteurs de taxes. La seconde entrée (ou plutôt devrait-on dire les trois entrées, car on y compte trois portes), terrestre celle-ci, est une grande porte très solide en chêne et en fer forgé entourée de deux puissants édifices de pierres. Il y a évidemment un péage, ce qui provoque une longue file d'attente.

Nos chanceux Pjs sont au beau milieu de celle-ci, attendant patiemment leur tour. Mais leur attente aurait été plus douce sans les trombes d'eau que déversent de gros nuages noirs.

Un groupe de jeunes tire-laines va essayer de dérober la bourse d'un ou deux des Pjs (ceux qui ont l'air les plus riches) ? La victime doit réussir un test de *Perception* pour voir le gamin lui faire les poches puis un jet d'*Initiative* pour l'attraper. Si, l'un des jets est raté, il faudra courir après le gamin (et perdre sa place dans la file d'attente)

Tire-laine (gamin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	30	40	2	3	3	45	1	55	33	38	33	41	48

Il serait assez mal venu que les joueurs blessent (voire tuent ! !) un gamin.

Arrivés enfin au péage, les Pjs devront vider sacs, besaces, poches, chausses, bref une vraie revue en détail.

En plus de cette fouille en règle (sous la pluie!), il y a une taxe de 1 CO par personne, à laquelle s'ajoute une taxe de 4 CO par arme, Les chevaux sont interdits dans l'enceinte de la ville et les joueurs devront laisser leur monture dans l'une des trois écuries adossées aux murailles de la cité (1 CO par cheval et par semaine). Le péager est inflexible, et si l'on tente de le corrompre, il majorera la taxe d'une amende de 5 CO.

1.5. *Un repos bien mérité... mais dérangé.*

A part nos nouveaux venus, il n'y a pas grand monde dans les rues. Cela est sûrement dû à la pluie battante qui redouble de vigueur. On n'y voit pas à 10 mètres devant soi. L'auberge de **"la passe du chien fou"** arrive à point nommé pour abriter les PJs.

L'auberge est très accueillante. Un grand feu crépite dans la cheminée. On est en train de faire dorer une "brochette" de deux cochons de lait (3 CO chacun).

Le gérant halfeling **Eduardo Olivares** s'occupe de notre petit groupe et lui donne une table assez grande, à côté de la cheminée. Un barde debout sur le comptoir narre la légende de GINDOULE le pirate fantôme qui hante le courant des pirates. Bientôt, une succulente odeur de viande rôtie arrive aux narines de nos PJs. Toutes les tables sont occupées, ici des vieillards jouent aux dominos, là un étudiant en médecine fête son diplôme fraîchement acquis. Bref le lieu est animé, l'ambiance est agréable, et les serveuses sont très jolies (ce qui ne gâche vraiment rien).

Si les Pjs ont eu à escorter la jeune étudiante ou le prêtre de Morr, c'est à ce moment qu'il ouelle quittent les Pjs non sans avoir auparavant remercié et payé ceux-ci

En fin de soirée, avant que les Pjs aillent se coucher, fatigués d'une rude journée, un homme assez grand, revêtu d'une grande cape noire surgit dans la taverne. Celui-ci est talonné par 4 acolytes pareillement habillés, portant tous de grands gourdins.

Les discussions cessent tout à coup, et l'ambiance devient rapidement assez pesante. Ce sont des racketteurs qui viennent pour la " rémunération de leur protection". Le chef des racketteurs (répondant au nom de **Hugo Falini**) devient rapidement assez brutal avec l'aubergiste et les serveuses (3), tandis que les brutes tiennent à distances les clients de l'auberge (Il faut pousser les joueurs à intervenir : si vraiment ils sont frileux, employez les grands moyens : Hugo Falini gifle violemment l'une des serveuses et, si cela ne suffit pas, deux de ses acolytes la violent sur une table alors que tous les clients restent sans réaction ! ! S'ils ne réagissent toujours pas... changez de joueurs !).

Hugo Falini

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	40	5	4	10	50	3	45	43	48	43	43	47

Dotations : Epée bâtarde, vêtements de cuir

Racketteurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40	4	4	8	40	2	45	33	38	43	43	42

Armes : Epée standard, armure de cuir

Au premier de leurs compagnons blessé sévèrement, les racketteurs abandonnent. Mais à cause de leur intervention les PJS vont devoir faire face à la guilde des voleurs de la ville (organisation puissante ayant des contacts haut placés dans la ville). Si les joueurs se renseignent, les clients du bars deviendront plus bavards une fois les racketteurs partis : Hugo Falini est le neveu de **Umberto Falini**, chef de l'une des deux familles dirigeant la pègre à Luccini (l'autre famille est celle des **Sembrucci**).

L'aubergiste, trop heureux de cette soudaine protection, demandera aux Pjs de rester pour la nuit (à ses frais bien entendu). Il leur conseille aussi de ne pas s'attarder trop en ville demain car les Falini pourraient bien avoir envie de se venger

Prisonniers !

A partir de là, si les PJs restent dans l'auberge, ils vont être irrémédiablement fait prisonniers pendant la nuit, par le capitaine de la milice et sa troupe (qui touchent 15 % des rackets). Les PJs, malgré leur vaillance et leur habileté, devront crouler sous le nombre. Si les PJs choisissent de ne pas rester dans l'auberge, les miliciens et leur capitaine n'auront de cesse de les chercher en ville, et de les trouver! De toute façon, la ville est fermée pendant la nuit, et les sorties, le port et la porte, sont bien gardées. Après une course poursuite dans la ville, les PJs se font capturer.

Garde de la ville

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	30	4	3	8	40	2	45	33	38	43	43	42

Dotation : Hallebarde, épée courte, Casque de fer, vêtements de cuir renforcé

1.6. *Un procès expéditif*

Au petit matin après une courte nuit passée au cachot, les PJs sont emmenés ligotés dans une carriole au tribunal de la ville.

Après une attente de quelques minutes dans les geôles du palais de justice, les PJs sont, manu militari, emmenés à la barre. Il n'y a personne dans le tribunal, à l'exception des PJ, leurs 8 gardes et les 5 personnes qui composent le tribunal.

Le procureur, un humain bedonnant avec des loupes pour binocles commence un plaidoyer sévère, voire sanglant envers les PJs. On les accuse d'avoir troublé l'ordre public, d'avoir battu à mort un paisible fonctionnaire de la ville, d'avoir fraudé au péage. Enfin, s'il y a eu un problème grave dans la ville pendant la nuit, c'est évidemment la faute des PJs.

Ce n'est donc en fait qu'un semblant de procès à l'issue duquel les PJs sont reconnus coupables de coups et blessures volontaires, d'assassinat et d'entrave à la justice. Les PJs ont évidemment droit à la parole pour organiser leur défense (laissez aux Pjs le soin de se défendre eux-mêmes). De toute façon, les PJs sont condamnés à 6 mois de prison et doivent verser 3 000 Ducats d'amende chacun. Comme ils ne peuvent payer l'amende ils sont privés de leur liberté, dépouillés de leurs biens et condamnés aux galères jusqu'à ce qu'ils meurent ou qu'ils soient rachetés. Aussitôt, en plus des fers qu'ils ont déjà aux mains, deux geôliers viennent leur mettre des fers aux pieds.

Geôlier du tribunal

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	25	5	4	9	33	2	35	30	31	43	48	35

Dotations : Gourdin, veste et pantalon de cuir

Avant leur embarquement pour les galères le lendemain (comme quoi la justice peut quelquefois être "expéditive"), les Pjs sont "parqués" individuellement dans de minuscules cellules où l'on peut à peine se retourner. Quelques rats pourront à loisirs les accompagner.

A la tombée de la nuit, un repas (frugal) est servi, il est évidemment drogué afin de faciliter le transport sur le navire. Il faut faire un test de *Cuisine* ou de *Connaissance* des plantes pour reconnaître le somnifère. L'effet de ce dernier est foudroyant et les PJs ne peuvent lutter très longtemps contre ses effets - faire un test de résistance tous les quart d'heures pendant 2 heures, avec un malus de moins 10% à chaque fois.

Durant ces événements, il est presque impossible de s'enfuir mais si les Pjs le tentent, les chaînes qu'ils ont aux mains durant toute cette séquence leur donnent un malus de 20% en CC et en Dex. Une fois qu'ils ont les fers aux pieds, il leur est rigoureusement impossible de monter à cheval et leur mouvement est réduit à 1.

1.7. Enchaînés à fond de cale

La première chose que constateront les Pjs à leur réveil, c'est un très douloureux mal de crâne (-10 en Dex), il se dissipera dans l'heure qui suit. De plus, ils se rendront rapidement compte qu'ils sont attachés par une chaîne au pied, reliée à une barre de fer extrêmement solide qui longe la coque de chaque côté (résistance de la chaîne 5). Les PJs sont tous réunis apparemment au fond d'une cale de bateau qui sent bon la sueur, l'urine et les déjections de toutes sortes.

Quelques personnes accompagnent nos infortunés compagnons. Il y a environs une quinzaine d'hommes de tous âges et de toutes races. Il y a à côté des Pjs un gigantesque homme noir (un Sudron) de 2.20 m, solide, son corps est marqué par de nombreuses marques de coups de fouet. Sur son torse, on peut lire le mot **BORBA** (c'est son nom!). Cet homme est muet. De l'autre côté des Pjs, il y a **RASHED** (profil arabe), il est très enclin à la discussion.

Voilà ce que Rashed peut apprendre aux PJ :

Leur bateau (La Luna Rossa) fait route pour l'émirat de Al-Haïkk, un territoire situé sur la côte Nord-ouest de l'Arabie, exclusivement tournée vers la piraterie et le commerce d'esclaves. Al-Haïkk est la capitale de ce royaume.

Rashed connaît bien cette ville : il en est originaire

On l'appelle aussi « La cité des pirates ». Par bien des aspects, cette cité portuaire ressemble à celle de Sartosa. La piraterie y est une institution réglementée et tout le commerce de la ville dépend de cette activité. Al-Haïkk est une très grande ville, abritant derrière ses hauts remparts de pierre blanche une population estimée à presque 50 000 âmes. La cité est un labyrinthe de ruelles ombragées, encombrées d'étales divers. Le port est le cœur de Al-Haïkk. Plus d'une

centaine de navires de toutes tailles y font relâche pour décharger et vendre leur butin. Le second cœur de la ville est la Place du marché aux esclaves. Les trafiquants viennent de toute l'Arabie y faire leur commerce. Il existe, à proximité de cette place, une immense salle d'enchères où sont vendus par les capitaines pirates des denrées très variées (de la tapisserie tiléenne au clavecin bretonnien).

L'émir **Haroun Al Otman** règne sur ce royaume très riche. On dit que l'émir est un homme puissant et sanguinaire, une véritable brute mais ayant un goût prononcé pour les arts. Dès lors, deux possibilités s'offrent aux PJs, soit tenter de s'enfuir, soit rester tranquille et débarquer au port de Al-Haïkk où ils seront vendus. S'ils tentent de s'enfuir, **Borba** et **Rashed** tenteront le coup avec eux

La traversée jusqu'à Al-Haïkk doit durer 6 à 7 jours. Rashed proposera aux Pjs de leur apprendre l'Arabe pour passer le temps « ...cela pourrait vous être utile quand vous serez vendus en Arabie... ». Pour la suite, il serait intéressant que les PJ acceptent.

Rashed

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	52	38	5	5	10	53	2	55	30	48	53	48	45

Compétence spéciales : Bagarre, coups assommants

Borba

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	50	28	8	7	15	43	2	35	30	38	53	56	32

Compétences spéciales : Bagarre, coups puissants

1.8. La Luna Rossa et son équipage

La Luna Rossa est une caravelle de trois mats. Ce bateau compte un capitaine (**Alfredo Tibaldi**), un second (**Alphonso**) et 20 marins et 12 combattants embarqués sous les ordres de **Salvatore Sachi** (une brute épaisse qui aime humilier les esclaves. Il y a le chef canonier **Carlos Salazar** et ses 6 servants de l'artillerie.

- Les Pjs et la quinzaine d'autres esclaves sont à fond de cale
- Sur le pont au dessus des esclaves se trouve le dortoir de l'équipage (rangée de hamacs)
- A l'étage supérieur : le dortoir des artilleurs et les canons (Plus la Sainte-barbe, fermée à clef)
- Sur le pont : Divers cordages et trois annexes (barques pour les non initiés)
- Dans le petit château avant : une vaste pièce sans fenêtres servant de réserve de cordes, poulies et voiles)
- 1^{er} étage du château arrière : cuisine et réserve de nourriture
- 2^{ème} étage du château arrière : Cabine du capitaine et du chef des combattants embarqués

A l'avant du bateau, une échelle dessert chaque étage sauf la cale

A l'arrière, un escalier dessert tous les étages, de la cale au pont principal

Seules les cabines de Tibaldi et Sachi ont des hublots donnant sur l'extérieur (les seules autres ouvertures sont celles pour les 6 canons).

Les seules personnes à venir à fond de cale sont les 2 mousses qui viennent apporter la bouffe (soupe infâme servie dans des bols en bois) et 5 ou 6 combattants embarqués lorsqu'il faut calmer quelques insurgés.

Tous ces renseignements ne peuvent être obtenus qu'en cuisinant les mousses (test de *Corruption* ou *Baratin*) ou en visitant soi-même.

Alfredo Tibaldi (capitaine du Luna Rossa)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	38	4	5	10	43	3	45	50	48	43	45	48

Dotations : Epée bâtarde, deux pistolets, gilet et pantalon de cuir

Salvatore Sachi (chef des combattants embarqués)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	57	5	5	11	53	3	45	47	38	47	35	41

Dotations : Epée bâtarde, deux pistolets, gilet et pantalon de cuir et fouet (pour punir les esclaves !)

Combattants embarqués

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	37	4	5	8	43	2	35	37	31	42	35	41

Dotations : Epée bâtarde, gilet et pantalon de cuir

Marins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	27	4	5	8	38	1	42	37	35	41	38	37

1.9. Mutinerie, révolte, fuite ou... rien !

Pour se libérer, il faut tout d'abord se libérer de ses chaînes qui ont une endurance de 5. Pour les briser, faire un test de force à -25% avec un maximum d'un test par heure. Bien sûr, toute idée d'utiliser des "instruments" pour faire levier apportera un léger bonus, à l'appréciation du MJ. On a aussi plus de chances de les briser si l'on s'y met à plusieurs, mais la personne les portant risque d'encaisser des dommages du fait de la traction.

En cas d'attaque, la réaction de l'équipage est rapide et coordonnée, c'est pour cela qu'une opération en "douceur", par exemple la prise en otage du capitaine, est plutôt recommandée.

Pendant la nuit, il y a cinq hommes de garde sur le pont principal, et un garde devant la "porte" d'entrée de la cale. Il y a une réserve d'armes sur le pont intermédiaire (la Sainte-barbe) et une autre à l'étage du château arrière, entre les deux cabines de **Tibaldi** et **Sachi**. Ces réserves sont fermées à clef, mais le bois des portes est un peu verrouillé (il faut réussir 2 test de *Force x10*, à la 4^{ème} tentative, quelqu'un repère le bruit).

En cas d'échec de la mutinerie, Sachi (ou Tibaldi si Sachi est mort) torturera 2 ou 3 Pjs pour savoir qui est le chef de la tentative de mutinerie (ou d'évasion). Il fera exécuter Borba à titre d'exemple (en le faisant fouetter à mort pendant toute un après-midi).

En cas de succès, les joueurs seront maîtres du bateau ou sur une annexe qu'ils auront dérobé (voire même sur un radeau de fortune)

S'ils sont maîtres du bateau, ils se feront attaquer puis couler rapidement par un navire pirate.

S'ils sont sur une annexe ou un radeau, ils dériveront jusqu'au seuil de la mort avant d'être récupérés par le même navire pirate : celui de **Miguel De Avila** (homme chauve, aux yeux gris, alcoolique) capitaine du navire **El Sartosano**. Son navire est bien mieux équipé que la Luna Rossa (une douzaine de canons et une cinquantaine de pirates bien armés et aguerris).

Résultat final : Quoique aient fait les Pjs, ils se retrouvent vendus comme esclaves à Al-Haïkk

2. 2^{ème} chapitre : Aventures dans le désert.

2.1. *AL-Haïkk : la cité des pirates*

Qu'ils se soient révoltés ou non, les Pjs sont toujours en esclavage (soit des marchands soit des pirates). A peine débarqués, les Pjs vont être amenés à la place des esclaves dans une carriole (avec de grands barreaux).

Dès que les Pjs débarquent, ils sont aveuglés par le soleil. Mais après quelques minutes d'adaptation, ils peuvent voir que la ville fourmille de gens. C'est une ville haute en couleurs, et les habitants portent d'étranges costumes rouges et feu avec des turbans rouges, blancs ou noirs autour de la tête. A n'importe quel coin de rue, n'importe qui vend n'importe quoi (des fruits jusqu'aux poissons en passant par les chameaux). Bref, Al-Haïkk est un souk à l'échelle d'une ville. Cependant les PJ peuvent remarquer que cette effervescence ne tourne pas à l'anarchie, de nombreux gardes surveillent le bon fonctionnement de ce Capharnaüm

Miguel De Avila confie les Pjs, Rashed (s'il vit encore) et 5 autres esclaves (toujours dans leur carriole) à **Ibrahim**, un vieil arabe à la barbe blanche

2.2. *La place du marché aux esclaves*

Ibrahim explique durant le trajet le fonctionnement de ce marché :

C'est une vaste place dallée, d'une superficie de près d'un hectare, entourée par une enceinte étroitement gardée. Chaque semaine, des centaines d'esclaves y sont échangés. Les trafiquants viennent de toute l'Arabie y faire leur commerce. On trouve de tout parmi la clientèle : Intendants de palais ou de riches propriétés, propriétaires de harems (ou de bordels), responsables de chantiers divers, organisateurs de combats, exploitants agricoles, capitaines de galères...

La vente débute trois heures après leur arrivée et après une traversée épique de la ville, où ils sont regardés comme des bêtes de foire. Quand vient le tour des Pjs d'être vendus, ces derniers sont exposés sur une estrade (toujours les fers aux pieds, les mains dans le dos, attachées à un crochet fixé dans le mur d'enceinte. On leur déchire leurs habits et ils se retrouvent nus, sous les regards de dizaines d'acheteurs (dont un certain nombre de femmes qui ne cachent pas leur intérêt pour l'anatomie masculine !)

Voici quelques remarques que les Pjs pourraient entendre à leur sujet :

« Oh ! Des étrangers ! D'où vient-tu ? Que sais-tu faire ? Montre-moi tes dents. Hum ! Plutôt bien bâti...Trop maigre, trop gros, trop petit. Non, pas d'esclaves du Vieux Monde, ils sont trop indisciplinés... »

Bref, d'autres remarques sont possibles (le but est de rendre les Pjs mal à l'aise).

Des questions plus précises ont susceptibles d'être posées à des Pjs prétendant être érudits (questions sur les compétences intellectuelles bien sûr).

Voici les tarifs auxquels s'échangent la plupart des esclaves (prix en Dinars) :

Type d'esclave	Origine	Prix moyen
Esclave robuste destiné aux travaux manuels	Arabie	350 D
Esclave robuste destiné aux travaux manuels	Terres du Sud	450 D

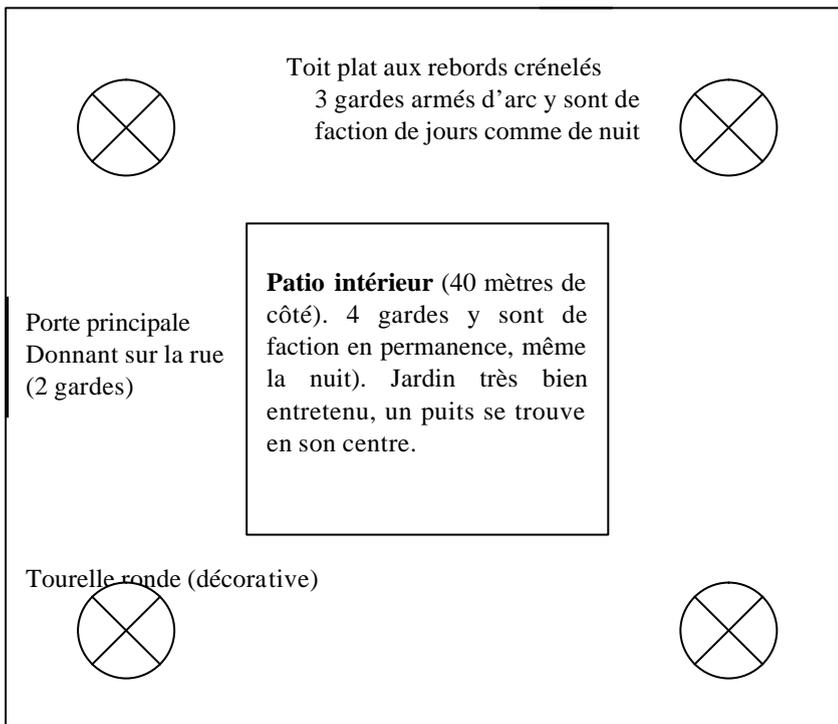
Esclave robuste destiné aux travaux manuels	Vieux Monde	250 D
Belle femme	Arabie	1500 D
Belle femme	Vieux Monde	2000 D
Esclave lettré ou scientifique	Toutes origines	800 D
Esclave destiné à devenir gladiateur	Toutes origines	1000 D
Esclave destiné à l'artisanat	Toutes origines	600 D
Esclave destiné aux galères	Terres du Sud	400 D
Esclave destiné aux galères	Arabie	300 D
Esclave destiné aux galères	Vieux Monde	250 D
Très jeune esclave	Toutes origines	200 D
Vieil esclave ou estropié	Toutes origines	100 D

Les prix ne s'envolent que s'il y a une femme ou un érudit dans le groupe des Pjs. Si c'est le cas, le prix du ou des Pjs sera âprement discuté et finalement, l'acheteur (un homme richement vêtu et accompagné de 5 hommes d'armes) prend tous les Pjs ensemble. (La somme finale peut être très variable, en fonction du groupe de PJ)

2.3. *Le palais de l'intendant*

Les PJ sont attachés les uns aux autres, toujours entravés aux pieds et aux mains et solidement encadrés par les 5 gardes (tenter de s'enfuir à ce moment tiendrait du pur suicide !). Après 15 minutes de marche, les Pjs franchissent une lourde porte de bois et se retrouvent à l'intérieur d'un palais somptueux en plein cœur de la ville. Le bruit de la rue disparaît dès que les lourdes portes se referment derrière eux. Le palais est immense, et les Pjs n'en ont certainement pas déjà vu d'aussi magnifique. L'architecture est de toute beauté et paraît tenir de la magie.

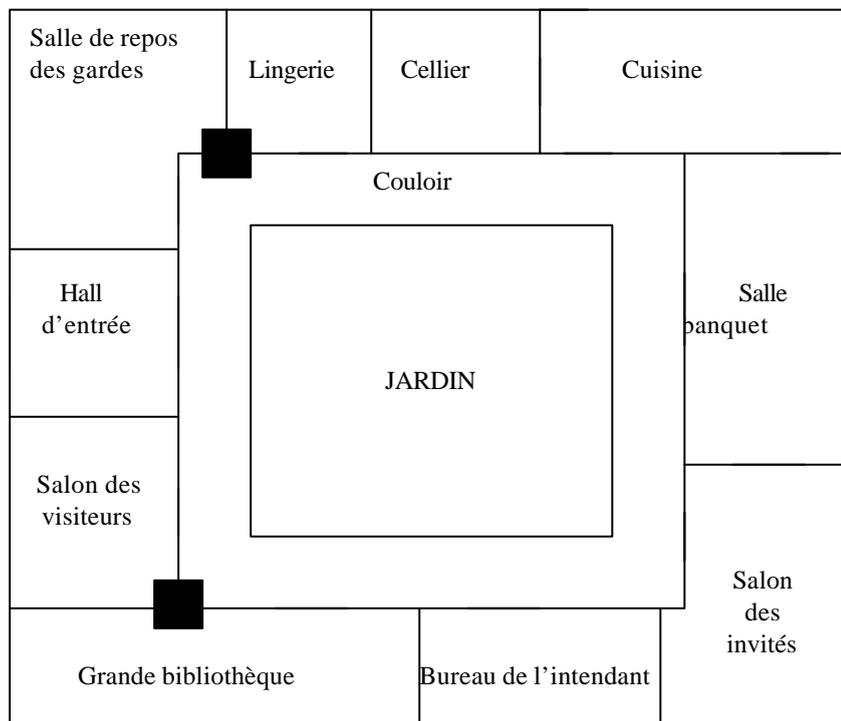
Le plan de l'édifice est assez simple : de forme carrée (de 70 mètres de côté) au centre, un magnifique patio également carré (de 40 mètres de côté) planté d'arbres divers et variés (la plupart des essences sont inconnues des Pjs). Tous les murs, à l'origine blanchis à la chaux, sont recouverts de peintures murales représentant des scènes de batailles, mais aussi des paysages et des personnages



Monté sur les créneaux bordant le toit, le spectateur peut admirer la rue, située environ 11 mètres en contrebas. Sauter sur les bâtiments voisins demanderait un saut de 6 mètres en longueur (sauf côté opposé aux écuries : saut de 3 mètres mais le toit voisin est 6 mètres en contrebas !)

Les écuries sont mitoyennes (elles donnent sur une ruelle étroite avec le palais) mais elles n'ont aucune porte communicante avec lui.

Vue aérienne du palais



2 gardes surveillent permanence la porte de service de la cuisine.

Au rez-de-chaussée toutes les ouvertures sur l'extérieur possèdent des grilles empêchant tout homme d'entrer (ou de sortir).

Un garde fait des rondes dans le couloir (de jour comme de nuit).

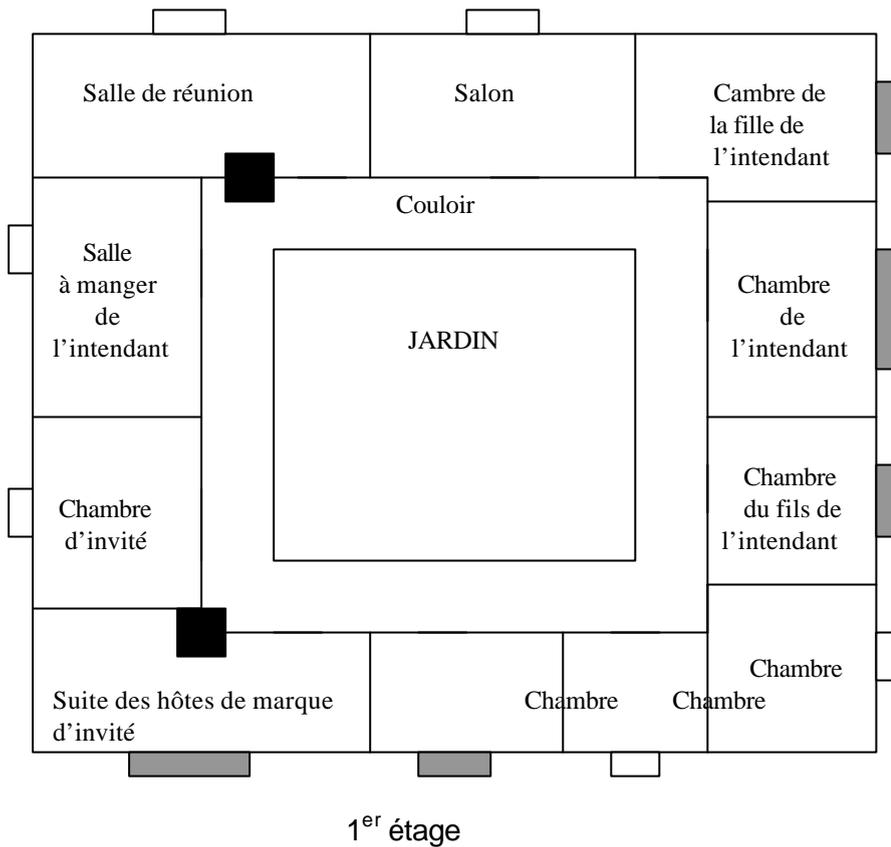
La salle de banquet et les 2 salons possèdent de larges baies vitrées donnant sur le couloir et le patio.

Les deux carrés noirs représentent les escaliers : Celui entre la bibliothèque et le salon est réservé à la famille de l'intendant et aux invités.

Le bureau de l'intendant est toujours fermé à clef.

Le rez-de-chaussée est situé 1m20 au dessus du niveau de la rue (les rebords des fenêtres sont à 2m30 au dessus du pavé)

Rez-de-chaussée



Toutes les chambres d'invités sont fermées à clef (l'armoire à clef est dans la salle de repos des gardes au rez-de-chaussée).

Les chambres de la famille de l'intendant sont fermées à clef (la clef est en possession des propriétaires, un double est dans la salle de repos des gardes).

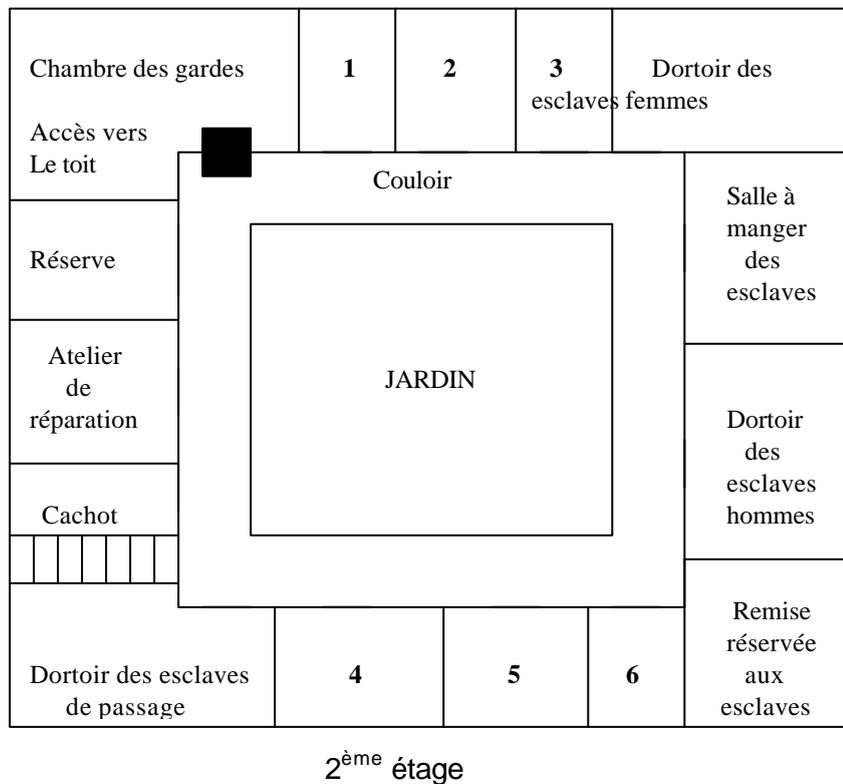
Le couloir surplombe le patio (une petit balcon de bois est là pour empêcher les gens de tomber).

Les rectangles gris représentent des balcons (sortes d'alcôves fermés par des volets de bois).

Les petits rectangles blancs représentent des fenêtres (avec grille).

Balcons et fenêtres sont à 5m30 au dessus du niveau de la rue

L'accès aux chambres de la famille de l'intendant est strictement réservé aux membres de la famille et aux esclaves femmes de chambres.



1 : Chambre de **Mourad**, capitaine de la garde du palais.

2 : Chambre de **Ahmed**, second du capitaine Mourad.

3 : Chambre des 2 dames de compagnie de la femme de l'intendant.

4 : Chambre du cuisinier et de ses 3 aides.

5 : Chambre de Ali, responsable des esclaves, de Oran et Timerlan (elfe), hommes à tout faire

6 : Chambre de **Barkan Al Osman**, précepteur du fils de l'intendant et de Kemal Ibn Hassan, responsable du protocole.

Toutes les pièces (à l'exception du cachot) sont dotées d'ouvertures mais elles sont trop petites pour laisser passer autre chose que la

Il est à noter que, une fois la nuit tombée, les esclaves ont interdiction de quitter l'étage qui leur est réservé. La cachot est réservé pour les punitions des esclaves (il est très rarement utilisé).

Voilà, tous les renseignements contenus dans ce plan peuvent être obtenus assez facilement, en quelques semaines par les Pjs (vous pouvez le leur donner). De toutes façons, il est important que les joueurs se rendent compte que s'échapper de cette prison dorée relève du défi. Mais revenons-en au cours naturel des choses...

2.4. *Contact avec le nouveau maître*

Aussitôt rentrés dans le palais, les PJ sont emmenés vers le jardin où règne une fraîcheur inespérée. Ils sont encadrés par le vieux Ibrahim et 6 gardes portant tous la même tunique (pantalon de tissus rouge, gilet de cuir noir, gourdin à la main. A leur ceinture pendent une dague et un cimeterre).

Un homme (brun, moustachu, la cinquantaine, athlétique) habillé fort richement se présente alors à eux (en Reikspiel !) :

« **Bonjour messieurs, je suis Marat Al Musabar, intendant de justice de la cité de Al-Haïkk, ceci est ma demeure et je suis votre nouveau maître. Si vous me servez fidèlement, vous serez très bien traités et ne manquerez de rien. Si vous tentez de fuir et que mes gardes ne vous tuent pas en vous rattrapant, vous serez envoyés aux galères où votre existence connaîtra une fin violente et douloureuse. Comme vous me semblez fatigués, vous pourrez vous reposer cette semaine, durant laquelle nous tenterons de vous inculquer les rudiments de notre chère langue.**

Ali, le responsable des esclaves que voici (homme de 40 ans, crâne rasé, très maigre) va vous indiquer vos quartiers. Nous nous reverrons dans quelques jours. »

Ali fait monter les Pjs au deuxième étage qu'il leur fait visiter. Il leur explique qu'il ont de la chance : l'intendant **AL Musabar** est un homme bon qui sait récompenser les esclaves fidèles.

Durant cette semaine voici les personnes qui vont être présentées aux joueurs :

Ali (responsable des esclaves)

Dotations : Fouet

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	27	3	3	8	38	2	42	37	38	41	38	37

Ali est un homme qui n'aime pas la violence gratuite. Il n'utilise de son fouet que quand les esclaves désobéissent.

Mourad (capitaine de la garde du palais)

Dotations: Cimeterre, dague, gilet, pantalon

de cuir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	66	37	5	5	10	58	3	47	54	34	42	38	47

Les Pjs auront rarement affaire à lui. Il n'intervient que quand des événements graves se sont produits

Garde standard

Dotations: Cimeterre, dague, gilet, pantalon de cuir

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	56	37	4	4	9	48	2	37	34	34	32	38	37

La plupart des gardes sont assez froids avec les esclaves et ne leur adressent la parole que pour leur donner des ordres. Ils se montrent assez violents avec les esclaves désobéissants.

Marat Al Musabar (intendant de justice et maître des lieux)

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
4	56	37	4	4	9	48	2	37	57	54	32	38	47

Al Musabar sera particulièrement amical envers les Pjs (surtout les érudits et les gladiateurs), une forme de sympathie pourrait rapidement le lier à eux. C'est de cette sympathie que les Pjs devront tirer profit. Marat a deux enfants et une femme :

- **Reina** : Sublime épouse de Marat (35 ans, brune) seconde femme de Marat
- **Soliman** : Jeune homme (20 ans) solide et plein de vie, fils aîné de Marat
- **Ayla** : Fille de Marat et de Reina (10 ans) espiègle et rieuse, aimée de tous.

Aïcha et **Taliz** sont les deux dames de compagnie de Reina, Aïcha a bientôt 60 ans et Taliz est une ravissante jeune femme (celle-ci pourrait bien tomber amoureuse du plus beau des Pjs... ou du plus baratineur)

2.5. Les esclaves du palais

Ils sont une douzaine, en plus des Pjs, voici quelles sont leurs tâches habituelles :

6 esclaves s'occupent en permanence du ménage (que des femmes arabes)

1 esclave jardinier (en charge du patio) : l'estalien **Luis**. Il est gentil mais un peu simple d'esprit.

2 esclaves aident aux cuisines (un arabe, **Mehmet**, et un tiléen, **Cristobald**)

1 esclave (le vieil **Hamed**) aide le précepteur de Soliman. C'est devenu un ami de la famille mais il ne vendra pas les Pjs s'il sait qu'ils ont l'intention de se faire la belle.

2 esclaves aident Oran et Timerlan pour les travaux physiques et l'entretien

2 esclaves sont responsables de l'écurie (**Sarvan** et **Akassar**), 2 Sudrons

Le dernier esclave (sans compter les Pjs) est un très grand Sudron du nom de **Zubelda**. Il est réellement impressionnant (1m95, 120 kg). Il a le droit à un statut spécial car Al Musabar compte bien en faire son champion lors du prochain tournoi de gladiateurs. Ces combats de gladiateurs sont souvent mortels, c'est pourquoi Al Musabar n'a pas obligé Zubelda à accepter ce travail.

S'il y a deux Pjs voulant combattre, c'est très simple, Zubelda n'existe pas, deux postes de gladiateurs seront alors proposés

Voici les postes qui seront proposés aux Pjs, en fonction de leurs compétences :

- Gladiateur : un seul poste sera proposé (à moins que 2 Pjs aient le profil adapté)
- Jardinier (il faut la compétence *Connaissance des plantes*)
- Cuisinier (il faut la compétence *Cuisine*)
- Précepteur de Ayla (Il faut réussir 2 tests d'*Intelligence* sur 3 et être un érudit parlant et écrivant le classique). Il faudra aussi être patient car la petite est un véritable poison
- Assistant d'Oran et Timerlan (il faut un minimum de 50% en *Dextérité*)

Quel que soit le travail donné aux Pjs, ils reçoivent tous les mêmes affaires : Un pantalon de toile blanc (jupe pour les femmes), un gilet de cuir noir (corsage blanc pour les femmes), un drap, une gamelle en étain un savon et un pantalon de rechange.

La veille de leur entrée en fonction dans le palais, on leur coupe les cheveux très courts (à l'exception des femmes). Les Pjs sont amenés devant Al Musabar (dans son bureau). Là un homme étrange (vêtu de noir, une cagoule dissimule son visage) leur fixe un bracelet large à l'avant-bras, adapté à leur anatomie. Avant que les Pjs aient posé la moindre question Al Musabar leur explique : « ...**Ce bracelet est une sorte d'assurance, vous auriez toutes les peines du monde à l'enlever et il symbolise en quelque sorte votre condition d'esclave. Si vous vous enfuyez, l'homme ici présent n'aura**

aucun mal à retrouver votre trace. Si je vous dis cela, c'est pour que vous soyez convaincu qu'il est inutile et stupide de vouloir vous enfuir. Votre nouvelle vie commence et vous verrez qu'elle ne sera pas désagréable... vous ne manquerez de rien... »

2.6. *Le bracelet des Traqueurs*

Les Pjs obtiendront le renseignement suivant auprès de presque tous les esclaves du palais :

L'homme qui vient de leur poser ce bracelet appartient à la guilde des traqueurs. Cette guilde a pour spécialité de traquer les esclaves en fuite grâce à ce bracelet. Les traqueurs sont en fait des sorciers utilisant deux sorts principalement :

Le premier de ces sorts est un **Sort de Maintien** : le bracelet posé grâce à ce sort de niveau 3 s'adapte au poignet du porteur et seul la personne ayant lancé ce sort (ou un sorcier de niveau supérieur connaissant ce sort) peut l'enlever.

Le second de ces sorts est **Le Bracelet de Traque** : Le bracelet émet des ondes magiques que le sorcier reconnaît à plusieurs centaines de kilomètres (il peut garder en mémoire la signature magique de plusieurs centaines de bracelet). Retrouver les fuyards devient ainsi plus facile.

Annuler ces deux sorts est possible sur un test de contre magie très difficile (et seuls les sorciers connaissant ces sorts peuvent les annuler).

La Guilde des Traqueurs est très riche. En plus des sorciers, elle embauche des chasseurs de primes particulièrement redoutables. Ces derniers sont sélectionnés très rigoureusement et ont un salaire qui les met à l'abri de toute tentative de corruption.

Tous les esclaves que croiseront les Pjs portent le même bracelet de métal au poignet (mais seuls les riches propriétaires utilisent les bracelets magiques. Le bracelet standard est en cuivre)

Bref, le but de tout ceci est d'amener les joueurs à ces conclusions :

- Pour s'enfuir, il faut déjà sortir du palais
- Pour sortir du palais, il faut gagner la confiance de l'intendant (s'enfuir est trop risqué)

Comment gagner la confiance de Marat Al Musabar :

- En lui obéissant (théoriquement, ce n'est pas trop dur)
- En se révélant être un bon précepteur (voir le paragraphe : « *Un bon professeur* »)
- En étant un valeureux gladiateur (voir le paragraphe : « *Du sang dans l'arène* »)
- En sauvant la vie de Soliman (voir le paragraphe : « *Une chasse mouvementée* »)
- En se révélant cavalier émérite (voir le paragraphe : « *La course de l'Aid El Saar* »)

Des 4 paragraphes suivants, seul « *Un bon professeur* » est indispensable pour l'histoire. Il permet au Pj concerné de se rendre compte qu'une expédition militaire est en préparation. Les 3 autres paragraphes sont facultatifs, néanmoins, il serait préférable d'en faire au moins un.

Si les joueurs décident d'essayer de s'enfuir, laissez-les faire. Ils pourront ainsi admirer la remarquable efficacité de la guilde des traqueurs. Quelle que soit la direction qu'ils prendront (le port ou le désert) ils seront rattrapés assez rapidement par des chasseurs de primes d'élite (dont le niveau est à ajuster en fonction de la force des Pjs)

2.7. *Un bon professeur*

Le Pj professeur d'Ayla doit lui enseigner plusieurs choses : Le Classique, le Reikspiel (plus une autre spécialité, en fonction des talents du Pj)

Ayla est une gamine gentille, sans préjugés raciaux, mais elle est un peu capricieuse, ce qui rend les séances de travail (2x2 heures par jour) parfois mouvementées mais dans l'ensemble tout devrait bien se passer et la gamine devrait vite se prendre de sympathie pour son professeur (elle pourrait même lui apprendre en cachette à lire et à écrire l'Arabe).

Le travail se fait dans la bibliothèque. Parfois un garde surveille la pièce et l'intendant passe lui-même voir de temps en temps comment se déroulent les leçons). Grâce aux livres de la bibliothèque, le Pj peut se renseigner sur l'émirat de Al-Haïkk et les autres royaumes arabes (il n'y a pas de livre de magie) Curieusement, la moitié des livres de la bibliothèque est écrite en classique)

Le joueur précepteur devrait être tenté par des petites recherches. Une découverte, par hasard, devrait lui mettre la puce à l'oreille : En feuilletant un livre fiscal, le Pj découvre que les impôts liés à l'entretien de la flotte ont triplé en trois ans (si le joueur s'est renseigné, il sait qu'aucun conflit n'oppose Al Haïk à ses voisins).

Les Pjs devraient être tentés de fouiller le bureau de l'intendant, voisin de la bibliothèque. Il faut pour cela profiter d'un moment durant lequel le bureau de l'intendant n'est pas fermé (ou alors crocheter la serrure mais en plein jour, le risque de se faire repérer par un garde est énorme).

Un jet de perception (à -20%) permet aux joueurs de se rendre compte que deux fois par semaines, l'intendant va chercher le courrier dans la salle des gardes. Durant ce moment (5 à 10 minutes, le bureau est ouvert et sans surveillance).

A l'intérieur du bureau, c'est un véritable capharnaüm ! (Jet de recherche à - 20% pour repérer du courrier, apparemment sans importance mais qui fait mention du **Projet El Hassan** qui doit voir le jour à la fin du printemps) Pour trouver cette information, le joueur peut effectuer autant de jet de recherche qu'il souhaite (chaque jet correspond à 2 minutes de recherches, au bout de 6 minutes, AL Musabar revient dans son bureau et si le Pjs s'y trouve, il faudra inventer une TRES bonne excuse !)

Si le Pj cherche plus tard à se renseigner sur El Hassan, il trouvera la trace, dans l'histoire arabe, de 3 personnages portant ce nom : **Abdul El Hassan** (célèbre assassin qui, au siècle dernier, a été décapité après avoir exécuté une centaine de contrats), **Tarik El Hassan** (explorateur arabe ayant ouvert une voie maritime vers Cathay en 2436), **Ka'id El Hassan** (amiral de la flotte de guerre du sultan, ayant remporté une grande victoire navale sur la flotte estalienne et ayant pillé la ville de Magritta il y a 500 ans). C'est à ce dernier homme que le projet fait bien sûr référence

Si le Pj souhaite refaire une visite dans le bureau, faites jouer d'abord un ou deux des chapitres suivant, avant de passer au paragraphe « *Où les Pjs apprennent le nom de la cité menacée. . .* »

2.8. *Du sang dans l'Arène*

Le Pj gladiateur s'entraîne 5 heures par jour au maniement des armes. Son compagnon d'entraînement est Zubelda (à moins que ce ne soit un autre Pj gladiateur). Les deux esclaves s'entraînent dans le jardin ou dans la salle de banquet lorsqu'elle est libre.

5 gardes les surveillent permanence (même si les esclaves ne s'entraînent qu'avec des armes en bois. Le capitaine des gardes (Mourad) assiste presque tout le temps à l'entraînement, il donne souvent des conseils et participe parfois aux joutes.

Le Pj apprendra de Zubelda certaines informations :

- Marat Al Musabar projette de faire concourir un gladiateur lors des jeux de l'Aïd El Saar
- Lors de ces jeux, chaque famille noble a le droit d'engager un (et un seul) gladiateur dans la compétition.

La première distraction de tous les habitants de l'Arabie est la gladiature : Les combats de gladiateurs sont regardés par toute la population, même les femmes et les enfants. Chaque ville a son arène, plus ou moins importante. Les petites villes ont des arènes dont les gradins peuvent accueillir 300 à 500 personnes alors que les plus grandes peuvent accueillir près de 20 000 personnes.

Les gladiateurs sont en grande majorité des esclaves mais certains sont des hommes libres qui ont choisi de tenter la fortune et la gloire sur le sable de l'arène. Car les gladiateurs peuvent devenir les héros de la foule et leurs noms scandés par tous les spectateurs... s'ils survivent à de nombreux combats. Un combat ne se termine pas toujours par la mort du perdant, il est même mal venu qu'un gladiateur tue délibérément un adversaire hors de combat, sauf si ce dernier a fait preuve de lâcheté en fuyant ou en se rendant. Les esclaves dont la carrière fut honorable sont souvent affranchis par leur maître.

Si les spectacles de gladiateurs sont aussi renommés, ce n'est pas seulement parce que la foule aime les combats, c'est aussi parce que des paris sont fait sur les combats. Tous les Arabes s'amuse à parier, même les plus pauvres.

Après plusieurs semaines d'entraînement, Al Musabar convoque le Pj et Zubelda et leur dit ceci : « **Je ne peux engager qu'un seul d'entre vous pour le tournoi de gladiature. C'est pourquoi seul le meilleur de vous deux y participera. Battez-vous en duel mais attention, je ne veux pas une boucherie mais un duel au premier sang** »

On leur donne une épée large (à lame courbe). Le combat sera arbitré par Mourad.

Zubelda

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	58	27	6	8	12	48	3	33	24	35	32	37	37

Si le Pj perd le combat, Al Musabar lui dira ceci deux jours avant les jeux : « **Un de mes amis ne peut pas engager son gladiateur. Celui-ci s'est cassé la jambe hier. Tu le remplaceras.** »

Le jour du tournoi, tous les Pjs seront autorisés à aller voir les combats

Les arènes sont situées à l'extérieur des remparts, afin de permettre aux spectateurs étrangers d'assister aux spectacles sans avoir à payer la lourde taxe d'entrée perçue aux trois portes de la ville. L'arène a été entièrement financée par l'Emir de Al-Haïkk : C'est un immense bâtiment aux tribunes très inclinées, donnant une impression de vertige aux spectateurs.

2.9. Le déroulement des combats

Chaque gladiateur doit faire trois combats. A l'issue des joutes, un jury désigne les deux meilleurs combattants qui s'affrontent dans un duel final. Chaque combat est entrecoupé de danses et de musiques très rythmées. Lors d'un intermède, les Pjs médusés verront l'affrontement entre 8 chiens de combat et un énorme lion

Si le Pj tue un adversaire au sol ou désarmé, la foule criera au scandale et le Pj ne sera pas sélectionné pour la finale, même s'il gagne ses trois combats. Au contraire, s'il fait preuve de classe, la foule scandra son nom et applaudira.

Il faut impérativement remporter les 3 combats pour aller en finale

1^{er} adversaire : Hakim (Arabe, taille moyenne)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	48	27	5	4	10	45	2	43	36	39	42	35	34

Dotations : Cimenterre, bouclier, cotte de maille, pantalon de cuir, casque

2^{ème} adversaire : Trimo (petit Sudron rapide)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	58	27	4	4	9	68	3	53	34	35	42	33	33

Dotations : pique, bouclier, pantalon de cuir, casque

3^{ème} adversaire : Ivan Karpo (Kislévite, grand blond)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	65	20	7	8	15	38	3	43	44	34	52	37	38

Dotations : Hache à deux mains, pantalon de cuir

Adversaire finaliste : Tarkan Mujédar (Arabe, taille moyenne) alias « le Boucher »

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	27	6	5	10	67	4	53	45	37	42	33	57

Dotations : Morgenstern, bouclier, Cotte de maille, pantalon de cuir

Si le Pj remporte au moins deux combats, il sera chaudement félicité par **Marat Al Musabar**. S'il remporte la finale **Al Musabar** dira ceci de lui : « **Tu m'as couvert de gloire aujourd'hui, je m'en souviendrai. Avant l'été, je te rendrai ta liberté** ».

Si le Pj remporté la finale pour le compte d'un autre noble, Marat le remerciera en lui disant que, grâce à lui, un homme influent a une dette envers lui.

2.10. La course de l'Aïd El Saar

Dans toutes les grandes villes du nord de l'Arabie a lieu une course spéciale chaque année, opposant des chevaux représentant les différents quartiers de la ville : c'est l'Aïd El Saar : Les chevaux sont menés en procession à travers toute la cité parmi une foule en liesse. Cette course (se déroulant au début de l'année) est souvent le théâtre de bagarres de rues parfois très violentes. Le circuit est un parcours sinueux à travers les ruelles des grandes villes. Les spectateurs se pressent aux balcons, sur les toits et sur les places. Le propriétaire du cheval vainqueur est respecté par tous les habitants du quartier qu'il représente. (Il faut dire que le quartier vainqueur se voit exonéré d'impôt pour l'année à venir !)

Cette course devrait avoir lieu 2 jours après les combats de gladiateurs. **Al Musabar** a été désigné pour représenter son quartier (le quartier du palais). Sachant que la course est très dangereuse, il proposera au Pj le plus compétant à cheval (Meilleure *Dex* et compétence *Equitation* obligatoire) de concourir sous ses couleurs.

Une semaine avant la course, le Pj choisi est convoqué par le maître. Ce dernier a fait venir au palais un marchand de chevaux. 3 chevaux sont proposés et c'est au Pj de choisir celui qu'il montera

durant la course. Il va pouvoir essayer chacun des 3 chevaux et se faire une opinion (sur un test d'*Equitation*) sur les qualités et les défauts de chacun des 3 chevaux (en cas d'échec au test, il ne faut donner que des informations partielles)

- Shaïtan** : (étalon noir impressionnant par sa taille) : C'est le moins rapide des 3 mais il semble calme et difficile à effrayer.
- Alinaya** : (petite jument à la robe blanche) : C'est la plus rapide des 3 mais elle a l'air très craintive.
- Ka'id** : (Étalon à la robe grise) Un peu moins rapide et moins craintif que Alinaya, ce cheval n'a l'air d'avoir peur de rien mais il semble un peu rétif.

Chacun des 3 chevaux peut remporter la course mais les tests à effectuer durant la course seront différents pour chaque monture

10 chevaux représentent chacun des 10 quartiers de la ville. Voici les quelques règles qui régissent cette course un peu folle : Le cavalier peut utiliser durant la course sa cravache, ses pieds et ses poings ainsi qu'un petit couteau dont la lame ne doit pas dépasser les 15 cm de long. Le cavalier n'a en outre pas le droit d'utiliser sa cravache pour blesser un cavalier concurrent (mais il a le droit de blesser le cheval ou de couper son harnais)

2.11. *Déroulement de la course*

- Shaïtan** : Assurément, c'est le cheval le plus facile à maîtriser, ses larges sabots ne glisseront pas sur les pavés et il ne s'affolera à aucun moment. Il sera en tête au premier virage et restera insensible aux coups de cravaches et de pieds et restera même insensible à un coup de couteau. Il sera néanmoins dépassé par 3 concurrents s'il ne fait rien pour les en empêcher : Un coup de cravache bien placé est suffisant pour le premier adversaire mais un coup de couteau sera nécessaire pour les deux autres. Le Pj peut viser le cheval (CC-20%) ou le harnais (CC-40%).
- Alinaya** : C'est la plus rapide de tous les concurrents mais elle s'effraie à la moindre glissade ou au moindre coup de cravache. Le Pj devra maîtriser sa monture en effectuant 4 tests d'*Equitation* (moyenne de la *Dex* et du *C*).
- 4 jets réussis** : Maîtrise impeccable de la part du cavalier qui remporte la course loin devant ses adversaires.
- 3 jets réussis** : Le Pj peut gagner mais il va falloir empêcher un adversaire de se servir de son couteau près de l'arrivée (un coup de cravache sur la main ou au visage – CC -20% - est suffisant). Si le coup n'est pas évité, le cheval s'écroule subitement, projetant le Pj contre un mur (Coup de Force 8 !)
- 2 jets réussis** : Lors du premier échec, le cheval a fait une embardée et a rué. Lors du second échec, la même chose se produit mais il faut faire un test d'*Equitation* pour ne pas tomber. S'il tombe, le Pj parviendra à remonter sur la jument et finira troisième. S'il ne tombe pas, il fera un honorable second.
- 1 seul jet réussi** : A plusieurs reprises, la jument a pris peur et a rué (elle a même blessé quelques spectateurs). Miraculeusement, le Pj est parvenu à rester en selle, il finira 7^{ème}.
- Aucun jet réussi** : Au premier virage, la jument s'affole et rue. Le Pj tombe lourdement. Il ne parviendra pas à rattraper sa jument qui galopera tranquillement jusqu'à l'arrivée. Le Pj, couvert de bleus et de ridicule, termine dernier).

- Ka'id :** Si le Pj monte Ka'id, il devra effectuer également 4 tests d'Equitation, non plus pour rassurer le cheval, mais plutôt pour l'empêcher de se battre avec les autres concurrents.
- 4 jets réussis :** Le cavalier a fait preuve d'une superbe maîtrise, il remporte la course d'un cheveu.
- 3 jets réussis :** A 200 mètres de l'arrivée, le cheval, alors en tête, s'arrête pour se battre avec une autre monture. Le Pj doit alors faire un test d'*Equitation* pour se faire obéir (Le joueur doit effectuer le test autant de fois que nécessaire, jusqu'à ce qu'il réussisse. A chaque test il perd une place).
- 2 jets réussis :** Deux désobéissances : A la première, le cheval s'arrête pour se battre, la seconde, l'étalon saute par-dessus la barrière protégeant les spectateurs et blesse grièvement 3 personnes. Le Pj termine 4^{ème}.
- 1 jet réussi :** Le cheval se montre particulièrement rétif. Bousculé par un concurrent, le cheval devient fou. Il et commence à se battre mais chute lourdement, entraînant le Pj dans sa chute. Ce dernier doit faire un test d'*Initiative* à -10% pour éviter l'écrasement. En cas d'échec, il encaisse 2 coups de Force 7.
- Aucun jet réussi :** Même chose que précédemment mais le test d'*Initiative* s'effectue avec un malus de 30% ! De plus, le cheval se fracture le bassin en tombant. Il doit être achevé sur place.

Si le Pj parvient à remporter la course, **Marat Al Musabar** le félicitera chaudement et lui dira ceci : « **Quand je te rendrai ta liberté, ce cheval sera à toi.** » Si le joueur termine 2^{ème} ou 3^{ème}, il sera tout de même félicité pour avoir vaillamment relevé le défi. Si le Pj est gravement blessé durant la course, Marat sera très inquiet et remerciera tout de même le Pj pour les risques qu'il a pris.

2.12. *Où les Pjs apprennent le nom de la cité menacée*

Si le Pj précepteur souhaite encore fouiller le bureau de l'intendant, laissez le faire (il faut appliquer les même tests que lors de la première visite). Si les Pjs n'ont pas l'intention de refouiller le bureau de l'intendant, c'est l'intendant lui-même qui, alors qu'il est dans la bibliothèque entrain de lire, demande à un Pj (sachant lire l'arabe !) d'aller chercher la carafe de vin qui se trouve dans son bureau. A côté de la carafe se trouve un brouillon de lettre.

Le joueur y récupérera l'information suivante : Une lettre fait mention du projet El Hassan et la situe au début de l'été. De plus, une phrase parle de la cible du projet : « ... **En ce début d'été, les entrepôts seront pleins et nous n'aurons qu'à nous baisser pour ramasser les trésors de la plus grande cité du Vieux Monde...** ». Le reste de la lettre parle de l'assurance qu'ont donnée les sorciers de Baskra sur la réussite de la translocalisation de la flotte à l'aller comme au retour

Pour le Pj qui lit la lettre, le rapprochement avec Marienbourg devrait être facile. Lorsque la lettre est lue, **Mourad**, le capitaine des gardes, entre dans la pièce et le Pj doit trouver une bonne excuse pour s'en tirer, à l'aide d'un jet de *Baratin* ou *Persuasion*. (En fait, Mourad aura des soupçons mais n'en laissera rien paraître).

Dorénavant, les Pjs devraient être pressés de rentrer chez eux, s'ils se font pressant auprès de Marat Al Musabar, celui-ci dira : « ...**Je vous l'ai promis, dès que j'aurai trouvé des gens pour vous remplacer, cela ne devrait prendre que quelques jours...** »

2.13. Une chasse mouvementée

Cette partie de chasse aura lieu quelques jours après la dernière visite dans le bureau de l'intendant. Il serait souhaitable que, si un Pj n'a participé à aucun des épisodes précédents, il participe à celui-ci (éventuellement, 2 Pjs peuvent y participer, il faut alors augmenter la force du lion, ou en rajouter un). Cependant, cette épisode est réservé à priori à un Pj possédant les compétences *Chasse*, *Pistage*, et *Camouflage rural*. La présence d'un bon archer peut être souhaitable.

Soliman, le fils de Marat Al Musabar, a tout juste 20 et il rêve de prendre la tête de l'armée de l'émirat. C'est un bon cavalier et un chasseur reconnu. Son inconscience face au danger inquiète beaucoup son père. Le (ou les) Pj devant l'accompagner reçoit discrètement comme consigne de protéger Soliman si ce dernier venait à commettre des actes irréfléchis. On confie au Pj une épée courte et une longue pique (+ un arc s'il sait s'en servir).

Soliman a prévu de faire une chasse difficile et dangereuse : La traque du lion des montagnes. Ces énormes félins (plus gros que leurs cousins des savanes) vivent dans les contreforts montagneux des Monts de l'Alkaréham (une chaîne de montagne du Nord-ouest de l'Arabie).

Le territoire des lions se situe à deux jours de marches de la ville (ce qui nécessitera de passer une nuit dans le désert). Outre Soliman et le Pj, deux gardes du corps participent à la traque. Soliman se montre plutôt excité à l'idée de ramener ce trophée.

A la fin de la deuxième journée, les premières collines rocheuses apparaissent et Soliman décide d'établir le campement. Le joueur doit faire un Test de *Chasse* ou *Pistage*. Si le test est réussi le Pj aura la certitude (par des traces laissées dans le sable) qu'il se trouve sur le territoire d'un quadrupède pesant dans les 300 kg ! (Camper là serait donc une très mauvaise idée) Si le Pj en informe Soliman, celui-ci répondra qu'il doit sûrement se tromper, ni, lui ni ses gardes du corps n'ont vu de traces.

Après le repas autour du feu de camp, Soliman n'a pas l'intention d'effectuer des tours de garde. Le Pj peut veiller s'il le souhaite. Au milieu de la nuit, Test de perception (à-20% si le Pj dort) : on entend une sorte de feulement rauque et on perçoit un respiration, au-delà de la zone éclairée par le feu.

Le Pj a alors quelques secondes pour se décider à réveiller ses compagnons avant que le lion ne passe à l'attaque. Au premier assaut, il se jette sur un des gardes du corps et l'éventre d'un coup de griffe. La bête est énorme, environ 1m20 au garrot, sa crinière est noire.

Lion des cavernes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	41	-	7	4	13	50	3	18	43	10	66	43	-

Attaque par morsure (1 fois par round) : +1 aux dégâts

Attaque par griffes (2 fois par round) : +3 aux dégâts

Si le Pj est très fort (ou s'ils sont deux), le mâle qui a attaqué les chasseurs est accompagné de son frère. Le lion harcèle les chasseurs, il attaque un round puis repart dans l'ombre avant d'attaquer à nouveau. Dès que le lion a blessé mortellement un homme (de préférence un des gardes du corps) il tente de s'enfuir avec sa proie (ou une partie !).

Au petit matin, le bilan est inquiétant : Un garde du corps est mort, l'autre n'est que légèrement blessé (de même pour Soliman). Ce dernier désire poursuivre le (ou les) lion qui les a attaqué cette nuit. Après quelques jets de *Pistage* ou *Chasse* réussis la taverne du lion est en vue en milieu de journée (on distingue l'entrée d'une petite grotte derrière un buisson d'épineux, à flanc de colline).

Dès lors deux perspectives s'offrent aux chasseurs : rentrer dans la grotte ou guetter l'arrivée du félin.

Si les chasseurs entrent dans la tanière du lion

Soliman demandera au garde du corps blessé de rester à l'extérieur. La caverne est en fait un long passage sinueux, large de 3 mètres et assez haut pour qu'un homme puisse s'y tenir debout. Des débris d'os et une forte odeur animale confirment l'identité de l'occupant. Des ouvertures dans le plafond permettent de distinguer les formes dans la pénombre (mais tous les tests physiques se font à -10%).

Test de *Perception* : on entend une respiration régulière au fond de la grotte (le lion dort), il faut réussir deux jets de *Déplacement silencieux rural* pour approcher de la bête sans la réveiller.

Si les jets sont réussis, le Pj et Soliman peuvent frapper la bête (cible inerte, Dégâts x 2). Si cette dernière n'est toujours pas morte, elle attaquera Soliman.

Si les jets sont ratés le lion se réveille et détecte aussitôt les chasseurs. Un combat à mort s'engage alors. Dès que le lion meurt le Pj entend un rugissement et un hurlement humain à l'extérieur. Il va falloir faire face à un deuxième lion qui entre dans la grotte (si le Pj est blessé, diminuez la force du lion)

Si les chasseurs guettent l'entrée de la grotte

Si les chasseurs restent à guetter la tanière, le Pj doit faire un jet de *Chasse* pour se placer correctement, face au vent. Un lion approche de la tanière (si les Pjs ne se sont pas placés correctement, le lion les repère, rugit et un second lion sort de la tanière pour attaquer les chasseurs). Sur un test de *Chasse* réussi, le Pj aura l'idée de mettre le feu aux buissons à l'entrée de la grotte et de se placer ensuite à bonne distance. Ainsi, quand les lions sortiront, les archers pourront tirer au moins 2 fois avant d'être au contact (si le Pj dispose de compétence *Piégeage*, il peut disposer des petits pieux pointus dans le sol pour blesser les fauves à leur sortie).

Quelle que soit l'option choisie par le(s) Pj(s), ce dernier aura sauvé la vie de Soliman qui est tout de même blessé. Les deux gardes du corps seront morts. A partir de maintenant, Soliman se montrera moins arrogant avec le Pj et demandera à son père de lui rendre la liberté.

2.14. Le dernier repas ...

Quelques jours après, la chasse aux lion, (nous sommes au printemps, les Pjs sont esclaves depuis 4 à 5 mois) **Marat Al Musabar** convoque les Pjs dans le jardin du Patio. (A ce stade de l'aventure, les Pjs doivent connaître tout du projet El Hassan). Il leur annonce que demain, leurs remplaçants arrivent et qu'ils peuvent retrouver la liberté. Le Traqueur qui leur avait forgé les bracelets, impose ses mains de longues minutes sur les Pjs qui voit leur bracelet se détacher simplement et tomber lourdement à terre.

Marat leur dit ceci : « **...Esclaves : le dernier ordre que je vous donne est le suivant : Ce soir, c'est en temps qu'hommes libres que vous me ferez l'honneur de dîner à ma table...** ». En réalité, il se doute que les Pjs sont au courant du projet El Hassan. Il projette donc de droguer la nourriture des Pjs pour les endormir et les faire jeter discrètement dans le port à la nuit tombée.

La seule chose qui pourrait sauver les Pjs, c'est l'intervention d'une personne de l'entourage de l'intendant, au courant du projet et ne souhaitant pas leur mort. Voici les sauveurs potentiels :

- **Taliz**, la dame de compagnie de la maîtresse de maison (si elle a eu une aventure avec un Pj)
- **Ayla**, fille de l'intendant, si elle s'est réellement prise d'amitié pour le Pj précepteur
- **Soliman**, s'il a bien sympathisé avec le Pj qui l'a sauvé lors de la chasse au lion

Au MJ de décider quel sauveur semble le plus approprié (pour ma part, je choisis Taliz). Alors que les Pjs sont dans le dortoir des esclaves à ranger leurs quelques affaires, Taliz, la dame de compagnie, vient leur apporter des vêtements neufs (à la mode arabe : Pantalon bouffant, chemise légère de lin brodée de fil doré ou noir). Au moment où elle remet les vêtements à son Pj préféré (à vous de voir), elle fait un signe insistant en désignant du doigt un vêtement. Elle se retire ensuite rapidement, escortée par un garde.

Dans la poche du vêtement qu'a désigné Taliz se trouve un morceau de papier griffonné en arabe. Voici ce qui y est écrit : « ... **L'intendant sait que vous êtes au courant pour son projet. Il a l'intention de vous droguer lors du repas afin de vous endormir, puis de vous faire jeter dans le port... prenez garde à vous. Qu'Ormazd l'Unique vous protège...** »

La première réaction des joueurs sera sans doute de fuir avant le repas mais, au besoin, un test d'intelligence pourra leur rappeler ceci :

Si les joueurs veulent vraiment monnayer leur information auprès des autorités de Marienbourg (et ce la peut valoir très cher), il faudrait que l'attaque ait vraiment lieu, et pour cela, il serait préférable que **Al Musabar** les croie vraiment morts.

Maintenant, c'est aux Pjs de juger ce qui est préférable : Fuir ou faire le mort.

- S'ils choisissent la fuite, utilisez les renseignements des pages 11 à 13. Les Pjs ont cette fois-ci la chance de ne plus avoir leurs bracelets, mais la fuite reste dure. Les gardes les poursuivront jusqu'au port où les Pjs auront sûrement l'idée d'embarquer, clandestinement ou non, sur un navire. Cette option est peut-être la moins dangereuse pour eux mais l'intendant saura qu'ils sont encore en vie. Cela l'incitera peut-être à annuler le raid contre Marienbourg.
- S'ils choisissent de faire les morts, le premier de leurs soucis sera d'échapper d'une manière ou d'une autre à l'empoisonnement sans que cela se voit (Ne rien manger durant le repas éveillerait automatiquement les soupçons !)

Il reste aux joueurs environ deux heures avant le début du dîner. Le premier endroit où les joueurs iront sans doute se renseigner est sans doute la cuisine. Là deux esclaves (l'Arabe **Mehmet** et le Tiléen **Cristobald**) aident l'employée des cuisines, **Farhia** (grosse femme joviale, d'une cinquantaine d'années). Les joueurs vont devoir les interroger pour savoir s'ils ont aperçu quelque chose d'anormal (ils devront cependant être discrets pour ne pas éveiller l'attention des gardes)

- **Mehmet** ne sait rien de spécial, on lui confie en général les tâches ingrates (faire la vaisselle, nettoyer les cuisines, éplucher les légumes...)
- **Farhia** pourra dire aux Pjs le menu du soir (plat unique comme souvent en Arabie) : Volailles rôties accompagnées d'olives d'amandes et de semoule. Les plats ne sont donc pas servis dans les assiettes avant d'arriver à table. Les Pjs devraient en déduire qu'un des plats sera drogué (le vin bretonnien qu'affectionne l'intendant est toujours débouché à table). Si l'intendant se sert de tout c'est qu'il a pris un anti-poison.
- **Cristobald** a été chargé de faire cuire les amandes, la semoule et les olives. Il n'a rien remarqué de spécial mais si les Pjs insistent (il les trouve plutôt sympathiques) et lui demandent s'il n'a rien remarqué de normal, il répondra ceci : « ... **Tout à l'heure, alors que mes légumes commençaient à mijoter, Mourad m'a demandé d'aller à l'atelier car un garde avait besoin de moi, et quand j'y suis allé, il n'y avait personne... Et puis, juste avant qu'on commence à préparer le repas, deux gardes sont venus nous offrir des rafraîchissements (boisson citronnée), ce n'est pas dans leurs habitudes d'être aussi prévenant envers les esclaves...** ».

Le rafraîchissement servi aux cuisiniers est dans une carafe, il en reste un fond (sans doute assez pour immuniser une personne contre le poison).

Après ces interrogatoires, les Pjs devraient donc savoir :

- Que les légumes sont sans doute empoisonnés
- Que l'intendant et sa famille ont sans doute absorbé un anti-poison

- Qu'il reste de l'anti-poison dans la carafe (assez pour une personne sans doute)

Deux options s'offrent alors aux Pjs : Faire absorber l'anti-poison à l'un d'entre eux en espérant qu'il pourra sauver ses compagnons de la noyade (option très risquée, surtout si les Pjs sont plus de quatre). La seconde option dépend des qualités des Pjs : si l'un d'eux est compétent en *Connaissance des plantes*, *Préparation de Potion* ou *Préparation de poison*, il peut essayer de savoir quels sont les ingrédients de l'anti-poison (le Jet est à adapter en fonction du niveau du Pj, il faudrait mieux qu'il réussisse)

Si le jet de recherche des ingrédients est réussi, le Pj compétent ne tardera pas à s'apercevoir que la plante à la base de la recette pousse dans le patio (un Pj ayant quelques connaissances en Médecine, Premier soins et Connaissance des plantes saura que les feuilles de cette plantes permettent de résister à la plupart des produits somnifères). Fabriquer un antidote est ensuite un jeu d'enfant.

2.15. *Déroulement du repas*

L'intendant et le capitaine de la garde, Mourad, ont l'intention de se débarrasser des Pjs après le repas (le somnifère devrait faire effet) en fin de soirée.

Marat Al Musabar se montre très amical envers les Pjs, il s'enquiert de leurs projets futurs et des destinations qu'ils choisiront. Il leur annonce également que leurs affaires personnelles ont été transportées dans la chambre d'invité du premier étage (à côté de l'escalier – cf plan page 12 -).

Une heure après que les Pjs se soient couchés, la porte de leur chambre s'ouvre et 6 gardes y font leur apparition, accompagnés de Mourad. Si les Pjs se laissent faire (c'est ce qu'ils feront s'ils veulent faire croire à leur mort) ils sont mis dans des sacs de toile grossière, fermée avec une cordelette. Ils sont transportés puis chargés sur une carriole. Cette dernière s'arrête après un quart d'heure (Test de perception : Les Pjs entendent le bruit des vagues et des mats qui craquent). Ils sont ensuite jetés à l'eau.

2.16. *Echapper à la noyade et quitter Al-Haïkk*

Chaque joueur fait un test de chance (ou adresse une prière à son Dieu : Test de FM réussi et le score des dés est augmenté de 20%) :

Résultat entre 01 et 30 : Le sac reste solidement fermé et le Pj doit faire un test de Dex pour faire coulisser la cordelette (1 test par round).

Résultat entre 31 et 59 : Le sac ne se déchire pas mais la cordelette s'est presque détachée (Test de Dex à +20%)

Résultat entre 60 et 95 (ou au-delà de 100) : La cordelette se détache et le Pj n'a aucun mal à sortir du sac.

Résultat entre 96 et 100 : Le sac s'éventre en pénétrant dans l'eau mais le Pj s'assomme. Il ne peut plus compter que sur ses amis (ou sur un point de Destin) pour s'en sortir.

Les joueurs peuvent rester sous l'eau sans problème pendant un nombre de Rounds égal à leur *Endurance*. Au-delà, ils perdent 3 points de Blessures par round jusqu'à la mort.

La surface de l'eau est brumeuse et les Pjs n'auront aucun mal à se dissimuler sous un ponton, pour échapper à la surveillance des gardes (ces derniers ne restent que quelques minutes avant de retourner au palais de l'intendant).

Les joueurs ont ensuite tout le loisir de réfléchir à leur départ de l'Emirat d'Al-Haïkk. Il peuvent embarquer sur un des nombreux petits bateaux de pêche et quitter aussitôt le port sans attendre le lever du jour (ce n'est possible que si l'un des Pjs est compétent en *Navigation*).

Ils peuvent également repérer un navire étranger (il suffit de regarder le nom du navire) et se glisser clandestinement à bord. Le problème de cette solution est que les Pjs risquent de mourir de fin si le voyage est trop long. Autre problème : les passagers clandestins sont souvent jeté par-dessus bord sans autre forme de procès.

Les joueurs peuvent attendre le petit matin et monnayer discrètement leur voyage (il faut pour cela avoir de l'argent !). Le problème de cette solution est qu'ils ont 25% de chance de se faire repérer par quelqu'un du palais. Si quelqu'un les repère, jetez un dé 100 :

01 à 10 : Mourad

11 à 20 : 2 gardes

21 à 30 : Cristobald

31 à 50 : Aicha et Taliz (les deux dames de compagnie de Reina, épouse de l'intendant)

51 à 60 : Soliman (le fils de l'intendant)

61 à 70 : Ali, le responsable des esclaves

71 à 80 : L'esclave jardinier Luis (simplet)

81 à 90 : Barkan Al Osman, le vieux précepteur de Soliman

91 à 100 : Mehmet, l'esclave des cuisines

Pur s'assurer que l'intendant les croit morts, les Pjs devront éliminer les témoins gênants (Seuls Cristobald, Taliz et Soliman peuvent garder le secret...quant à Luis, personne ne le croira).

Voilà les différents navires de commerce du Vieux Monde se rendant dans un port du nord

L'étoile de Kislev (huile, papier) commandé par Milos Karnov Faisant route vers Erengrade

Andréa : (artisanat divers, cuivre et peaux) commandé par Reiner Vanz Faisant route vers Marienbourg

L'espadon (Marbre, chevaux) commandé par Armand Dampierre faisant route vers l'anguille.

Il y a bien sûr d'autres navires faisant route vers Marienbourg mais ils ne partiront pas avant une dizaine de jours. A ce stade, les Pjs devraient se dire qu'ils n'ont plus de temps à perdre et que la date du raid approche (nous sommes au début du mois de mai)

Les différents capitaines demanderont aux Pjs de participer aux corvées de bord (nettoyage, plonge...).

Voici les durées de voyage probables :

Par navire se rendant directement à Marienbourg : 30 à 35 jours

Par le navire se rendant à l'Anguille : 20 jours de bateau + 10 jours de chevauchée

Par navire de pêche : 10 jours pour rejoindre les côtes estaliennes + 30 jours de navire pour rejoindre Marienbourg

Les Pjs devraient arriver en vue de Marienbourg dans le courant du mois de juin.

3. 3^{ème} chapitre : Menace sur Marienbourg

3.1. Comment alerter les autorités ?

Arrivés à Marienbourg, les joueurs vont devoir se poser plusieurs questions : Qui faut-il prévenir pour être sûr que le message sera relayé ? Comment persuader les dirigeants que la menace du raid arabe est imminente ? Comment monnayer cette information capitale ?

La réponse à la première question sera assez évidente (surtout pour un Pj natif de Marienbourg) :

La cité est officiellement dirigée par le Stadraat : Deux assemblées (l'une noble, l'autre formée par les guildes et les représentants de quartiers) dirigent la ville mais en réalité, c'est le Directorat (organe exécutif du Stadraat qui prend toutes les décisions et tire les ficelles (les assemblées ne sont que des clubs de débats qui ne font qu'enregistrer les décisions du Directorat). Le Directorat est composé des chefs des dix plus grandes maisons marchandes des Wastlands ainsi que les Grands Prêtres de Shallya, Véréna, Manaan, Haendryck, et le recteur du collège Henryk. Ces 15 personnes délibèrent et votent lors de sessions publiques sous la direction purement honorifique du Staadholder (un des chefs des 10 grandes maisons marchandes, choisi par le Directorat chaque année).

Ces renseignements sont faciles à obtenir (auprès d'un cabinet de juristes pour 5 Guilders ou auprès d'un marchand quelconque.

Les Pjs devraient donc arriver à la conclusion suivante : Il faut prévenir le Directorat (ou un de ses membres). Ils peuvent s'ils le veulent assister aux débats des assemblées : Ce ne sont que ces foires d'empoignes où les débats sont aussi stériles que bruyants. Les réunions du Directorat sont publiques (elles ont lieu dans le Nouveau Palais (quartier Paleisbuurt) Mais il faut pour cela montrer patte blanche : Aucune arme (bien sûr), vêtements de luxe à la mode, + une obole non officielle à verser aux Coiffes Noires qui filtrent les entrées (10 Guilders sont généralement suffisant).

Si les Pjs se rendent au palais sans connaître ces renseignements, ils risquent d'être refoulés. Quoiqu'il arrive si les Pjs ont respecté toutes les consignes, il faudra faire un test de *Sociabilité* pour pouvoir rentrer (Les nobles ont un bonus de 10%).

« Coiffe Noire » (garde de la ville)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Dotations : Veste de cuir, Hallebarde

L'achat de vêtements de luxe est important. C'est même la première condition à remplir. Il faut pour cela que les Pjs s'en procurent. Pour cela, il existe deux solutions : Dépouiller un riche passant ou acheter ses vêtements chez un tailleur. Il faut compter entre 120 et 150 Guilders pour des vêtements de luxe (manteau de cuir brodé, tunique de qualité (ou robe pour les femmes), souliers en cuir gants de soie pour les femmes et chapeau à large bord pour les hommes).

Qu'ils veuillent ou non assister à une session du Directorat, les Pjs devraient se douter qu'ils ne peuvent aborder un membre du Directorat habillés comme des manants ou à la mode arabe !

3.2. *Comment se procurer autant d'argent ?*

A moins qu'un des Pjs soit riche, réunir plus de 100 Guilders par joueur n'est pas une mince affaire.

Trouver un métier honnête : Les Pjs n'auront jamais le temps de réunir autant d'argent avant le raid.

Trouver des métiers malhonnêtes : S'ils veulent gagner vite ils seront peut-être tentés d'accepter des boulots peu recommandables :

Un Pj natif de Marienbourg se rendra automatiquement dans le quartier de **Suiddock** (Taverne « *le perchoir du Pélican* ») où un certain **Berthold** (un vieux) pourrait leur filer du boulot :

- Déterrer un cadavre pour les expériences d'un médecin (10 Guilders par personne)
- Casser la figure à un marchand qui a escroqué un ami de Berthold (20 Guilders par personne)
- Saboter un petit navire de transport (50 Guilders)
- Transporter une malle sur une barque jusqu'à un navire (la malle contient des sachets de poudre de lotus noir (80 Guilders)

Un meurtre, en l'occurrence celui de **Heinz Werbrung** (« *un gars qu'en sait un peu trop sur des amis à moi* ») c'est en fait un juge de quartier un peu trop zélé (p 151) (200 Guilders) mais l'homme a un garde du corps (garde p 152)

Si l'un des Pjs est particulièrement doué pour se battre à mains nues, il peut tenter sa chance dans des combats clandestins (si quelqu'un se charge de faire monter les enchères, les gains peuvent aller jusqu'à 80 Guilders par combat) Une rapide enquête auprès d'employés de tavernes (Jets de Sociabilité ou de Baratin) indiquera aux Pjs la *Taverne du Marin Ivre* (quartier pauvre de Kruiersmuur). Dans le sous-sol de cette taverne ont lieu des combats nocturnes.

Boxeur clandestin standard

<i>M</i>	<i>CC</i>	<i>CT</i>	<i>F</i>	<i>E</i>	<i>B</i>	<i>I</i>	<i>A</i>	<i>Dex</i>	<i>Cd</i>	<i>Int</i>	<i>Cl</i>	<i>FM</i>	<i>Soc</i>
4	50	20	4	4	10	40	2	35	33	31	33	23	22

Compétences : Combats à mains nues, coups assommants

Bien entendu, l'usage d'arme disqualifie automatiquement le lutteur qui se voit alors roué de coups et expulsé directement dans le Reik (avec ses amis !). Les joueurs peuvent faire des combats trois fois par semaine mais au fur et à mesure de leurs victoires, leurs gains diminuent (-20% à chaque soirée).

3.3. *Rencontrer les membres du Directorat*

Ils sont au nombre de 15. Les Pjs pourront les voir en assistant à une des deux réunions hebdomadaires publiques. S'ils parviennent jusque là, ils n'auront aucun mal à sympathiser avec un observateur avisé qui leur parlera de chacun des membres de ce puissant conseil. (Seuls 12 membres sont présents). La première chose que les Pjs remarqueront c'est que les votes sont très rapides, les projets sont à peines discutés. En réalité, ces réunions sont de pures formalités. Les vraies tractations et discussions ont lieu à huis clos dans les salons privés du palais ou des luxueuses résidences des membres du directorat.

Les renseignements suivants peuvent être obtenus auprès des observateurs des réunions ou auprès des cabinets de juristes de la ville (20 Guilders de l'heure) :

- La prêtresse de Shallya : **Hildegarde Van Tüer** (son siège reste vacant presque à chaque session. Elle ne se déplace que lorsque des fonds sont débloqués pour venir en aide aux

pauvres. On peut facilement la rencontrer à la cathédrale de Shallya ou à l'hospice voisin. Elle ne sera pas intéressée par le renseignement des Pjs.

- Le Grand Prêtre de Véréna : **Gustav Von Bleiz**. Ce vieil homme n'est intéressé que par les projets culturels visant à enrichir les collections de Marienbourg (et en particulier la bibliothèque de la cathédrale de Véréna). Les Pjs peuvent le rencontrer assez facilement sur son lieu de travail (Grande bibliothèque ou collège de droit) mais il trouvera le renseignement des Pjs complètement farfelu.
- Le grand Prêtre de Manaan (**Père Angus**) est mourrant. Son siège au Directorat restera vacant tant qu'il sera encore en vie.
- Le Grand prêtre d'Haendryk (**Bernart Clijsters**) est un gros vieillard obèse. Les Pjs n'auront pas accès jusqu'à lui car son service d'ordre est aussi violent qu'obtus.
- Le recteur du collège Henryck (**Baron Franz van den Perklas**) acceptera de rencontrer les Pjs si l'un d'eux fait preuve de titres d'érudition. Cet homme de 50 ans, aussi grand que maigre, sera intéressé par l'histoire des Pjs si cette dernière est convaincante (Test de *Persuasion* ou *Eloquence* à -10%).

Les 10 chefs des grandes familles marchandes :

- **Jaan van de Kuypers** : l'homme le plus riche du monde. C'est lui le chef du Directorat. Son physique est banal mais dès qu'il parle, tout le monde fait silence. Apparemment, il a l'assurance de 8 des 15 voix du Directorat. Son emploi du temps et sa garde personnelle empêchent toute entrevue avec les Pjs et lui.
- **Thijs Van Onderzoeker** : C'est l'une des familles les moins riches des dix. Thijs a tout juste 30 ans et il peine à rattraper les affaires désastreuses conduites par son père. Les Pjs pourront assez facilement obtenir un rendez-vous avec lui (Test de *Persuasion* ou *Eloquence* sans malus).
- **Clotilde de Roelef** : Seule représentante féminine des Dix, elle a 47 ans et est la seule issue d'une famille de la vieille noblesse. La famille Roelef a d'importants contacts en Arabie. Seul un Pj noble pourra être introduit auprès d'elle et tenter de lui faire croire à l'imminence du raid sur Marienbourg.
- **Léo van Haagen** : Deuxième fortune des Dix. Léo, 67 ans, dirige sa famille d'une main de fer. Le rencontrer nécessite pas mal de *Baratin* auprès de ses secrétaires. Le persuader nécessite un talent d'orateur certain (Test de *Persuasion* ou *Eloquence* à -20%).
- **Wessel Van Sheldt** : Ce vieil homme de 80 ans se déplace rarement au Directorat. Il vit reclus dans une forteresse à l'extrémité de Suiddock. Son service d'ordre est impressionnant. Il sera impossible aux Pjs de le rencontrer.
- **Luitpold van Raemerswijk** : Vieil homme corpulent à l'impressionnante moustache. Il est connu comme étant un amateur de femmes (Un Pj féminin pourrait en profiter pour le séduire, cela faciliterait sans doute les choses). Cet homme apprécie la franchise. Le convaincre nécessitera un jet de *Persuasion* ou d'*Eloquence* à -10%).
- **Arkat Fooger** : Ce nain de 177 ans représente les intérêts des non-humains. C'est aussi un banquier important sur la place marienbourgeoise. Pour l'intéresser, il faut être un nain ou être prêt à mettre en banque une petite fortune personnelle. Un nain pourra tenter de le persuader (sans malus), un humain aura un malus de -20% (-30% pour un elfe).
- **Saasha van den Nijmenk** : Cet homme de 43 ans est directeur contre son gré. Sa passion est l'exploration et la navigation mais à la mort de son père, il a dû se résigner à défendre les intérêts familiaux. Les Pjs pourraient le rencontrer sur le port ou dans la baie à s'occuper de son petit voilier de course. Il serait prêt à écouter un Pj navigateur (test de *Persuasion* sans malus). Les érudits et les clercs le barbent, il refusera de les entendre.
- **Karl den Euwe** : En ce début d'été, Karl est en voyage d'affaire à Kislev. Son avoué (Peter van Zecker) est prêt à écouter les Pjs mais il refusera de transmettre le renseignement au Directorat

(« ...de toute façon, je ne serais pas pris au sérieux et au retour de mon maître, je perdrais mon emploi... »).

- **Maximilian Rothenmur** : Il est en vacances en Estalie et a confié sa voix à Jaan van de Kuypers.

En fonction des choix des Pjs, ils peuvent essayer de convaincre plusieurs membres du Directorat, mais à priori, un seul suffit. Si les joueurs essuient un échec auprès de l'un des directeurs, ils peuvent essayer d'en convaincre un autre mais deux échecs mettront fin à leurs chances : le Directoire décidera de ne pas apporter de crédit à l'information des Pjs

La personne que les Pjs ont convaincue les emmènera au palais et là, ils devront attendre une demi heure dans un salon avant d'être entendus à tour de rôle par l'ensemble du Directoire. C'est **Jaan van de Kuypers** lui-même qui posera les questions. Si les pjs se sont fait remarquer dans le passé (en bien ou en mal) il sera au courant.

A tour de rôle, chacun des Pjs effectue un test de *Persuasion* ou *Eloquence* pour rendre son histoire convaincante. A chaque Pj, la question suivante sera posée : « ...**Pour quelle raison faites-vous cela ? Par patriotisme ou par intérêt ?...** » A cette question les Pjs feraient mieux de répondre honnêtement. Si ce n'est pas le cas, Jaan van de Kuypers s'en apercevra.

Si l'ensemble des Pjs réussit à être persuasif, l'information sera prise au sérieux.

Si la moitié (ou plus) des Pjs n'a pas été convaincante, ils seront expulsés proprement du palais.

En cas d'échec, les Pjs peuvent se résigner ou tenter d'aller prévenir ceux qui ont directement la charge de la protection maritime de la cité : Les elfes des mers

3.4. *Prévenir les elfes des mers*

Il reste une chance aux Pjs pour éviter le désastre : Aller voir les elfes dans leur quartier de Elfsgemente. Ce sont eux les responsables de la protection maritime de la cité. Un Pj non elfe a peu de chance pouvoir rencontrer les chefs de clans qui protègent la cité (tous les tests pour les non elfes s'effectuent avec un malus de 20%).

En interrogeant des passants dans le quartier elfe, les Pjs apprendront rapidement que le responsable de la communauté elfique est l'exarque **Tarmonagh din-Ciobahn**, la maison de son clan est facile à repérer, elle se trouve au centre du quartier.

Dans la maison de l'exarque, les Pjs seront reçus par un secrétaire aussi froid que vieux. Il leur demandera l'objet de leur visite. Les Pjs peuvent se montrer convaincant (*Persuasion*, *Eloquence*) et si ça ne marche pas, ils peuvent essayer d'être plus ferme (*Commandement*). Si cela échoue aussi, il ne reste plus qu'à passer en force. Le secrétaire n'est pas bien costaud mais on ne peut pas en dire autant des deux hommes d'armes qui gardent la porte du bureau de l'exarque.

Garde du clan Ulliogtha

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	25	4	3	8	40	2	29	29	39	29	39	39

Dotations : Protection de cuir souple, épée bâtarde, bouclier

Si les joueurs parviennent jusqu'à l'exarque, ce dernier croira l'histoire des Pjs s'ils parlent de la translocalisation de la flotte pirate : « **Je connais ce sort, il nécessite une grande force magique et je croyais que seuls les elfes des mers maîtrisaient cette incantation. Les sorciers de Baskra ont toujours été très intéressés par le savoir elfique.** »

L'exarque ne sera pas surpris en apprenant que le Directorat n'a pas cru à leur histoire : « **Ce sont des marchands, ils ne connaissent pas la culture et la piraterie arabe. Ils en savent encore moins sur la magie.** »

Après les avoir remercié, l'exarque reconduit les Pjs et, après leur avoir demandé où ils logeaient, il les prévient qu'ils seront bientôt recontactés.

3.5. *Si les joueurs n'ont pas été convainçants*

Si les joueurs n'ont pas été persuasifs, rien ne pourra plus empêcher le raid arabe d'être une réussite. Les joueurs ont alors de nombreuses options :

- Quitter la ville pour éviter d'être victime du raid (un peu lâche mais facile)
- Prévenir la population (Seuls les amis des Pjs peuvent prendre l'info au sérieux, si les joueurs s'entêtent à vouloir prévenir la population, la garde intervient et c'est en prison que les joueurs assisteront au pillage de la ville)
- Si les joueurs sont voleurs ou filous, ils peuvent profiter du pillage pour s'enrichir illégalement (c'est tout à fait possible, les solutions envisageables sont nombreuses)
- Si les joueurs sont vraiment très courageux, ils peuvent lutter aux côtés des habitants pour tenter de repousser les pillards.

Quoique fassent les joueurs, le pillage et les combats dureront plusieurs heures avant que la flotte arabe ne redisparaisse dans une brume magique. Les quartiers de Guilderveld, Suiddock et Goudberg seront pillés. De nombreux bâtiments seront encore en feu à la fin du jour.

3.6. *Si les joueurs ont été convainçants*

Ce qui suit intervient si les joueurs ont convaincu le Directorat ou l'exarque (voire les deux !).

Le lendemain à l'aube, que les Pjs aient dormi dans une auberge ou chez l'un d'entre eux, 4 Coiffes Noires font leur apparition et demandent poliment aux Pjs de les suivre (ils emploieront la force si nécessaire). Les Pjs sont conduits en calèche au palais de la ville et rapidement conduits vers un des multiples salons où les attendent **Jaan van de Kuypers** et l'exarque elfe. Jaan van de Kuypers prend la parole :

« Après avoir mûrement réfléchi, nous avons décidé d'apporter du crédit à votre information. Nous prenons actuellement les décisions nécessaires pour que notre flotte empêche le pillage de la ville. Vous devez être informés de deux choses : Premièrement, nous tenons à ce que cette menace reste secrète. Si elle venait à être ébruitée, la panique et l'exil des habitants seraient inévitables et paralyseraient le commerce pendant plusieurs semaines. Deuxièmement, la préparation de notre défense en vue d'une telle menace engendre des frais considérables. Il va sans dire que si votre tuyau est éventé, le Directorat vous tiendra personnellement responsables et vous en répondrez en justice. Jusqu'à la confirmation du raid pirate, vous resterez dans ce palais, dans une aile bien protégée et où vous ne manquerez de rien. »

Les joueurs vont passer ainsi une semaine entière dans des appartements luxueux où effectivement ils ne manqueront de rien (il leur sera impossible de s'enfuir : barreaux aux fenêtres, issues surveillées par des gardes d'élite)

Un matin, des bruits de canonnade se font entendre. Un capitaine des Coiffes Noires vient chercher les Pjs et leur demande de les suivre. Il les mène à travers le palais jusqu'au dernier étage, débouchant sur une terrasse. L'ensemble du Directorat s'y trouve massé. Certains ont des longues-vues en main et scrutent l'horizon. Deux flottes se font face à l'auteur de l'**île de Rijker** (cf plan de la ville). La

flotte arabe est constituée d'environ 150 navires. En face, les petits navires des elfes sont moins nombreux mais leur disposition rend impossible toute progression vers la ville. L'affrontement ne dure qu'une heure. Quelques navires sont coulés de part et d'autre et la flotte arabe disparaît subitement dans la brume.

Les Pjs sont félicités par l'ensemble des membres du Directorat. Jaan van de Kuypers informe les Pjs que demain aura lieu une session secrète du Directorat au cours de laquelle ils seront récompensés. Individuellement, les joueurs sont convoqués devant le Directorat. On remet à chacun des Pjs une enveloppe scellée et on leur demande de quelle manière ils souhaitent être récompensés. Toute demande réaliste est acceptée (au MJ de juger). Si les joueurs répondent qu'ils veulent de l'argent, on leur répond : « **Cette enveloppe y pourvoira** ». L'enveloppe contient une lettre officielle mentionnant qu'une somme de 10 000 Guilders attend chacun des Pjs à la banque du commerce de Marienbourg.

Que peut-on acheter avec 10 000 Guilders ? Cette question, les joueurs vont rapidement se la poser. Voici quelques éléments de réponse :

- Un petit hôtel particulier à Marienbourg (dans un quartier bourgeois)
- Une grande demeure à la campagne (avec petit parc)
- Une échoppe ou grosse auberge en milieu urbain
- Un élevage d'une vingtaine de chevaux de bonne qualité
- 2 péniches fluviales
- Un navire de haute mer (de type caraque ou caravelle)
- Une cinquantaine d'ouvrages manuscrits (de type inhabituel ou rare)

Ce ne sont bien sûr que quelques éléments de réponse. En temps que meneur, il faut privilégier l'achat immobilier : cela n'empêche pas les joueurs de repartir à l'aventure et le domicile peut facilement servir de point de rencontre en début de scénario.

Les points d'expérience sont à la discrétion du MJ.

Fin du scénario