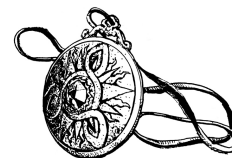


Campagne pour Guildes : El Dorado

3. La guilde dorée



Ceci est donc le troisième et dernier opus de la campagne : « je fais mes classes à l'Académie avant de partir pour la vraie Aventure » (JFMCALAADPPLVA®). Il se caractérisera par l'enrôlement des PJ par une nouvelle guilde, mais toute particulière : la Guilde dorée (*nom officieux ; le nom officiel est Guilde de l'Astramance, qu'il est interdit de prononcer*). Il nécessite d'avoir déjà joué les deux premières parties de la campagne.

L'action se commence la soirée de la remise des Guilders constellés. Comme le veut la tradition, le directeur fait un petit discours d'introduction avant de laisser la parole à des représentants de chaque guilde. Leur discours à chacun sera axé principalement sur le contrat d'embauche, les troupes et comptoirs dirigés et les moyens envisagés pour passer la barrière (voir livre de base). Il faut insister sur le coté basement matériel des choses, histoire de faire déchanter les PJ, le coté capitaliste aussi, surtout si les joueurs sont fondamentalement contre cette politique. Les intervenants n'hésiteront pas à cracher sur le dos des autres guildes (esclavage, meurtres organisés, détournements d'argent...). Ensuite, toute la promotion est réunie dans la cours centrale de l'Académie, le directeur remet un par un les Guilders constellés à leurs nouveaux propriétaires. Puis tous les jeunes Aventuriers lancent leur Guilder en l'air et le rattrapent ensuite. Ainsi, quand il redescend, il contient le Destin du nouveau Guildien, et la machination « on ferme ! » effectuée par tous les maîtres concentrés lie définitivement l'étincelle de l'homme à l'objet.

Une fois le rituel terminé, tout le monde se disperse un peu, les familles rentrent chez elles. C'est le dernier soir à l'Académie pour nos PJ. Le MJ se rappellera de faire jouer les mésaventures (famille collante) à cette occasion. Le directeur quelques minutes après réunit les PJ pour leur proposer une rencontre : s'ils sont intéressés, il peut leur présenter un membre d'une toute nouvelle guilde, la Guilde dorée, qu'il est certain qu'elle les intéressera. Elle est loin de tout gain et profit. Elle se veut détentrice d'une éthique, qu'elle respectera et fera respecter sur le Continent. Cette éthique comprendra les lois originelles du Continent, ajoutées à d'autres telles que l'interdiction de l'esclavage.

En fait, ajoute-t-il, il ne le propose qu'à eux parce qu'ils ont été choisis à l'avance, minutieusement étudiés et surveillés. Il s'agit de leur Destin (*bien insister ici sur le fait que la mentalité d'un homme dans Guildes est encore basé sur le Destin, et non sur le libre vouloir et le hasard*). Cependant, libres à eux tout de même d'accepter (sinon les joueurs vont refuser par esprit de contradiction). Avant qu'ils ne puissent répondre, le directeur glisse dans la poche de l'un des PJ une enveloppe, regarde à gauche, à droite et file.

Dans l'enveloppe, une adresse, une petite clé, une heure (14h00, demain). Et un petit mot : venez masqués, sans être vus. Celui qui lit le mot aura une irrésistible envie d'aller au rendez-vous (art étrange Danjin).

Dans l'ancre du Danjin

Une fois arrivés, le lendemain, les PJ trouveront une petite porte d'un mètre de haut, dans une ruelle sombre. Après l'avoir ouverte avec la clé, ils se retrouvent dans une entrée. Les murs sont tapissés de tissus lourds style Felsin, mais plus géométrique. Une femme assez grande, portant beau et d'un certain âge, les accueille. Elle se nomme Simzala Dwalin, Kheyza maître en diplomatie et membre de la Guilde dorée. Elle prie les PJ de la suivre. Pendant qu'ils longent un couloir, elle les prévient de ne jamais couper la parole à la personne qu'ils vont rencontrer, car c'est l'équivalent d'un vol pour son peuple. Elle les laisse au milieu d'une salle sombre, et visiblement démesurée car on n'en voit pas les murs. L'éclairage participe à cet effet car il ne consiste qu'en une lampe puissante au faisceau restreint, venant du plafond éclairer un coussin devant eux. Des coussins à leurs pieds les attendent. Se passe bien dix minutes avant que n'apparaisse un homme à la longue barbe grise, habillé d'une manière que n'ont jamais vue les PJ. Il se nomme T'shaa ul T'sharaat, il est Danjin.

Les Danjins sont la maison originelle qui vivait à la place des Felsins, qui étaient eux-mêmes, à l'époque, leurs animaux de compagnie. Ils se sont retrouvés sur le Continent sans comprendre. Depuis que les Rivages les ont redécouverts, et surtout l'Astramance gardienne de leur peuple, ils veulent que celle-ci redevienne leur guide et « rendre l'Astramance à elle-même », car ils prétendent que son étincelle a été répartie dans tous les Felsins, et donc il faut tuer ceux-ci jusqu'aux derniers. Cependant, il existe une minorité de Danjins modérés, qui veulent la servir avant tout. Certains ont décidé de créer cette Guilde, sous l'impulsion de la Prêtresse. Celle-ci se rappelle de tout maintenant, depuis son passé de puissance à l'invasion Danjin. Mais ses projets sont maintenant tout autres. Elle veut que la Puissance Dorée gagne. Elle a donc désigné toutes les personnes caractérisées par un grand Destin (dont les PJ) pour former une Guilde respectueuse, limitant le pouvoir des Puissances, et poussant les hommes vers Phovéa. Le scénario correspond au rite d'initiation des membres de la guilde, histoire de voir si elle ne s'est pas trompée (elle fait rien au hasard...).

Le Danjin présente rapidement le but de la guilde, le rôle de l'Astramance, sa Maison. Il leur dit aussi qu'ils ont



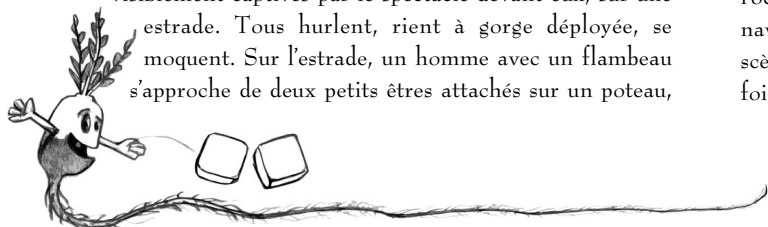
été choisis. Cela ne leur coûtera rien de commencer par cette guilde, ils ne sont pas enfermés dans les couloirs de la fatalité. Il insistera ensuite sur ce qui intéresse les PJ (sauf l'argent et le meurtre...).

Puis, s'ils acceptent, il leur propose une petite épreuve d'initiation obligatoire. Il va s'agir d'une petite enquête (pas plus de deux jours). Puis ils pourront enfin partir pour le Continent. En guise de bonne fois, ils leur offrent un pendentif avec une petite pierre plate en argile avec un symbole dessus. Il leur explique qu'il est un prophète, maître en art prophétique. Les événements qu'il écrit se réalisent toujours. Et celui qu'il leur offre veut dire chance (*en réalité, il signifie épreuve*). Puis il leur offre un repas exotique et épicé, très appréciable. Il leur demande s'ils ont des questions. Leur mission sera de connaître l'origine d'une série d'affiches de propagande anti-gilde visant à faire croire que chaque Guildier constellé nécessite la mort d'un innocent pour le forger (*ce qui est vrai, entre parenthèses. Il faut une étincelle pour donner à l'écume sa potentialité*). Il leur donne rendez-vous pour le lendemain pour un petit cours d'Histoire du Continent, mais un vrai, pas formaté par le Sénat. Il leur donnera un sac avant qu'ils ne rejoignent leurs pénates. Dedans, des victuailles, une clef et une carte d'une ville qu'ils ne connaissent pas. En sortant, les PJ remarqueront que la température est beaucoup plus douce qu'à leur arrivée, ainsi qu'une bise loin d'être estivale. Ils pourront attribuer ça à la nuit qui approche. Une fois à l'Académie, ils tomberont de sommeil. Mais, au beau milieu de la nuit, chaque PJ se réveillera en sueur, regardera les autres dormir, et remarquera dans un coin de la chambre, dans la même lumière que celle éclairant le Danjin, une tablette en argile portant plusieurs signes. Celle-ci semble palpiter. Puis ils seront repris de sommeil et s'assoupiront sans résistance.

A partir du moment où les PJ ont passé le pendentif autour du cou, ils se sont assoupis sans le savoir, ce qui veut dire que tout le reste du scénario se déroulera dans leurs rêves tandis qu'eux croient que c'est la réalité. Tshaa ul leur proposera des épreuves diverses afin de tester leur réactions en situation de danger, sans pourtant qu'ils ne puissent mourir (le repas est pour faire diversion). Le monde qui les entoure à partir de ce moment est Nocte, projection des fantasmes de chaque Maison. Les villes Venn'Dys sont amplifiées, la technologie y est omniprésente, on sacrifie sur les places publiques des animaux mythiques derniers vestiges des croyances antiques. Tout ceci dans un automne éternel et jaune.

Le bateau imprimerie

Le lendemain, le temps est toujours frais. Le vent souffle. Les arbres hier encore étaient couverts de fruits, ils sont maintenant en train de perdre leurs feuilles, jaunies (la saison est en avance). Au détour d'une grand rue, ils perçoivent les cris et sifflements d'une foule. En s'approchant, ils voient une assemblée de Venn'Dys sur une grand place. Ils sont visiblement captivés par le spectacle devant eux, sur une estrade. Tous hurlent, rient à gorge déployée, se moquent. Sur l'estrade, un homme avec un flambeau s'approche de deux petits êtres attachés sur un poteau,



sur ce qui s'avère être un bûcher. Ce sont deux fées, petites femmes frêles et ailées, qui pleurent. L'homme crie qu'elles vont crever et met le feu aux tas de bois. La police arrive, les gens se dispersent en criant. Les fées auront disparues dans l'agitation. La police ne croit pas aux fées, quoi qu'en disent les PJ.

En repartant vers la guilde dorée, ils voient un homme coller une des affiches en question, discrètement. Il s'éloigne ensuite vers le port. Les PJ devront être discrets pour qu'il ne s'enfuit pas en courant. Sur le port, il va s'adresser à un homme fort, qui lui tape dans le dos et lui donne une petite bourse. Puis ce dernier aborde des passants visiblement jeunes en majorité, et leur parlent de quelque chose (dif 18 pour entendre de loin). Il finit par aborder les PJ et leur propose un petit job, rapide, bien payé et pas dangereux. Coller des affiches. S'ils disent oui, il les invite à le suivre dans un bateau, amarré près de là.

Le bateau a sa cale entièrement prise par d'énormes machines d'imprimerie, tirant à grand débit des affiches, tracts et autres. Tout cela fait un bruit effrayant, bien qu'à peine perceptible de l'extérieur. Une dizaine d'ouvriers y travaillent. L'homme amène les PJ à ce qui semble être le responsable de ce bordel. Il est assis sur une chaise, absorbé par un tas de papiers dans ses mains. Il lève les yeux vers les PJ et les invite à s'asseoir. Deux costauds les encadreront. Il leur explique en quoi consiste le petit job, qu'ils n'ont pas à s'impliquer dans le mouvement lui-même, qu'ils doivent éviter la police, mais cela ne représente pas un énorme danger. Les PJ feront un jet de charmeur dif 12 pour qu'on croit leurs mensonges. Alors, le patron les invitera à passer dans le bureau, désignant une porte derrière lui. Tout ce petit monde est dans un espace pas très large, aussi si les PJ veulent taper, c'est du un contre un. Le patron ne se bat pas. Il va chercher une arme dans le bureau. Si les PJ ne se tapent pas, ils entreront dans le bureau qui n'est pas très fourni : un bureau et (nombre de PJ) chaises. Un jet dif 18 d'observateur leur permettra de discerner de petits tuyaux sortir des murs (*qui projettent dans quelques mots du gaz soporifique*). En gros, le MJ se débrouille pour que les PJ soient capturés, assommés ou endormis (de mon côté, mes PJ ont assommés le patron, ligoté dans le bureau mais le gaz s'est répandu).

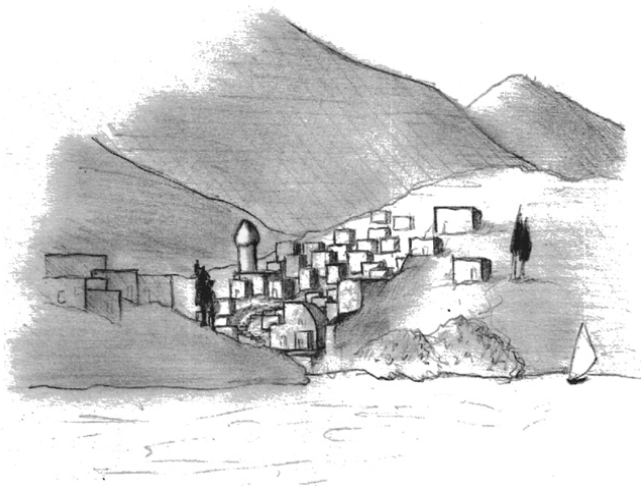
Ca, c'est une mauvaise blague

(*Le PJ peut mourir ici sans réelles conséquences pour la suite, cependant, vaut mieux éviter*). Les PJ se réveillent ligotés, sur les chaises du bureau. Ils mettront quelques secondes à remarquer que le bateau bouge, ou plutôt il tangué. Ils peuvent se libérer en cassant la chaise... Il n'y a plus de bruits de machines. Par contre, il y a bien le bruit de l'eau sur la coque. Dans la cale, il n'y a pas un rat. Tout est sombre et silencieux. Dehors, peut-être un ou deux cafards pour leur tenir compagnie. Mais pas plus. Première vraie épreuve : survivre à la grosse tempête qui approche là-bas, au milieu de l'océan sur un bateau cela dit en bon état. S'ils n'ont pas navigation, c'est la survie qui marche. Au MJ de gérer cette scène, et du grandiose ! Pluie battante, ciel déchiré, jets à foison (faut pas être radin avec ses PJ) : il faut quelqu'un à la



barre, les autres aux cordages. Et ça tangué et ça glisse. Si un PJ tombe à l'eau, il y a de quoi le rattraper. La tempête s'arrêtera assez rapidement : le but, c'est pas de tuer nos petits amis, c'est qu'ils s'amuse un peu. Le soleil revient petit à petit. La mer se calme et le vent est bon. Il faut que les PJ gardent le cap vers une direction fixe, quelque qu'elle soit. Ils sont surs d'arriver à une terre avec ce principe. Et c'est ce qui arrive.

Maintenant, les victuailles données par Tschaa ul Tashraat prennent un sens. Ils n'ont rien d'autres à manger (hormis les cafards). Un jour à tenir et la première terre à l'horizon.



L'île d'ivoire

A ce stade, les PJ devraient penser que toute cette histoire est montée pour les mettre à l'épreuve. Quoiqu'ils pensent, une terre se dresse devant eux. En s'approchant des rivages, ils peuvent alors discerner dans la lumière éblouissante une ville constituée de bâtiments plats, recouverts de chaux. Ils dessinent de petites ruelles qui grimpent le long du flanc de colline sur lequel ils ont été bâtis. Il y a un petit port, en fait, plutôt deux digues. Un petit comité d'accueil s'est rassemblé sur le quai. Petit à petit, les PJ remarqueront que cette troupe n'a pas l'air très enthousiaste de l'arrivée d'un bateau étranger. Suspicious, disons. Ce sont des Danjins, habillés du même type que Tschaa ul. Deux d'entre eux tiennent des hommes accroupis en laisse.

Ceci est la deuxième épreuve : s'adapter à une société aux mœurs et lois inconnues. Sauf une chose, s'ils font le lien : ne pas couper la parole à un Danjin. Ne pas être étonné par le traitement que reçoivent les Felsins. Les tablettes qu'ils portent servent aux prophètes à exercer l'art prophétique. C'est tout ce qu'ils savent.

Les felsins animaux familiers : nous sommes dans le monde des rêves des Danjins, la tour d'ivoire. C'est un pays de richesse matérielle, mais aussi celui de la Prime Conscience, un lieu de quêtes permanentes, dont celle d'identité. Pendant leur séjour, une question non formulée reviendra constamment à la surface de leur esprit, sans émerger. Elle finira par éclater à la fin du scénario.

Les PJ devront se dépatouiller pour ne pas se faire buter. Au mieux, ils se feront attacher et conduire dans une pièce simple, type igloo, en chaux. Ils sont posés sur un tapis, en attendant que le Huitième Prophète de la Dame n'arrive. En face du vénérable, seul le nom de Tschaa ul Tashraat pourra arranger la situation (montrer le pendentif ou la carte comme preuve finale). Ainsi qu'un ou deux jets d'Autochtones. Ils seront détachés, et la pièce sera leur nouvelle chambre. Un repas leur est apporté par des femmes au regard baissé. On leur peint sur le front le mot étranger, qu'ils ne s'avisent pas de refuser ce signe distinctif. Ils peuvent visiter un peu la ville en attendant le soir. La rue marchande ferme porte dans une demi-heure. Un vendeur d'amulettes leur dira que le mot du pendentif est épreuve, à condition que les PJ lui achètent de la marchandise. La nuit ne tarde pas, et le sommeil non plus, suite aux dernières journées qu'ils ont vécues.

Noir. Puis une lumière faible. Le visage de Tschaa ul Tashraat. « Vous êtes réveillés ? Quel sommeil de plomb ! Allez, debout. »

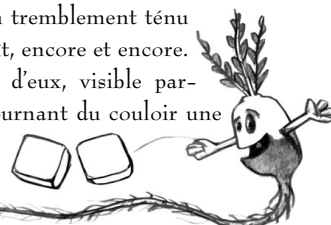
Les PJ se rendent alors compte qu'ils sont dans la maison de la Guilde dorée, à Mandril. « Je vous ai servi ce repas, et vous vous êtes presque instantanément endormis. Les festivités ne vous réussissent pas. Du nerf. J'ai à faire, je vous attend demain matin pour le cours. » Il s'éloigne. Les PJ rentrent une fois de plus à l'Académie. Tout est au ralenti. L'automne est là. Ils s'endorment.

Le lendemain, le directeur fait un discours d'adieu et tous les élèves font leur valise. Les PJ se rendent au cours d'Histoire du Continent. Cependant, ils peuvent remarquer qu'en se rapprochant du centre, les passants se font de plus en plus rares. Ils avancent dans une des artères de Mandril qu'ils connaissent bien, et pourtant arrivés au bout, ils ne reconnaissent rien des maisons autour d'eux. Un son cristallin se fait entendre (genre cri de baleine) et en se retournant vers l'origine du son, ils voient une licorne courir au milieu de la rue, au ralenti. Puis arrive d'une rue annexe deux enfants qui crient, une pierre à la main. Puis trois, puis cinq adultes avec divers armes. Une véritable émeute



court après l'animal lumineux, hurlant et crachant. Les gamins jettent des pierres vers l'animal effrayé. Puis tout disparaît à un angle de rue.

Alors les maisons de l'avenue grandissent en sortant de terre, pour finalement former un couloir unique (voir le film *Brazil* de Terry Gilliam). Silence. Puis, un tremblement ténu se fait ressentir dans le sol. Qui croît, encore et encore. Un nuage de fumée se rapproche d'eux, visible par-dessus les toits. Quand sort d'un tournant du couloir une



énorme machine, imbrication anthropomorphe de tuyaux, plaques de métal, un gros moteur à vapeur hoquetant qui alimente des roues dentelées qui tournent à toute allure et du haut de la tête une cheminée évacuant des bouffées de fumée noire (*nouvelle épreuve : facultés de survie face à un adversaire*). Le monstre de fer fonce vers eux, il voudra les écraser. Les PJ peuvent se réfugier dans une maison, mais cette dernière ne tardera pas à tomber. Ils devront entrer par une trappe par en-dessous la machine (entre les deux rangées de roues), grimper une échelle pour arriver dans une petite cabine de pilotage dans laquelle quelqu'un conduit. Au MJ de choisir qui (proche des PJ).

Vers l'Astramance

Ils se réveillent en sursaut dans leur chambre blanche Danjin. Le matin pointe. Ils sont en sueur. Avant qu'ils n'émergent vraiment du sommeil, les PJ seront destabilisés, sans repères spatio-temporels. Où sont-ils, quand, dorment-ils encore ? Cependant ce sentiment finit par se dissiper. Des femmes arrivent quelques temps après, leur apportant nourriture et linges propres. Leur sac a été laissé près d'eux. La carte y est toujours. Elle indique un lieu par un point. S'ils pensent à la regarder, ils finiront par comprendre que c'est le plan de la ville Danjin. Le point désigne une petite maison. Il n'y a qu'une porte, petite et identique à celle de la Guilde dorée à Mandril. La clé dans le sac l'ouvrira. A l'intérieur, des machines tournent. Elles impriment des affiches proclamant que chaque Guildier constellé contient la vie d'un innocent. Qu'il est construit dans des manufactures sur le Continent dans le plus grand secret. Les Aventuriers ont tous ce sang sur les mains.

Le sénat ordonne ce massacre sans que les Maisons ne sachent rien. Un petit drapeau doré est collé sur chaque feuille. Un cri dans la pièce d'à côté retentit. Là-bas, trois hommes en cuirasse ont attaché cinq autres, déguenillés et pleurant (*épreuve : valeurs éthiques et courage*). Si les PJ n'interviennent pas, ces derniers se feront égorger, leur sang sera répandu sur des guildiers qui prendront leur teinte caractéristique. Le Guildier des PJ se met à saigner abondamment s'ils n'ont pas sauvé les victimes. Flash lumineux. Ils se réveillent alors dans leur chambre d'académie. A la fenêtre, ils peuvent voir dans la cour les élèves jetés leur Guildier en l'air, et une tête coupée leur retombe entre les mains. Une lumière se déplace sur le professeur de Guildes, qui indique du doigt le couloir du passage secret (voir « Papy tromblon »). Flash lumineux. Ils sont dans une pièce sombre. Ils ne savent plus qui ils sont.

Une voie féminine leur parvient de derrière un rideau beige, couvrant un pan de mur. L'Astramance. La question qui tournait dans leur esprit depuis leur arrivée sur l'île d'ivoire explose enfin.

« Qui es-tu ? »

Les PJ devront répondre quelque chose. Un Guildien, rien, un homme... L'Astramance attend d'eux qu'ils n'aient plus d'identité. Qu'ils se définissent par leur apport aux autres.

« Que fais-tu ? »

Je sers la Guilde, je renie la Guilde... Si les PJ n'ont pas sauvé les cinq prisonniers, ou au moins l'un d'entre



eux, ils seront refusés. De même s'ils ont été tous tués à quelque moment de l'épreuve. Ils se réveillent alors dans la Guilde dorée et le Danjin les vire sans ménagement. S'ils sont acceptés, l'Astramance se présente, leur rappelle leur nom, porteur des espérances de l'Homme. Ils se sont rapprochés un peu plus d'El Dorado. Ils se réveillent dans la Guilde. Ils sont félicités. Il retire les pendentifs pour les remplacer par un autre avec le mot destin. Lorsqu'ils le portent, les PJ ont trois points de Destin en plus, utilisables une fois.

Un bateau partira demain pour le Continent. Là-bas, un comptoir est en cours de construction. El Dorado les attend.

FIN

Personnages non joueurs

Tschaa ul Tashraat

Très agile	Très charmeur
Fort	Super rusé
Résistant	Super savant
Super observateur	Talentueux

Art étrange 6
Art guerrier 2
Art guildien 4

Maître

Art prophétique, Loom,
Artisanat : argile,
Diplomatie

Expert

Arkhé, Urbi, Drak, Lore,
Wish, Autochtones,
Commandement

Loom : Bleu 5



Illustration de Florent Maudoux tirée du supplément « L'art étrange » chez Multisim.

Machine anthropomorphe

Peu agile	
Monstrueusement Fort	Instinct : 4
Monstrueusement Résistant	Art guerrier : 2
Super observateur	

Maître Expert

Equilibre, Bagarre, Chasse, vigilance
Survie

Armes : grandes griffes, pieds

Armure : plate complète