

# AMIZIA

## Mini-Campagne exotique

### Partie 1 : Conflit d'acier

- ❑ Décor : un navire de long trajet sur la Mer du Milieu en direction de l'Archipel de l'Eveil.
- ❑ Situation : pris à partie entre deux compagnies minières au cours d'un trajet en bateau, les Joueurs étaient au départ conviés à assurer la sécurité d'une délégation d'experts mineurs. Pirates, bagarres et naufrage sur une île perdue en perspective...
- ❑ Chronologie : cet aventure est la première partie d'une courte campagne dans le Grand Est.

Ce scénario a été élaboré pour AMIZIA, l'évolution du Jeu de Rôles Médiéval Fantastique, à retrouver sur :

<http://amizia.free.fr/forum>

### Chapitre 1 : protection rapprochée

- ❑ Les nains du **Pays Vert** paient grassement les Joueurs pour qu'ils sécurisent une exploitation minière récemment ouverte dans l'**Archipel de l'Eveil** qui est menacée par les indigènes de la jungle.
- ❑ Ils veulent profiter d'une part des bénéfices là-bas. En outre, ils comptent envoyer une délégation de mineurs experts qui dispenseront de coûteuses formations aux exploitants et elle a besoin d'une protection rapprochée. Une naine, nommée **Reskha**, dirige les techniciens. Elle est réputée pour sa modération, vertu rare chez les nains.
- ❑ Le voyage en bateau avec ces experts miniers fait escale à **Siamey**, un port de la Péninsule du Soleil, où des mineurs de deux bords embarquent.
  - ❖ Les farouches **nains de Siamey**, aux yeux bridés et au teint orangé, qui sont des « cousins » des nains du Pays Vert... comme tous les nains sont cousins.
  - ❖ Les envoyés de **N'galo Toreda**, le violent dictateur de la Péninsule du Soleil ; des hommes grands et musculeux à la peau noire comme l'ébène.

### Chapitre 2 : la croisière va-t-elle vraiment s'amuser ?

- ❑ Dans les couloirs, altercation avec un **peau sombre** de la Péninsule du Soleil particulièrement agressif. Bagarre. Une naine du Siamey ramasse le Joueur tel quel à la fin.

- ❑ Quartier Siamey. Les nains du Grand Est n'ont pas l'air très courageux. Reskha la naine leur présente la situation :

- ❖ Les « peaux sombres » sont des brutes sauvages.
- ❖ Leur chef a été envoyé par le puissant N'galo Toreda dans le seul but de déstabiliser l'exploitation des nains.
- ❖ Ce chef n'a d'ailleurs aucune expérience de la mine ou de la gérance de l'argent. Il dirigeait les milices de la capitale avant d'être envoyé.

- ❑ Le Leader des peaux sombres et quelques hommes farouche vient dans leur quartier et les menace. Si quelqu'un revient chez eux, il n'en ressortira pas vivant. Aux Joueurs de décider ce qui est le plus profitable... Pacifier ou combattre.

### Chapitre 3 : A l'abordage !

- ❑ Des pirates de l'orient attaquent soudain le navire et la panique s'installe à bord. Il y a trois jonques légères en tout, et une dizaine de pirates par jonque. L'abordage a déjà commencé. Le bateau part en biais alors que les pirates s'en prennent aux mineurs.
- ❑ Les nains se cachent et paniquent, et les peaux sombres luttent contre les pirates (mais ne sont pas armés...). Les Joueurs ont deux choses à faire :
  - ❖ Le capitaine et l'équipage sont morts. Il faut reprendre le contrôle de la barre et fuir les embarcations pirates.
  - ❖ il faut protéger la délégation des nains au moins, et le reste des passagers si les Joueurs sont gentils.
- ❑ Dans la bagarre, une jonque éperonne le bateau qui prend l'eau. Au moindre signe de défaite, les pirates fuient avec leurs jonques. Arrangez-vous pour que les Joueurs ne puissent s'emparer des jonques.

### Chapitre 4 : naufragés

- ❑ Alors que le bateau coule lentement, ils voient une île en vue. Naviguer jusque là ne sera pas facile. Mis à part cela, l'eau est infestée de requins dotés de gigantesques nageoires. Les bêtes suivent l'embarcation jusqu'au lagon où elle échoue.
- ❑ Les peaux sombre et leur leader affirment leur force :
  - ❖ Ils rabrouent les nains qui ont été lâches pendant l'assaut des pirates.
  - ❖ Ils avancent leur compétence nautiques. Ils seront capables de réparer le bateau. Ce qui fait d'eux les chefs naturels de leur groupe.
  - ❖ Les nains de Siamey se plient à leurs ordres comme ils le souhaitaient.
- ❑ Une exploration des environs de l'île révèle qu'elle est bien petite et qu'il y a peu de vivres. Des monts rocheux que l'on peut escalader si on s'y connaît quand même un peu, souplesse N(12), recèlent des grottes assez profondes. Seule une perception D(20) : marques de griffes des requins ailés.
- ❑ les requins ailés attaquent.

- ❑ Se cacher puis repartir.

## Chapitre 5 : pourparlers explosifs

- ❑ Pourparlers avec la Reine Amazone, les nains et les peaux sombres. Mission des Joueurs : protéger les ingénieurs des nains. La délégation naine, comprenant les ingénieurs, invite à négocier sur leur site. Les peaux sombres préfèrent aller chez la Reine Amazone, par souci de neutralité.
  - ❖ Les amazones veulent un pourcentage sur les bénéfices dégagés en vue d'instaurer un commerce avec les Berghamites.
  - ❖ Les peaux sombres sont très souples et acceptent sans sourciller.
  - ❖ Les nains ont plus de mal, considérant que cette terre vierge est à tout le monde.
- ❑ Explosion à la mine des nains. Sabotage ?
  - ❖ A première vue, les techniciens rapportent que ce serait une poche de gaz qui aurait explosé.
  - ❖ La délégation en informe les peaux sombres et la Reine Amazone.
  - ❖ L'explosion a révélé un minerai encore plus rare dans les profondeurs de la mine : de l'orichalque !!! le légendaire minerai. Ils décident, malgré l'avis de Reskhar, de garder cette information secrète.
- ❑ Les peaux sombres proposent leurs outils aux nains.

### La faiblesse de Reskhar

Ils acceptent, mais Reskhar se sent de plus en plus coupable d'avoir caché l'existence du minerai. Reskhar tente d'éviter le conflit en informant les peaux sombres. Ceux-ci rapportent cette information aux amazones pour déclencher leur colère (= on vole leur terre).

## Chapitre 6 : les représailles des amazones

- ❑ Les cavalières amazones — Les amazones débarquent en force à l'exploitation minière des nains. Ils capturent un maximum de nains. Les ingénieurs s'enfuient dans la jungle avec une charrette et rappellent aux personnages qu'ils doivent les protéger. Ils sont poursuivis par des amazones archères à cheval... Poursuite.
- ❑ La fuite de Reskhar — Une fois la poursuite achevée, ils surprennent la naine Reskhar qui prend la direction du camp des peaux sombres, une hache à la main... Un groupe de peaux sombres surgit de l'ombre et l'emmène.
- ❑ Le camp des peaux sombres — Le camp se trouve au bord de la mer, au sein d'une crique. En plus des cahutes en bois, un bateau mouille dans le lagon à l'eau translucide. Des peaux sombres montent des hippogriffes (voir chapitre 8 du livre de règles) pour sillonner les eaux. Reskhar hurle à la trahison et à la manipulation. Pour la suivre, jets de discrétion.

- ❑ Le chef des peaux sombres emmène la naine sur le navire et lui explique les points suivant :
  - ❖ Un accord a été passé au nom du dictateur peau sombre avec la reine Amazone avant l'arrivée des nains. Les peaux sombres ont l'exclusivité des produits miniers. En contrepartie, ils fournissent des esclaves masculins vigoureux pour la reproduction car l'accouplement avec des autochtones est exclu.
  - ❖ Projet d'invasion par le dictateur pour faciliter les choses si les ressources minières sont intéressantes. Et la découverte dans la mine des nains confirme qu'elles le sont !
  - ❖ Le convoi des amazones qui emmenait les nains a été attaqué par les peaux sombres. Toutes les amazones ont été tuées.
  - ❖ Les nains ont été conduit dans une plate-forme sur pilotis qu'il ont cachée aux amazones. Les perles de qualité y sont très nombreuses.
- ❑ Le navire part sous bonne garde vers la base off shore. L'escorte les suit.

## Chapitre 7 : la bataille des pilotis

- ❑ Nains perdus dans la jungle — Les nains doivent se regrouper et éviter les créatures de la jungle (voir le bestiaire du chapitre 8, un ou deux combats peuvent être envisagés).
- ❑ La Reine des Amazones — Les nains se rendent chez la Reine Amazone, dans un village dans les arbres (un peu comme celui des ewoks du retour du Jedi).
  - ❖ La Reine, une ancienne Initiée de la Terre, vit avec un homme mi-elfe mi-amazone. Elle les accueille avec cruauté et violence.
  - ❖ Elle croit que les nains ont attaqué le convoi des prisonniers et ne comprend pas leur venue...
  - ❖ Elle est folle de rage lorsqu'elle entend la trahison des peaux sombres : l'accord d'exclusivité comme outil d'une invasion, l'attaque de ses guerrières et la capture de ses prisonniers nains...
- ❑ La contre-attaque — La Reine se laisse convaincre pour attaquer la base sur pilotis des peaux sombres. De nombreux hippogriffes sont mobilisés (et peut-être d'autres montures, selon ce qui vous plaît dans le bestiaire), certains tirant des barques plus rapidement qu'avec une voile.
- ❑ Reste à faire un petit plan de la base off shore, et une bonne bataille. A la fin, les amazones raccompagneront les nains jusqu'à un navire et refuseront la venue de tout étranger jusqu'à la fin des temps. Attention donc aux nouvelles visites dans la Jungle. Les peaux sombres seront crucifiés sur les récifs du Nord, face à la Péninsule du Soleil.

# AMIZIA

## Mini-Campagne exotique

### Partie 2 : Le Pacte Menacé

❑ **Décor** : Dans la Péninsule du Soleil, la ville naine de **Tranuk** est assaillie par la brume et la chaleur et il y pleut en continu, et le village elfique de **Elinaas**, où le bavardage côtoie avec le pacifisme.

❑ **Situation** : Pendant des éons les nains **Tranuks** dominaient les clans **Elinaasii**. Ces deux races entrèrent en guerre il y a un siècle et la minorité elfique l'emporta un an après... Pour sauvegarder la paix, les elfes proposèrent un pacte aux nains Tranuks : échanger les héritiers royaux de leurs 7 ans jusqu'à leur majorité. Quand le Prince des nains ne revient pas, leur roi hurle à l'enlèvement et emprisonne la princesse elfe... la guerre menace...

❑ **Chronologie** : cette aventure suit le « Conflit d'Acier ». Les personnages sont donc toujours accompagnés par la femme naine **Reskha** qui leur propose une escale diplomatique chez les nains Tranuks.

Ce scénario a été élaboré pour AMIZIA, l'évolution du Jeu de Rôles Médiéval Fantastique, à retrouver sur :

<http://amizia.free.fr/forum>

### Chapitre 1 : Partie de chasse et chasse gardée des nains Tranuk

❑ **La forêt royale** — Reskha demande son chemin à des paysans nains qui cultivent la terre. Le chemin indiqué conduit les Joueurs à travers la forêt royale, vers le palais du **Roi Frane**.

- ❖ Des bruits d'animaux affolés qui courent vers eux dans le bois (jets d'Intuition). Les Joueurs doivent éviter une meute sauvage en grimpant aux arbres, en chevauchant une monture au passage (!).
- ❖ Une meute de molosses de guerres (voir le bestiaire d'Amizia) jaillit alors sur les proies et font vite l'amalgame avec les Joueurs.
- ❖ Suivent les chasseurs qui envoient leurs flèches ! les Joueurs devront veiller à ne pas être blessés.

❑ **La chasse du Roi** — Le Roi Frane monte un petit cheval trapu. Il est accompagné d'une dizaine de nobles en tenue de chasse. Frane est un nain puissant au teint sanguin dont la barbe grasse est fleurie de nombreuses nattes. Il est hors de lui et fulmine à leur approche.

Bien qu'il les accueille rudement, il reste chaleureux avec Reskha et les invite à discuter au Palais. Ils prennent la direction de celui-ci, qui se trouve à l'ombre des larges montagnes de Cernumo.

❑ **Le Palais du Roi Frane** — C'est une demeure lourde aux murs sombres, noircis par le tabac et les chandelles, faits de pierres de taille régulière. Le sol est recouverte d'épais tapis velus souillés de tâches grasses et de boues. Les coins des pièces sont jonchés de carcasses de gibier et de bouteilles vides. Il n'y a pas beaucoup de lumière et les fenêtres sont rares.

❑ **L'entretien royal** — Le dîner est servi dans la grande salle et les bardes donnent tout ce qu'il ont dans les tripes. La cour naine parle donc à grande voix, comme elle le ferait dehors. Le gibier est servi, le vin et la bière coule à flot, et personne n'use de couverts ou d'assiette.

- ❖ Il fait état de la situation dans laquelle il se trouve : son fils, le **Prince Krelane**, a été enlevé par les elfes alors qu'il est majeur depuis 3 mois.
- ❖ Chez les elfes, le **Roi Neolem**, prétend qu'ils ne sait pas où il se trouve et que c'est le Prince lui-même qui ne veut pas revenir.
- ❖ Il explique que les nains Tranuks dominaient les elfes des clans Elinaasii jusqu'à ce que ceux-ci profitent d'un instant de faiblesses, il y a un siècle, pour se libérer et s'enfuir dans la région des lacs, au-delà de la montagne de Cernumo.
- ❖ Pour garantir la paix entre les deux races, un Pacte a été signé dans lequel il est prévu qu'ils échangeront leurs héritiers à leurs 7 ans jusqu'à leur majorité à 25 ans. Le Prince Krelane ne revient pas...
- ❖ Il est hors de question qu'un des siens se rende chez les elfes. Il refuse de perdre un autre nain de sa communauté.

❑ **La diplomatie de Reskha** — Elle propose d'être l'émissaire du roi Frane pour aller chez le Roi Neolem.

- ❖ Le Roi Frane refuse qu'elle soit son envoyé, car elle représente les nains du Pays Vert. Les Joueurs iront tandis qu'elle devra rester là.
- ❖ Il les oblige à emmener son **second fils Torane**, qui étudie en ce moment la forge et les arts du métal. C'est lui qui sera son émissaire officiel.
- ❖ Il décide d'emprisonner la **Princesse Ayna**, la fille du Roi Neolem en attendant d'avoir des nouvelles d'eux. Les Joueurs peuvent négocier sa liberté en acceptant Torane dans leur équipe.

❑ **Pour finir**, Frane leur donne **3 jours** pour lui envoyer des nouvelles avec ses oiseaux, les messagers royaux, que lui et Torane savent commander. A terme, ils attaqueront les elfes afin de libérer son fils. Et il décidera ce qu'il fera de Reskha...

### Chapitre 2 : début d'enquête chez les elfes Elinaasii

❑ **(Aube jour 1)** Les Joueurs voyagent à travers les montagnes de Cernumo en compagnie de Torane. Du haut des montagnes, ils découvrent la région des lacs. Devant eux les grands lacs bordés de villages sur pilotis

et de passerelles et, sur leur droite, un front de mer couvert de falaises. Entre les deux s'étend une forêt.

❑ (**matin jour 1**) Le Roi Neolem — Il accueille chaleureusement les Joueurs (autant qu'un elfe peut le faire).

- ❖ Il ne sait pas où se trouve le prince Krelane.
- ❖ Il leur conseille de se rendre dans le village du **clan Sheolam** sur pilotis pour rencontrer la famille d'accueil du Prince Krelane.

❑ (**midi jour 1**) Clan Sheolam — Le village se trouve sur un lac sur pilotis et toutes les maisons sont ouvertes sur plusieurs kilomètres. La mer se trouve à côté du lac, tandis que les Monts de Cernumo se trouvent derrière. La discussion commence par les présentations...

- ❖ Nin (f) et Tonai (h) ont deux enfants : Meone (h) et Ganeed (f).
- ❖ Meone (h) a un enfant, **Drenna** (f).
- ❖ Ganeed (f) est marié avec Ganret (h). Ils ont trois enfants : le bébé Bù (h), Hinen (f), et Jaret (h).
- ❖ Jaret (h) est marié avec Mesan (f). Il ont deux enfants : Tohone (f) et Urwem (h).

❑ Sans cesse, le nain Torane va prendre la mouche à la moindre remarque des elfes membres du clan. S'en suit un grand dialogue où de très nombreux faux indices vont tomber de tout le monde, à l'exception de Drenna :

- ❖ « il aimait nager », « peut-être au lac », « mais loin parce qu'il faisait de la voile ».
- ❖ « il marchait beaucoup », « peut-être en forêt », « ou à la montagne ».

❑ Au moment où Drenna veut parler, l'aînée, Nin, lui coupe la parole et annonce qu'il est temps de passer à table. Le regard de son époux, Tonai, se fige sur les Joueurs pour leur faire comprendre qu'il est temps de partir. Si les Joueurs s'y intéressent, Drenna est gênée et reste dans un coin de la pièce.

## Chapitre 3 : La « piste Drenna »

❑ (**après-midi jour 1**) Sortie du village — Après être passée dans les jardins, Drenna quitte rapidement le village après le repas en emportant un grand sac. La traque commence (opposer sa Discrétion à l'Intuition de Drenna). Elle est vêtue d'une légère robe en tissus rose et bleu ciel et porte des sandales de marche robustes. Elle regarde régulièrement derrière elle. N'oubliez pas que Torane les accompagne et qu'il faut veiller à ce qu'il soit discret. Il passe son temps à râler et à les ralentir.

- ❖ Drenna passe dans la foule du marché ouvert (jet de Recherche de difficulté normale),
- ❖ Puis elle longe les quais où flottent une dizaine de voiliers. Des caisses de bois sont empilées devant les quelques entrepôts en bois,
- ❖ Elle longe le rivage de la mer jusqu'au sous-bois. Là, 3 sentiers de terres se présentent (jet de recherche facile pour retrouver sa piste),
- ❖ Alors que le sol devient du sable fin, Drenna se met à courir (elle sait qu'elle est suivie depuis le début et se dépêche car la marée approche),

❑ (**fin d'après-midi jour 1**) La falaise du croissant de lune — Les Joueurs arrivent ainsi au pied d'une falaise creuse en forme de croissant de lune, sur un fin banc de sable.

- ❖ Il est parsemé de fins coraux glissants et tranchant : jet de Mobilité pour ne pas se blesser les jambes. Les vagues de la mer lèchent leurs pieds...
- ❖ Drenna est au bout du banc de sable. Elle se tourne vers eux, une sarbacane à la main... Torane se blesse sur les coraux et se met à râler encore plus. Il hurle au piège en montrant la mer dont le niveau atteint déjà leurs chevilles.
- ❖ La marée monte et les vagues se fracassent sur la falaise (un jet de Monde permet de comprendre que ce phénomène est très dangereux et qu'il ne leur reste que quelques minutes)...

❑ Le nain Torane ne sait pas nager et il faudra l'aider. Et à chaque round, l'eau monte d'un niveau : chevilles, genoux, hanches, tronc, torse, à ras le nez, sous l'eau. Les jets de Natation sont D(20).

- ❖ La « solution » de cette épreuve se trouve dans les algues et plantes épaisses grippées sur la paroi de la falaise : jets de Souplesse F(12) pour grimper.
- ❖ Une fois en hauteur, Torane a le vertige et il faut le calmer pour éviter qu'il ne tombe.
- ❖ La marée les rattrape alors qu'ils escaladent... Lorsque la situation devient critique, une corde est lancée du sommet de la falaise.

## Chapitre 4 : Le prince Krelane

❑ Les présentations — A l'autre bout de la corde, le Prince Krelane les remonte. Il est robuste, très bronzé. Sa barbe et ses cheveux tirent vers le roux et regorge d'embrun. Ses yeux bleus respirent l'intelligence et la vitalité. Il est torse nu, vêtu d'un pagne de peau brune, et il porte des bracelets et des colliers de coraux multicolores.

Il se présente et appelle Drenna, gênée, qui sort d'un buisson. Il les invite chez lui en passant dans un labyrinthe de mauvaises herbes. Il explique :

- ❖ Il ne veut pas rentrer et déteste les manigances et la rustrerie de son père, le Roi Frane des nains Tranuks.
- ❖ Il craint l'emprisonnement et ne croit pas les Joueurs capables de le protéger.

❑ (**crépuscule jour 1**) Voyage — leur marche les amène dans un marais survolés par des créatures multicolores.

Ils atteignent ensuite une falaise abrupte qu'ils descendent grâce à un petit passage.

Au bas de cette falaise, la crique abrite un port naturel. La vue donne sur une chaîne d'îles. Une pirogue est cachées sous des branches, derrière un buisson.

Le passage en pirogue est calme et mène sur la petite île où se cache le prince Krelane. Sur l'îlot, une cahute en bois avec un toit en longues herbes les attend, à une minute de marche du petit ponton.

❑ (**soirée jour 1**) Les idées du prince — Le repas est composé de légumes frais (apportés par Drenna), de riz et de poisson pêché dans la matinée par le Prince Krelane.

- ❖ Il leur dit qu'ils sont à l'abri car le clan des **Nali Erun** veille sur lui. Lui leur apporte du poisson pour les remercier.
- ❖ Son père a coupé toute relation avec la communauté des elfes Elnaasii et le souhait le plus ardent du Prince serait de rétablir les liens avec les nains Tranuks.
- ❖ Il ne veut pas d'une guerre entre les deux communautés, mais cela semble inévitable.

❑ (**nuît jour 1**) La dispute — Drenna et Torane conversent sur la liberté de choix du Prince. C'est tellement mauvais qu'ils en viennent aux mains en s'empoignant... il faut arrêter la bagarre car Torane menace d'envoyer un oiseau messenger pour déclarer que les elfes l'attaquent...

## Chapitre 5 : Tisser des liens

❑ (**aube jour 2**) pêche et baignade collective — Drenna et Torane discutent déjà quand les personnages se réveillent. Ils évoquent la natation et Drenna l'invite à pêcher.

- ❖ Elle veut bien lui apprendre à nager, et veut bien apprendre à tout Joueur qui le souhaite.
- ❖ Une partie de pêche au poisson roche est organisée pour la matinée. Ces poissons à épines se mettent à luire lorsqu'ils se sentent menacés. Il faut les harponner tout en nageant sous l'eau translucide de la baie.

### Pêche sous-marine

Le harpon se lance avec la compétence Jet, et la spécialité Lancer. Comme la personne nage, il faut limiter la compétence jet à la valeur de la Natation, conformément aux règles du combat en situation présenté dans la section 5 du chapitre 3 du livre de règles.

Mettons que les poissons n'ont pas de points de vie. Le poisson roche a une compétence de +8 en Réflexes et en Natation.

❑ (**midi jour 2**) Repas et bonne humeur — Torane devient rapidement très bon et s'entend mieux avec Drenna. Krelane respire et le repas est excellent, tout comme la pêche l'a été (si les Joueurs ont été mauvais, mettons ça au mérite des personnages non joueurs).

❑ (**après-midi jour 2**) Don au Clan Nali Erun — il reste plus de la moitié de la pêche après le repas. Si personne ne le suggère, le Prince Krelane décide d'apporter le reste des poissons au clan Nali Erun.

Après un court voyage en pirogue, les Joueurs découvrent un clan d'elfes qui semblent affamés, dont les huttes de feuilles et de roseaux tremblent au vent.

- ❖ Le Prince Krelane leur explique qu'ils ont été attaqués par le **clan Hand Resa** qui contrôle les eaux voisines. La plupart des hommes, pêcheurs et défenseurs du village, sont morts ou blessés.

Après le conflit, le village a été reconstruit à la hâte.

- ❖ Torane demande ce qu'a fait le roi Neolem.
- ❖ Drenna réplique que c'est une conséquence de la liberté des clans et que Neolem est plus un symbole qu'un véritable chef des chefs.
- ❖ Pour conclure, le prince Krelane explique que ce monde n'est peut-être pas parfait, mais qu'il le préfère à la communauté des nains Tranuk.

❑ (**crêpuscule jour 2**) diplomatie et entraide — après avoir observé les plus beaux coquillages du clan, les Joueurs sont invités à dîner mais Krelane refuse. Le chef du village offre un collier « ami des elfes » à Torane, mais celui-ci refuse, affirmant qu'il est avant tout un nain Tranuk. Le groupe quitte l'île dans la morosité et Krelane fait des remontrances à son frère pendant tout le trajet.

❑ (**soirée jour 2**) la réconciliation des frères — Attendez que les Joueurs sentent bien l'impasse avant que Torane s'excuse auprès de son frère. Ce geste le touche et il accepte (ouf !) enfin de retourner **pour une simple visite** avec les nains de Tranuk.

## Chapitre 6 : L'enlèvement

❑ (**nuît jour 2**) visite nocturne — Pendant le sommeil des Joueurs, faites faire un jet d'Intuition en opposition à la Discretion d'un groupe de personnes (+16 en Discretion).

- ❖ Dans tous les cas, les Joueurs se réveillent lorsqu'une pirogue elfique typique des Elnaasii file au loin sous le **clair de lune** (malus de -4 à tous les jets qui peuvent être influencés par cette lumière).
- ❖ Un jet aisé (8) de Recherche permet de reconnaître le Prince Krelane bâillonné.
- ❖ La pirogue de Krelane a été coulée.

❑ Réactions à chaud — Drenna accuse immédiatement les nains Tranuks et Torane. Elle insiste sur le fait que le Roi Neolem doit être prévenu.

Les Joueurs ne voient pas Torane. En le cherchant, ils le trouvent dans le petit bois : il vient d'envoyer l'oiseau messenger royal des Tranuks.

Les Joueurs sont prisonniers sur l'île jusqu'à ce que l'oiseau royal des Tranuks apporte la réponse par écrit : « *Si le Prince Krelane n'est pas retrouvé dans 12 heures, c'est la guerre ! Le Roi Neolem a été prévenu et il est prêt à la guerre lui aussi. Le clairon de la vengeance a sonné* ».

❑ Retrouver le Prince otage — Drenna a peur de la guerre et révèle ce qu'elle sait : Elle croit avoir reconnu des elfes du désert : des nomades avec qui sa communauté commerce plusieurs fois par an.

- ❖ Si personne n'y a pensé avant, La pirogue navigue en eaux peu profondes et elle a sûrement effrayé les poissons roches. Drenna se propose de les traquer : à première vue, ils se dirigent vers un îlot qui se trouve à 1000 mètres.
- ❖ Recherche TD(24) limitée à la compétence natation pour traquer les poissons roches perturbés. Si aucun Joueur ne peut le faire, Drenna les guide jusqu'à l'îlot.

- ❖ Des jets de Natation de difficulté A(8) à N(16) son nécessaire pour atteindre l'îlot à la nage.

❑ L'îlot dangereux — Il est couvert de sapins hauts jusqu'au sommet de sa petite colline. Il faut s'y déplacer en silence (Discrétion opposée à l'Intuition des kidnappeurs). Sur la colline, une barque est suspendue à un filet dans les sapins et le Prince Krelane est attaché au tronc d'un arbre (jet de Recherche). Il y a deux elfes du désert par Joueur au minimum qui les attendent cachés dans les arbres (opposer leur Discrétion à la Recherche des Joueurs). Tout cela finit en un combat à mort.

❑ Krelane exige de voir son père au plus vite pour le raisonner et son frère Torane est plus que d'accord. Ils gagnent les terres des nains en longeant la rive en pirogue. Drenna veut les accompagner.

## Chapitre 7 : Éviter la guerre

❑ (**aube jour 3**) Palais Royal des Tranuks — En entrant dans le palais, tout le monde considère le Prince revenu comme étant déjà le Roi. Ils gagnent la salle du trône. Celui-ci est plein des gens de la Cour qui subissent le contrecoup de la beuverie d'entrée en guerre organisée la veille.

- ❖ Le Roi Frane n'entend rien à tous les arguments qu'on lui donne. Devant lui, le Prince avoue aux Joueurs qu'il fut jeté en prison un jour pour ne pas avoir voulu l'accompagner à une partie de chasse.
- ❖ Le Prince connaît bien donc la prison et exige que la Princesse des elfes soit libérée (les Joueurs peuvent rappeler alors le Pacte : ramener le Prince contre la libération de la Princesse).
- ❖ Le Roi Frane libère la naine Reskha, mais refuse la libération de la Princesse Ayna.
- ❖ Le Roi Frane les remercie et part chasser.

❑ (**matin jour 3**) Organiser la libération de la Princesse — Hors du Palais suit une discussion où ces informations doivent être distillées par les personnages non joueurs.

- ❖ Prince Krelane : Une cloche sert d'alarme. On en trouve une dans chaque section de la prison. Quand elle sonne, le chef de la prison doit obligatoirement prévenir le roi. Lorsqu'il était en prison, un oiseau frappait sans cesse une cloche qui était couverte d'insectes. Le roi a été dérangé pendant sa chasse et est venu en rage. Il avait mobilisé toute la garde pour tuer l'animal.
- ❖ Reskha la naine : La relève de la garde est régulière. Les gardes sont enfermés dans une cellule renforcée d'une épaisse barrière pour la passer des armes. Il n'y a qu'une poignée de gardes qui reste devant la porte avec la clef de la salle de garde.
- ❖ Torane : tout le monde respecte Krelane comme le Roi. Il peut le remplacer quand l'alarme est sonnée.

### Le plan idéal

❑ Une partie des Joueurs se font capturer. L'un d'eux sonne la cloche avec un outil discret (la sarbacane de Drenna). Pendant ce temps, Drenna et Reskha préparent la fuite de la princesse avec la pirogue et des chevaux pour gagner le rivage à mener devant l'entrée devant la prison.

❑ Le Prince entre accompagné des autres Joueurs, fait rechercher l'oiseau pour éviter que le Roi revienne enragé comme il le fut par le passé.

❑ Il ordonne que les armes soient prises, et à ce moment tous les Joueurs enferment les gardes dans la salle d'armes et vont libérer la princesse Ayna.

❑ Happy end.

❑ (**midi jour 3**) Sortie de la prison — Malgré l'intervention du Prince, Reskha et Drenna ont aperçu un messager se rendre auprès du Roi.

- ❖ Archers sur le mirador : Le Roi Frane les interpelle.
- ❖ Ses molosses de guerre sont là. Ils sont lâchés sur les elfes (Drenna et la princesse Ayna). Aux Joueurs de les stopper et, au mieux, de ne pas les blesser (les dresser, etc...).

❑ Face à la situation, le Prince Krelane se jette aux genoux de son père et accepte son héritage à condition que tout le monde soit épargné.

- ❖ Le Roi Frane accepte que tout le monde soit épargné, mais il refuse de libérer la princesse car il veut garder une elfe captive tant que la situation n'est pas stabilisée avec le roi des Elfes.
- ❖ Drenna se sacrifie à la place de Ayna. Les Joueurs doivent insister pour que Frane accepte.
- ❖ Torane **insiste** pour que Drenna vive dans le pavillon de chasse et non en cellule.
- ❖ Frane ordonne que son fils Torane retourne chez les elfes et que le Prince reste là.
- ❖ En se croisant, Drenna soupire vers Torane alors que celui-ci enrage... Frane demande aux Joueurs et à Reskha de ramener Torane et la Princesse Ayna dans les terres elfes.
- ❖ Frane les remercie et part à la chasse.

## Chapitre 8 : Épilogue ?

Que deviendront les elfes et les nains ? Pourquoi Torane est-il furieux ?

❑ (**après-midi jour 3**) L'appartement de Torane — Torane demande à passer chez lui pour faire « ses derniers bagages ». Dans l'appartement, il n'y a pas de bagages...

- ❖ Il se met à ricaner : « *Peut-être n'ai-je pas réussi à prendre le pouvoir et à mettre mon frère à l'écart pour de bon, mais au moins une elfe va payer pour toute la souffrance que j'ai vécu !* ».
- ❖ Après un interrogatoire musclé il avoue que les elfes du désert qu'il a embauché pour capturer le Prince lui ont confié un poison virulent pour tuer les molosses de guerre du Roi qui vivent dans le Pavillon de chasse. Drenna soupçonnée, elle sera immédiatement tuée par le Roi...

□ **(Crépuscule jour 3)** Le bois du Roi Frane — Après un galop effréné (jets d'Equitation), les Joueurs tombent sur Drenna perchée dans un arbre cernée par les rabatteurs et les dresseurs de molosse du Roi Frane qui l'attaquent avec leurs arcs et sonnent leurs cors.

- ❖ Il faut combattre ou les convaincre, mais cela sera très difficile : les molosses de guerre sont morts et ils sont furieux...
- ❖ L'elfe du désert qui a empoisonné les bêtes file et les Joueurs l'aperçoivent. Le rattraper, le capturer vivant et le faire parler est le seul moyen de sauver Drenna de la colère aveugle du Roi Frane.

□ **(soirée jour 3)** Epilogue — Les événements sont calmés...

- ❖ Le Prince Krelane se résigne à son destin.
- ❖ Torane est condamné à s'occuper de la simple intendance des terres des nains.
- ❖ Pendant l'aventure, Drenna est tombée amoureuse de Torane et le plan machiavélique à son encontre lui a brisé le cœur. Elle décide alors de se retirer dans les ordres au service des missionnaires de la Sainte Trinité qui officient dans le Grand Est.
- ❖ Le Roi Frane met de l'eau dans son vin et accepte de signer un accord de paix clair dont son fils et la Princesse Ayna seront les garants.
- ❖ Reskha rentre par la mer vers le Pays Vert avec les Joueurs.
- ❖ On remet aux Joueurs des biens locaux s'ils le souhaitent.