

Les aventuriers du
4^e Âge des
Terres du Milieu
présentent :

L'appel Du
Destin

Acte 9 : Faux semblants

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard



L'Appel du Destin

Acte 9 : Faux semblants

Dans cet épisode nos aventuriers vont se retrouver dans la cité de Surah. Sur place ils seront faits prisonniers, leur tête, étant mises à prix. Le capitaine Jack les livrera à Almin Sabbath, le dirigeant de la cité Arabe. Le capitaine fera ainsi ses adieux aux aventuriers. Les assassins de Mère sont en route et dévoués au grand Khaine. Il leur faudra s'évader ou parlementer avec le seigneur local, avant l'affrontement avec les assassins.

Début de l'aventure

Nos aventuriers vont passer un petit temps en mer avant d'accoster à Surah. La météo sera changeante, la traversée du golfe de Sufaga pouvant être dangereuse avec les pirates de Sartosa écumant ces eaux. Le Maître du Jeu pourra improviser un combat maritime avec un navire pirate. Le Ralfini Volant est très rapide et son équipage peut semer nombre de navires.

Cependant un seul navire pourra le rattraper celui du Capitaine Jena Lazarus, le fameux : Royal Fortune. Cette dernière, au commandement de son rapide voilier va les prendre en chasse, les rattraper car le navire est petit et rapide, conçu spécialement pour les abordages. L'équipage est composé de mercenaires en tout genre et sans pitié. Les canons vont tirer, les bateaux se rapprocher et le combat faire rage. Il cessera une fois la cheffe pirate neutralisée. Cette dernière possède une épée étrange, magique.

Le sabre de Khaine

L'effet de la lame est le suivant : chaque fois que cette dernière touche un adversaire elle absorbe 1 PV de son adversaire. Suite à cela l'aventurier lancera 1D100.

Jena Lazarus

1-10 : 1 PV supplémentaire

11-50 : l'épée inflige 2 dégâts supplémentaires

51-95 : l'épée ne fait pas d'effet supplémentaire

95-100 : l'aventurier se sent rempli d'un immense pouvoir qu'il ne peut contrôler. Il reçoit 1 point de corruption.

L'épée ressemble à un sabre dont le pommeau est de couleur noire avec un léger dessin sculpté. C'est un liserai qui se remplira du sang de la victime, une arme du dieu Khaine. Chaque fois qu'un ennemi mourra par cette lame, le porteur du sabre lancera 1D10. Sur un 10 la victime se relèvera la nuit et cherchera le porteur de l'épée pour le tuer.

Une fois l'affrontement terminé le capitaine prendra possession du nouveau bateau et décidera de le revendre à Surah, une cité portuaire arabe où il a un bon ami : Valek.

Les côtes Arabes sont encore à quelques jours de navigation. Le voyage à bord des deux vaisseaux et mouvementé, les prisonniers non coopératifs déclencheront des bagarres.





Le dragon des mers

Puis un soir, alors que les eaux seront calmes, l'un des aventuriers pourra apercevoir un spectacle des plus particuliers si il traîne sur le pont avec un test de Perception réussi sinon un marin verra la scène. L'épine dorsale d'une créature titanesque émergera des flots, celle d'un Wurm des mers. La description s'apparente à celle d'un dragon des mers. La créature nage rapidement et s'enfoncera sous l'eau tournoyant autour des deux navires. Elle n'attaquera pas tout de suite ; des jets de dés seront nécessaires pour la voir puis elle disparaîtra. Le Wurm des mers attaquera ensuite l'un des deux navires et le combat pourra alors commencer. Quand elle aura tué suffisamment de marins, avalé et déchiqueté ses proies, elle partira repue mais fera couler l'un des deux navires forçant l'équipage à se regrouper sur un seul. Ce dernier aura tout de même subi de fortes avaries; il est temps d'accoster et de réparer les dommages.

Surah

Cette cité de 7 500 âmes est sous l'autorité du Prince Arabe Almin Sabbath. Elle est enserrée autour de hautes murailles. Surah est magnifique avec plusieurs marchés aux épices, des estaminets et de nombreux commerce et havre de paix pour les poètes, et troubadours qui arpentent les rues. Les ruelles hautes et étroites et les souks son habillés de tissus colorés, d'ateliers remplies de denrées communes ou plus rares... Nos aventuriers pourront tout trouver une fois sur place, Surah étant un carrefour commercial.

Ils devront enregistrer le bateau en arrivant à la capitainerie et débarqueront pour trouver des vivres et réparer le Ralfini Volant. Les marins du capitaine sont chargés de trouver les matériaux de réparation les bourses bien garnies suite au pillage de Teshet et l'espoir de reprendre la mer rapidement. Les survivants de Teshet quitteront le navire en remerciant l'équipage.



L'attaque du dragon des mers



En attendant, nos aventuriers sont invités par le Capitaine Jack à retrouver le fameux Malek le soir venu, qu'il présente comme un vieil ami influent ici bas. Après avoir mis en cale, longerons de bois, goudron, cordage et voile, tout les hommes, marins, aventuriers et les prêtres, accompagneront leur capitaine jusque dans les tréfonds de Surah, dans la médina de son ami.

Sauf que le dit Malek est un fin filou et qu'il a eu entre les mains un avis de recherche concernant nos aventuriers qu'un émissaire du Prince Godefroy Greyhold de la cité d'Inrikness a remis aux différentes principautés, jusque dans les territoires de l'Arabie (voir Acte 7). Malek est aussi chasseur de prime à ses heures et la tête des joueurs qui alourdira sa bourse de centaines de couronnes le décideront à remettre ces criminels aux mains du Prince Almin. Une prime de 600 pièces d'or a été offerte pour leur capture par Greyhold mais plus que cette rondelette récompense, Malek espérera bien gravir les échelons sociaux et s'attirer les faveurs du Prince Almin Sabbath.

À l'attention du M.D.

Improviser la scène des retrouvailles et le regard de Malek sur les étrangers. Jack et lui sont heureux de se retrouver. Ce sera l'occasion d'agapes bien arrosées au fin fond d'un bazar du port et Malek mettra les petits plats dans les grands : boissons, femmes, etc. Pendant ces libations deux de ses hommes iront prévenir la milice locale qui débarquera dans la nuit pour les piéger pendant leur sommeil.

Le Capitaine Jack ne leur donnera aucun coup de main ni d'ordres de rébellion auprès de ses hommes. Quand aux prêtres ils seront emmenés avec les joueurs pour être interrogés. L'avis de recherches parlent

de crime contre la principauté de Canaval. Le capitaine Jack s'expliquera envers eux leur disant que lui n'est pas recherché donc autant ne pas se mettre des gens à dos. Il est heureux de sa petite aventure avec eux mais maintenant doit les laisser. Imaginer Jack Sparrow se confondre en fausses excuses pour sauver sa vie et celle de son équipage et qui peut même empocher un peu d'argent pour les avoir livrés.

Mise au fer

Ils seront amenés aux geôles du palais pour y moisir quelques jours avant que le chef de la milice locale ne daigne les interroger. Beaucoup ne parleront pas le reikspiel, cette langue commune du Vieux Monde mais plutôt l'arabe... se comprendre serra très compliqué.

Seul réconfort, les geôles sont bien entretenues, et leur petit groupe a été placé à l'isolement dans une pièce plus grande que les autres en bout d'un long Corridor. Heureusement, la cuisine orientale change de la pitance des voyages et permet de garder le moral. Des prisonniers en tout genre garnissent les deux pièces concomitantes et les joueurs comprennent qu'ils n'ont pas été séparés et sont traités différemment des autres pensionnaires. Mis à part la grande geôle : les petites cellules s'ouvrent de part et d'autres d'un long couloir qui parcourt une partie du sous-sol du fort intérieur de la milice. Les lieux sont extrêmement bien gardés. Des rondes et des soldats en faction à l'entrée du couloir assurent qu'aucune évasion ne soient possibles. Leur matériel leur sera retiré, cela va de soi et les Prêtres auront été enfermés avec eux. Ce sera l'occasion de resserrer les liens entre eux. Les prêtres de Forsagh craignent que leur mission prenne une mauvaise tournure.



Le second jour l'un des prêtres sera emmené et interrogé. Il ne livrera rien comme information. Il sera torturé toute une partie de la journée et reviendra couvert de cicatrices, de sang, et de bleus. Cet événement devrait resserrer les liens d'amitié entre les joueurs et les prêtres. À ce stade de l'aventure ils ne pourront s'échapper, les couloirs étant trop bien gardés.

Après deux jours de captivités, le groupe sera mis au pain sec et enfin une seule ration de nourriture par personne sera délivrée le soir. Composée d'une poignée de pois chiches et d'un peu d'eau vous les deux jours, ils vont sentir la faim les tenailler. Le Maître du Jeu leur fera passer des tests de Résistance en augmentant la difficulté à chaque jour passés dans les geôles.

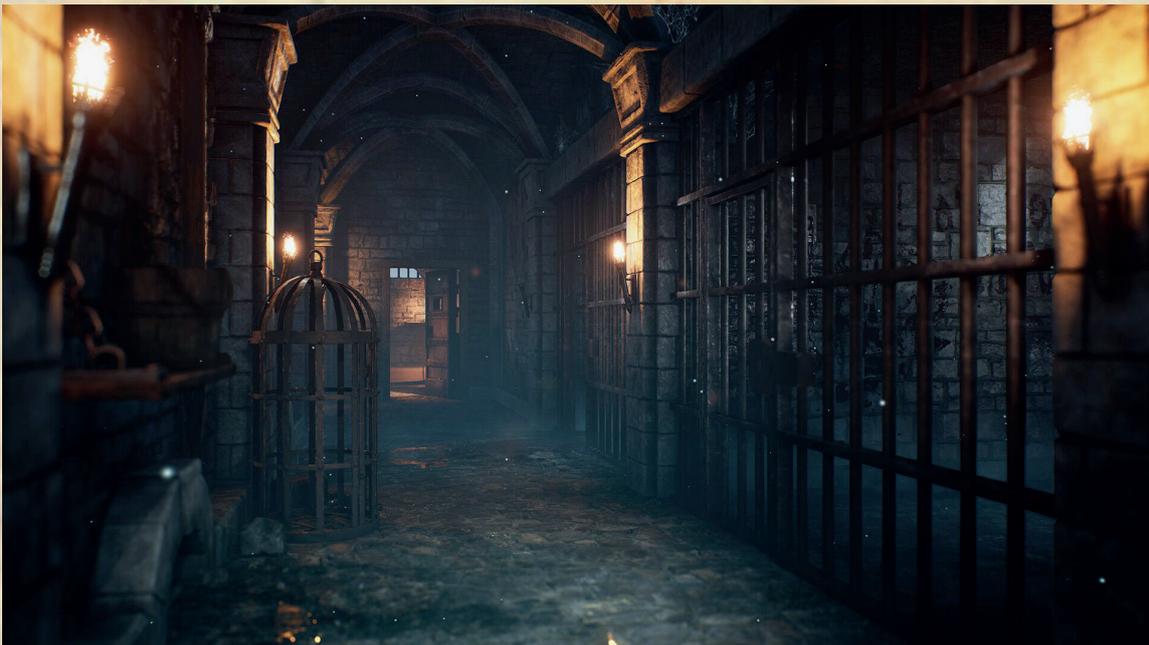
Pendant ce temps là, les assassins dépêchés par Mère sont arrivés en ville et se fonderont à la population, glanant des informations sur les aventuriers et le Ralfini Volant fera déjà voile vers d'autres contrées laissant les aventuriers à leur sort. Le Capitaine

Jack semble un ingrat qui n'en aurait cure, comme si l'aventure l'a appelé sous de nouveaux horizons, les cales remplies de trésors. Mais il n'en a rien...

Le quatrième jour, un prisonnier sera transféré dans leurs geôles. Il se présentera dans la langue commune comme étant Briak Gönther. Il a tout du voleur et ne vient pas d'Arabie mais de l'Empire. Briak est couvert de nombreuses cicatrices, il est borgne et le second œil est bandé d'un tissu noir.

À l'attention du Maître du Jeu

Ne vous y méprenez pas, Briak voit clair, très clair même. Il a été envoyé ici pour libérer nos aventuriers. Son employeur n'est autre que le Capitaine Jack. Avant de partir il a tenu à payer sa dette pour sa libération d'Inrikness. Briak a été payé pour cela mais il ne dira mot là-dessus et compte exploiter les aventuriers à son compte avant de les exfiltrer de la cité.



Les geôles de Surah



L'espion connaît un soldat Arabe, gardien des geôles et l'aura grassement payé pour que le moment venu il les fasse sortir. Mais avant Briak doit passer un marché avec les aventuriers. Il les interrogera sur le pourquoi de leur capture, la présence des prêtres, etc. L'homme semblera sympathique mais s'avéra être calculateur. Il sait aussi que des assassins sont à leur trousses, les ayant repéré dès le départ du Ralfini Volant et ses pérégrination dans la cité avant son incarcération. Il n'hésitera pas à les livrer si les aventuriers l'entourloupent.

Il attendra le bon moment pour proposer une offre aux aventuriers ; Il pourra les aider à sortir de prison avouera-t-il à demi-mots si ces derniers lui rendent un petit service. L'un des nobles de la ville a en sa possession un objet qui l'intéresse au plus haut point. Ce dernier est enfermé dans une des tours de son palais.

L'amulette de Ranald

Chaque noble fait partie de la cour de Sabbath et obéit à son roi ou fomente de sombres histoires pour prendre le pouvoir. Il leur faudra donc trouver un moyen de pénétrer dans la tour fortifiée de ce palais pour s'emparer de l'artefact. Briak le décrit comme étant une amulette. Si nos aventuriers sont persuasifs ils pourront en apprendre davantage sur l'objet en question. Ce serait un objet sanctifié lié au Dieu Ranald. Cette amulette apporterait prospérité à celui qui la détiendrait lui permettant de comploter sans être inquiété. Bien sur il ne s'agit là que de légendes. L'amulette de Ranald permettra à son porteur de recevoir davantage de conseil de son Dieu pour les affaires liées à la diplomatie. Depuis que Erminh Batak la possède sa réputation a doublée et le Prince s'est fait une place dans les petits papiers du Roi de Sabbath. Son Dieu lui

apporterait ainsi sa protection dans les plans que ce dernier crée pour s'emparer du trône.

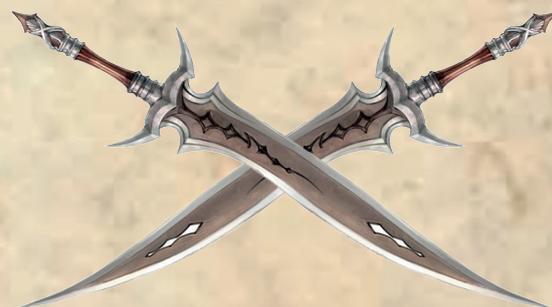
Comme convenu et si les pourparlers entre l'homme de main de Jack et les joueurs se déroulent bien, Briak paiera un garde qui profitera de sa ronde pour verser du somnifère dans le thé de ses collègues et les libérer en endossant des tenues autochtones. Leurs matériel de trouvent dans une pièce annexe, de l'autre côté du Sous-sol. En utilisant les armes des gardes endormis, ils peuvent récupérer leur équipement ou procéder le plus discrètement possible s'ils le désirent.

Il va falloir que nos aventuriers fassent preuve d'imagination pour arriver à leur fin.

Briak les accompagnera. Il sait juste que le noble quitte sa demeure certains soirs pour rejoindre sa maîtresse dans les quartiers nobles. Ils peuvent découvrir qu'il s'agit de l'une des concubines du Prince. Vous pouvez exploiter ses informations et les mettre dans les mains des joueurs.

Assassins, milices et gardes

Tout le monde recherche nos fugitifs. Les assassins les auront repérés dès qu'ils se mettront en route. La milice est à leur recherche avec des avis de recherche placardés dans la ville et des patrouilles de soldats à leur recherche ont dressé des barrages, procéderont à des contrôles et des vérifications d'identités donnant une ambiance de siège à Surah.





À l'attention du Maître Du Jeu

Les fuyards se sentent suivis telle une présence qui rôde autour d'eux sans jamais la voir si ce n'est des silhouettes drapées dans des manteaux sombres (sur un très bon jet de Perception réussi), un homme les reconnaîtra et donnera l'alerte ce qui lancera une course-poursuite avec les militaires de faction.

Si nos aventuriers n'honorent pas le marché et décident de trahir, Briak, lui-même trouvera les assassins de Mère et leur indiquera le lieu où les joueurs peuvent se trouver.

Le palais

Il sera fortement gardé. Une cour intérieure, plusieurs bâtiments, des pièces en sous-sol, compose les lieux. Un panneau annonce une embauche de personnel, car son hôte va recevoir beaucoup de monde d'ici peu. Il organise un banquet pour l'arrivée d'une délégation venant des terres : un riche marchand de tissus et d'épices. Le Prince décide donc de sortir couverts en or, carafes de cristal, pour recevoir les mets et vins, les plus fins. Les joueurs pourront profiter de cet événement pour dérober le collier, rangé dans la chambre forte au dernier niveau de la tour fortifiée.

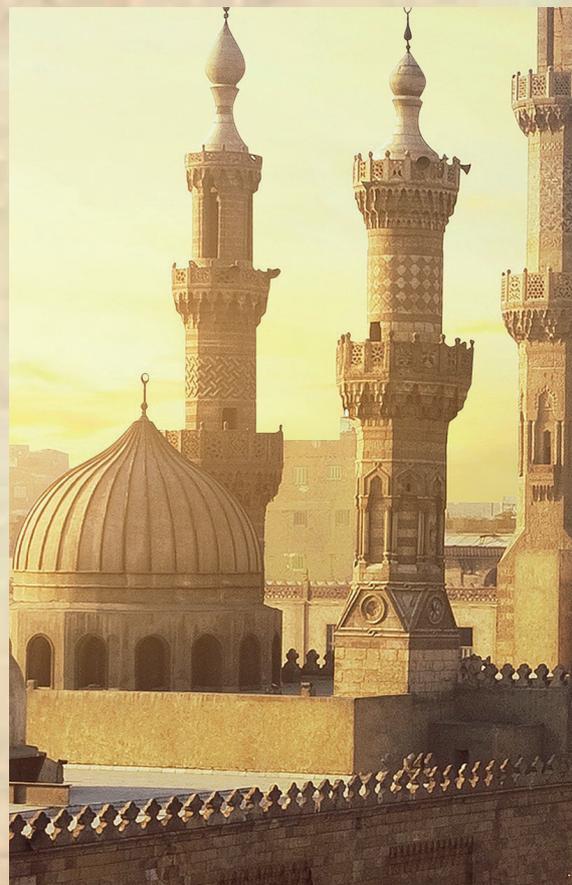
La tour s'élève sur 3 niveaux. Le dernier étage accueille la chambre forte. Les escaliers sont continuellement gardés par six soldats qui patrouillent à cet étage.

La chambre forte

Son entrée n'est pas visible. Il faudra réussir un test de Perception avec une très belle marge de réussite pour se rendre compte que le pan de mur est illusoire cachant à la vue de tous, la chambre forte.

Les aventuriers pourront tenter d'escalader les parois extérieures et accéder par une meurtrière à l'étage. Les fenêtres sont très étroites et seul un petit gabarit sera à même de pénétrer dans la tour par ce moyen. En plus de la difficulté, le grimpeur ne devra pas se faire voir du voisinage.

À vous MJ de rendre cet épisode palpitant, le tout en fonction de ce que décideront d'exécuter nos aventuriers. Le noble pourra très bien les capturer et marchander avec eux leur libération si il y trouve un intérêt. Une fois la mission réussie, Briak les remerciera (sauf si ce dernier est mort en cours de route).





Le départ

Le Ralfini Volant n'est plus à quai et aucun bateau ne part vers l'Île Au Sorcier ; certains marins les reconnaîtront s'ils sont trop insistants et essaieront de les capturer pour les livrer.

Le désert sera la seule solution. Ils pourront trouver des cartes auprès d'un bon érudit de la ville ou dans la bibliothèque du palais. Là encore il faudra négocier si un marchand les reconnaît.

Ils voleront sûrement des chevaux ou achèteront un mehari pour traverser ensuite le désert. Peu importe la direction prise. Un soir, alors qu'ils monteront un campement, la troupe d'assassin débarquera la nuit dans l'intention de les tuer. Ils seront 8 et leur chef Nastak sera le plus rapide : c'est grand guerrier. Ils feront tout pour les prendre par surprise et feront preuve de discrétion. Ils attaqueront à la faveur d'une nuit sans lune(s) et demandera un très bon jet de dés pour les détecter.

Les assassins portent tous un symbole sur le bras droit : celui de Khaine (un poignard). Les prêtres de Forsagh y verront là l'alliance entre Khaine et sa mère Ecate. D'ailleurs, l'un des assassins les préviendra en désignant les joueurs.

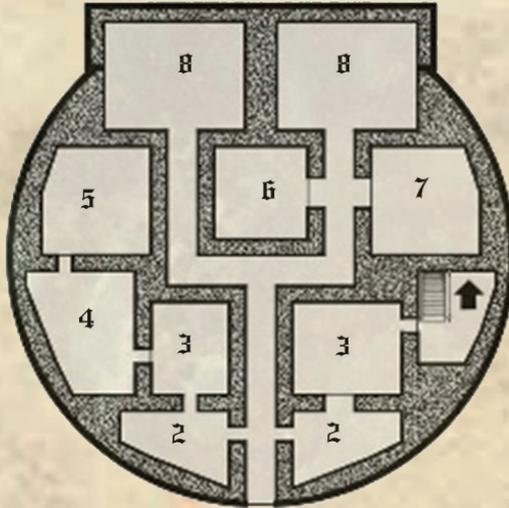
« Mère arrive et elle vient pour vous. » Les prêtres, en étudiant les cartes, sauront qu'ils doivent se rendre à Copher. Peut-être que sur place ils trouveront un équipage et un bateau pour se rendre sur l'île mythique.

Voici la fin de ce scénario. Lors du prochain acte ils arriveront à Copher et embarqueront pour l'Île au Sorcier. Nous approchons alors de la confrontation entre Mère et nos aventuriers.



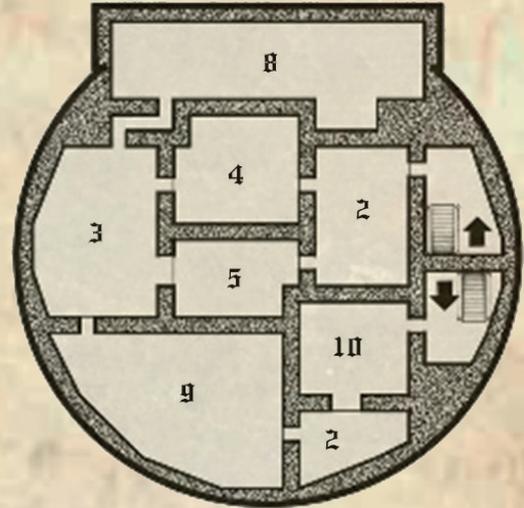


La tour fortifiée

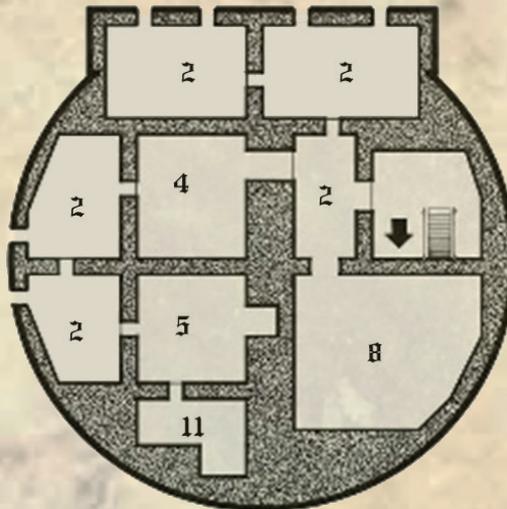


Niveau 1 - RDC

1



Niveau 2



Niveau 3

NIV. 1 - RDC

- 1 - Entrée
- 2 - Salles des gardes
- 3 - Salons
- 4 - Salle de réception
- 5 - Cuisines
- 6 - Sauna
- 7 - Appartements des serviteurs
- 8 - Chambres des gardes

NIV. 2 - 1ER ÉTAGE

- 2 - Salles des gardes
- 3 - Salon princier
- 4 - Salle de réception
- 5 - Cuisines

8 - Appartements princiers

- 9 - Bibliothèque
- 10 - Bureau du Prince

NIV. 3 - 2EME ÉTAGE

- 2 - Salles des gardes
- 4 - Salle à manger des gardes
- 5 - Cuisines
- 8 - Chambres des gardes
- 11 - Chambre forte



1

XP : 5 ; 10 ou 15

Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

Joueur 5

- Investigation et résolution d'énigmes.
- Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.
- Respect de son alignement.
- Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.
- Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.
- Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.