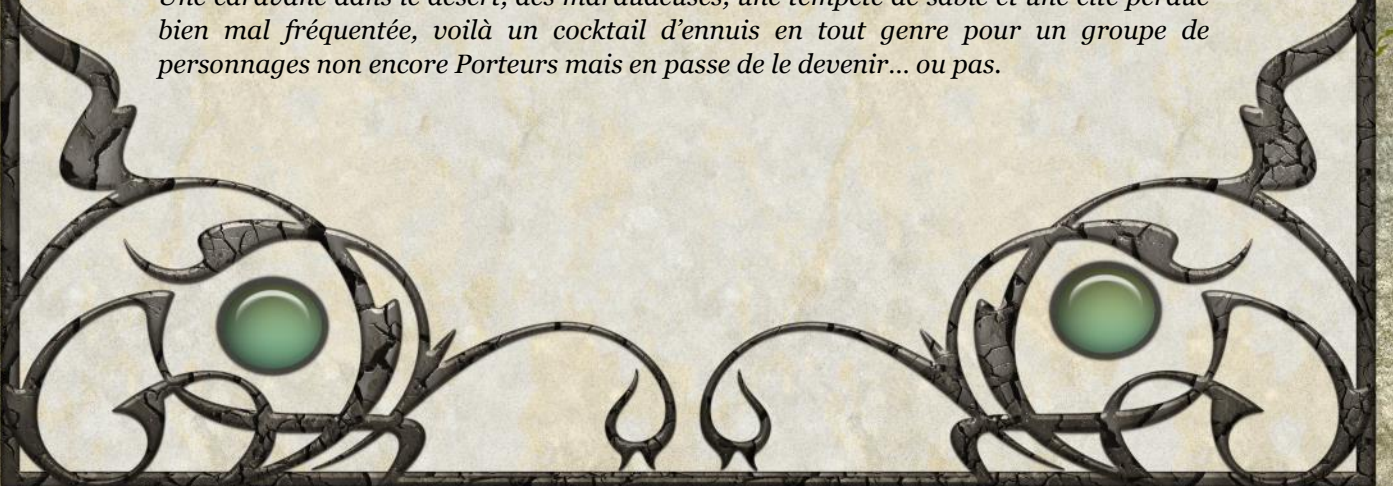


BLOODLUST

La Cité du Désert

Campagne « Sus aux Muffins » - Episode Pilote

Une caravane dans le désert, des maraudeuses, une tempête de sable et une cité perdue bien mal fréquentée, voilà un cocktail d'ennuis en tout genre pour un groupe de personnages non encore Porteurs mais en passe de le devenir... ou pas.





BLOODLUST

Ce document est un scénario **non officiel** pour le jeu de rôle **Bloodlust Métal**. Il a été écrit pour le tournoi de JdR du Festival International des Jeux de Cannes 2013.

Bloodlust Metal est un jeu de rôle des éditions **John Doe** (<http://johndoe-rpg.org>), digne successeur du jeu créé par **Croc** dans les années 90 . Vous pouvez y télécharger la plaquette de présentation. N'hésitez pas non plus à aller jeter un œil sur le site officiel qui lui est consacré : **Le Mois des Conquêtes** (<http://www.litudiste.fr/bloodlust/press/>). Vous y trouverez des aides de jeu, des scénarios, des goodies et un forum dédié.

Quant à moi c'est **BJ (elbj)** sur le forum Bloodlust), rôliste depuis le milieu des années 80 et fan de l'édition de Croc, j'ai immédiatement accroché à cette nouvelle version remaniée. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à faire jouer ce scénario que moi à l'écrire.

Bon jeu



Couverture du livre de règles

PRÉSENTATION

Ce scénario est assez linéaire. Il a été écrit pour faire vivre aux joueurs la découverte des Armes de leurs personnages. La situation de départ n'est pas du tout originale, j'en conviens, elle est même abominablement calquée sur celle décrite dans le scénario d'introduction du livre de base. J'avoue que le déroulement de celui-ci ne m'a pas convaincu. En fait c'est la façon dont les PJ entrent en possession de leurs Armes qui m'a paru bâclée, un peu trop facile à mon goût. Je ne prétend pas faire mieux. Mon intention, à travers ce scénario, est de faire suivre aux PJ un véritable parcours initiatique pour devenir Porteurs. Cela correspond plus à ma vision des choses.

SYNOPSIS

Les PJ ne sont pas encore des Porteurs. Ils se trouvent dans une caravane, soit en tant qu'esclaves, soit comme gardes du corps, soit encore comme accompagnants. Un soir une troupe de Sekekers attaque par surprise le convoi. Les PJ fuient dans le désert et sont pris dans une tempête de sable qui les sauve de leurs poursuivantes mais les perd définitivement. Ils finissent par découvrir une ancienne cité abandonnée. Là des morts-vivants les obligent à trouver refuge dans un palais en ruine où ils trouvent des Armes. Devenus Porteurs, ils repartent de la cité et prennent leur revanche sur les furies.

DES ARMES EN PLEIN DÉSERT

Comme expliqué ci-dessus, les PJ vont trouver des Armes dans une cité en ruine, perdue en plein désert. Mais que font-elles là ? La réponse est relativement simple : elles ont été punies par les Adeptes du Muffin.

Il y a environ deux siècles le groupe d'Armes s'était allié à cette société secrète pour favoriser le trafic clandestin d'épices. Malheureusement l'une d'elles devint complètement accro. Au début elle ne détournait que de petites quantités mais plus son addiction grandissait, plus elle prenait de risques. Un jour son petit jeu fut découvert. Ses consœurs lui restèrent loyales et elles essayèrent de fuir ensemble. Malheureusement elles furent

capturées et condamnées à être enfermées pendant 1 siècle, histoire de réfléchir et surtout de se sevrer.

Un malheur n'arrivant jamais seul, la cité où elles furent condamnées à rester fut assaillie par les troupes Derigionnes. De nombreux Porteurs s'y affrontèrent et provoquèrent l'apparition de poches de magie glauque, condamnant ainsi les lieux devenus impropres à la vie « normale ». La cité fut abandonnée au désert ainsi que les Armes qui y avaient été enfermées.

La punition qui devait ne durer qu'un siècle se transforma en une longue attente angoissée des Armes, jusqu'à ce qu'un jour la cité soit redécouverte par hasard par les PJ.



SITUATION DE DÉPART

Les PJ accompagnent une caravane qui fait route vers Durville à travers le Désert de Haas depuis Komsomolvskaya. Elle est dirigée par un Batranoban nommé **Abdelkahim ben Chahid**. Composée d'une vingtaine de dromadaires et escortée par cinq gardes du corps, elle accueille trois serviteurs et quelques voyageurs profitant de l'aubaine pour faire le trajet. Enfin une dizaine d'esclaves sont enchaînés derrière certains dromadaires pour être vendus à destination.

Les PJ, bien entendu, font partie de la caravane et tous ne sont pas forcément logés à la même enseigne. Certains peuvent être des esclaves, d'autres peuvent assurer la protection du convoi, voire diriger le petit groupe de gardes du corps, et enfin le restant sont soit des voyageurs opportunistes, soit des serviteurs d'Abdelkahim. Dans le cadre du tournoi du Festival, des

personnages pré tirés sont disponibles en annexe.

Tout ce petit monde voyage depuis plus d'une semaine dans la chaleur du jour et la fraîcheur de la nuit. Mis à part pour Abdelkahim et les gardes du corps, les dromadaires sont exclusivement utilisés pour le transport de marchandises venues de l'Est.

ATTAQUE NOCTURNE

Pendant la nuit des Sekekers attaquent sauvagement la caravane. Les PJ n'ont aucune chance, il vaut mieux fuir.

Alors que la caravane s'est arrêtée pour la nuit un groupe de maraudeuses Sekekers se prépare à lancer un raid. Chaque Pj peut faire un test de **Soldat** ou **Larron** ou **Eclaireur** pour discerner l'une des attaquantes se faulant discrètement entre les dunes. A ce stade seul un excellent résultat permet d'identifier des sekekers. En cas de réussite l'alerte peut être donnée. Si les Pjs ne repèrent pas les assaillantes ou s'ils ne donnent pas l'alarme celles-ci auront droit à un round de surprise. Une fois celui-ci passé tous réaliseront avec horreur la nature de leurs ennemis. Cela implique plusieurs choses, que l'on soit homme ou femme. Les hommes savent très bien qu'ils seront tués sans pitié voire intégrés comme serviteurs lobotomisés des troupes sekekers. Les femmes ne sont pas mieux loties. Elles pourront être simplement mises à mort ou abandonnées dans le désert mais il est rare que des femmes adultes sans talent exceptionnel soient intégrées aux clans. Enfin leur nombre et leur technique vont leur apporter la victoire à coup sûr. Bref il vaut mieux fuir et pas seul si possible car sinon, dans le désert, c'est la mort assurée.

Durant la bataille les Pjs auront plusieurs problèmes à gérer. Ceux qui sont esclaves et attachés devront trouver un moyen de se libérer (scier leurs liens avec une flèche sekeker plantée non loin, demander grâce à un garde du corps en échange de son aide pour combattre, implorer de l'aide d'une autre personne, etc...). Ceux qui protègent le convoi ont vite réalisé que c'est une cause perdue. Il pourraient essayer de fuir dans le désert à bride abattue mais leur monture est très vite foudroyée par un trait mortel. Le chef de la caravane se protège derrière eux en couinant comme un porc qu'on mène à l'abattoir et il



semble être une cible privilégiée des assaillantes. Faites leur affronter une ou deux furies histoire de leur montrer que cela ne va pas être facile puis laissez les décamper. Quant aux autres, à eux de voir comment ils vont réagir au sein du chaos. Essayeront-ils de voler un peu de nourriture et d'eau avant de décamper sous les flèches ennemies ? Au final seule la fuite représente une chance de survie, même si elle augure une longue agonie en

MARAUDEUSE SEKEKER (2/3)

Spécialités (4) : Epée longue ou cimeterre, dénicher du butin, impitoyable, sauvagerie.

Extras (5) : attaque planifiée, haine des mâles, incroyable.

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 2, Ri 3, Vi 4

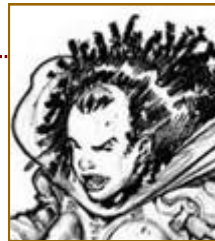
Arme : Cimeterre (Me 2, Co 2, Maniable 0), Arc de guerre (Me 2, Co 0, Précis 1, Arme à projectiles, FP 20, Rechargement : action libre).

Armure : Cuir souple (Pr 1, So 1)

Rupture : 2 **Actions** : 1 **Init** : 3

Compteur :

#1	000 00	6	000 00	9
	000 00	12	000	15
#2	000 00	6	000 00	9
	000 00	12	000	15
#3	000 00	6	000 00	9
	000 00	12	000	15
#4	000 00	6	000 00	9
	000 00	12	000	15
#5	000 00	6	000 00	9
	000 00	12	000	15



plein désert.

FUITE DANS LE DÉSERT

Les PJ doivent échapper à une partie des furies lancées à leurs trousses.

Les sekekers ont repéré les fuyards. Peu importe les directions qu'ils ont pris, elles sont rompues à ce genre d'exercice et elles opèrent une large manœuvre d'encerclement pour les forcer à se regrouper avant de leur fondre dessus. Ainsi, si vos Pjs sont partis dans des directions différentes ils se retrouveront au bout d'un moment.

Alors que le groupe est enfin réuni et qu'une partie des maraudeuses est sur le point de les assaillir pour la curée, ils repèrent une grosse tempête de sable en formation. Il s'agit d'une tempête normale, ils pourront y survivre, et c'est d'ailleurs la seule possibilité qu'ils ont d'échapper aux furies.



LA TEMPÊTE

Les PJ doivent survivre à une tempête de sable, échapper à leurs poursuivantes et essayer de coopérer (ou pas) pour survivre.

La tempête s'abat sur eux. Demandez aux Pjs comment ils se comportent. Faire face aux rafales de sable va les épuiser et leur causer des dégâts tout en facilitant leur fuite. Par contre, rester sur place et s'enterrer les protégera des éléments mais diminue leurs chances d'échapper aux poursuivantes. Faites leur faire un test de **Voyageur** ou **Eclaireur** :

- S'ils bravent la tempête ils échappent aux poursuivantes, en cas d'échec ils subissent 6 points de Fatigue, en cas de réussite ce ne sera que 3 points.

- S'ils se protègent de la tempête ils n'en subissent pas les conséquences physique mais le stress leur occasionne 3 points de Tension. En cas d'échec ils sont rattrapés par 2 furies qui engagent le combat. Une réussite les met à l'abri des poursuivantes.

FURIE SEKEKER (2/3)

Spécialités (4) : Cimenterre à deux mains, dénicher du butin, impitoyable, sauvagerie.

Extras (5) : attaque planifiée, haine des mâles, increvable.

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 2, Ri 3, Vi 4

Arme : Cimenterre à 2 mains (Me 3, Co 1, Maniable 0, Lourde 3)

Armure : Cuir souple (Pr 1, So 1)

Rupture : 2 **Actions** : 1 **Init** : 3

Compteur :

#1	OOO OO	6	OOO OO	9
	OOO OO	12	OOO	15
#2	OOO OO	6	OOO OO	9
	OOO OO	12	OOO	15



La tempête finit par se calmer mais désormais les Pjs sont perdus dans le désert. L'un d'eux, celui qui a le plus en **Voyageur** ou **Eclaireur** par exemple, discerne au loin des constructions qui semblent émerger du sable. Il leur faudra plusieurs heures pour les atteindre.

Si des Pjs ont réussi à prendre de la nourriture et de l'eau ils en ont assez pour la moitié du groupe. A eux de voir comment ils vont gérer la répartition. Si les rations ne sont pas partagées ceux qui ne mangeront rien subiront 5 points de Faiblesse. Si elles sont partagées alors chacun ne reçoit que 3 points.

LA CITÉ PERDUE

Découverte de la cité perdue.

De loin les PJ ne voyaient que le haut d'un bâtiment en ruine, mais lorsqu'ils arrivent au sommet d'une dune surplombant la cité, ils réalisent la taille de celle-ci et surtout quelle fut sa magnificence passée.

Construite en cercle concentriques autour d'un

Il n'y a ni eau, ni nourriture dans la cité, ce n'est pas là qu'ils trouveront de quoi subsister, mais c'est un endroit correct pour se pauser un peu, à première vue. Car elle recèle un autre danger ...

LES ENNUIS RECOMMENCENT

Attaque de morts-vivants. Il en sort de partout. Fuite éperdue...

Lors de l'ultime bataille qui scella le destin de la cité, de nombreuses Armes puissantes s'affrontèrent pendant de longs jours, enchaînant les Porteurs parmi les troupes qui se battaient. Ce concentré de violence et de furie causa l'apparition de plusieurs poches de corruption. Quel que fut le vainqueur de la bataille, la cité était devenue inhabitable et elle fut très vite abandonnée. Les cadavres des deux armées ne reçurent pas de funérailles descentes et restèrent là, abandonnés. Subissant l'effet corrupteur des poches de magie, leurs corps s'animèrent et ils devinrent des mort-vivants. Certes, avec le temps, la magie de ces poches s'est tarie pour la plupart d'entre elles, mais il reste suffisamment de corruption résiduelle pour maintenir quelques mort-vivants debout sans pour autant que cela constitue un danger pour les PJ. Je dis « quelques » mais en fait il en reste beaucoup quand même, suffisamment pour représenter un réel danger pour les PJ.

L'attaque n'est pas brutale et immédiate. Dans les premiers temps les PJ ont l'étrange sensation d'être observés. Parfois des pierres roulent dans un coin hors de vue alors qu'il n'y a pas de vent. Bref une certaine tension s'installe, infligeant 2



ensemble d'imposants bâtiments, la cité du désert devait bien accueillir plusieurs dizaines de milliers d'âmes. Une enceinte, aujourd'hui parsemée de trous et éboulée en de nombreux endroits, offrait protection aux habitants. Deux portes dont il ne reste que les arches, une au nord et l'autre au sud, marquent l'entrée de la cité.

Un test d'**Erudit** ou **Voyageur** permettra de se souvenir des légendes au sujet de cette cité. On raconte qu'autrefois elle était puissante et prospère, dirigée d'une main de fer dans un gant... de fer aussi, par une dynastie Batranobane bien établie. Sur son sort les légendes diffèrent. Certains racontent qu'elle fut attaquée et pillée par une armée Derigionne, tandis que d'autres prétendent qu'elle a subi le courroux de cités Batranobanes voisines qui enviaient sa prospérité.

Les premières zones devaient contenir des maisons en torchis car il n'en reste presque rien, à peine quelques alignements de cailloux indiquent-ils les tracés de ces demeures des pauvres. Plus les PJ s'enfoncent dans les lieux, plus les ruines sont grandes et relativement mieux conservées (et encore...). Finalement, au centre, se trouvent quelques gros bâtiments encore capables d'offrir un abris contre les éléments.

Ce qui sautera immédiatement aux yeux d'un personnage **Soldat** c'est qu'une bataille d'importance a eu lieu ici. Bien que le temps ait érodé la plupart des stigmates de la guerre, il est évident que la chute de la cité ne s'est pas faite sans douleur ni carnage. D'ailleurs, le gigantesque palais en son centre a certainement été le dernier rempart que les assiégés ont tenté de fortifier et de tenir en vain..





points de Tension aux PJ.

Lorsque ceux-ci sont proches du palais central, ou bien si l'un d'eux décide de tenter sa chance en explorant seul les ruines sans précaution, les mort-vivants révèlent leur présence. Ils sont plusieurs dizaines. Malgré le temps il leur reste suffisamment de morceaux de chair et de tendon pour tenir debout et se mouvoir. Ce sont des créatures stupides qui ne pensent qu'à une chose : tuer les PJ. Tandis que ceux-ci progressaient dans les ruines, les créatures ont opéré un encerclement. Il n'y a aucun moyen de fuir sans se battre et certainement mourir.

Bien entendu, rencontrer ces cadavres animés provoque une Frayeur de 8 pts (voir p 262 LdB).



LE DERNIER REFUGE

Les PJ sont submergés et obligés de trouver refuge dans l'un des derniers bâtiments encore vaguement debout.

Le seul bâtiment capable d'offrir un abris aux PJ est le palais au centre de la cité. Ses entrées ont été partiellement bouchées par des monticules de briques érigés à la va-vite pour une ultime défense. Pour y accéder les PJ devront escalader ceux-ci sans se faire attraper par les mort-vivants affamés qui les poursuivent.

L'objectif n'est pas de tuer les PJ mais de leur faire monter la tension. Leur situation doit frôler le désespoir et l'urgence. Les mort-vivants n'arrivent pour l'instant pas à escalader le monticule qui barre l'accès mais ils s'y essaient maladroitement.

L'intérieur est gigantesque. Les salles, couloirs, halls, vestibules et alcôves se succèdent. Les

CADAVRE ANIMÉ (2/4)

Spécialités (6) : Attaquer sans réfléchir, se déplacer en silence,.

Extras (8) : acharné, encaisser sans broncher.

Arme : griffes et dents (Me 1, Co 0)

Rupture : 3

Compteur :

#1	000 00	6	000 00	6
	000 00	6		
#2	000 00	6	000 00	6
	000 00	6		
#3	000 00	6	000 00	6
	000 00	6		
#4	000 00	6	000 00	6
	000 00	6		



escaliers menant à l'étage sont complètement détruits mais des PJ peuvent s'essayer à escalader. S'il contemple la cité d'en haut il verra la masse des cadavres animés s'agglutiner autour du palais et subira une Terreur de 10 points.

LA CACHE SECRÈTE

Les PJ découvrent une cache secrète en activant un système.

Alors que les PJ recherchent un moyen de s'enfuir du palais sans avoir à se jeter dans les bras des cadavres animés, ils pénètrent dans une salle nue sans fenêtre et ne disposant que d'un unique accès. Sur le mur en face de celui-ci se trouve un quadrillage composé de niches creusées de forme cubique. Dans certains cas il n'y a pas de niche mais juste un symbole gravé. Au sol, formant un tas, un ensemble de cubes de pierre sont gravés du même genre de symbole. Après une rapide étude les PJ concluent qu'il y a autant de cube que de niche, que 9 symboles différents sont représentés et qu'il faut les insérer dans les niches selon un certain motif pour que le pan de mur se déplace telle une porte secrète.

Le système : il s'agit d'un sudoku dont les chiffres ont été remplacés par des symboles. La grille est



de niveau *Facile*, la difficulté sera surtout d'assimiler les symboles. Voir annexe pour la grille à donner aux PJ et la solution.

Histoire de corser le tout, alors que les PJ recherchent la solution à l'énigme, des mort-vivants essaient de pénétrer dans le palais en escaladant maladroitement les débris qui bloquent les entrées. Cela rajoute de la tension (1 point de Tension, puis 2, puis 3, etc... sur une périodicité variable).

Finalement ils arrivent à ouvrir la porte dérobée tandis que les mort-vivants s'engouffrent dans la salle. Le passage se ferme de lui-même, les sauvant in extremis et leur laissant la découverte des lieux.

LES ARMES OUBLIÉES

C'est le moment de faire créer leurs Armes aux joueurs et de jouer leur « rencontre ». Dans le cadre du tournoi du Festival les dites Armes ont déjà été créées (voir ci-dessous) et sont d'ores et déjà attribuées aux personnages pré tirés. Le texte ci-dessous décrit donc la rencontre avec ces Armes dont vous pouvez vous inspirer.

Les PJ pénètrent dans une salle ronde sans fenêtre. Sur les murs des tentures sont tendues représentant diverses scènes de la vie et sur lesquelles les personnages principaux ne semblent pas être les humains mais leurs armes. Au sol, au centre de la pièce, une mosaïque représente une étoile à six branches aux extrémités desquelles se trouvent des statues. Celles-ci représentent des hommes et des femmes de divers horizons. Certaines sont en position de combat, d'autres en situation de fuir ou encore exprimant la peur ou le dégoût. Toutes tiennent dans leurs



mains une arme qui, elle, n'est pas en pierre : une grosse masse d'arme, un cimenterre, un glaive, une lance, un ceste et enfin une dague. Les statues ne sont autre que les anciens Porteurs des Armes punies, ils ont été transformés en pierre par une

terrible Arme très puissante appelée Méduse, mais ça c'est une autre histoire.

Alors qu'ils viennent juste de visualiser la salle, les PJ entendent des voix raisonner...

« **Lacère** : hey ! Je sens quelque chose.

Dantagueul : pfff ! Tu peux rien sentir depuis longtemps toi. Arrête ton délire.

Lacère : si, si ! Il y a des gens, ils sont proches.

Vif Eclair : encore les Muffins qui viennent nous narguer.

Perce-cœur : tu crois qu'ils vont nous laisser partir ?

Vif Eclair : tu parles et tu rêves en même temps.

Burning Hand : vos gueules ! Je r'garde... ooooooh !

Tous : quoi ooooooh !?!

Vif Eclair : c'est quoi comme oooooh ? Oooooh on est encore plus dans la merde ? Ou bien Oooooh... autre chose ?

Burning Hand : c'est un Oooooh comme « Oooooh c'est intéressant ! »

Perce-cœur : eh bien merci Burning Hand, là c'est sûr on a tout compris.

Burning Hand : mais ferme la une seconde, j'ai un mauvais angle. Y a trois, non quatre... euh...

Vif Eclair : trois ou quatre ? Faudrait savoir, histoire de commencer sur des bases précises.

Burning Hand : mais je vais te cramer le mercure moi si tu continue !

Dantagueul : ok alors aboule, tu vois quoi ?

Burning Hand : des gens.

Vif Eclair : y a des femmes ? Oh je voudrais qu'il y ait des femmes. Enfin pas que ça non plus, sinon je...

Dantagueul : Vif Eclair ?

Vif Eclair : oui Dantagueul ?


Dantagueul : ta gueule !

Vif Eclair : quoi ? Attent un peu que je...

Burning Hand : c'est pas des Porteurs et ils ne semblent pas vraiment avoir le profil des Muffins.

Vif Eclair : y a des femmes ?

Destin : lorsque vous aurez fini de papoter



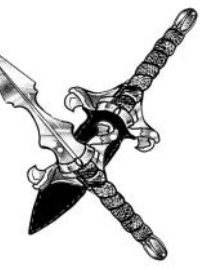
comme des pucelles en chaleur on pourra avancer. On a peut-être là notre ticket de sortie.

Vif Eclair : oui mais y a des femmes ?

Tous : ta gueule ! »


Bref, les Armes continuent à discuter et à se chamailler jusqu'à ce que les PJ ne les interrompent. S'en suivra certainement une négociation pendant laquelle les Armes et leurs futurs Porteurs se mettront d'accord pour que tous puissent sortir d'ici vivants. Par la suite les Armes expliqueront leur mésaventure, en édulcorant leur part de responsabilité dans l'affaire, et presseront de questions leurs Porteurs sur ce qu'est devenu le monde depuis... tout ce temps. Lorsque les Porteurs seront enfin hors de danger, en gros à la fin du scénario, elles pourront enfin aborder un sujet qu'elles ont ressassé pendant deux siècles : la vengeance.

LACÈRE — DAGUE EN FER (VELIZAH)




Lacère est une simple dague en fer assez banale au premier regard. Cette apparence trompeuse cache en fait une tueuse efficace et acharnée qui transforme presque tous ses Porteurs en assassins redoutés. Lacère aime le sang, d'ailleurs elle exige que son Porteur lui donne un bain du sang d'une victime qu'elle aura elle-même choisie chaque semaine. C'est une sacrée contrainte mais pour d'évidents bénéfices. Elle aime la violence et le plaisir, plaisir qu'elle trouve essentiellement dans la violence d'ailleurs.

DANTAGUEUL—MASSE D'ARME EN FER (SVEN)



Dantagueul est une énorme masse d'arme en fer à l'aspect brutal et sans fioriture. Elle accepte sans mal cette image de grosse bastonneuse qui lui colle à la peau, d'ailleurs elle aime bien se battre sans chichi ni prise de tête. Par contre elle ressent une certaine attirance pour les arts et les belles choses et elle essayera d'y sensibiliser son Porteur tout en lui demandant de rester très discret à ce sujet, réputation oblige.


BURNING HAND—CESTE D'ACIER (TIBÉRIUS)



Burning Hand est un ceste d'acier capable de s'enflammer et disposant d'un véritable œil pour voir aux alentours. Il s'estime supérieur, dans l'ensemble, aux autres Armes et promis à un grand destin. Il n'est pas franchement violent et est plus intéressé par les richesses et le pouvoir qu'autre chose. Son rêve est de diriger une grande et puissante maison noble, avoir des centaines d'Armes à ses pieds et contrôler d'immenses territoires.


DESTIN—LANCE EN OS (BODAKAR)

Destin est une lance sage et réfléchie. Elle n'est pas




fondamentalement attirée par la violence mais plutôt par le savoir et la connaissance. Elle aime voyager et découvrir de nouveaux horizons. En cas de conflit elle préférera analyser la situation avant d'agir le plus efficacement possible. Elle n'est pas très regardante au sujet de ses Porteurs du moment qu'elle ne tombe pas entre les mains d'un sauvage sans cervelle.

VIF ECLAIR—CIMETERRE DE MERCURE (MASSOUD)



Vif Eclair est un cimenterre en mercure vicieux et sadique qui aime s'adonner au plaisir. Il n'aime pas les femmes, qu'il estime inférieures aux hommes, et refuse d'être porté par celles-ci, de plus il entretient une haine viscérale pour les Sekekers.

PERCE CŒUR—GLAIVE (HASSIBA)



Perce-cœur est une jeune Arme, ou disons qu'elle l'était lorsqu'elle a été punie. Elle est pleine de grands principes comme « protéger les faibles » et « lutter contre la tyrannie ». Loyale, elle ne supporte pas les intrigues et la trahison, cela la met en rage. Elle n'est

pas pour autant pacifiste et apprécie de ferrailer. Elle aime être portée par des personnes que l'on peut catégoriser parmi les

« victimes » ou les « victimes en puissance ». Elle essaiera alors de guider son Porteur pour devenir quelqu'un de grand et de droit.

DÉPART DE LA CITÉ

Combat contre les morts-vivants et fuite de la cité. Les PJ, désormais Porteurs, découvrent les pouvoirs de leurs Armes et les avantages de leur nouvelle condition.

Les PJ sont désormais mieux armés pour affronter les cadavres animés. Néanmoins ce sera difficile de tous les éliminer, il leur faut un plan de fuite, du genre faire une percée et courir vite et loin. Laissons les PJ établir leur stratégie avec, cette fois-ci, des Armes qui s'en mêlent. D'un côté Destin, Burning Hand et Perce-cœur sont prudents et veulent mettre au point une opération bien organisée tandis que Dantagueul et Lacère veulent foncer dans le tas pour se défouler. Vif Eclair, de son côté, essaye de convaincre son Porteur de pincer violemment les fesses des PJ féminins, « juste pour commencer ».

L'objectif est que les joueurs puissent réellement s'éclater lors d'un combat épique pendant lequel les ennemis tombent par grappes entières. Après tout, depuis le début du scénario ils ont été soumis à beaucoup de pression et ont plus été des fuyards qu'autre chose, alors qu'ils s'éclatent un bon coup.

Alors qu'ils atteignent l'enceinte défoncée de la cité et que les dunes s'étalent sous leurs yeux une créature gigantesque s'interpose. C'est un mort-vivant massif qui semble composé de nombreux cadavres animés agglutinés. C'est un adversaire de choix pour les PJ, de manière à leur rappeler que, même s'ils sont désormais Porteurs, tout n'est pas forcément devenu très simple. Une fois cet adversaire vaincu ils peuvent fuir dans le désert.



GROS CADAVRE ANIMÉ (4/6)

Spécialités (9) : Attaquer sans réfléchir, se déplacer en silence,.

Extras (11) : acharné, encaisser sans broncher.

Arme : griffes et dents (Me 2, Co 0)

Rupture : 5

Compteur :

#1	000 0000 6	000 0000 6
	000 0000 6	

Les cadavres animés ne les poursuivront pas au-delà des limites de la cité.

LE CAMP DES FURIES

Les PJ retrouvent la caravane et le groupe de maraudeuses. Leur seule chance de survie est de récupérer de l'eau et de la nourriture, voire des montures. Les Sekekers ne se laisseront pas faire mais désormais les PJ sont des Porteurs et leurs Armes sont impatientes de se défouler.

Guidés indirectement par Destin, dont les nombreux voyages ont affuté ses capacités d'orientation, les PJ vont pouvoir retrouver sans peine le camp des Sekekers. S'ils ne semblent pas vouloir s'y rendre leurs Armes leur signaleront que, si elles n'ont pas besoin de satisfaire divers besoins pour vivre, eux oui. Le camp des Sekekers étant certainement le lieu le plus proche où trouver de l'eau et de la nourriture, il faut y aller.

Effectivement, après une bonne journée de marche dans le désert

MARAUDEUSE SEKEKER (3/5)

Spécialités (9) : Epée longue ou cimenterre, dénicher du butin, impitoyable, sauvagerie.

Extras (11) : attaque planifiée, haine des mâles, increvable.

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 2, Ri 3, Vi 4

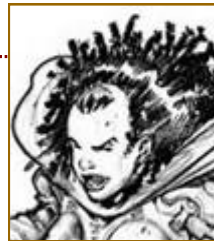
Arme : Cimenterre (Me 2, Co 2, Maniable 0), Arc de guerre (Me 2, Co 0, Précis 1, Arme à projectiles, FP 20, Rechargement : action libre).


Armure : Cuir souple (Pr 1, So 1)

Rupture : 4

Compteur :

#1	000 000 6	000 000 9
	000 000 12	000 15
#2	000 000 6	000 000 9
	000 000 12	000 15
#3	000 000 6	000 000 9
	000 000 12	000 15
#4	000 000 6	000 000 9
	000 000 12	000 15
#5	000 000 6	000 000 9
	000 000 12	000 15





(et 6 points de Faiblesse en plus) les Porteurs arrivent en vue du camp. Il reste une douzaine de maraudeuses dont leur chef Irna l'Emasculaire. Quatre tentes ont été dressées ainsi qu'un enclos pour trois chevaux et quelques plots de bois auxquels sont attachés les survivants de la caravane. Si vous vous sentez d'humeur joviale, décrivez comment Irna tranche les parties génitales d'un prisonnier tandis qu'il est fermement tenu par les autres maraudeuses.

Laissez-les organiser leur attaque. Bien entendu ils pourraient simplement décider de s'y infiltrer pour voler des provisions, mais bon, comme disent leurs Armes, ce ne sont plus des lopettes maintenant et il faudrait voir à se comporter en conséquence.

Cette dernière scène clôt le scénario...

ET MAINTENANT ?

Les Porteurs disposent de vivres pour sortir vivants du désert. Un destin grandiose à grand taux de mortalité pour eux comme pour les autres, s'ouvre. Je vous propose ci-dessous un développement possible, la campagne « **Sus aux Muffins** ». Au moment où j'écris ces lignes je ne sais pas si je scénariserai cette suite donc je vous la livre telle quelle.

Les Armes n'ont pas apprécié d'avoir été oubliées dans cette cité, même si leurs bourreaux ont des circonstances atténuantes. Elles insistent auprès de leurs Porteurs pour se venger en faisant subir à ceux-ci une punition similaire. Il y a 4 Armes dont elles veulent se venger. En deux siècles celles-ci ont vécu pas mal de choses et elles ne font peut-être plus partie des Adeptes du Muffin. Les Armes des PJ vont donc pousser leurs Porteurs à traquer leurs cibles pour les réunir en un endroit où elles pourront être oubliées un « certain temps ».

L'une des Armes ciblées fait toujours partie de la société secrète à une place importante, donc difficile à atteindre. La seconde est entre les mains d'un gladiateur à Pôle. Le Porteur de la troisième est un officier militaire Vorozion. Enfin la dernière fois qu'on a eu des nouvelles de la quatrième, elle et son Porteur partaient pour les profondes jungles Ghadars pour tenter de retrouver un lieu mythique.

En développant ces quelques idées vous pouvez créer quatre à cinq scénarios palpitants qui

mèneront les Porteurs en divers lieux de Tanaéphis.

LES PERSONNAGES

Ci-dessous vous trouverez un résumé des PJ pré-tirés pour le tournoi.

BODAKAR—GHADAR CHASSEUR (ESCLAVE)

Bodakar est issu des jungles Ghadares. Après une attaque d'une tribu ennemie contre son village il est parti se venger avec quelques autres guerriers. Mais ils sont tombés dans




une embuscade menée par des esclavagistes. Il s'est retrouvé sur les marchés et a été acheté par un marchand Batranoban nommé Abdelkahim ben Chahid. Enchaîné derrière un dromadaire il suit actuellement la caravane de l'esclavagiste à travers le Désert de Haas. Cela l'éloigne de sa jungle natale. Bodakar rêve de se libérer et d'y retourner.

VELIZAH—VOROZIONNE VOLEUSE (ESCLAVE SEXUELLE)

Velizah n'a pas eu beaucoup de chance dans sa vie. Vendue par ses parents à un membre de la pègre, elle a été éduquée à la dure pendant son enfance pour commettre



diverses rapines sur les marchés. Devenue femme elle a commencé à attirer l'attention de son protecteur et a voulu fuir. Rattrapée elle a été battue et violée pour enfin être vendue au rabais à un esclavagiste Batranoban de passage nommé Abdelkahim ben Chahid. Elle est devenue son esclave sexuelle dont il abuse chaque soir. Actuellement son maître et elle retournent vers les terres Batranobanes à travers le Désert de Haas. Il compte y vendre les esclaves qu'il a acheté. Velizah est désespérée. Elle sait que son maître se lassera un jour et lui faire subir tous ces outrages et là, soit il la tuera, soit il la vendra à pire que lui.



SVEN FILS D'INGMAR — PIORAD GLADIATEUR (ESCLAVE)



Sven est originaire des tribus Piorad du Nord. Lors d'un raid sur Pôle, la capitale Derigionne, il a été capturé. Ses talents martiaux ont attiré l'attention d'un Dominus tenant une école de gladiateurs. Sven a intégré la dure vie de ces combattants et s'est illustré dans de nombreuses arènes de seconde zone. Acceptant finalement son destin, il en est venu à rêver de plus grandes arènes et de devenir un « Dieu du Sable ». Mais son rêve s'est effondré le jour où il a affronté un Porteur. Grièvement blessé il n'a plus été capable des mêmes performances. Son Dominus l'a alors vendu à un marchand d'esclaves Batranoban nommé Abdelkahim ben Chahid. Actuellement il est enchaîné à un dromadaire de sa caravane en voyage à travers le Désert de Haas vers les terres Batranodanes. Sven a goûté au sang et au sable de l'arène et il a aimé ça. Il rêve de redevenir le guerrier qu'il était.

HASSIBA — BATRANOBANE (ESCLAVE SERVANTE)



Hassiba a été vendue à un marchand nommé Abdelkahim ben Chahid par ses parents en paiement d'une dette. Depuis plusieurs années elle le sert docilement et lui s'en est servi aussi bien pour des tâches domestiques que pour assouvir certains de ses instincts de mâle, voire ceux de ses amis ou clients. Puis il a fait l'acquisition d'une étrangère, Velizah, qui l'a remplacée dans la couche du maître. Ce changement de situation est à la fois un soulagement et un risque car qui sait ce que son lunatique maître va faire d'elle une fois revenus chez lui. Elle pense qu'il va la vendre. Elle préférerait partir avec Massoud le garde du corps de son maître.

TIBERIUS CAECILIUS CAEPIO — DERIGION NOBLE (VOYAGEUR)

Originaire de Pôle, Tibérius est le troisième fils d'une prestigieuse famille Derigionne. C'est un débauché qui ne pense qu'à assouvir ses désirs. Il pèche par excès en à peu



prêt tout, mais son trip c'est surtout la consommation d'épices. Ayant dépensé des fortunes pour en trouver de plus en plus rares il s'est finalement décidé à aller directement en terres Batranobanes pour y dénicher les plus intéressantes. Ses proches ont accueilli avec joie cette nouvelle et ils l'ont aidé à partir au plus vite, comme s'il gênait. Mais Tibérius s'en moque, il se voit déjà dans des palais d'argent en train de se droguer sans fin, un bon verre d'alcool à la main et une délicieuse esclave en train de le sucer goulument. D'ailleurs la petite esclave sexuelle du maître de la caravane, qu'il a rejointe pour traverser le Désert de Haas, n'est pas mal du tout. Bon, à l'occasion il faudra qu'il négocie avec Abdelkahim ben Chahid, disons... une fois arrivés.

MASSOUD BEN HALIJ — BATRANOBAN GARDE DU CORPS

Massoud est un fier guerrier Batranoban. Il est au service d'un marchand d'esclaves nommé Abdelkahim ben Chahid. Depuis plusieurs années il effectue des aller-retour en



caravane à travers le Désert de Hass. Néanmoins Massoud n'est pas très content, son travail ne lui apporte aucune gloire, aucun prestige. Il pense se libérer de son contrat dès qu'ils seront arrivés à destination. En attendant il supporte difficilement les caprices de son employeur mais il doit s'y plier, c'est comme ça. Il aime bien la jeune servante Hassiba. Peut-être qu'il envisagera de la racheter.

L'énigme

		パ	イ	ゴ	シ		ケ	
ケ		チ		ソ	パ		バ	
						パ		
	ケ				ソ		イ	チ
	パ	バ	ケ		チ	シ	ゴ	
チ	シ		ゴ				パ	
		ケ						
	ソ		チ	パ		ケ		ゴ
	チ		ソ	ケ	バ	イ		

L'énigme (solution)

ゾ	バ	パ	ィ	ゴ	ジ	ヱ	ケ	ヂ
ケ	ィ	ヂ	ヱ	ゾ	パ	ゴ	バ	ジ
ジ	ゴ	ヱ	バ	ヂ	ケ	パ	ゾ	ィ
ヂ	ケ	ゴ	パ	ジ	ゾ	バ	ィ	ヱ
ィ	パ	バ	ケ	ヱ	ヂ	ジ	ゴ	ゾ
ヱ	ジ	ゾ	ゴ	バ	ィ	ヂ	パ	ケ
パ	ヂ	ケ	ジ	ィ	ゴ	ゾ	ヱ	バ
バ	ゾ	ィ	ヂ	パ	ヱ	ケ	ジ	ゴ
ゴ	ヱ	ジ	ゾ	ケ	バ	ィ	ヂ	パ

VIF-ECLAIR



Composition : Mercure

Bonus de combat : +2D

Menace : 3

Aspects : Lourde (0)

Bonus de rupture : +1

Couverture : 2

Spécial : armure de la cible réduite de 1.

Flashback : 1

Bonus de compétence : Larron (+1D)

Aspects : Discret (2/1), Sans scrupule (2)

Pouvoirs :

- Téléportation de combat (majeur 3, instantané, action combinée, 2/scène) : peut être combiné avec une attaque. Téléportation sur 10m + 5m par (-3) supplémentaire.
- Détection du danger (majeur 3, permanent) : +3 pour déterminer si surpris. Malus de -4 si la menace est indétectable.
- Adrenaline (mineur 3, instantané, action libre, 2/scène) : gain immédiat de 3 points d'effort.

Limitations : Aversion (femmes 3), Désirs exacerbés (plaisir 2)

Motivations : Haine des Sekekers (3), Remettre les femmes à leur place (4), Prendre du plaisir (3)

Vif Eclair est un cimenterre en mercure vicieux et sadique qui aime s'adonner au plaisir. Il n'aime pas les femmes, qu'il estime inférieures aux hommes, et refuse d'être porté par celles-ci, de plus il entretient une haine viscérale pour les Sekekers.

LACÈRE



Composition : Fer

Bonus de combat : +1D

Menace : 1

Aspects : légère (2), précise (1)

Bonus de rupture : +1

Couverture : 1

Spécial : arme de jet (5m)

Flashback : 1

Bonus de compétence : citadin (+1D), larron (+1D)

Aspects : coup fourré (2), passer inaperçu (2), inspirer la crainte (3)

Pouvoirs :

- Aura de peur (majeur 3, maintenu 1 passe, non ciblé, 1/scène) : sur 3m gain de 2 pts de Tension sauf si renoncement. Augmentations possibles : choix des cibles (2 q), +1 Tension (2 q, 2 fois), +3m (2 q), +1 passe (1 q). Condition : contrecoup (2 pts de Fatigue).
- Arme en main (mineur 3, instantané, action libre, 2/scène) : attire l'arme sur 3 mètres.
- Détection de la vie (majeur 3, maintenu 1 minute, non ciblé, 1/scène) : détection des choses vivantes sur 15 mètres. Augmentations : +5m (2 q), +1 min (1 q).

Limitations : Obligation : bain de sang (3)

Motivations : Répandre la peur (4), Rejet de l'autorité (3), Le Style avant tout (3)

Lacère est une simple dague en fer assez banale au premier regard. Cette apparence trompeuse cache en fait une tueuse efficace et acharnée qui transforme presque tous ses Porteurs en assassins redoutés. Lacère aime le sang, d'ailleurs elle exige que son Porteur lui donne un bain du sang d'une victime qu'elle aura elle-même choisie chaque semaine. C'est une sacrée contrainte mais pour d'évidents bénéfices. Elle aime la violence et le plaisir, plaisir qu'elle trouve essentiellement dans la violence d'ailleurs.

BURNING HAND



Composition : Acier

Bonus de combat : +1D

Menace : 1

Aspects :

Bonus de rupture : +1

Couverture : 1 **Spécial** :

Flashback : 1

Bonus de compétence : intrigant (+1d), administrateur (+1d), orateur (+1d)

Aspects : —

Pouvoirs :

- Biomécanique : œil (mineur 3, permanent) : bonus de +3 en perception si applicable.
- Parade de projectile (majeur 3, permanent, combiné) : +3 contre les attaques à distance. Les malus commencent après 3 attaques.
- Dégâts de feu maintenus (majeur 3, maintenu 1 passe, non ciblé, 1/scène) : ajoute 3 aux tests d'attaque de mêlée. Augmentations : +1 passe (1q)

Limitations : restriction vestimentaire : habits de très bonne qualité et armure très légère et belle (3)

Motivations : Côtoyer les puissants (5), Le style avant tout (2), Se faire respecter (3)

Burning Hand est un ceste d'acier capable de s'enflammer et disposant d'un véritable œil pour voir aux alentours. Il s'estime supérieur, dans l'ensemble, aux autres Armes et promis à un grand destin. Il n'est pas franchement violent et est plus intéressé par les richesses et le pouvoir qu'autre chose. Son rêve est de diriger une grande et puissante maison noble, avoir des centaines d'Armes à ses pieds et contrôler d'immenses territoires.

DESTIN



Composition : Os

Bonus de combat : +1D

Menace : 2

Aspects : Légère (2), Maniable (2), Longue (3)

Bonus de rupture : +1

Couverture : 1 **Spécial** : —

Flashback : 1

Bonus de compétence : voyageur (+1d), érudit (+1d), éclaireur (+1d)

Aspects : —

Pouvoirs :

- Apaisement (mineur 3, instantané, non ciblé, 2/jour) : perte de (qualités) points de Tension. Augmentation : utiliser sur quelqu'un d'autre (2q). Condition : contrecoup (2)
- Orientation (mineur 3, permanent) : boussole permanente. Sur test peut déterminer direction et distance d'un lieu connu.
- Vitesse surhumaine (majeur 3, instantané, libre, 2/scène) : au début d'une passe, ajoute 3 pts à la compétence servant à calculer le nombre d'actions.

Limitations : Désir exacerbé : connaissance (3)

Motivations : Chasseur de monstres (2), Tout connaître (4), Rejet de l'autorité (4)

Destin est une lance sage et réfléchie. Elle n'est pas fondamentalement attirée par la violence mais plutôt par le savoir et la connaissance. Elle aime voyager et découvrir de nouveaux horizons. En cas de conflit elle préférera analyser la situation avant d'agir le plus efficacement possible. Elle n'est pas très regardante au sujet de ses Porteurs du moment qu'elle ne tombe pas entre les mains d'un sauvage sans cervelle.

DANTAGUEUL



Composition : Fer

Bonus de combat : +2D **Menace :** 2 **Aspects :** Lourde (1)

Bonus de rupture : +3 **Couverture :** 2 **Spécial :** —

Flashback : 1 **Bonus de compétence :**

Aspects : sens artistique (3/2), attentif (3/2)

Pouvoirs :

- Aura de courage (majeur 3, maintenu 1 passe, non ciblé, 1/scène) : sur 3m 1 pt de fatigue donne 9 points d'Effort. Augmentations : cibles choisies (2q), +3m (2q), +1 passe (1q). Condition : sacrifice.
- Dégâts de Choc instantanés (mineur 3, instantané, combiné, 2/scène) : ajoute 3 aux test d'attaque de mêlée.
- Lumière (mineur 3, permanent) : peut émettre à volonté une lumière sur 6m.

Limitations : cauchemars (3)

Motivations : Rancunière (3), Aime l'art (5), Folie des grandeurs (2)

Dantagueul est une énorme masse d'arme en fer à l'aspect brutal et sans fioriture. Elle accepte sans mal cette image de grosse bastonneuse qui lui colle à la peau, d'ailleurs elle aime bien se battre sans chichi ni prise de tête. Par contre elle ressent une certaine attirance pour les arts et les belles choses et elle essaiera d'y sensibiliser son Porteur tout en lui demandant de rester très discret à ce sujet, réputation oblige.

PERCE-COEUR



Composition : Pierre de Lune

Bonus de combat : +1D **Menace :** 1 **Aspects :** Lourde (0)

Bonus de rupture : +3 **Couverture :** 2 **Spécial :** pertes et gains de Tension majorés de 2 suivant la thématique de Naenerg. Gain de 6 pts d'Effort contre 1 Tension.

Flashback : 1 **Bonus de compétence :** —

Aspects : —

Pouvoirs :

- Aura d'invulnérabilité (majeur 3, maintenu 1 passe, non ciblé, 1/scène) : gain de 1 pt de Protection. Améliorations : +1 protection (3q, 1 fois), +1 passe (1q).
- Chance (majeur 3, instantané, libre, 2/scène) : permet de relancer 3 dés.
- Extrême assurance (majeur 3, permanent) : permet des succès automatiques si seuil < 15 pour les compétences athlète, gentilhomme, orateur.

Limitations : obligation : libérer une victime de l'oppression (3)

Motivations : Protéger les faibles (3), Lutter contre la tyrannie (3), Réparer les injustices (4)

Perce-cœur est une jeune Arme, ou disons qu'elle l'était lorsqu'elle a été punie. Elle est pleine de grands principes comme « protéger les faibles » et « lutter contre la tyrannie ». Loyale, elle ne supporte pas les intrigues et la trahison, cela la met en rage. Elle n'est pas pour autant pacifiste et apprécie de ferrailer. Elle aime être portée par des personnes que l'on peut catégoriser parmi les « victimes » ou les « victimes en puissance ». Elle essaiera alors de guider son Porteur pour devenir quelqu'un de grand et de droit.



BODAKAR—GHADAR CHASSEUR

(ESCLAVE)

Bodakar est issu des jungles Ghadares. Après une attaque d'une tribu ennemie contre son village il est parti se venger avec quelques autres guerriers. Mais ils sont tombés dans une embuscade menée par des esclavagistes. Il s'est retrouvé sur les marchés et a été acheté par un marchand Batranoban nommé Abdelkahim ben Chahid. Enchaîné derrière un dromadaire il suit actuellement la caravane de l'esclavagiste à travers le Désert de Haas. Cela l'éloigne de sa jungle natale. Bodakar rêve de se libérer et d'y retourner.

Désirs : Connaissance (2), Plaisir (3), Pouvoir (1), Richesse (3), Violence (3)

Compétences :

Administrateur (1)	Artisan (3)	Artiste (1)	Athlète (3)
Bagarreur (2)	Batelier (2)	Bougeard (3)	Bricoleur (2)
Citadin (1)	Eclaireur (4)	Erudit (1)	Ferrailleur (2)
Gentilhomme (1)	Intrigant (1)	Larron (2)	Marchand (1)
Médecin (2)	Orateur (1)	Paysan (3)	Saltimbanque (2)
Soldat (1)	Tireur (4)	Veneur (4)	Voyageur (2)

Aspects : Costaud, Endurant (2), Agile, Grand, Insensible à la chaleur, Lois et traditions de la tribu, Sens de l'humour, Technique artistique (travail sur bois), Patient (2), Prudent, Pistage, Sens de l'orientation, Acharné, Discrétion.

Armes : aucune

Armure : aucune

Equipement : chaînes

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○	○○○	6
○○○	○○○	9
○○○	○○○	12
○○○		15

Faiblesse

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15

Tension

○○○	○	6
○○○	○	9
○○○	○	12
○○○		15



SVEN FILS D'INGMAR — PIORAD GLADIATEUR

(ESCLAVE)

Sven est originaire des tribus Piorad du Nord. Lors d'un raid sur Pôle, la capitale Derigionne, il a été capturé. Ses talents martiaux ont attiré l'attention d'un Dominus tenant une école de gladiateurs. Sven a intégré la dure vie de ces combattants et s'est illustré dans de nombreuses arènes de seconde zone. Acceptant finalement son destin, il en est venu à rêver de plus grandes arènes et de devenir un « Dieu du Sable ». Mais son rêve s'est effondré le jour où il a affronté un Porteur. Grièvement blessé il n'a plus été capable des mêmes performances. Son Dominus l'a alors vendu à un marchand d'esclaves Batranoban nommé Abdelkahim ben Chahid. Actuellement il est enchaîné à un dromadaire de sa caravane en voyage à travers le Désert de Haas vers les terres Batranodanes. Sven a goûté au sang et au sable de l'arène et il a aimé ça. Il rêve de redevenir le guerrier qu'il était.

Désirs : Connaissance (1), Plaisir (3), Pouvoir (2), Richesse (3), Violence (4)

Compétences :

Administrateur (1)	Artisan (1)	Artiste (1)	Athlète (4)
Bagarreur (4)	Batelier (1)	Bougeard (1)	Bricoleur (2)
Citadin (3)	Eclaireur (2)	Erudit (1)	Ferrailleur (4)
Gentilhomme (1)	Intrigant (1)	Larron (3)	Marchand (2)
Médecin (2)	Orateur (1)	Paysan (1)	Saltimbanque (2)
Soldat (3)	Tireur (2)	Veneur (2)	Voyageur (3)

Aspects : Grande gueule, Sans peur, Musclé (2), Obstiné, Intimidation (2), Culture Piorade, Culture Dérigione, Expert du pillage, Sentir la peur, Jauger un adversaire, Agressif, Sens du spectacle, Haut en couleur.

Armes : aucune

Armure : aucune

Equipement : chaînes

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15

Faiblesse

○○○	○○○	6
○○○	○○○	9
○○○	○○○	12
○○○		15

Tension

○○○	○	6
○○○	○	9
○○○	○	12
○○○		15



VELIZAH—VOROZIONNE VOLEUSE

(ESCLAVE SEXUELLE)

Velizah n'a pas eu beaucoup de chance dans sa vie. Vendue par ses parents à un membre de la pègre, elle a été éduquée à la dure pendant son enfance pour commettre diverses rapines sur les marchés. Devenue femme elle a commencé à attirer l'attention de son protecteur et a voulu fuir. Rattrapée elle a été battue et violée pour enfin être vendue au rabais à un esclavagiste Batranoban de passage nommé Abdelkahim ben Chahid. Elle est devenue son esclave sexuelle dont il abuse chaque soir. Actuellement son maître et elle retournent vers les terres Batranobanes à travers le Désert de Haas. Il compte y vendre les esclaves qu'il a acheté. Velizah est désespérée. Elle sait que son maître se lassera un jour et lui faire subir tous ces outrages et là, soit il la tuera, soit il la vendra à pire que lui.

Désirs : Connaissance (2), Plaisir (3), Pouvoir (2), Richesse (4), Violence (2)

Compétences :

Administrateur (2)	Artisan (2)	Artiste (1)	Athlète (3)
Bagarreur (3)	Batelier (1)	Bougeard (2)	Bricoleur (3)
Citadin (2)	Eclaireur (2)	Erudit (1)	Ferrailleur (1)
Gentilhomme (1)	Intrigant (2)	Larron (2)	Marchand (2)
Médecin (1)	Orateur (1)	Paysan (2)	Saltimbanque (2)
Soldat (1)	Tireur (1)	Veneur (2)	Voyageur (3)

Aspects : Perspicace, Sûr de soi, Sang-froid, obstiné, organisé (2), encaisser sans broncher, langue de vipère, coup fourré, sans scrupule (2), crochetage, discrétion, la main leste, mentir, connaissance du milieu (truanderie).

Armes : aucune

Armure : aucune

Equipement : 1 dose de Cendres d'Oephis (Epice Pu 2)

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○ ○○ 6

○○○ ○○ 9

○○○ ○○ 12

○○○ 15

Faiblesse

○○○ ○ 6

○○○ ○ 9

○○○ ○ 12

○○○ 15

Tension

○○○ ○○○ 6

○○○ ○○○ 9

○○○ ○○○ 12

○○○ 15



TIBERIUS CAECILIUS CAEPIO — DERIGION NOBLE

(VOYAGEUR)

Originaire de Pôle, Tibérius est le troisième fils d'une prestigieuse famille Derigienne. C'est un débauché qui ne pense qu'à assouvir ses désirs. Il pêche par excès en à peu près tout, mais son trip c'est surtout la consommation d'épices. Ayant dépensé des fortunes pour en trouver de plus en plus rares il s'est finalement décidé à aller directement en terres Batranobanes pour y dénicher les plus intéressantes. Ses proches ont accueilli avec joie cette nouvelle et ils l'ont aidé à partir au plus vite, comme s'il gênait. Mais Tibérius s'en moque, il se voit déjà dans des palais d'argent en train de se droguer sans fin, un bon verre d'alcool à la main et une délicieuse esclave en train de le sucer goulument. D'ailleurs la petite esclave sexuelle du maître de la caravane, qu'il a rejointe pour traverser le Désert de Haas, n'est pas mal du tout. Bon, à l'occasion il faudra qu'il négocie avec Abdelkahim ben Chahid, disons... une fois arrivés.

Désirs : Connaissance (3), Plaisir (4), Pouvoir (2), Richesse (2), Violence (1)

Compétences :

Administrateur (4)	Artisan (2)	Artiste (3)	Athlète (1)
Bagarreur (1)	Batelier (1)	Bougeard (2)	Bricoleur (1)
Citadin (3)	Eclaireur (1)	Erudit (3)	Ferrailleur (3)
Gentilhomme (4)	Intrigant (3)	Larron (1)	Marchand (3)
Médecin (1)	Orateur (4)	Paysan (1)	Saltimbanque (1)
Soldat (2)	Tireur (1)	Veneur (1)	Voyageur (2)

Aspects : Blasé (2), Hautain (2), Séducteur, Sûr de lui, Sociable (2), Art de la conversation, Intrigues et complots, Débauche, Education classique, Eloquent, Subtilités de la politique, Sans scrupule, Sens de la répartie.

Armes : Fleuret (Me 0, Co 1, Légère 2, Maniable 1, Précis 1)

Armure : Tunique de cuir (Pr 1, So 1)

Équipement : 1 dose de Graisse de ryan (Epice Pu 2), 1 dose de Fragment de Muffin (Epice Pu 2)

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15

Faiblesse

○○○	○	6
○○○	○	9
○○○	○	12
○○○		15

Tension

○○○	○○○	6
○○○	○○○	9
○○○	○○○	12
○○○		15



HASSIBA — BATRANOBANE

(ESCLAVE SERVANTE)

Hassiba a été vendue à un marchand nommé Abdelkahir ben Chahid par ses parents en paiement d'une dette. Depuis plusieurs années elle le sert docilement et lui s'en est servi aussi bien pour des tâches domestiques que pour assouvir certains de ses instincts de mâle, voire ceux de ses amis ou clients. Puis il a fait l'acquisition d'une étrangère, Velizah, qui l'a remplacée dans la couche du maître. Ce changement de situation est à la fois un soulagement et un risque car qui sait ce que son lunatique maître va faire d'elle une fois revenus chez lui. Elle pense qu'il va la vendre. Elle préférerait partir avec Massoud le garde du corps de son maître.

Désirs : Connaissance (3), Plaisir (2), Pouvoir (4), Richesse (3), Violence (1)

Compétences :

Administrateur (4)	Artisan (2)	Artiste (2)	Athlète (1)
Bagarreur (3)	Batelier (1)	Bougeard (4)	Bricoleur (3)
Citadin (3)	Eclaireur (1)	Erudit (2)	Ferrailleur (1)
Gentilhomme (2)	Intrigant (3)	Larron (2)	Marchand (4)
Médecin (3)	Orateur (1)	Paysan (1)	Saltimbanque (1)
Soldat (1)	Tireur (1)	Veneur (1)	Voyageur (3)

Aspects : Regard acéré, Amicale, Charmeuse, Prudente (2), Sexy, Rumeurs et potins (2), Se faire entendre sans en avoir l'air, Tenir une maison (2), Culture Batranobane, Dormir d'un oeil, Bonne mémoire, Passer inaperçu, Attentive.

Armes : Stylet (Me 1, Co 0, Légère 3, Précis 2)

Armure : aucune

Equipement : aucun

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○ ○○ 6

○○○ ○○ 9

○○○ ○○ 12

○○○ 15

Faiblesse

○○○ ○ 6

○○○ ○ 9

○○○ ○ 12

○○○ 15

Tension

○○○ ○○○ 6

○○○ ○○○ 9

○○○ ○○○ 12

○○○ 15



MASSOUD BEN HALIJ — BATRANOBAN

(GARDE DU CORPS)

Massoud est un fier guerrier Batranoban. Il est au service d'un marchand d'esclaves nommé Abdelkahim ben Chahid . Depuis plusieurs années il effectue des aller-retour en caravane à travers le Désert de Hass. Néanmoins Massoud n'est pas très content, son travail ne lui apporte aucune gloire, aucun prestige. Il pense se libérer de son contrat dès qu'ils seront arrivés à destination. En attendant il supporte difficilement les caprices de son employeur mais il doit s'y plier, c'est comme ça. Il aime bien la jeune servante Hassiba. Peut-être qu'il envisagera de la racheter.

Désirs : Connaissance (2), Plaisir (1), Pouvoir (4), Richesse (3), Violence (2)

Compétences :

Administrateur (3)	Artisan (1)	Artiste (1)	Athlète (3)
Bagarreur (3)	Batelier (1)	Bougeard (1)	Bricoleur (1)
Citadin (3)	Eclaireur (1)	Erudit (2)	Ferrailleur (4)
Gentilhomme (4)	Intrigant (2)	Larron (2)	Marchand (3)
Médecin (2)	Orateur (2)	Paysan (1)	Saltimbanque (1)
Soldat (3)	Tireur (2)	Veneur (1)	Voyageur (3)

Aspects : Adroit, Regard acéré, Sens de la répartie, Style, Fier, Connaissance des épices, Lois et traditions Batranobanes, Equitation, Etiquette, Intrigues et complots, Jauger un adversaire, Sang-froid, Sentir venir les ennuis, Réflexes, Attentif, Résistant.

Armes : Cimeterre (Me 2, Co 2)

Armure : Chemise de maille (Pr 2, So 4, Lourde 1)

Équipement : équipement de survie, tente (1 personne), 1 dose de Larmes de rouille (Épice Pu 2).

Initiative : compétence + aspect

Rupture : compétence + 1 + Protection

Actions : compétence / 2 ou (compétence + aspect) / 2 pour 3 pts d'Effort/ passe

Effort : 10—Fatigue en début de scène

0—1—2—3—4—5—6—7—8—9—10—11—12—13—14—15—16—17—18—19—20

Fatigue

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15

Faiblesse

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15

Tension

○○○	○○	6
○○○	○○	9
○○○	○○	12
○○○		15