

SCYTHA, ETC.

Pourquoi ai-je l'impression que cela nous retombe dessus ?

• **Hulgant, tavernier à Frenudi** •



Ce document propose des synopsis et des idées de scénarios pour un interlude à Scythia, ou aux environs.

RUINES FUMANTES

La capitale de nouvelle Scythia, **Frenudi**, est construite sur des ruines antiques. Et parfois les choses se compliquent lorsqu'un « artefact » des temps anciens revient à la surface.

En allant remercier les **Sentinelles de l'espoir** qui les ont aidé durant l'épisode 7 de la campagne du coffre d'Anesidora, l'une d'elle demande s'ils peuvent aider à retrouver une petite fille. Cette petite naine a disparue depuis deux jours et les parents sont fous d'inquiétude. En discutant avec eux et avec les enfants qui ont joué avec elle, ils apprennent qu'elle jouait à cache-cache et elle a gagné, car personne ne la retrouve.

En allant sur place, il sera difficile de remarquer des détails intéressants (deux jours écoulés et plein de gens qui ont cherchés). En se mettant dans la peau de cette jeune tête brûlée, ou en tentant des pistes étranges que les autres n'ont pas fait, il est possible de remarquer deux choses différentes.

Il y a un arbre creux et même s'il semble vide, il est possible qu'un enfant puisse glisser dans une anfractuosité du sol qu'il y a cet endroit. Il faut s'y glisser pour se rendre compte qu'il y a un tunnel juste assez large pour un enfant ou un sylphelin.

La deuxième piste prometteuse, c'est le chantier de construction non loin. En fouillant bien, il est possible de se rendre compte que derrière les poutres entreposées, il y a un tout petit espace qui donne sur une brèche dans le sol, qui débouche sur un tunnel sombre. Dégager l'entrée sera un peu long, mais sans réel difficulté.

Une fois dans ce réseau de tunnels, il sera assez rapide de tomber sur le nid. En effet, les travaux ont réveillé un couple de gargouille enfermées là par un glissement de terrain il y a plusieurs siècles. Depuis leur réveil, elles cherchent une sortie, mais n'en trouvent pas.

Les gargouilles attaqueront à vu et jusqu'à la mort. Une fois vaincu, les personnages pourront libérer la petite fille et venir au secours d'un nain qui agonise depuis des heures. Il avait trouvé le passage dans l'arbre, mais les gargouilles ont failli le tuer.

Pour le profil des gargouilles, reportez-vous au **Recueil du maître de jeu**, p306. Si votre groupe est assez faible, décalé le combat entre les deux. Si au contraire il est capable de faire face sans difficulté, mettez une ou deux gargouilles de plus.

CHANTIER AMBULATOIRE

Parmi les bonnes choses qui arrivent dans un endroit où le niveau de magie est élevé, ce sont des manifestations étranges. Ainsi, par exemple, **Hulgant** est un tavernier qui fabrique un alcool local avec des plantes particulières. Il aimerait bien en refaire, mais son unique fournisseur de **fleurs d'Astendar** est mort l'hiver dernier et personne ne veut prendre le risque d'aller en cueillir dans la zone où elles poussent.

La zone en question est essentiellement dangereuse à cause d'une importante communauté de singe de glace. Si les personnages acceptent cette aventure et qu'ils choisissent la violence, Hulgant leur achètera le double les fleurs et les plumes de glace. Hulgant a besoin de deux brasses de fleurs. Une brasse correspond à la quantité qu'un humain adulte peut normalement enfermer entre ses bras. Pour en récolter une brasse, il faut environ une heure, pour une personne seule.

Hulgant paye 300pa la brasse de fleur et 100pa les plumes de glace de chaque singe apporté.

Pour arriver sur place, il faut un peu moins d'une journée de marche. La communauté des singes de glace est d'environ une quarantaine d'individus. Vous trouverez les caractéristiques dans le **Recueil du maître de jeu**, p347.

Si les personnages ont choisi la solution d'éradication de la colonie, ils recevront deux visites dans les jours qui suivent leur retour. La première est un vieil ermite, **Nyuois l'élémentaliste**. Il se faisait attaquer régulièrement par les singes, ainsi que le petit village un peu plus loin. Il vient leur donner deux potions de récupération des blessures et un onguent de la dernière chance en remerciement.

Le lendemain, **Tinedt questeur de Jaspre** vient leur passer un savon, en leur expliquant qu'ils viennent d'éliminer une colonie paisible des véritables habitants de la région et qu'ils n'auraient pas dû s'opposer ainsi au dessein de sa passion !

VITE, IL FAUT LES LIBÉRÉS

Adilon une troubadour elfe itinérante va venir voir les personnages à l'auberge où ils sont. Elle va leur expliquer le souci auquel elle est confrontée. En voyageant à travers Scythia, elle a entendu à plusieurs reprises mentionner un kaer. Et un jour, sous une pluie battante, elle a trouvé refuge dans une petite anfractuosité de la montagne. C'est là qu'elle a compris qu'elle était dans le tunnel qui mène à l'entrée du kaer, habilement dissimulé par un effet de perspective et certainement renforcé par une magie d'illusion.

En s'enfonçant dans les flancs de la montagne, elle a trouvé l'entrée, toujours scellée. En s'approchant, elle a entendu les cris des occupants qui tambourinaient et lui demandaient d'ouvrir les portes. Mais elle ne sait pas faire, elle n'est pas magicienne.

S'ils acceptent, elle les accompagne. Il faut trois jours de voyage dans les montagnes avant d'arriver. L'entrée est bien dissimulée et au fond d'un long tunnel naturel d'environ huit cents mètres, la double porte d'entrée du kaer est toujours scellée. Les pièges magiques et autres protections sont toujours actives et il faut un moment avant d'entendre une activité de l'autre côté de la porte. Même en tambourinant à la porte. Si un sorcier lance **Frappe de kaer** (voir **RDJ**, p380) la réaction sera quasi immédiate.

En tentant de communiquer ou en désactivant les pièges au fur et à mesure, les personnages vont surtout se rendre compte que de l'autre côté de la porte, parmi les paroles hurlées (pas moyen de faire autrement pour se faire entendre), il y a des choses étranges. Comme si c'était sans arrêt les mêmes paroles, exactement les mêmes (bruits étranges l'accompagnant également), ou comme s'il y avait des cris d'agonies ou des hurlements de terreur en arrière fond. En se concentrant sur ce qui se passe de l'autre côté, il est possible de comprendre que ce ne sont pas des donneurs de noms qui tentent de communiquer mais une ou des créatures qui reproduisent les mêmes sons, les mêmes paroles.

La troubadour insistera pour qu'on libère les occupants du kaer. Face aux arguments des personnages, elle les balayera en déclarant qu'ils se trompent, les sons sont trop étouffés pour arriver à de telles hypothèses. En observant son architrave ou en la poussant un peu, il sera possible de remarquer que la troubadour n'est pas nette. À vous de choisir, elle peut être un fantôme, la dernière donneuse-de-nom échappée du kaer mais morte depuis deux cents ans. Ou une troubadour corrompue par l'Horreur qui est de l'autre côté de la porte. Ou une questrice de Raggok venue venger ce qui est arrivé à son camarade durant l'épisode 7 de la campagne.

Si les personnages ouvrent les portes, ils libèrent une boursouflore (voir **RDMJ**, p457). Et dans ce cas, ils feraient mieux de fuir.

TOMBER SUR UN ȮS

Des ouvriers d'un chantier fuient en courant alors que les personnages marchent dans la rue. En interrogeant l'un d'eux, il est possible de savoir qu'ils viennent de dégager un souterrain contenant une Horreur et qu'elle va bientôt sortir. Il faut fuir, vite, loin et longtemps !

En arrivant sur place, la zone de chantier est calme. Il y a le corps d'un ouvrier qui gît à une entrée de tunnel. Il est évanoui. En le réveillant il tient le même discours que les autres, mais cette fois il est capable de parfaitement désigner où se situe la bête (deuxième couloir à droite).

En suivant l'itinéraire, les personnages découvrent un cul-de-sac. Mais le mur du fond semble fendu. Et de l'autre côté de la fissure, un « œil squelettique » observe. C'est un Traîne-os qui est bloqué dans une petite pièce, depuis quelques siècles. Si rien n'est fait, il restera là, sans pouvoir sortir. Si les personnages dégagent le passage, alors le rejeton d'Horreur attaquera. Si aucune précaution n'est prise, il se reformera au bout de 3 heures et attaquera à nouveau. En brûlant les restes du corps, il sera définitivement détruit.

Pour les caractéristiques du Traîne-os, voir le **Recueil du maître de jeu**, p456. Attention, c'est un adversaire costaud pour un petit groupe de cercle 5-7.

DRAGOLIN

Cette ancienne cité a été la plus dévastée par le Châtiment. Les choses ont mal commencé pour elle (voir **RDJ**, p22) et plus le temps passé, plus les attaques empiraient. Certaines légendes racontent qu'il est aussi dangereux de se balader à

Dragolin qu'à Parlainth. Heureusement que c'est faux, car les personnages, dans leurs recherches à la bibliothèque royale de Scytha, sont tombés sur un témoignage très intéressant décrivant un bâton d'environ 1 m, incrusté d'or, de pierreries, d'orichalque et dont la forme ressemble au spectre royal de Scytha.

Si les personnages en parlent à quelqu'un, cela risque fort de l'intéresser et de financer une expédition pour aller le récupérer. Si c'est la reine, les personnages bénéficieront même de l'aide d'Igosal et d'un important contingent de l'armée.

S'ils n'en parlent pas à Scytha mais uniquement à Throal, voir à Grand-foire, c'est Selenda qui les approchera, voir ci-dessous. Uniquement pour cette expédition, elle payera 1 000 pa par cercle et par mois. En plus elle fournira toute la logistique possible.

HÉRÉSIE !

Si les personnages racontent leurs exploits de Scytha à Grand-foire ou Throal, ils auront droit à plusieurs marques d'honneur, dont la plus étrange sera une invitation de la part de la chef de la **maison marchande Ueraven** (voir **Nation de Barsaive volume 1** ou **Prélude à la guerre**). Elle a organisée une petite fête en l'honneur des personnages. Elle offrira à chacun d'eux un petit cadeau, un bijou, un livre, une arme d'excellente qualité, etc. Le cadeau représente la discipline du personnage, il est d'excellente qualité.

La soirée sera douce et agréable, des spectacles seront donnés toute la soirée et **Selenda** (la chef de la maison Ueraven) posera mille et une question aux aventuriers. S'ils ne sont pas repoussés par sa laideur, son maquillage outrancier ou ses parfums, ils seront choyés. S'ils donnent des preuves de loyauté, elle récompensera généreusement.

Elle souhaite une seule chose, avoir les aventuriers à son service. Et pour ça elle payera grassement 300pa/mois et par cercle. S'ils refusent, elle reviendra à la charge, plus tard, toujours en apportant des petits cadeaux, comme des potions de récupération de blessure à un moment où ils en ont vraiment besoin. Si par contre, ils acceptent une telle offre, ils se ferment les portes de la maison Avalus (celle du roi) et cela rendra certaines choses compliquées.

Un tel choix rendra la suite de campagne un peu plus compliqué, surtout pour vous, MJ. Car si Selenda a ses entrées « partout », elle n'a pas accès à tout. Mais son influence est telle que, par exemple, Merrox continuera à faire travailler les aventuriers pour cette énigme du coffre d'Anesidora.

La volonté de Selenda est d'utiliser les personnages, plus tard, pour renverser **Faldien, la reine de Scytha**. Selenda refuse l'idée que l'ancien royaume nain soit dirigé par des non-nains. Si les personnages entrent au service de Selenda, prévoyez pour la fin de campagne (celle officielle, bien après les événements initiés avec **Prélude à la guerre**, **Barsaive in chaos**, etc.) que les personnages servent d'avant garde ou de généraux à une armée d'invasion pour rétablir un « vrai ordre » dans Scytha.

Suivant les relations que les personnages ont avec Faldien, ou des conceptions qu'ils ont de l'honneur, les choses seront présentées différemment.

Si les personnages sont « fidèles » à Faldien ou auront du mal à œuvrer pour la chute du pouvoir en place, Selenda s'en rendra compte. La seule aide qu'elle demandera, sera d'introduire des diplomates de sa maison auprès de la cour de la reine de Scytha. L'objectif est de mettre en place des accords commerciaux et de profiter du chaos régnant suite aux révélations des notes du questeur de Raggok. Si les personnages parlent de la route balisée (voir épisode 6, de Throal à Scytha)) et qu'ils trahissent la maison Garsun, Selenda les récompensera largement.

Si les personnages se sentent des âmes de conquérant, ou pourrait trahir l'actuelle cour de Scytha, alors Selenda leur confiera des missions dans ce sens. L'introduction de diplomates pour des accords commerciaux sera la première étape pour mettre en place un réseau d'espions. Établir des relations avec les **Sentinelles de l'espoir** sera une seconde étape. Pour les Sentinelles de l'espoir, Selenda représente un renouveau auquel ils aspirent. Ils n'ont rien à reprocher à Faldien, mais ils préfèrent un pouvoir nain, surtout traditionaliste.

Dans une telle situation, il faudra prévoir les scénarios surtout en fonction de l'implication qu'ils souhaitent. Et suivant leurs revendications, Selenda fournira les moyens. Par exemple, elle peut confier la gestion d'une partie frontalière du domaine. Elle peut également leur demander de mettre en place des structures pour saboter les armées de Faldien, ou de les retourner pour qu'ils œuvrent pour la maison Ueraven, ou de diriger l'assaut contre **Frenudi**.

Vous avez l'occasion de mettre en place une petite campagne épique tournant autour de la création d'une nouvelle nation, la conquête d'un pouvoir fragilisé.

Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédacteur original : Franck « scorpinou » Mercier

Relecture : Benoit Delva

