

## Pour Raisons Personnelles

Scénario Supra, Niveau des personnages : faible à moyen (soit de 1 à 6).

Premier scénario de la Saga Kalidhienne, Enaménil P° 1989-2001

*Le scénario commence dans la ville d'Aëgyrian, capitale de la province du Lamédon, dans la zone tempérée du continent de Kalidhia, les personnages se trouvent dans cette ville depuis une dizaine de jours. Ce scénario est parfait pour commencer à jouer à SUPRA, car il est assez linéaire, tout en permettant de découvrir pas mal de choses...*

*Le but de ce scénario est de faire vivre aux joueurs une aventure en plein air (et non un donjon) avec une histoire assez complexe et de nombreuses possibilités de choix. Ce scénario est en effet très ouvert, que cela soit à son début que pour sa conclusion (qui dépendra entièrement des joueurs...).*

*L'introduction de ce scénario est particulièrement longue et elle permet aux Pjs de se rencontrer, puis aux joueurs de tester les règles de combat (contre des orks), les personnages n'auront un but bien précis que lorsqu'ils seront engagés comme gardes du corps par un marchand, et alors le vrai scénario commencera...*

### Aëgyrian et le grand tournoi :

Cette ville de 625 000 habitants est en ébullition, elle accueille le Grand Tournoi des Héros et durant cette époque sa population dépasse le million d'âmes. Ce tournoi, qui a lieu tous les 6 ans dans une capitale provinciale, se déroulera pour la 3<sup>ème</sup> fois seulement dans cette ville, il s'agit de la plus grande fête du monde et quasiment tous les personnages importants s'y sont donnés rendez-vous (avec par exemple le frère de l'empereur de Kédalion et des membres de la famille royale elfique).

Le scénario commence alors que la grande fête se termine, les personnages n'ont pas vraiment participé aux épreuves car les tarifs d'inscription sont exorbitants. Pourtant, ils sont certains que le jour viendra où ils participeront au Grand Tournoi, peut-être même pour en gagner une épreuve... RQ : l'inscription au tournoi est de 100 pièces d'or, plus les inscriptions à chaque épreuve (par exemple 100 pièces d'or pour le tir à l'arc et 500 pour le tournoi de joute).

Durant les 10 jours qu'a duré le tournoi, les personnages ont assisté à quelques épreuves ; observant ainsi pour la première fois de grands aventuriers et de véritables héros...

- Anshar de Cimmérie, comte de Traï et seigneur de la citadelle d'Azur, qui gagne haut la main le combat à l'épée longue.
- Elanaë, un prince haut-elfe gagne le concours de tir au grand arc en réussissant un tir en plein cible à plus de 150 mètres...
- Gorn-bel-œil, un héros local remporte les épreuves d'escalade et de saut acrobatique, on ne compte pas les jeunes filles dont la tête a tourné...

Maintenant, il ne reste plus qu'une épreuve, celle-ci est ouverte à tous et gratuite, mais comme le nombre de participants est limité à 5000 (ce qui est déjà énorme), les P.Js ont été obligés de réserver leur place la semaine précédente. Si les personnages ne se connaissent pas, un bon moyen pour les faire se rencontrer est de les placer côte à côte durant l'épreuve, une complicité se formant durant la compétition...

Cette épreuve est celle du **tir du tonneau**, il s'agit de tirer à soi un tonneau fixé au bout d'une corde, ce tonneau contient des briques et on en augmente le nombre à chaque fois que le personnage a réussi à ramener à lui le tonneau précédent.

### L'épreuve du tir de tonneaux :

Pour chaque participant, il faut calculer un indice de vitalité :

**Vitalité Initiale = Points de vie + Constitution \*2 + Force \*2+ Niveau \*2.**

Pour chaque tir de tonneau, il faut lancer 1D100, l'idéal est de faire un résultat inférieur à sa vitalité, l'effort faisant perdre un nombre de points de vitalité proportionnels au poids du tonneau. Ainsi :

→ **Résultat du D100** < 10, la vitalité est diminuée de (Poids Tonneau)/2.

→ 09 < **Résultat D100** < Vitalité actuelle, la vitalité est diminuée du Poids du Tonneau.

→ Vitalité actuelle < **Résultat D100** < 95, la vitalité est diminuée du (Poids du Tonneau)\*2.

→ **Résultat du D100** > 95, la vitalité est diminuée de (Poids Tonneau)\*3.

→ **Résultat** = 00, le personnage ne peut tirer son tonneau jusqu'au bout, fin de l'épreuve pour lui.

N° tonneau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Poids	5	7	10	13	16	18	20	22	23	25	28	30	33
Pts Exp	/	/	/	5	8	10	12	15	17	20	22	25	30

Quand la vitalité devient négative, le personnage est trop fatigué pour continuer, il doit arrêter l'épreuve et se reposer au minimum ¼ d'heure avant de pouvoir faire un effort.

Le vainqueur de l'épreuve sera **Gorgo-le-Noir**, un guerrier ½ Ork de grande taille ce qui fait dire à certains (quand ils sont certains que l'Ork ne les entend pas) de dire qu'il serait plutôt ½ Ogre... Toujours est-il que le guerrier a tiré un tonneau de poids 27, échouant au tonneau de poids 30 (qui est d'ailleurs le record de la ville).

## Lendemain de fêtes :

Ces 10 jours de folie ont fait flamber les prix, les auberges et autres lieux de pension étant combles, leur prix sont à doubler, voire quintupler. Toutes les fournitures ont des prix multipliés par 3. Autant dire que l'argent des personnages va fondre à vu d'œil et qu'ils auront envie de trouver rapidement du travail... Malheureusement qui dit tournoi dit aussi concentration de talents et les personnages ne font pas le poids par rapports aux aventuriers et mercenaires expérimentés qui se trouvent en ville. Nos personnages ne goûteront donc pas pour l'instant au parfum des grandes missions et des trésors cachés...

Ils devront donc se rabattre sur de petits boulots, comme par exemple celui qui leur est proposé le lendemain après la fin du tournoi (et de l'épreuve du tonneau) : **Le convoiage de 5 chevaux pur-sang** qu'un noble vient d'acheter à la foire qui se déroule en parallèle au tournoi et qu'il veut rapatrier dans sa demeure à la campagne. Ces chevaux se trouvent sur le marché aux bestiaux près de la porte Est. Ce travail sera relativement bien payé : au maximum 6 pièces d'or/Personnage pour 3 jours de route (et 3 pièces d'or/PJ pour se loger et se nourrir durant le trajet).

## Un allez sans problèmes...

Aller d'Aëgyrian au Manoir de Chilabranche à pied, ne pose pas de problème, les personnages ont juste pour obligation de tenir par la longe des montures bien dressées. Le travail s'accomplit donc sans difficulté, les personnages se font payer au château et il ne leur reste plus qu'à rentrer. Ils peuvent auparavant passer la nuit à l'auberge du Hêtre Souffleur.

**Auberge du Hêtre Souffleur** : Chambres simples ou doubles, Salle commune, Ecurie.

Service : Bon, Qualité : Correcte, Tarifs : Cher (les prix seront \*2 pour les ½ Orks et les mages)

Au petit matin, ils prennent un premier repas (un brouet simple de blé et de lait) et ne savent pas trop quoi faire... C'est à ce moment que le scénario en lui-même commence, et encore...

## Message ou pas message ?

En effet alors que les P.Js ont terminé leur repas, un homme (il est bien habillé et a un œil au beurre noir) entre dans l'auberge et crie à la cantonade : « **Bonjour, je suis le maréchal-ferrant de ce village, il me faut des messagers pour porter un parchemin à Aëgyrian. En raison de son importance, je suis prêt à payer 30 pièces d'or pour qu'il arrive à bon port** ».

*Cet homme vient de se faire molester par Wulf (voir fin de scénario : l'histoire, la vraie), il n'a pas révélé l'endroit où se cache Nordex et décide de prévenir ce dernier. Wulf et sa troupe ne voulant pas contraindre le commerçant par la force, ignorent toujours où se trouve Nordex, ils ont donc décidé de laisser quelques uns d'entre eux pour suivre les porteurs du parchemin, histoire d'être conduits au traître.*

Conseil au Mj : ne laissez que peu de temps aux joueurs pour répondre, s'ils marchendent ou s'ils expliquent qu'ils n'ont pas de chevaux et qu'il leur en faut, le commerçant refuse : son plus mauvais cheval vaut 150 pièces d'or. D'ailleurs, 2 hommes en habits de cavalier qui allait quitter l'auberge entrent dans la conversation et annoncent qu'ils se rendent à Aëgyrian et qu'ils acceptent le travail car c'est sur leur route.

Ainsi, on peut se retrouver avec deux cas de figure : ❶ les P.Js n'ont pas le parchemin et les deux cavaliers sont chargés du travail ; et ❷ : ils ont le message et se dirigent donc vers Aëgyrian pour remplir leur mission.

Document n°1 : le parchemin confié aux personnages (voir en fin de scénario).

Pour Maître Nordex de Rùn, Auberge du Lion d'or, Rue du Port, Aëgyrian

Ils sont revenus dans la région et sont à votre recherche. J'ai préféré vous prévenir. Votre dévoué, Hamilcar le marchand

Au moment où le parchemin change de main (qu'il soit donné aux PJs ou aux deux cavaliers), en réussissant un jet sous *Perception*, on peut avoir l'impression que quelque chose se tenait dans l'ombre sur le pas de la porte. Mais le personnage ne peut savoir de quoi il s'agissait, il n'a vu qu'une ombre (mais les joueurs sont prévenus).

Cas ❶ : les personnages n'ont pas le parchemin, ils se retrouvent donc sur le départ mais sans véritable motif, leur but est juste de rentrer à Aëgyrian, en espérant que là-bas, ils trouveront du travail. Mais, au bout d'une heure de route, alors qu'ils

longent un bois, ils entendent le bruit d'un combat non loin de là, s'ils se dépêchent, ils pourront arriver avant la fin (sans en changer le cours...).

Quand ils arrivent sur les lieux, ils voient soit 4 Orks en train de fouiller les cadavres de 2 hommes et de dépecer deux chevaux, soit 5 Orks en train d'attaquer un homme grièvement blessé alors que son compagnon est déjà mort, adossé à un arbre (vous l'aurez deviné, il s'agit des deux cavaliers qui ont pris le message à l'auberge, attaqués en pleine pause). L'homme blessé mourra (*Dites à ma femme que je l'aimais, argh...*) et la seule différence pour les personnages est que s'ils se sont dépêchés d'aller au combat, ils peuvent fouiller les cadavres et récupérer un cheval, sinon les chevaux sont morts, les cadavres pillés et les Orks se sont enfuis.

Si les personnages se sont empressés d'aller au secours de 2 hommes, ils peuvent peut-être récupérer : 1 Cheval (Val : 300 pièces d'or), 2 poignards, 1 bouclier acier, 1 épée longue, 1 arc court, 1 carquois et 15 flèches normales, 2 bourses en cuir : 22 or + 8 argents et 16 or + 6 argents. Mais s'ils arrivent trop tard, ils ne trouveront qu'1 arc court, 1 poignard, 1 bouclier acier, 5 pièces d'argent.

De plus, le cadavre près de l'arbre porte le message du maréchal-ferrant dans son ceinturon. Donner aux joueurs le Message n°1, qu'ils peuvent lire s'ils le désirent.

Il ne reste plus aux P.Js qu'à porter le message (après l'avoir lu car il n'est pas cacheté) à l'auberge du Lion d'or et espérer y recevoir une récompense. En partant, ils peuvent tenter un jet sous Observation-20%, s'il est réussi, ils remarquent qu'une espèce de corbeau les a épiés quand ils ont fouillé les corps, cet étrange volatile attend visiblement son tour... Reprendre la suite du scénario au passage « Encore des Orks ».

Cas ② : les P.Js acceptent de porter le message, ils partent donc pour Aëgyrian avec le parchemin et peuvent le lire car il n'est pas cacheté. Le voyage se déroule normalement jusqu'à ce que les aventuriers longent un petit bois, c'est à ce moment qu'ils entendent une voix rauque sortant du sous-bois... « **Eh vous !!!, hommes en armures, viendrez par ici...** ». Cette voix vient d'un Ork brun tapis dans l'ombre d'un fourré et que l'on peut détecter avec un jet sous Observation. Si les héros s'approchent de lui, 4 autres orks bruns sortent de l'ombre et attaquent les personnages. Les orks s'enfuient dès que deux des leurs meurent ou soient mis hors combat. Poursuivre la petite troupe dans le bois n'est pas une très bonne idée et en effet car 8 autres Orks y sont cachés. Si les personnages ne veulent pas s'engager sur le sentier, les orks n'oseront pas s'engager sur la grande route pavée et nos héros peuvent donc continuer leur petit voyage...

A la suite de ce combat, les P.Js peuvent tenter un jet sous Observation-20%, si l'un d'eux le réussit, il remarque un gros corbeau perché à la lisière du bois qui semble déçu de n'avoir pas plus de cadavre à explorer. (si on fouille les Orks, on peut trouver : des armes de mauvaises qualités, des armures de cuir mal ajustées, 25 pièces de bronze et 8 pièces d'argent).

## Encore des Orks :

Les personnages ont repris la route... il n'y a plus de différence entre le cas 1 et 2.

Deux heures plus tard, alors qu'ils traversent un autre bois, les P.Js doivent faire un jet sous Perception -5 (pour ceux qui ont déjà repéré le corbeau, le jet se fera sous Perception) : une réussite indique que, juste avant de rentrer dans le bois, le personnage remarque un gros oiseau noir : il s'agit apparemment de la même espèce de corbeau que celui déjà repéré, voir du même individu (le personnage en sera certain s'il réussit un jet critique). Un jet sous Connaissance des êtres -20% permet de reconnaître un **Grand Corbeau** (voir description en fin de scénario), une espèce qui n'habite que plus au nord du continent dans les montagnes du Pays nain, du Paléon et d'Orkland. Une personne originaire d'une de ces provinces peut en plus expliquer que ces oiseaux sont parfois dressés pour porter des messages ou pour jouer les espions.

*Cela devrait inciter les personnages à la prudence, en fait, il s'agit bien d'un Corbeau dressé, il a pour mission d'identifier les porteurs du parchemin pour qu'Edwinn et son groupe les interceptent. Mais, ces derniers en s'installant en sortie de bois, ont remarqué que des Orks se tenaient eux aussi en embuscade, ils ont donc décidé d'attendre et de voir ce qui allait se passer.*

Les P.Js peuvent tenter un jet sous Observation (ou sous Observation+20% s'ils ont annoncé qu'ils faisaient particulièrement attention). Si la marge de réussite est supérieure à 20% (car nous estimerons que les orks sont dissimulés avec une marge de réussite de 20%), le personnage remarque une silhouette humanoïde tapie sur le bord du chemin. L'attaque des Orks survient aussitôt après, les personnages qui ont gagné le conflit entre leur Observation et la Furtivité des Orks ne sont pas surpris, les autres seront surpris s'ils ratent un jet sous Courage-2 (voir règle sur la surprise en combat).

L'attaque est organisée comme suit : un filet plombé est jeté sur le premier du groupe des P.Js, cela le fait tomber à terre (et encaissé 1D+2 PI s'il était à cheval), puis 3 Orks se laissent des branches tandis que 2 autres sortent du bois. De plus, un Ork armé d'un arc court reste dissimulé parmi les branches, au premier Assaut, il tire sur le P.J. victime du filet, puis tire 1 fois tous les 2 Assauts. La 1ère flèche touche le P.J. à l'épaule droite: PI=7, zone touchée : tronc. Si le trait n'est pas dévié, il

occasionne une blessure sérieuse : test d'évanouissement, +3D6 BI, immobilité pour 2D6 T. **Réactions des P.Js ?** Ensuite 2 autres Orks se laisseront tomber des arbres à proximité du filet et du personnage qui s'y trouve coincé, si l'un peut être attaqué par un autre P.J., le second armé d'une hache s'apprête à abrégé les souffrances du blessé... Et aucun personnage ne semble capable d'empêcher le hache de retomber...

*Le but du MJ est de faire paniquer les Pjs, leur faire penser « ça y est... On est mort... », celui qui gît sous le filet est en effet un mort en sursis et si personne ne vient à leur secours... ils seront tous très mal...*

### Caractéristiques de combat des Orks Bruns

Init : 65 Att. Ta : 10/2 Prd : 9/4 **Pts vie : 20**  
Ndc : 2 PI : 1D+4 RM: 0 Pro. Globale: 2

/	/	/	/	/
/	/	/	/	/

/	/	/	/
/	/	/	/

3	3	3
3	3	3

Heureusement pour les personnages, un miracle se produit. Une flèche, empennée de turquoise, se fiche dans la gorge de l'Ork à la hache, le tuant net et sauvant le personnage sous le filet. Immédiatement après un homme à cheval surgit de la lisière du bois, il sort son arme : un bec de corbin et charge les Orks en son cri de guerre : Pour la lumière et pour la vie. Pour les Orks, cette irruption et la mort brutale d'un des leur, produit un moment de flottement dont les P.Js en état de combattre peuvent profiter : une attaque à +2, sans possibilité de défense chez les Orks.

### Sauvés...

La suite du combat change donc, de désespérée, elle se transforme en victoire... L'humain à cheval est un bon combattant et son cheval est visiblement habitué à ce genre de situations, on peut considérer qu'il met hors d'état de combattre 2 Orks tous les 3 Ass. De plus, tous les deux Ass, une flèche à bout en argent et empenne turquoise vient tuer un Ork, on considèrera que comme Edwinn (l'archer) prend 1 Ass pour viser, ses tirs font tous mouche et chaque flèche met un ork hors combat.

Le combat terminé, l'humain descend de son cheval, il est de taille moyenne mais apparemment très vif, porte la barbe et une boucle d'oreille en bronze en forme de fer à cheval. On peut aussi remarquer qu'une deuxième silhouette se laisse tomber de la branche d'un arbre à la sortie du bois et que le personnage vient vers le groupe, arc débandé.

Aussitôt à terre, l'humain se penche sur le blessé qui se trouve sous le filet (car cela à l'air grave) et lui administre 2 doses **d'Herbe frisée** (le joueur doit le noter sur sa fiche à la rubrique *Immunisation et Accoutumance*). Un jet réussi sous *Conn Kalidhia* permet de savoir que la boucle d'oreille indique qu'il appartient au groupe des Ecuyers et qu'il a le titre d'écuyer simple (et vous pouvez en profiter pour rappeler aux Pjs que les titres ne sont donnés qu'au personnages de grande expérience : niveau 5 minimum).

Quand l'autre personnage arrive, ce qui choque se sont ses habits, il est en effet vêtu de velours rouges et violets avec des broderies dorées et des chausses de cuir. Ses longs cheveux bruns sont attachés dans un anneau de turquoise, une épée ornée de runes elfiques pend à son coté alors qu'il tient dans la main un arc en ivoire incrusté d'argent. Pour compléter le tableau, indiquons qu'il porte aussi une cape étrange dont les reflets changent en permanence (cape magique de camouflage) et que ses oreilles sont percées de nombreuses fois, elles affichent trois boucles : une harpe en or, un arc d'argent et une rune elfique en bronze. Il faut faire un jet sous *Conn Kalidhia-10%* (affinité Elfe ou Pays Elfe) pour en deviner la signification : la harpe indique qu'il est Barde (titre de troubadours), l'arc prouve son titre d'Archer (titre de chasseur) et la rune correspond à la lettre D de l'alphabet elfe, ce qui indique que l'elfe noble bien que de bas titre de noblesse (la boucle n'est qu'en bronze). Vous pouvez alors signaler aux joueurs que les possesseurs de titre supérieur et les grands maîtres sont généralement de très haut niveau (supérieur à 10) et ici l'elfe est archer supérieur et grand barde !

L'elfe prend alors la parole (dans la langue commune qu'il parle d'ailleurs extrêmement bien) : « **Et bien, nous nous demandions ce que pouvait attendre cette bande d'Orks et apparemment cette curiosité vient de vous sauver la vie.** », Petit temps de pause, pour laisser parler les joueurs, puis l'elfe reprend : « **Votre ami(e) semble bien mal en point, nous avons prévu de passer la nuit dans une auberge située non loin d'ici, un peu plus loin sur la route. Je ne saurais trop vous conseiller d'y passer la nuit afin que votre compagnon s'y repose** »

Si les joueurs émettent des réserves, l'elfe reprend la parole : « **Mon nom est Edwinn Do Arnor, je ne loge que dans des lieux accrédités par la guilde des voyageurs et mon ami, Fremling de Rùn, en tant qu'écuyer tient à ce que nos montures bénéficient, elles aussi d'un certain confort. Cette auberge sera pour vous le meilleur endroit pour vous reposer et personne ne vous créera d'ennuis, au besoin, si vos moyens sont trop modestes, vous serez mes invités** ».

*Et il est sincère(enfin presque), Edwin a décidé que son objectif n'était plus de suivre les Pjs vers Aegyrian, car il pense avec raison que Wulf saura dénicher le marchand, mais d'utiliser les P.Js. Il veut donc s'en faire des amis. Et puis n'oublions pas que c'est un gentil...*

A leur arrivée à l'**Auberge de l'Orme couché**, un nain sort et les accueille, il est relativement grand : 1m 40, ses cheveux sont noirs et brillants. Ses oreilles sont percées une fois chacune mais elles n'arborent aucune boucle d'oreille. Cela devrait intriguer les Pjs et ils peuvent chercher la petite bête, un jet sous Comédie leur permettra de comprendre que les cheveux du nain sont teints et que même ses yeux paraissent étranges (en fait leur couleur est modifiée par l'action d'une drogue : la **Médrine**).

Fremling descend alors de son cheval et étreint amicalement le nain, qui lui rend la pareille, il se tourne vers les joueurs et leur annonce que Karl et lui vont conduire les montures à l'écurie, les panser, les bouchonner leur prendra un peu de temps. Qu'ils commencent donc à boire, ils rattraperont leur bières de retard durant la soirée...

Edwinn conduit le groupe à l'intérieur et fait mettre le blessé dans le lit le plus confortable de l'auberge. Une fois qu'il est installé, l'elfe le soigne et lui redonne les éventuels points de vie qui peuvent encore lui manquer, ensuite il annonce qu'il lui faut au moins une nuit de convalescence et il redescend dans la salle. Un banquet est commandé pour tout le monde et l'elfe demande au tenancier que la boisson coule à volonté, c'est lui qui régale... Ensuite, pour compléter le tableau, il entreprend de draguer la plus belle fille du groupe (s'il y en a une) allant aussi loin que les choses le permettent ; si celle-ci se comporte de façon agréable, il lui indiquera au petit matin son adresse permanente : rue des 2 Tours à Havéna, lui demandant de repasser le voir quand ce qu'ils auront en train sera terminé.

La soirée continue comme cela, les trois étrangers ne posant pas questions sur l'éventuel travail des P.Js (selon la règle habituelle des mercenaires...), la nuit passera agréablement et au matin, un autre nain du nom de Yarl sera arrivé. Il s'agit visiblement du frère jumeau de Karl et lui non plus ne porte pas de boucle d'oreille.

Un jet en Fouille marge réussite > 20% permet aux P.Js de voir que leurs affaires ont été fouillées et s'ils n'ont pas annoncé avoir pris de précautions particulières avec le message pour Nordex, Edwinn et ses amis se sont fait un plaisir de le lire, ils sont désormais certains de savoir où se cache le marchand... Si les joueurs ont annoncé avoir caché le message, l'équipe d'Edwinn ignore encore comment mettre la main sur Nordex.

## Un autre travail

Au matin, le blessé est quasiment guéri, il lui faut juste se comporter sagement durant 1 ou 2 jours pour qu'il n'y paraisse plus. Les P.Js peuvent donc quitter l'auberge et se rendre à Aëgyrian pour rencontrer Nordex et lui remettre le message. On suppose que les joueurs décideront de se rendre le plus rapidement possible à l'**Auberge du Lion d'or** qui se trouve sur le port.

S'ils s'y présentent et demandent Nordex, le propriétaire leur répond qu'il est absent en ce moment et qu'on ne sait quand il reviendra... Si les P.Js expliquent la raison de leur présence, il leur demande de lui donner le message, qu'il fera transmettre à son destinataire. Ceux-ci vont sans doute rechigner, il leur propose alors de lire le message et de faire selon son contenu (là, les joueurs vont devoir lui faire confiance, dur... dur...).

Quand l'aubergiste lit le parchemin, il réfléchit un peu et demande aux P.Js de patienter dans son établissement, consommations à leurs frais, et il s'absente ½ heure, le temps d'aller voir Nordex. Si quelqu'un essaye de le suivre, il en sera pour ses frais car l'aubergiste se rend simplement chez ses voisins, à la **Maison des marins du fleuve**. Et là-bas, l'entrée est filtrée et ils ne pourront pas rentrer... Si un personnage décide de surveiller cette maison, il peut voir que plusieurs personnes vont y entrer (après 5 minutes d'attente), avec un jet sous Conn. Kalidhia-20% (affinité Lamédon, guilde ou courtisan), on peut reconnaître une des personnes : il s'agit d'Edouard Charles Hyacinthe, responsable de la guilde des courtisans d'Aëgyrian (une boucle d'oreille d'or en forme de rose = titre de maître Intrigant des courtisans). Le courtisan est accompagné de 4 gardes professionnels qui eux aussi affichent une boucle d'oreille (un petit bouclier en bronze : titre de garde du corps). Ensuite, en se débrouillant un peu et en bousculant les 2-3 mendiants qui se trouvent là, on peut voir qu'une discussion à lieu à l'étage et qu'à la fin de la discussion, un petit homme avec un embonpoint (Nordex) serre la main du maître-courtisan. Quelques minutes après le courtisan et 3 de ses gardes quittent la maison des marins et regagne leur guilde, le contrat avec Nordex est passé et le quatrième garde est laissé temporairement auprès du marchand.

*Parmi les mendiants, un ami d'Edwinn se trouve caché sous des haillons, il s'agit de Wulf. Le mercenaire reconnaît tout de suite l'Intrigant et quand il le voit serrer la main de Nordex, il part aux nouvelles et s'en va rejoindre Edwinn au grand Hôtel d'Aëgyrian (l'auberge la plus chère de la ville et donc un endroit où ils sont certains de ne pas rencontrer les P.Js). Plus tard dans la soirée Edwinn, qui est lui même un courtisan, rencontre Hyacinthe et apprend que Nordex est sous la protection de la guilde des courtisans jusqu'à Thalussa (il doit en effet y livrer des produits aphrodisiaques prohibés de haute valeur marchande). L'équipe de la lance bénie a donc localisé le marchand mais ne peut se venger car il est protégé par des gens puissants, elle décide donc de la suivre pour lui faire peur et le tuer à petit feu...*

Juste après avoir signé le contrat avec Hyacinthe, Nordex se sent plus en sécurité, il ose sortir de la maison des marins de fleuves. En effet, il s'y terrait depuis que ses informateurs lui ont appris que la Compagnie de la lance bénie était de retour en Lamédon (le maréchal-ferrant du village de Chilabranche n'est pas le seul à avoir envoyé un message). Il rentre donc à l'auberge du Lion d'or et se rend aussitôt auprès des P.Js.

Nordex ressemble un marchand typique, petit et assez gros, ses habits doivent à eux seuls valoir plus que tout ce que possèdent les P.Js, ils sont de velours ouvragé avec des broderies or et argent. En plus, Nordex porte une bague avec un énorme rubis (32 carats) et une lourde chaîne en or avec une clef de platine marquée d'une rune (elle permet d'ouvrir son coffre personnel sans déclencher les multiples pièges qui le protègent). Son visage assez beau mais peu expressif, une cicatrice tourne autour de son oreille droite qui fut sans doute presque arrachée et régénérée pas magie, ses cheveux sont noirs, ses yeux bleus et son regard semble perçant et calculateur... Une boucle d'oreille en or en forme de tonneau est accrochée à son oreille gauche (= Titre de Maître-marchand).

Il leur annonce alors : **« Ce que contient le message, je le sais déjà depuis une dizaine de jours, je n'ai donc pas à vous remettre d'argent pour lui »** ...flottement chez les joueurs... **« Par contre, je pars demain pour la ville de Thalussa et j'ai besoin de gardes du corps sachant réfléchir. Le garde ici présent ne peut m'y accompagner et je dois recruter du personnel, je pense que cela peut vous correspondre et si vous le voulez, je vous engage pour faire l'aller-retour jusqu'à la ville marchande. Quel est votre prix ? »**... vous remarquerez qu'il ne demande pas si cela intéresse les Pjs, il est certain que c'est le cas, il veut simplement savoir combien cela lui coûtera... Nordex espère payer les Pjs le salaire de base soit 1 pièce d'argent par jour, mais il est facilement prêt à payer 5 pièces d'argent par jour. Au maximum il acceptera de payer 1 pièces d'or par jour et par personne, plus 5 pièces d'or par combat vital et 25 pièces d'or quand sa vie est sauvée par un des personnages, mais n'ira pas au delà ! Il peut expliquer que le voyage aller-retour durera environ 5 Mois et qu'ils vont empocher au minimum 150 pièces d'or, ce qui n'est pas une petite somme... De plus Nordex peut leur avancer la paye normale des 25 premiers jours, c'est à dire 25 pièces d'or (sous la forme de 5 couronnes).

*Pour donner un ordre d'idée sur ce salaire, vous pouvez expliquer aux joueurs que le salaire normal d'un garde non spécialiste (c'est à dire sans titre) est en moyenne d'1 pièce d'argent par jour si nourri et logé ou de 2 pièces d'argent si ce n'est pas le cas. Ici, ils peuvent être payés un salaire dix fois supérieur à la norme !*

Quand tout le monde est tombé d'accord sur un salaire, Nordex annonce aux joueurs que leur travail commence aussitôt et qu'une chambre va leur être réservée dans l'hôtel, ils pourront y dormir et commencer à assurer leur garde. Si un joueur demande des précisions sur le travail, Nordex répond qu'il s'agit de le protéger contre des assassins payés pour le tuer et qu'il donnera plus de précisions plus tard... sur la route vers Thalussa.

Au cours de la discussion, qui je le rappelle se fait au bar de l'auberge du Lion d'or, les joueurs peuvent tenter un jet sous Observation et en cas de réussite, remarquer que leur conversation a été épiée par un groupe de 4 hommes. Ces derniers ont une tête assez patibulaire et l'un d'eux borgne, à visiblement du sang d'Ork dans les veines... Dès que Nordex arrête de parler, il se dirige vers ses appartements, le groupe de 4 se lève alors et quitte l'auberge. Ces derniers feront attention aux filatures et s'ils en repèrent une, ils iront dans les quartiers mal famés de la ville et prendront le suiveur en embuscade.

*Ces hommes sont des pirates du fleuve qui attendent qu'un convoi de péniche parte du port intérieur d'Aëgyrian, ils viennent d'apprendre que Nordex se dirige vers Thalussa et ont décidé d'attaquer ses navires. Les P.Js ont donc un deuxième souci sur les bras, mais pour l'instant, ils ne peuvent pas savoir qu'ils seront opposés à 2 groupes.*

## Un groupe de Pjs menés en bateau...

Les P.Js ont un peu de temps pour faire des courses, Nordex leur indique d'ailleurs un marché couvert sur une place d'Aëgyrian, où s'ils disent qu'ils viennent de sa part, les personnages auront 50% de réduction sur les articles banals, courants ou inhabituels et -25% sur les articles rares. Ce marché est très bien fourni et comme il se trouve dans une capitale de province on y trouve pratiquement de tout. La seule condition que fixe Nordex est d'avoir en permanence 1 garde du corps et 2 la nuit.

Si un héros profite de cet instant pour se renseigner sur Nordex (il est assez connu, mais uniquement dans le quartier du port, il peut apprendre que Nordex est un marchand comme les autres. Peut-être est-il un peu plus âpre en affaires et parfois peu regardant envers la loi mais sans plus...

**Disponibilité des articles au marché couvert d'Aëgyrian (voir plan de la ville).**

**Banal : 100%, Courant : 95%, Inhabituel : 75%, Rare : 25%**



La nuit n'est perturbée que par les ronflements du marchand, Nordex se lève à l'aube et se dirige vers le port intérieur, c'est à dire des hangars à péniche à coté des canaux... En effet, les grandes provinces du continent sont toutes (ou presque) reliées par de larges canaux, creusés par les nains au temps de leur apogée. Des péniches des grandes tailles peuvent se croiser en toutes parts et de nombreuses écluses ponctuent le parcours... ah oui, on avait oublié de le dire aux Pjs, mais ils n'auront pas de grande croisière sur les mers chaudes, mais simplement une pt'ite ballade en péniche... dur...

Nordex possède de nombreuses péniches, trois d'entre elles feront partie du voyage vers Thalussa, dont son bateau amiral : **la Grande Josie** qui atteint les 50 mètres de long. En avant et plus en arrière se trouveront deux plus petits bateaux : **la Klotilde** et **l'Enersta** ; le halage sera assuré par 20 chevaux de traits. En temps normal, 8 Convoyeurs et 1 mercenaire sont suffisants pour assurer la sécurité, mais pour ce voyage, les deux petites péniches seront surveillées par 2 mercenaires et 2 convoyeurs chacune, les P.J seront sur la grande péniche avec Nordex. Enfin, les chevaux de halage seront protégés par 3 mercenaires et 6 convoyeurs et 4 marins du fleuve s'occuperont de la navigation et de la cuisine.

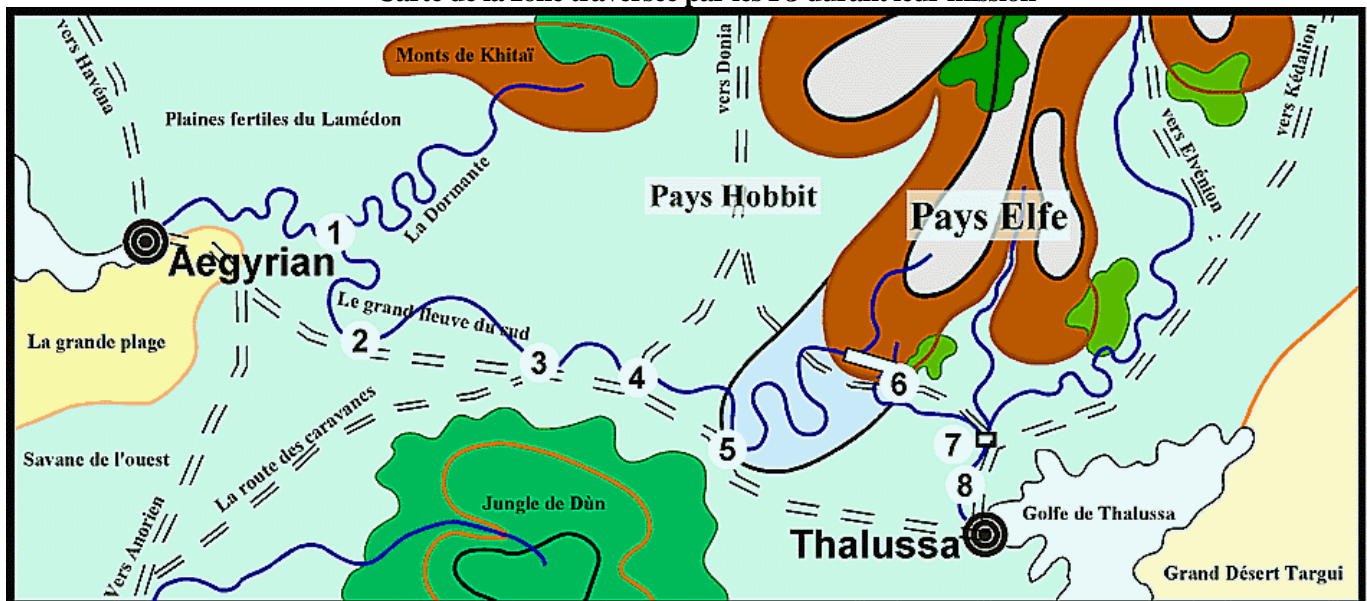
A ce moment, demander aux joueurs comment ils s'organisent et quelle place ils occuperont en général. Pour cela utiliser des figurines (c'est quasiment leur seul intérêt dans une partie) en expliquant bien aux Pjs que la position de leur figurine indique l'endroit où il se trouve sur la péniche : mettre des figurines pour les P.Js, Nordex (dans sa chambre). Voir plan de la péniche principale. Ensuite, c'est le départ...

*Nordex insiste pour loger dans sa chambre, pour réussir à le faire dormir ailleurs, il faudra beaucoup de rôle-playing et/ou un jet sous Discussion-20% (Affinité humain ou marchand, Nordex en tant que maître-marchand est immunisé à l'intimidation).*

### Timing du voyage : ne figurent que les jours où il se passe quelque chose...

Jour	Événement	Jour	Événement
+5	Première volée de flèches	+33	④ Ville de Ganfle-aux-coteaux : Xénon
+10	① Confluence de la Dormante	+39	⑤ Village rasé
+12	Première attaque des pirates	+50	⑥ Fumée dans vallée encaissée
+16	② Passage du grand tobogan	+52	Message à Nordex (de Wulf)
+19	Attaque de Wulf	+53	Message d'Edwinn aux P.Js n°1 (explication)
+26	③ Ville d'Honningue-sur-Houme	+55	Message d'Edwinn aux P.Js n°2 (rédiction ?)
+28	Episode du médaillon	+57	⑦ L'ascenseur Asgardien
+29	Combat contre les ogres ?	+58	⑧ Rencontre avec le chef des pirates
+31	Attaque pirates n°2	+59	Message à Nordex (de Wulf)
+32	Deuxième volée de flèches	+60	Arrivée à Thalussa et fin du scénario...

Carte de la zone traversée par les PJ durant leur mission



Les PJs vont faire le voyage d'Aegyrian (capitale du Lamédon) à Thalussa (capital de l'Azghar), pour cela ils emprunteront le Grand fleuve du sud puis l'Ogodin, un affluent du Thalusséen le fleuve qui se jette dans l'océan à Thalussa. Ces fleuves sont facilement navigables grâce à des grandes écluses et à divers ouvrages comme la percée (6) : un canal reliant les 2 fleuves et (7) : l'ascenseur à bateau. De plus,

*dans les marais de la Galiotte (Galiotr-Lignië en elfe) un canal permet de couper les grands méandres dessinés par le Grand Fleuve et ainsi de gagner plusieurs jours de navigation.*

*Enfin, sur la carte ci-dessus on remarquera que le fleuve est longé par une grande route commerciale qui relie les 2 capitales, les villes notables se trouvant généralement aux endroits où la route pavée rejoint le fleuve navigable.*

## Premiers accrochages

Les 5 premiers jours se passent sans problèmes, essayer de faire comprendre aux joueurs qu'une certaine routine s'installe, qu'en général, il se passe rien, mais que tout peut arriver... C'est à ce moment que les gardes du corps doivent être efficaces, alors que le reste du temps ils sont inutiles... Il s'agit donc d'un travail ingrat car si la routine gagne les personnages, ils ne réagiront pas assez vite et cela conduira au désastre. Ainsi, faire jouer tous les jours du voyage, demander quel poste occupe tel personnage, quelles activités exercent-ils ? Ils en auront vite ras-le-bol mais il faut leur faire comprendre ce qu'est leur métier.

*Un autre jeu, auquel peut se livrer le M.J., c'est de faire peur aux joueurs : un jet sous Gout-Odorat-Ouïe réussi et le personnage remarque que les oiseaux ont arrêté de chanter... Qu'une silhouette se découpe dans une clairière etc.... Quelques-unes des ces petites peurs sont intégrées aux scénarios, mais, on peut en rajouter un peu, histoire de faire monter la pression. Le but étant que les joueurs se demandent en permanence : mais, bon sang, quand cela va péter...*

**Le premier jour (Jour J) :** il ne se passe rien, les personnages essayent les emplacements les uns après les autres, un jet sous Intelligence permet aux P.Js de trouver les défauts de leur organisation.

**J+1 :** le convoi de péniches traverse une série de petites agglomérations, ensuite c'est la véritable campagne, le voyage commence vraiment. Nordex explique aux P.Js qu'à partir de maintenant ils vont devoir redoubler d'attention et mériter leur salaire.

**J+2 :** 1<sup>ère</sup> véritable écluse, actionnée par 4 hommes, le passage se fait dans l'ordre suivant : la péniche principale puis les deux petites en même temps. Cela dure ½ heure à chaque fois et les joueurs doivent comprendre qu'à ce moment ils sont à découvert et immobilisés donc relativement vulnérables. En réussissant un jet sous 6° Sens, on peut se sentir observé, mais comme Edwinn s'est rendu invisible pour l'occasion, les P.Js ne peuvent le remarquer en train d'observer le convoi.

**J+3 :** les péniches passent à côté d'un village de pêcheurs, en effet, le canal à cet endroit est relié à un lac et traverse ce dernier de part en part. Depuis leurs barques, les pêcheurs font de petits signes de la main. Un jet sous Navigation permet de voir qu'une des barques ne s'éloigne pas assez rapidement, le P.J comprend qu'il faut légèrement tourner à droite pour éviter la petite embarcation. Si personne ne remarque cela, un des marins du fleuve s'en aperçoit enfin et évite de justesse la barque, mais celle-ci chavire et la péniche se fait huer par les autres pêcheurs. Ce petit incident est sans gravité, mais les relations entre les marins du fleuve peuvent devenir tendues (« Vous n'aviez qu'à la voir avant cette barque »), ou amicale (« Merci d'avoir repéré la barque, il y a beaucoup de pêcheurs qui ne savent pas nager, on a évité un accident qui aurait pu devenir grave »).

**J+4 :** à partir de cet endroit du fleuve, les péniches rencontrent au moins une écluse par jour, le nombre d'écluses rencontrées sera croissant car la déclivité du terrain augmente au fur et à mesure que le convoi se rapproche de la source du fleuve (dont le vrai nom est le Grand fleuve du sud). A un moment de la journée, les P.Js peuvent tenter un jet sous Observation, en cas de réussite, ils remarquent que dans un petit village, traversé par le canal, un groupe de 5 cavaliers les observe. Mais avant de pouvoir mieux les voir, ceux-ci tournent brides, on peut juste remarquer qu'ils semblaient tous humains...

**J+5 :** La journée se déroule comme les autres, et soudain, en fin de matinée : jet sous 6° Sens -10% pour sentir que quelque chose va se passer... Et en effet, alors que le convoi traverse un petit bois, **une volée de flèches** jaillit et frappe la péniche de devant (sans faire de dégâts). Puis une autre volée, dirigée cette fois vers la péniche des joueurs, (mais, normalement, ils ont eut le temps de se cacher...). Chaque personnage sur le pont lance 1D20, s'il annonçait qu'il se cachait, la flèche le touche sur un 20 au D20, dans le cas contraire : sur un 19 ou un 20 au D20.

*Ces flèches sont tirées par Edwinn et sa bande, elles n'ont pas pour but de blesser un des personnages, mais juste de commencer à faire monter la pression. En réussissant un jet sous Intelligence, un personnage peut d'ailleurs émettre l'hypothèse que ces tirs n'avaient pas pour but de blesser ou tuer...*

**Jo +10 :** rien..., 1 écluse et le convoi passe le point de confluence entre la Dormante qui vient des Monts du vent et le Grand fleuve du sud.



### Première attaque des Pirates du fleuve

**Jo +12 :** tout commence comme les autres jours si ce n'est qu'en début d'après midi, les P.Js peuvent tenter un jet sous 6° Sens -50% pour sentir que quelque chose va se passer... (en cas de réussite, bonus de 2 aux jets sous Courage). En effet, alors qu'une péniche descendant le fleuve croise le convoi de Nordex, d'un seul coup 3 hommes sortent de bas coté de la voie de halage, de plus 4 autres apparaissent sur le bateau qui croise le convoi ( 2 ont des arcs courts et 2 ont des grappins).

Pour pouvoir agir durant le premier assaut de cette attaque surprise, il faut réussir un jet sous Courage, en cas d'échec : pas d'action. Sur le chemin de halage, les 3 mercenaires et les convoyeurs vont sans doute pouvoir s'occuper des 3 bandits, mais ceux de l'autre péniche peuvent faire plus de dégâts : 1 tir à l'arc court / 2Ass, flèches 1D+2, plus les autres qui ont 50% d'accrocher leur grappin, ce qui leur permet d'arriver directement sur le pont de la péniche principale.

Dès que trois pirates sont morts ou qu'un des deux cotés de l'attaque est repoussée, ils s'enfuient ou se jettent à l'eau.

### Caractéristiques d'un pirate du fleuve (normal) :

Init : 14 Attaque (Taille) : 11/3 Points de vie : **32**  
 Ndc : 2 PI : 1D+5 Prd : 10/5 RM : 1  
 Protection globale: 3 (pas d'armure à la tête)

/	/	/	/	/	3	3	3	3	3	3	3
/	/	/	/	/	3	3	3	3	3	3	3

*Cela sera la fin de la première attaque des pirates du fleuve... Ils interviendront alternativement avec le groupe de Wulf, créant la confusion chez les joueurs mais sans jamais constituer une menace pour le convoi...*

**J+15 :** rien... si ce n'est le passage de 4 écluses

**J+16 :** En milieu de journée, le convoi traverse une zone de colline, puis, un peu plus loin on discerne une sorte de falaise avec une cascade d'environ 20 mètres de haut. Au pied de cet obstacle qui paraît insurmontable, un petit lac bordé par un village. Arrivé sur le lac, Nordex fait un signe de tête aux navigateurs qui dirigent le convoi vers le village. Alors, les chevaux de halage sont détachés tandis qu'une dizaine de petites barques contenant chacune 4-5 villageois se dirige vers le convoi. Ils attachent leurs barques à une péniche et la tirent vers le côté gauche de la chute d'eau... C'est à ce moment que le héros aperçoivent le célèbre ascenseur à bateaux nain, en effet, un immense plan incliné à 30 est entaillé dans la falaise, les bateaux sont amenés en bas de celui-ci, puis une fois harnachés, ils sont hissés tout en haut par d'impressionnants câbles métalliques. Au sommet de la falaise se trouve en effet une série d'immenses poulies actionnées par des chevaux de traits (environ 80 au total). Cette merveille de technologie naine date de plus de 2500 ans et n'a connu que deux accidents, elle remplace donc efficacement une trentaine d'écluses (soit un gain de temps de 2 à 3 jours).

### La compagnie entre dans la danse...

**J +19 :** De même que les jours précédents, la journée commence doucement, les péniches avancent à la vitesse du fleuve c'est à dire très calmement... Vers la fin de la journée, une barque se dirige vers le convoi, à son bord trois pêcheurs à la ligne... L'un d'eux interpelle les occupants de la péniche principale : « **Oh, hé, du bateau... Vous auriez pas un peu de vin chaud pour de pauvres pêcheurs qui rentrent chez eux ?** »... Réaction des P.Js... et si elle n'est pas positive... « **Allez, ne soyez pas Orks, c'est une tradition ici...** » et la barque se rapproche plus rapidement... Un jet sous Observation permet de voir que les cannes n'ont pas de ligne et que ces soi-disant pêcheurs ont des armures de cuir sous leurs haillons... Normalement, les joueurs doivent alors s'exciter et menacer les hommes de la barque ; ceux-ci font alors ½ tour et s'éloignent lentement de la péniche principale... Mais tout cela n'est qu'une diversion et si les P.Js sont tous sortis pour voir les faux pêcheurs ils risquent de s'en mordre les doigts...

En effet, alors que la barque s'éloigne mais que les P.Js sont toujours en train de la surveiller au cas où il y aurait un coup fourré... Un bruit de verre brisé éclate, la verrière arrière de la péniche principale vient d'être détruite et un homme se hisse dans la chambre de Nordex... Cet homme est grand, au teint halé, blond aux yeux bleus, il mesure plus de 2 mètres et porte un cimenterre à deux mains dans le dos. Il est torse nu, son corps brille sous le soleil couchant (sans doute une huile de nage) et il porte une ceinture runique en cuir et argent (cette ceinture permet à Wulf de respirer sous l'eau et lui donne une protection magique de 5 points). L'homme blond avance sur Nordex et lui annonce froidement : « **Traître, tu va mourir et pas plus tard que maintenant...** », Nordex répond alors « **Non, ce n'est pas possible, je suis protégé, vous le savez et n'oseriez pas...** ». L'homme saute alors sur Nordex (ou sur un P.J. qui essaye de le protéger) et le frappe avec le plat de son cimenterre (Attaque à 16, Loc. +3 visant la tête, déclarée assommante). Ce coup doit affoler les P.Js et comme ils se rendent compte qu'ils ne sont pas de taille à se frotter au grand guerrier blond, ils vont sans doute essayer de sauver Nordex par une façon détournée (utilisation de la magie, ruse, etc...).

Au moment ou tout paraît perdu, là encore, la situation évolue en faveur des héros ; Nordex réagit d'une façon surprenante, il agrippe un tube de bronze, long de 40 cm, tire sur anneau de cuivre. Il se produit alors une explosion (bruit, fumée et odeur de poudre noire). L'homme blond est alors projeté en l'air et vole littéralement sur 2-3 mètres, il retombe hors de la péniche dans l'eau et ne réapparaît pas... Wulf, encore sous le choc préfère s'en tenir là en renonce à brutaliser le marchand comme il en avait décidé. Il repart donc à la nage en faisant attention à ne pas approcher de trop près la surface (grâce à la ceinture, il n'a pas besoin de respirer...).

**Canon portatif nain** : L = 40 cm, Diamètre = 5 cm, Poids = 150 oz, Val = 1250 p. or.

Disponibilité = Rare, % d'explosion correcte = 60%, PI = 2D +8, Portée max. = 25 mètres

Catégorie d'arme à distance : 10 : engins explosifs, Si explosion incontrôlée : dégâts dans un rayon de 2 mètres.

**J +21** : rien... si ce n'est le passage de 2 écluses

**J +26** : rien... Passage de 3 écluses et étape dans la ville d'Honningue-sur-Houme, où est déchargé 1/10 de la cargaison (bois, épices, tissus et tonneaux de bière) qui est remplacée par de sacs de maïs (légume rare qui ne pousse qu'au Lamédon). Durant ce transbordement, des manutentionnaires renversent une petite caisse d'épices et son contenu se reverse sur le quai...

Un jet sous Observation permet de voir que sous la poudre rousse des petits sachets avec de la poudre gris-blanc. Là, Nordex s'affole et demande aux P.Js : « **Allez vite sur le quai, ces balourds ont fait tomber une caisse importante, il doit y avoir 22 sachets, vérifier qu'aucun ne manque** »... Si un des personnages s'occupe de cela, il peut approcher de plus près les sachets de poudre grise et tenter un jet sous Pharmacologie-20% ou Drogues et Poisons. En cas de réussite, le héros voit qu'il s'agit d'un aphrodisiaque très puissant mais illégal : l'Oujanne, ici en version ultra-concentrée (rien que le fait de goûter un peu de poudre sur un doigt donne des bouffées de chaleur). La valeur estimée d'un de ses sachets est de 1000 couronnes, la valeur de ce coffret dépassent donc les 100 000 pièces d'or !. Si on interroge Nordex sur ce transport illégal, il répond qu'il doit fournir ces épices spéciales à chaque annexe de la guilde des courtisans qui se trouve sur le trajet et que cela lui assure une protection au moins aussi égale à celle que lui offrent les P.Js.

**J +27** : rien... si ce n'est le passage de 2 écluses

### Quand votre nature reprend le dessus :

**J +28** : rien... Au milieu du repas qui se déroule dans la grande salle arrière de la péniche principale (dont la verrière a été tant bien que mal colmatée avec des planches), Nordex remarque un objet par terre, il se lève et le prend dans sa main, le regarde et le jette contre un mur. Murmurant un « **Encore cette garce, on ne peut donc jamais faire d'erreurs...** », il quitte la salle pour prendre l'air sur le pont. Si un des P.Js cherche le médaillon, il le trouve sans problèmes : celui-ci représente une femme vue de ¾ face, visiblement une elfe. Un jet sous Conn des êtres -10% (affinité elfe) permet de reconnaître une Elfe des bois sans doute de haute lignée. Un message est gravé sur le dos du médaillon (en langue commune), il dit : « A toi pour la vie, Eléonore ».

*Si les Pjs demandent des précisions à Nordex, il leur racontera l'histoire n°2 (la première est à sortir aux joueurs s'ils posent trop de question à Nordex en début de partie).*

**J +29** : en milieu d'après midi, les chevaux de halage s'affolent, et un peu en avant du canal on peut voir qu'un combat se déroule dans la plaine, en contrebas des digues. Trois hommes en armure se battent contre des créatures hautes de plus de 2 mètres. Ces monstres (qu'un jet sous Conn des Etres -10% permet de comprendre qu'il s'agit d'Ogres sauvages) sont au nombre de 8, les trois guerriers se débrouillent bien, mais il n'est pas certain qu'ils gagnent le combat... Réaction des P.Js... Si ceux-ci veulent aller prêter main-forte aux humains, Nordex s'élève immédiatement contre une telle initiative : « **Vous n'êtes pas sensés secourir la veuve et l'orphelin, votre travail est de me protéger, pas d'aller gambader dans la nature... Si vous aller aider ces imbéciles, je vous retiens une semaine de salaire et vous ferait une mauvaise publicité** » Et ce disant, il donne l'ordre à ses hommes de continuer le chemin et des laisser les guerriers à leur sort... Malgré tout, il se peut que des P.Js décident d'aller aider les chevaliers à tuer les ogres. Dans ce cas, faire jouer rapidement le combat, tout en sachant que quand nos héros arrivent, 1 homme est à terre légèrement blessé, les Ogres sont à 6 contre 2. Les guerriers sont de niveaux 6 et plus, ils s'en seraient tirés seuls en perdant tout de même un des leurs... L'intervention des héros (finalement sans risques) permet donc de sauver une vie.

*L'important dans cet épisode ne réside pas dans les prouesses guerrières des personnages ; mais dans le fait de savoir s'ils vont oser intervenir ou pas dans ce combat qui leur paraît dangereux (et en plus ils doivent désobéir à Nordex). Un poignard lancé ou un sort suffisent à détourner l'attention d'un ogre durant quelques secondes et à sauver 1 chevalier.*

**Caractéristiques de combat d'un Ogre sauvage**

Init : 15 Attaque (Taille) : 8/2 Points de vie : 45

Ndc : 1 PI : 2D+5 Prd : 5/non RM : 2

Protection globale : 2 (pas d'armure à la tête)

/	/	/	/	/	/
/	/	/	/	/	/

3	3	3	3
3	3	3	3

3	3	3
3	3	3

**Deuxième vague...****J+30** : rien... si ce n'est le passage de 4 écluses

**J+31** : Dans un village bordant le canal, les personnages peuvent tenter un jet sous *Observation-10%*, ils peuvent remarquer qu'un des personnage qui était à l'auberge du Lion d'or (à Aëgyrian) est en train de les observer du haut du quai. Si le personnage mentionne le fait à Nordex celui-ci s'en inquiète car c'est le signe selon lui que le groupe de bandits projette une autre attaque et que celle-ci risque de se passer dans la journée. Il fait donc une halte dans le village et se rend au siège de la milice locale, celle-ci (12 hommes, miliciens niveau 1 à 3) accepte (contre une rémunération de 25 pièces d'or) d'escorter à distance le convoi et s'il y a une attaque de prendre les bandits au piège. C'est d'ailleurs le cas plus tard dans la journée, les bandits attaquent en force, il est à espérer que les péniches bénéficieront de l'aide de la milice car sinon, le combat sera rude... Les bandits se cachent dans un taillis qui borde le canal, ils surgissent d'un coup et attaque les mercenaires qui gardent les chevaux, tandis que 4 d'entre eux assurent une couverture avec des arcs courts. La bataille sera dure et les P.J. contraint de se replier sur la péniche principale en attendant l'arrivée de la milice... Prendre pour caractéristiques des pirates les valeurs indiquées page 14

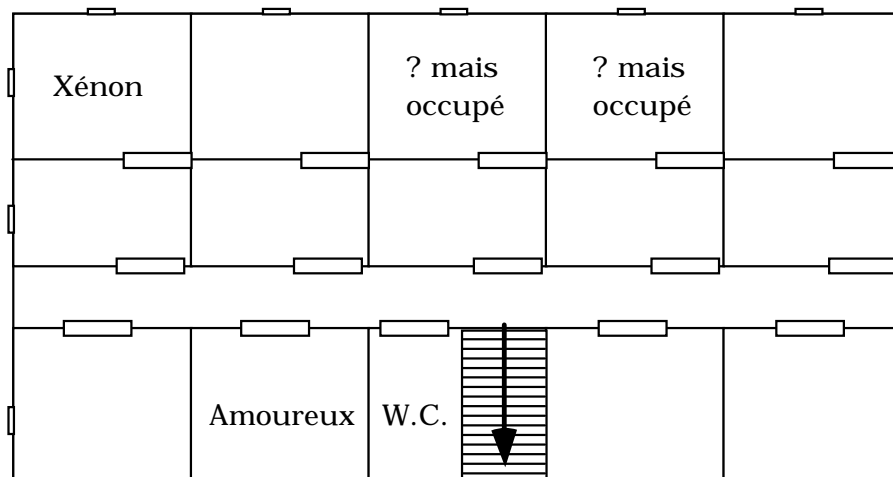
**J+31** : rien... si ce n'est le passage de 2 écluses

**J+32** : En milieu de journée, jet sous *6°Sens -10%* pour sentir que quelque chose va se passer... et en effet, alors que le convoi traverse un petit bois, une volée de flèches jaillit et frappe la péniche de devant (sans faire de dégâts). Puis une autre volée jaillit, dirigée vers la péniche des joueurs, normalement, ils ont eut le temps de se cacher... Chacun lance 1D20, s'il annonçait qu'il se cachait, la flèche le touche sur un 20 au D20, dans le cas contraire : sur un 19 ou un 20 au D20. Ces flèches sont tirées par Edwinn et sa bande, elles n'ont pas pour but de blesser un des personnages, mais de rappeler à Nordex qu'ils sont là... En réussissant un jet sous *Combat à distance*, un personnage peut d'ailleurs émettre l'hypothèse que ces tirs n'avaient pas pour but de blesser ou tuer... mais simplement de faire peur...

**Et on en remet une couche...**

**J+33** : la journée... rien... si ce n'est le passage de 4 écluses. Le soir le convoi arrive dans une ville relativement importante du nom de Ganfle-aux-coteaux, c'est une agglomération de 8000 personnes à forte proportion de hobbits (50%). Nordex et les P.Js dormiront au bord du canal, au « Grand hôtel » de la ville : très bonne qualité, tarifs luxe. Les frais de base : chambre, repas du soir et du matin sont payés par Nordex, mais les personnages auront à payer pour tout les suppléments. Nordex et les P.Js ont droit à une suite et à une chambre (ou 2 selon leur nombre) au deuxième étage où seulement 3 suites et 1 chambre sont occupées (sur un total de 9).

C'est aux joueurs de décider quels endroits ils occupent, ils choisiront certainement de prendre la chambre et la suite du bout à droite. De plus c'est à eux de s'organiser : répartition dans l'étage, tours de garde... (le M.J. devra estimer la justesse de cette organisation pour le décompte des points d'expérience de fin). Leur demander ce qu'ils portent sur eux ; même quand ils ne sont pas de garde : armure = protection mais mauvaise nuit...



Plan de l'étage du "Grand Hôtel" de Ganfle-aux-coteaux

→ Vers minuit moins le quart deux personnes sortent de la chambre à coté des W.C., il s'agit d'un couple d'humains d'environ 20 ans, tendrement enlacé. 10 minutes plus tard, le jeune homme revient mais seul.

→ A 4 heures du matin (le P.J. de garde doit faire un jet sous Constitution+5 ou avoir résistance au sommeil pour ne pas s'être endormis), un nain sort de la suite du bout du couloir. Il est grand : 1m45 et très large d'épaules, sa barbe rousse (ornée de poils blancs) est tressée d'une façon très complexe et un tatouage représentant un dragon est tatoué sur son torse. Ses oreilles sont sans doute percées mais ne porte pas de boucle. (un jet sous Conn des êtres -10% affinité nain ou guerrier, permet de reconnaître un maître nain, l'élite guerrière de ce peuple). Le nain se dirige alors vers l'escalier, d'un pas pesé et hésitant, si le personnage de garde se trouve à l'extrémité droite du couloir, lui faire croire à un moment que le nain se dirige droit vers lui... Mais ce n'est pas le cas, le nain s'arrête à hauteur de la porte de toilettes, essaye d'ouvrir la porte et n'y arrive qu'à la troisième reprise et rentre dans les W.C. Il en ressort ¼ d'heure plus tard, et d'une démarche louvoyante regagne sa suite au bout du couloir.

→ A 5 heures (le P.J. de garde s'il est de garde depuis quelques heures doit faire un jet sous Constitution+2 ou avoir résistance au sommeil pour ne pas s'être endormis), le nain ressort de sa suite, mais ce coup-ci, il est parfaitement réveillé. En armure d'écailles noires (immunisation aux projectiles, protection globale 7), il porte au front un bandeau métallique runique (protection globale +2 et protection à la tête de 6). De plus, il tient en main une hache ouvragée sans doute magique et fonce sur le P.J. ensommeillé. Celui-ci doit tenter un jet sous Volonté pour reprendre totalement ses esprits (s'il ne dort pas), puis un jet sous Courage+2 pour pouvoir réagir avant que le nain soit sur lui. S'il rate, le nain l'assomme violemment d'un coup avec le plat de la hache.

La suite dépend des réactions des joueurs, si la porte est bloquée, le nain l'attaquera à la hache, ce qui demandera quelques assauts sans plus. Ensuite, le nain entre dans la pièce et attaque ceux qui le gêne... Le plus simple est de prendre la fuite, ce à quoi Nordex pensera tout de suite si on lui fait la description du Nain. En criant un « **C'était le plus fou de 4** », il abandonne ses affaires, ouvre la fenêtre et saute dans le canal... Il est conseillé pour les P.Js; de le suivre, car si Xénon le maître-nain est blessé, il deviendra étant Berserker et dans ce cas, il ne pourra plus se contrôler et risque de tuer...

*Si les personnages portent une armure métallique et qu'ils se jettent dans le canal, leurs jets de nage seront modifiés, de même pour le matériel porté.*

Enfin, le nain lui avec son armure ne peut sauter dans l'eau, il reprend donc ses esprits, sort rapidement de l'hôtel et quitte la ville. Si les P.J. ont abandonné des affaires dans leur chambre ils pourront aller les récupérer : rien ne manque, si elles sont au fond de l'eau : tant pis...

Et si avant de partir, quelqu'un se renseigne sur le nain, il peut apprendre que ce personnage s'appelle Xénon et que c'est un maître nain assez connu dans la ville. On raconte qu'il a fait partie d'une troupe de mercenaires qui ont défendu contre des pillards un petit village de la région, mais cela remonte bien à 10 ans...

## Dragons, gobelins... c'est l'exotisme des voyages...

**Jo +34 :** rien... si ce n'est le passage de 2 écluses

**Jo +36 :** rien... si ce n'est le passage de 3 écluses, ce jour marque l'entrée dans les marais de la Galiotte qui se trouvent dans le prolongement sud des Monts de la Salamandre, cela marque la fin du pays hobbit et l'entrée dans un paysage morne, à la limite du désolé (*nous reparlerons des ces grands marais pour tard dans la saga – voir la légende de Galioth*).

**Jo +37 :** passage d'une écluse. Nordex à partir de ce jour, ne sort plus de la pièce centrale de la péniche principale, il est très pâle et commence sérieusement à s'inquiéter. C'est peut-être le moment pour les P.Js de lui demander d'autres explications...

**Jo +38 :** rien... les marais environnent les péniches jusqu'à la fin de journée, le chemin de halage est situé sur les digues qui constituent d'ailleurs la seule voie carrossable de cette zone.

**Jo +39 :** passage de 3 écluses, les marécages sont maintenant derrière les péniches, la végétation redevient plus verte et le relief s'accroît rapidement. Au milieu de l'après-midi, les péniches se trouvent dans un étroit passage visiblement artificiel, il recoupe parfois des vallées où se sont installés de petits villages. En fin de journée, les personnages sur le pont peuvent apercevoir de la fumée, provenant du bord du canal... Un peu plus loin... Quand le convoi s'approche, les personnages peuvent se rendre compte qu'il s'agit d'un village à ½ rasé, le reste ayant été incendié, les habitants sont tous morts ou en fuite et on peut découvrir près du cimetière 18 nouvelles tombes toutes fraîches... Un jet sous Connaissance des êtres permet de comprendre qu'il s'agit de l'œuvre d'un gros dragon bien énervé et qu'il vaut donc mieux ne pas s'attarder. Un jet sous Pistage permet de voir que deux groupes de voyageurs sont passés, le premier : une dizaine de chevaux et quelques mules à

contourné le village au galop ; le second compte moins d'hommes (jet sous *Pistage-20%* : ce groupe comprend un ours de monte, et tout le monde sait qu'il s'agit de la monture privilégiée des maîtres nains), et ils se sont arrêtés dans la ville et ont enterré les villageois.

**Jo +42 :** rien... si ce n'est les moustiques qu'il faut écraser sans cesse et la platitude du marécage...

**J +45 :** rien... absolument rien ni personne, à part 2 péniches rapidement croisées et 3 écluses (les premières depuis des jours...).

**J + 48 :** rien... si ce n'est le passage de 6 écluses, la progression se ralentit, le paysage change un peu car le convoi vient de quitter les plaines du Lamédon pour arriver dans une zone plus en relief...

**J +50 :** passage de 6 écluses, de plus le canal est maintenant au milieu d'une vallée assez encaissée, les parois sont taillées, preuve là encore de la pugnacité du peuple nain (c'est « La percée », qui permet de passer d'un fleuve à l'autre. En fin de journée, sur une crête à droite des péniches, une fumée rouge s'élève lentement, en regardant mieux, on voit qu'il s'agit d'un message, un peu comme ceux qu'envoyaient les indiens de notre Terre. Un jet sous *Conn Usages -20%* affinité Guerriers, Orks ou Orkland permet de savoir qu'il s'agit d'une coutume Ork ou gobelins indiquant que la tribu est sur le pied de guerre et demandant au ciel d'accueillir les âmes de ceux qui vont mourir. Un jet sous *Conn Kalidhia* permet de se rassurer car il n'y a normalement pas de véritable tribu de Peaux-Vertes dans cette région. Nordex néanmoins est très affecté et après être venu voir sur le pont, il s'enferme dans sa cabine, répondant aux appels des P.Js par un « **Non, les gobelins, il n'y a pas de gobelins, par ici, je vous le jure...** ».

### Descente vers Thalussa la riche...

**J +51 :** rien... si ce n'est le passage de 5 écluses

**J +52 :** passage de 6 écluses, à une de ces écluses, un enfant vient remettre à Nordex un message, il ne l'ouvrira pas devant les P.Js et le détruira aussitôt après l'avoir lu. Il est donc à espérer que les joueurs penseront à le lire auparavant car normalement ce sont les héros qui recevront le message donné par le gamin. **Document n°2 –menace de la part de Wulf :** à ne remettre aux joueurs que s'ils ont la possibilité de le lire. Nordex se sortira plus de sa chambre et il aura tellement peur qu'il perdra de sa superbe...

**J +53 :** passage de 4 écluses, à l'une d'elle, le responsable fait un signe aux P.Js et quand ceux-ci s'approche, il leur remet une lettre en Langue Commune : pas de jet à faire si quelqu'un sait la lire ou du moins la déchiffrer. **Document n°3- quelques révélations** à remettre aux joueurs. Peut-être demanderont-ils alors une autre version de l'histoire et Nordex s'y est préparé... voir en fin de scénario.

**J +54 :** rien... si ce n'est le passage de 5 écluses.

**J +55 :** passage de 3 écluses, à l'une d'elle, le responsable fait un signe aux P.Js et quand ceux-ci s'approche, il leur remet une lettre en langue Commune : pas de jet à faire si quelqu'un sait la lire ou du moins la déchiffrer. **Document n°4-une porte de sortie leur est offerte** à remettre aux joueurs. Peut-être se poseront-ils alors de nouvelles questions, mais cette fois ci, Nordex leur dira d'aller au diable et ne leur parlera pas de la journée.

**J +56 :** passage de 6 écluses, le convoi est maintenant au point le plus haut de son parcours et quitte la percée

**J +57 :** rien... si ce n'est le passage de 5 écluses et l'arrivée au sommet d'une grande falaise. Les péniches sont détournées sur la droite, les passagers priés de descendre... Les bateaux passent alors successivement dans une sorte d'écluse, mais l'eau n'est pas vidée, c'est l'écluse qui se déplace et qui descend le long d'une falaise comme dans une cage d'ascenseur... De l'autre côté du canal un autre couloir est prévu pour la montée des bateaux... Cet autre chef-d'œuvre nain se nomme l'ascenseur asgardien, il est entretenu par un contingent armé et par des prisonniers (main d'œuvre moins cher que des chevaux...). Le convoi vient d'entrer en Azghar, province dont la capitale est la célèbre ville de Thalussa, destination de nos héros...

**J +58 au midi :** passage de 5 écluses, le paysage est assez vallonné et parsemé de nombreux bois. Au moment de la pause du soir, les P.Js sur le pont peuvent tenter un jet sous *Perception -5* (si tout le monde le rate, un des mercenaires de Nordex le réussit pour eux...). Ce jet permet de voir une silhouette, cachée derrière un rocher, immobile... Réaction de P.Js... S'ils s'en approchent (le personnage en planque derrière le rocher peut rester ainsi pendant des heures car il est mort), ils s'aperçoivent qu'il s'agit du cadavre d'un homme en armure de cuir, l'arme à la main, à un endroit idéal pour surveiller le canal. En allant un peu plus loin, on peut facilement découvrir un campement (ma foi très malmené). Toutes les tentes sont éventrées et 6

cadavres gisent sur le sol ; sans faire de jets, les héros reconnaissent quelques-uns des bandits qui les ont déjà attaqués par deux fois. Ils ont cette fois trouvé plus fort qu'eux et seulement quelques-uns ont réussi à prendre la fuite... En effet, le groupe de pirates du fleuve avait décidé de capturer quand même le convoi, il s'est rassemblé au bord du canal pour attendre les péniches de Nordex ; malheureusement la compagnie de la Lance bénie est passée entre temps et les a surpris... Ces derniers les ont alors attaqués car il est parfois bon de faire le ménage et que Wulf se réserve le droit de tuer Nordex (il ne l'abandonnera pas au premier brigand venu...).

**J +58 au soir :** passage de 3 écluses, le soir venu, une personne s'approche du convoi et veut parler au chef du convoi. Il s'agit du ½ Ork, chef de la bande des brigands qui par la faute de Wulf et de son groupe se retrouve au chômage... Il vient donc voir Nordex pour passer un marché, car il veut la peau de ceux qui ont massacré ses hommes... Nordex après réflexion, s'enferme avec le bandit et ils discutent seuls pendant une bonne heure. Puis le ½ Ork s'en va, laissant un Nordex tout sourire qui se frotte les mains en murmurant « **Ils s'amuse avec moi, et bien on verra qui aura le dernier mot** ». Et pour l'instant il ne donnera pas d'autres précisions aux personnages « **je vous dirais tout à Thalussa** ». En fait, il vient de conclure un marché avec le brigand, celui-ci à pour mission de trouver où seront Edwinn et ses amis à Thalussa, alors il reviendra le dire à Nordex qui y enverra des assassins, laissant aux soins de ceux-ci de régler le problème...

**J +59 :** passage de 3 écluses, à l'une d'elle, le responsable tend un message aux Pjs (Nordex et le ½ Ork ne sortent pas des cabines). **Document n°5-les dernières menaces de Wulf** à remettre aux joueurs. Peut-être se poseront-ils alors de nouvelles questions, mais cette fois ci, Nordex leur dira d'aller au diable et ne leur parlera pas de la journée.

**J +60 :** passage de la dernière écluse et arrivée dans la ville de Thalussa : près de 500 000 habitants, avec 80% d'humains, le cours du fleuve s'élargit de plus en plus pour atteindre une largeur supérieure à un kilomètre. Des dizaines de petits bateaux et des barques de toutes les tailles croisent l'étrave du convoi de Nordex, qui lui est obligé de rester le long des berges et à quelques centaines de mètres des portes de la ville, deux navigateurs locaux montent à bord des péniches et sont conduites à quai dans le port intérieur.

### Arrivée à Thalussa et dénouement :

Une fois amarrée à quai, des dizaines d'ouvriers se massent alors autour d'elles et commencent à les décharger de leur matériel ; les marchandises sont alors stockées dans un des 4 entrepôts qui appartiennent à Nordex. Ce n'est que lorsque tout y est amassé que le marchand s'y rend, suivi bien sûr par les Pjs.

Dans le hangar attend un personnage, vêtu de très riches habits amples et dont le visage est caché derrière un masque blanc... Nordex sort alors une caisse spéciale (la dernière et la plus grosse) et la remet aux gardes du courtois. L'un d'eux s'avance d'une démarche souple malgré sa musculature (les 4 gardes arborent une boucle d'oreille de garde du corps en or !), la caisse est ouverte et son contenu rapidement vérifié : il y a une centaine de sachets d'au moins 5 types différents. Quand tout est vérifié le garde referme la caisse et elle est hissée sur un carrosse dont les armoiries sont masquées par un tissu blanc. La personne sous la masque dit alors d'une voix flûtée (de femme ou d'homme, mystère...) : « **Visiblement vous avez livré votre marchandise à toutes nos annexes et vous avez donc rempli votre mission, merci et bonne chance car maintenant... Votre protection vaut jusqu'à minuit, ensuite vous serez seul... Vos gardes du corps vont avoir fort à faire...** ». Nordex devient alors tout pâle et s'en retourne sur la Grande Josie pour chercher ses affaires.

Ensuite, il se dirige vers sa maison du centre ville de Thalussa. Dans le quartier bourgeois, la propriété est protégée par les patrouilles de milice qui sont très fréquentes dans le quartier et les mendiants sont absents de ces rues. C'est une maison de plein pied au milieu d'un parc privé, elle n'a donc pas d'étage mais une cave qui à la même taille que la maison. Le jardin contient quelques arbres (3-4) et il est entouré de hauts murs, comme les propriétés d'à côté (il n'y a donc pas la possibilité d'arriver par le toit). Une fois à l'intérieur, Nordex tourne en rond, il attend le ½ Ork, l'ancien chef de bandits et n'ose rien faire tant qu'il n'a pas de ses nouvelles...

La nuit risque d'être longue, les joueurs doivent s'organiser (au M.J de juger la justesse de cette organisation) et attendre. Au bout de 3 heures Nordex craque et se met dans un profond fauteuil, il tire alors un narghilé et commence à fumer une herbe bizarre, il peut même expliquer qu'il s'agit d'une drogue douce que l'on appelle la Mère dorée (voir caractéristiques en fin de scénario). La drogue aidant, il ne tarde pas à sombrer dans le sommeil, laissant les P.Js seuls à surveiller une maison inconnue...

Il leur faut réussir des jets sous Volonté+2 pour ne pas s'endormir, ce qui n'est pas grave s'ils sont en groupe, mais cela peut le devenir s'ils sont seuls... Et la nuit passe ainsi, sans incidents...

Au matin, le ½ Ork arrive, porteur de nouvelles qu'il ne veut communiquer qu'à Nordex. Les P.Js devront écouter à travers la porte du bureau pour entendre que des amis à lui ont réussi à localiser les ennemis du marchand : dans un bordel

réputé du quartier commerçant de la ville : ils projettent de tuer Nordex dans deux jours. Ce dernier sort alors voir les héros et il paraît déjà beaucoup plus sûr de lui, il demande aux P.Js de l'accompagner en ville car il a du monde à voir... Réaction des P.Js...

S'ils escortent Nordex, ils se rendent dans les quartiers les plus mal famés de la ville, le marchand s'est d'ailleurs changé pour l'occasion, mettant des habits moins voyants et un large chapeau. Après de nombreux détours, les personnages perdent le sens de l'orientation car ils ne connaissent pas la ville (à moins d'avoir le talent adéquat ou d'être originaire de la province). Nordex entre alors dans une pauvre mesure et pénètre dans une salle mal éclairée, peu de temps après arrivent deux personnes, le visage couvert d'une cagoule et tout de noir vêtu : il s'agit visiblement d'assassins professionnels. La discussion s'engage et Nordex arrive rapidement à un accord : ses hommes sont membres d'un groupe nommé le Lotus noir, ils doivent tuer avant le lendemain matin les dénommés : Xénon Torse de Taureau, Wulf d'Anorien et Edwinn do Arnor. Ils peuvent utiliser tous les moyens qu'ils jugent nécessaires et ont le droit de tuer toute personne qui se met sur le chemin. Tout cela contre la somme exorbitante de 25000 pièces d'or, c'est à dire une véritable fortune...

Puis Nordex se lève, visiblement très heureux de lui et avec un grand sourire, il annonce aux P.Js « **Et bien, si tout va bien demain, je n'aurais plus besoin de vos services...** ». Comment vont réagir les P.Js ???

### La fin du scénario : selon les actions des P.Js :

- Les Pjs restent fidèles à leur employeur et continue à protéger Nordex, à ce moment-là, la compagnie de Wulf est attaquée peu de temps après par les assassins (rappel : les héros, comme les tueurs savent qu'Edwinn et les autres sont dans une maison close du quartier commerçant, trouver laquelle ne prend ensuite pas beaucoup de temps). C'est ainsi que dans la bataille qui suit Fremling l'ami d'Edwinn meurt d'une dague empoisonnée, Wulf est grièvement blessé et Edwinn l'est légèrement. Mais le plus grave c'est que les deux élèves de Xénon : Karl et Yarl sont tués au combat, Xénon passe alors en fureur et fait des ravages parmi les rangs des assassins (qui pour l'occasion était une vingtaine...), cela laisse le temps aux deux survivants de se mettre à l'abri, mais il finit par succomber sous le nombre... Le lendemain, les P.Js sont remerciés par Nordex qui leur remet leur argent plus une prime de 25 pièces d'or et c'est tout...

*Si les Pjs prennent cette option, l'avenir de certains personnages sera modifié, Karl et Yarl ne pourront monter leur propre compagnie et les personnages de la compagnie de la lance bénie ne pourront pas devenir des mentors ou des contacts pour les Pjs. Pire, ils se pourrait bien qu'ils deviennent adversaires, par contre Nordex sera encore en vie, les Pjs pourront l'avoir en tant que contact.*

- Les joueurs sentent qu'ils sont du mauvais côté et qu'après tout Edwinn a sauvé la vie à un des leurs alors que Nordex est un parfait salaud. Ils peuvent donc se mettre à la recherche de la compagnie de la Lance Bénie et discuter avec eux pour avoir leur version de l'histoire. Ou bien, ils peuvent leur expliquer ce qu'a fait Nordex (l'engagement d'assassins) auquel cas Wulf prévient un de ses amis, militaire dans la ville et ce sont les assassins qui vont tomber dans un piège. La compagnie s'en sortira alors sans un mort, demandera aux P.Js d'aller prendre du bon temps dans la ville et de leur laisser Nordex. Si les joueurs acceptent cette partie du marché, Nordex sera retrouvé mort le lendemain et chaque personnage aura droit à une bourse de 100 écus accrochée à un cheval dressé (val 300 or). Si les Pjs demandent qu'en échange, Nordex ne soit pas tué tout de suite, la compagnie de la lance bénie attendra 15 jours maximum.

Il existe encore d'autres possibilités de fin, mais c'est au M.J. de se débrouiller... Tout ce qu'il doit faire est d'estimer la valeur de ce qu'ont fait les joueurs et de conclure. Toujours est-il que la compagnie de la lance bénie (ou ce qu'il en reste) est maintenant soit ami avec les P.Js (à charge de revanche) ou bien notre bande s'est fait de redoutables ennemis et cela dès leur premier scénario...



## Epilogue et points d'expérience :

Il ne reste plus aux P.Js qu'à profiter du climat de Thalussa, des ses plages et de ses attractions, leur prochaine aventure commence 3 mois après leur arrivée dans la ville : voir la Menace Amazone.

Aëgyrian (le tir des tonneaux) : les points d'exp. sont à distribuer au moment de la performance (voir page 1).

Message ou pas message : pour être sortis de l'auberge honorablement :	de 0 à 5 points d'exp.
Encore des Orks : pour des actions valeureuses ou efficaces :	de 5 à 10 points d'exp.
Sauvés... : selon leur comportement et le rôle-play :	de 5 à 10 points d'exp.
Un autre travail :	
- pour avoir suivis l'aubergiste à la guilde des marins du fleuve :	10 points d'exp.
- pour s'être renseigné sur Nordex:	10 points d'exp.
Premiers accrochages :	
- Jo +4 : repérage de la barque et réaction	10 points d'exp.
- Jo +8 : comportement :	0 à 5 points d'exp.
La compagnie entre dans la danse Jo +11 : selon comportement :	5 à 20 points d'exp.
Quand votre nature reprend le dessus Jo +17 : si les P.Js vont aider les guerriers :	15 points d'exp.
Et on en remet une couche Jo +23 : selon comportement :	5 à 20 points d'exp.
Dragons, gobelins... pour une bonne réflexion lors d'un des ces épisodes :	0 à 5 points d'exp.
Arrivée à Thalussa :	
- si les P.Js se retournent contre Nordex et aident la confrérie :	75 points d'exp.
- si les P.Js continuent à protéger Nordex, mort de Xénon :	50 points d'exp.
- pour avoir compris l'histoire à la fin de la partie :	25 points d'exp.

## Eléments de background

### Plan d'Aegyrian : voir annexe avec légende ou type de quartier

#### Grand Corbeau : Compagnon animal, Oiseau des montagnes, Peuple nain

Conn des êtres –20%. Animal assez rare hors des montagnes du nord le grand corbeau est comme son nom l'indique plus grand que le corbeau commun, et mesure environ 3 fois la taille d'une corneille. Ses yeux sont particulièrement perçants et sa constitution robuste, il est par contre peut intelligent et ne peut faire autre chose que du repérage. Un code de couleur lui permettant de rapporter des informations succinctes à son maître.

Animal inhabituel. Valeur 10 or.

#### Médrine : Drogue, liquide à se mettre dans les yeux

Conn des effets, des caractéristiques et effets secondaires : Drogues et poisons -30%

Effets : quelques gouttes de Médrine dans les yeux permettent de les colorer suivant la couleur des pigments contenus, la médrine existe ainsi en différentes couleur : bleu, brun, noir. D'autres sont plus rares comme le rouge, le vert, la médrine violette est prohibée dans le pays nain (car cela permet de se teinter les yeux en violet et donc de se faire passer pour un haut nain).

Force : 1, Période : 20 ; Max/Jo : 8, Durée d'effet : 1 semaine, Disp : Rare, Valeur : 50 or la dose

Origine et fabrication : la médrine est un extrait de plante distillée puis mélangée à un pigment minéral.

Effets secondaires de la Médrine : un usage intensif ou permanent peut causer des dégâts irréparables à la cornée et donc l'utilisateur risque de devenir aveugle (si 5 périodes sont dépassées).

#### Oujanne : Drogue, Poudre à aspirer ou à fumer.

Conn des effets : Pharmacologie -5% ; Conn des caractéristiques et effets secondaires : Drogues et poisons -25%

Effets : puissante drogue aphrodisiaque, possède aussi des effets euphorisants, s'utilise généralement coupée dans une poudre préparée par la guilde des courtisans (qui contient seulement 1/10 de poudre d'Oujanne).

Force : 8, Période : 10 si coupée, ou 2 si pure ; Max/Jo : 2 ; Latence : 5 Ass si coupée, sinon effet instantané

Durée d'effet : 1D6 T

Disp: I (coupée), R (pure)

Valeur : coupée : 25 or, pure : 300 or

Origine et fabrication: à base d'un épice rare, cette drogue contient en plus quelques produits alchimiques simples.

Effets secondaires d'un dose d'Oujanne coupée : à la fin de l'effet, le personnage est relativement fatigué et somnolant, il lui est conseillé de se reposer quelques temps.

Effets secondaires d'une dose d'Oujanne pure : utilisée pure l'Oujanne est une drogue puissante, elle permet plus de 20 relations sexuelles dans une nuit, mais ensuite le personnage sombre dans une hébétude poussée qui dure 2D6 T, de plus il perd 2D6 points de vie et à 10% de perdre définitivement 1 point de volonté.

#### Mère Dorée : Drogue, Poudre à aspirer ou à fumer.

Conn des effets : Pharmacologie ; Conn des caractéristiques et effets secondaires : Drogues et poisons -10%

Effets : drogue apaisante la mère dorée est souvent utilisée en période de stress, mais son utilisation reste limitée car elle possède aussi des effets somnifères pas toujours appréciés. Sous l'effet de la Mère dorée, le personnage se sent en paix et en confiance, il est rassuré et détressé. Fréquemment utilisée par les courtisans et courtisanes cette drogue peut aider à hypnotiser une victime (+20%).

Force : 2, Période : 10 ; Max/Jo : 2 ; Durée d'effet : 2 heures ; Disp : Courante ; Valeur : 2 or

Origine et fabrication : réalisée à partir des feuilles d'une variété de cannabis, il lui est ajouté quelques produits minéraux.

Effets secondaires d'un dose de Mère dorée : le personnage s'endort rapidement et devient très dur à réveiller (le sommeil durant au minimum 6 heures).

## L'histoire : la vraie

Il y a 8 ans, Nordex, alors Maître-marchand en pleine ascension, fit appel à une groupe d'aventurier pour partir en expédition. En effet, il venait de découvrir le plan d'un ancien temple nain quelque part dans la Chaîne des Orks. Or qui dit temple, dit offrandes et les offrandes naines sont souvent des chefs-d'œuvre inestimables. Il décida donc d'organiser le voyage jusqu'au temple, voyage dont il tenait à faire partie car on ne peut faire confiance qu'à soit même...

Le groupe qu'il choisit était recommandé par la guilde des voyageurs locale, des personnes compétentes, honnêtes et pleines de talents : La Compagnie de la Lance bénie. Le nom de ce groupe venait de la lance portée par une elfe sylvain de haute-race : Eléonore, fille cadette de la Haute prêtresse d'Alinoë (le dieu de la chasse elfe). Les autres membres de l'équipe se nommaient Edwinn-fièvre-allure, Xénon-torse-de-taureau et Wulf-le-preux, le compagnon de l'elfe des bois.

L'expédition partit alors pour le pays nain, le voyage ne posa pas de problèmes sauf en ce qui concerne les relations entre Nordex et son groupe. Le marchand les considérait comme Ses mercenaires, les traitant comme des êtres inférieurs et les méprisants.

Arrivés dans les montagnes, la vitesse de progression du groupe diminua, il se rendit alors compte que les tribus gobelins de la région s'étaient soulevées et que toute la région se révélait hostile. Nordex tenait à poursuivre le voyage, l'envie de trouver l'or le rendait moins prudent que d'habitude (ou moins lâche peut-être)...

Ils finirent par trouver l'entrée du temple souterrain, mais une fois sur place, ce fut la désillusion : le temple avait été pillé (sans doute plusieurs fois) et qui plus est il était habité par une tribu de gobelins agressifs. Nordex ne voulant croire à la perte de Ses trésors, arriva à convaincre le groupe de continuer et d'explorer le temple. Mais une fois sur les lieux, son manque de discrétion provoqua l'alerte de Peaux-Vertes. Ils essayèrent de fuir, mais les aventuriers ne voulant pas abandonner leur patron, mirent trop de temps pour sortir des tunnels. Nordex et la fille de la prêtresse furent capturés, alors que les trois autres réussirent à en sortir.

Le marchand se retrouva enchaîné à côté de l'elfe, et ne pouvant supporter cet emprisonnement (et sans doute par peur de mourir), parlementa avec les gobelins. En guise de rançon, il leur fournirait des armes, du matériel et de l'équipement ; en échange il voulait la vie sauve et être relâché le plus rapidement possible. Pour que les gobelins soient sûrs de son retour, il leur proposa de garder l'elfe, les gobelins acceptèrent ce marché. Pendant ce temps, Wulf et les deux autres s'organisèrent et se lancèrent dans une opération de récupération. Leur entrée dans les cavernes des gobelins ne fut pas repérée, ils progressèrent et rencontrèrent Nordex (qui venait d'être libéré). Celui-ci leur annonça qu'il avait réussi à s'échapper, mais que leur compagne était morte... Sacrifiée à l'un de leur dieu noir... Wulf ne voulut pas le croire, mais leur présence dans les cavernes fut découverte et ils durent se replier...

Les 4 arrivèrent à s'enfuir et ils rentrèrent à Durin sans trop d'encombres, les gobelins ne les poursuivirent pas car après tout, ils avaient une monnaie d'échange)... Une fois dans la ville des nains, le groupe fit une pause pour panser ses plaies : Edwinn souffrait de blessures graves et Wulf pleurait sa compagne... Puis rapidement, Nordex organisa son retour dans l'Archipel des Cyclopes (à son commerce dans la ville de Rûn) et se mit en route sans donner aux gobelins la rançon promise...

Ce qui restait de la compagnie de la lance resta 1 mois chez les nains et un jour, on leur annonça que des éclaireurs avaient trouvé le corps d'une elfe accompagné d'un message. Il s'agissait du cadavre d'Eléonore, violée à nombreuses reprises puis écorchée vive ; le message quand à lui disait que puisque l'humain n'avait pas rempli son marché et que les armes n'étaient pas arrivées, l'elfe avait été mise à mort comme le prévoyait l'accord.

Wulf devint fou furieux et jura la mort de Nordex, mais comme celui-ci était retourné chez lui, il ne put mettre ce projet à exécution... La compagnie cessa de courir l'Aventure et se sépara : Wulf retourna en Anorien et fit carrière dans l'armée, Xénon alla à Daïn et devint maître nain alors qu'Edwinn s'installa en tant que barde à la cour de la reine des elfes (où il se maria avec une noble).

Pendant 5 ans, les survivants de la Compagnie ne se rencontrèrent plus, poursuivant chacun leur carrière mais un jour ils se retrouvèrent... Ce n'est qu'au bout de 2 ans que Wulf avoua qu'il pensait toujours à Eléonore et qu'il souffrait de savoir Nordex en vie. Ils décidèrent alors de se venger par le sang et se mirent en quête du marchand, qui depuis l'épisode du pays nain était devenu Maître-marchand, armateur fluvial en Lamédon.

## Les histoires que peut raconter Nordex :

-1- « Vous devez me protéger d'assassins professionnels, payés par une guilde de marchands d'une autre ville. La raison de cette condamnation à mort est simple, j'ai soudoyé un membre influent du conseil de Thalussa et obtenu un marché qui normalement aurait dû leur revenir. Ce faisant j'ai un peu malmené la tradition qui veut qu'une guilde des marchands régit tout ce qui se passe dans sa ville et le conseil de Thalussa veut faire de moi un exemple. Je me rend dans cette ville pour m'excuser devant le conseil et payer une amende, alors tout rentrera dans l'ordre ».

-2- « Bon d'accord, je n'ai pas mentionné quelques données du problème : le groupe d'assassins dont fait partie cet homme s'appelle la Confrérie de la lance, ils s'occupent de nombreuses activités dont le racket, l'escroquerie et le meurtre. Il y a 3 ans, j'ai eu affaire avec ce groupe, ils ont essayé de me faire chanter dans une affaire où j'avais un peu fraudé en transportant du matériel interdit (des objets magiques pour un groupe de druides). Pour avoir la paix, j'ai mené mon enquête sur la femme qui dirigeait ce groupe et l'ai fait arrêter par la police. Elle est en ce moment en prison à vie à Anorien ».

-3- « Le groupe qui veut me tuer n'est un vulgaire rassemblement de voleurs de bas étage, il contient de nombreuses personnalités et parfois même des nobles. Le responsable de la section racket et vol s'appelle Wulf, c'est un ancien guerrier ; celui qui s'occupe du chantage dans les hautes sphères est un elfe qui se dit noble (du nom d'Edwinn-fièvre-allure). Enfin ils ont aussi un nain qui s'occupe des coups de force, c'est un maître nain renégat du nom de Xénon, un redoutable combattant. »

-4- « En effet, l'elfe qui était à la tête de leur guilde de voleurs n'est pas tout à fait en prison, elle a été exécutée 15 jours avant notre départ. Ses hommes étaient tous subjugués par sa beauté et leur loyauté lui était sans failles. Mais attention, pour la plupart, il s'agit de psychopathes assoiffés de sang qui n'hésitent pas à se faire passer pour des gens respectables... Méfiez-vous en...

Et on peut encore pas mal raconter d'autres trucs en fonction des interrogations que les joueurs se posent... Jouer là-dessus pour que les histoires de Nordex soient le plus crédible possible.

## Principaux P.N.Js :

### Nordex de Rùn, Maître-Marchand sans honneur (Marchand - Niveau 7)

Courage : 07, Volonté : 16, Charisme : 11, Beauté : 13, Constitution : 12, Intelligence 15, Perception : 13, Adresse : 12, Force : 11

Initiative : 55 Attaque (Taille) : 13/3 Prd : 10/5

Points de vie : 45

Ndc : 2 PI: 1D+4

Localisation +1

/	/	/	/	/	4	4	4	4	4	4	4
/	/	/	/	/	4	4	4	4	4	4	4

### Wulf l'Anorien, voulant venger son amour perdu (Guerrier - niveau 13)

Courage : 16, Volonté : 13, Charisme : 14, Beauté : 11, Constitution : 14, Intelligence 11, Perception : 14, Adresse : 14, Force : 16

Initiative : 65 Attaque (Taille) : 17/10 Prd : 15/10

Points de vie : 78

Ndc : 3 PI: 1D+10\*

Maître d'arme, connaît les écoles d'Anorien (armes à 2 mains + combat monté)

Possède une ceinture runique : protection +5 si pas d'autre armure, mais en campagne porte une cuirasse d'écailles QS

### Xénon, Maître-Nain berseker (Mercenaire combattant - niveau 12)

Courage : 17, Volonté : 15, Charisme : 13, Beauté : 10, Constitution : 16, Intelligence 13, Perception : 13, Adresse : 11, Force : 17

Initiative : 50 Attaque (Taille) : 16/9 Prd : 14/9

Points de vie : 85

Ndc : 3 PI: 3D+9\*

Maître d'arme, école d'escrime naine (combat monté) + Guerre des tunnels

Porte nombre d'objets magiques dont sa hache : Tranche-moëlle, et sa cuirasse d'écailles d'obsidienne.

9	9	8	8	7	7	6	5	5	5	4	3
9	9	8	8	7	7	6	5	5	5	4	3

### Edwinn, Barde-courtisan (Aventurier - niveau 12)

Courage : 12, Volonté : 14, Charisme : 15, Beauté : 16, Constitution : 11, Intelligence 14, Perception : 16, Adresse : 16, Force : 11

Initiative : 72 Attaque (Taille) : 14/8 Prd : 14/9

Points de vie : 60, Points de magie 30

Ndc : 3 PI: 1D+6\*

Maître d'arme (école d'Asminia – maîtrise de soi)

Etant elfe, Edwinn peut lancer des sorts

/	/	/	/	/	3	3	3	3	2	2	2
/	/	/	/	/	3	3	3	3	2	2	2

### Frank du Nord, chef des pirates du fleuves, 1/2 Ork (Détrousseur - niveau 6)

Courage : 13, Volonté : 10, Charisme : 11, Beauté : 07, Constitution : 15, Intelligence 12, Perception : 16, Adresse : 14, Force : 15

Initiative : 60 Attaque (Taille) : 15/9 Prd : 13/8

Points de vie : 50

Ndc : 3 PI: 1D+8/1D+4

Maître d'arme (école d'Ered-dur combat à 2 armes)

/	/	/	/	/	4	4	4	4	2	2	2
/	/	/	/	/	4	4	4	4	2	2	2

Plus :

- Fremling de Rùn : guerrier niveau 5, suivant d'Edwinn.
- Karl et Yarl Ys Ulvat : guerriers nains de Haute-race, élèves de Xénon.
- Miliciens du canal : miliciens niveau 1 à 3.
- Pirates du fleuve : bandits, filous et autres de niveau 2 à 3.
- Assassins de Thalussa : genres divers mais de niveau 5 minimum.
- Soldats de Thalussa : garde, soldats et guerriers niveau 2 à 6.

## La Saga Kalidhienne

N°	Année de jeu	Campagne - A la poursuite de la reconnaissance	Nb de séances de jeu
1	Milieu An 15	Pour raisons personnelles (3 mois virtuels environ)	1 à 2

Ce scénario peut se jouer en une longue séance ou en deux fois à un rythme plus lent. Au cours de cette aventure d'introduction, les personnages rencontreront plusieurs P.N.Js dont certains peuvent devenir de véritables amis. Ce scénario peut être assez déroutant pour des joueurs novices mais les joueurs confirmés le trouveront très linéaire. En effet, il s'agit d'une sorte de voyage organisé où les Pjs seront menés en bateau (dans les 2 sens de l'expression), mais où pour une fois, il n'y aura ni pirates ni naufrage.

Ce scénario peut très bien être utilisé pour faire découvrir le jeu de rôle, ce qui est d'autant plus intéressant vu qu'il contient diverses facettes mais pas de visite de donjon. A noter que la fin du scénario dépend entièrement des joueurs avec un cas de conscience : doit-on trahir son employeur ?...

**Type d'aventure :** voyage en péniche et protection rapprochée d'un marchand.

**Objectif du scénario :** faire découvrir le système de jeu de Supra, forcer le rôle-playing en évitant tout épisode de type donjon, faire comprendre aux personnages la difficulté du métier de garde du corps et enfin leur prouver que l'employeur n'est peut-être pas le meilleur de hommes...

**Importance dans la Saga Kalidhienne :** rencontre avec Edwinn do Arnor (qui par la suite pourra mettre les Pjs en contacts avec le milieu des courtisans ou des voleurs). Mais en fait Edwinn sans le savoir lui même, va sauver la vie de ceux qui changeront la figure du monde, peut être selon ses désirs, puisqu'il appartient à la « confrérie de la liberté ». C'est pourquoi si tout ce passe bien, les pjs se feront un contact au sein de la « Confrérie de la liberté », association dont ils ignoreront l'existence durant des années. Et quand le besoin se fera sentir, Edwinn pourra les manipuler à sa guise, par exemple en leur confiant des missions (voir Affaires de famille).

De plus au cours de ce scénario les Pjs pourront rencontrer un maître nain et un guerrier anorien, qui peuvent très bien devenir des alliés ou des contacts suivant les carrières adoptées.

**Géographiquement :** l'histoire commence dans la capitale du Lamédon (Aëgyrian), puis après une petite escapade hors de la ville et un retour mouvementé, les personnages feront partie d'un convoi qui les mènera à travers les plaines de 2 provinces. Leur destination sera Thalussa, la ville la plus riche du monde, capitale de la province d'Azghar.

**Historiquement :** nous venons de fêter le début de la 15<sup>ème</sup> année du règne de l'empereur Hal III de Nostrie, mais c'est aussi le nouvel an du calendrier nain (année 7683) et du calendrier elfique (année 12987). Il s'agit donc d'une des années où les 3 calendriers fêtent le nouvel an en même temps et c'est donc l'année où se déroule le grand tournoi, ici à Aëgyrian, capitale du Lamédon.

**Scénario précédent :** aucun, c'est le début de la Saga et donc de cette première séquence.

**Scénario suivant :** La menace amazone qui commence 3 mois après la fin de cet épisode.