



Affaires à Fer

ou « Libérés de leurs fers pour délivrer du fer »

un scénario d'introduction à Dark Sun (AD&D2) par Pitche

Parvenus à se libérer, les personnages vont rejoindre une caravane marchande
pour ensuite trouver le point de chute d'une météore
et s'emparer du fer (météorite) tant convoité à Dark Sun

Au préalable

Ce court scénario est spécialement rédigé pour faire découvrir aux joueurs l'univers de Dark Sun durant une partie one-shot. Il est composé de 4 Scènes et de 3 Rencontres qui doivent montrer des éléments typiques de Dark Sun portant sur le manque de fer, l'importance de l'eau, la condition d'esclaves, les brimades des arkhontes, l'impact essentiel des marchands et d'un univers hostile où monstres tels que les giths ou adversaires comme les tribus pillards se mettent constamment sur la route des caravanes et de nos PJ.

L'idéal est de disposer de personnages pré-tirés typiques à Dark Sun (des personnages de faibles niveaux (N3) liés à la création de nouveaux personnages) en évitant des archétypes contraires tels qu'Arkhonte, Druide, etc. au synopsis. De même, il est à noter que l'aspect Psionique sera complètement absent de ce scénario.

Le renvoi des pages se fait en rapport avec Le Journal du Vagabond (Univers), le Livret de Règles (Règles), Les Négociants des Dunes (Négociants) et Tribus-Esclaves (Esclaves).

Synopsis

Les PJ sont des esclaves ou des esclaves-soldats. Ils se trouvent dans un village-satellite. Deux arkhontes (p. 30, Règles) gèrent ce dernier (p. 82, Règles). Ils sont liés à une cité-état (Urik) et son roi-sorcier (Hamanu). Ce dernier lui fournit une puissance magique car il est un Dieu pour lui. Les PJ sont brimés et persécutés (scène).

Une caravane de marchands est de passage (rencontre). Des demi-géants (p. 70, Négociants) dont on a perdu le contrôle se mettent à tout détruire et tuer tout le monde. Il risque de s'en prendre à l'enclos des esclaves où des PJ se trouvent voire à briser les réserves d'eau potables (eau comme ressort scénaristique et d'aventure). Ils doivent les combattre pour ensuite s'enfuir, profitant de la cohue (scène). Ils peuvent voyager avec cette maison dynastique marchande.

Pendant le trajet devant les mener à Altaruk (p. 75, Univers), une personne vole de l'argent et finissent par trouver qu'il s'agit d'un profanateur infiltré parmi eux, de manière incognito. Il peut faire usage d'un sort dont ils ressentent les effets (style Déblocage). Ils voient les traces de la profanation (scène).

Dans une oasis (celle qui se trouve entre celle de Source d'Argent et Altaruk), lors d'une halte, ils peuvent avoir l'occasion de croiser des marchands elfes pour eux mieux s'équiper, autrement et disposer de potions (rencontre).

Enfin, ils aperçoivent une météorite qui tombe du ciel (rencontre). Attirés par la potentialité que la météore contienne du fer météoritique, la caravane oblique vers son point de chute (sis dans le Grand Erg) en plein territoire de giths (p. 93, Univers) tandis qu'un autre groupe (tribu pillards composés d'esclaves) fait la course pour s'emparer de l'objet ! Peut-être faudra-t-il l'affronter pour lui dérober ce bien précieux ? (scène).

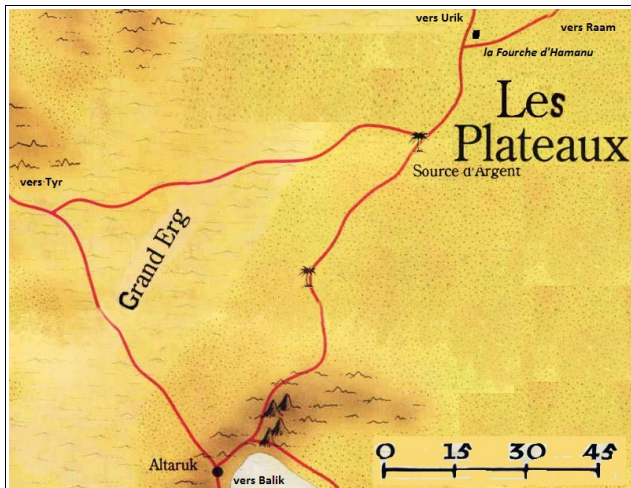
Introduction

Pour le Maître de jeu

Les personnages sont réduits en esclavages pour plusieurs motifs : vol, dettes, capturés et vendus comme tels, issus d'une famille d'esclaves, gladiateurs déçus, soldats révoltés ou mutinés, etc. Ils subissent les brimades des deux arkhontes en poste dans leur village-satellite en construction. Ils se connaissent pour travailler ensemble et devoir être sous la surveillance des uns et des autres surtout que les soldats-esclaves sont tout autant punis s'ils devaient arriver quelque chose aux esclaves ou si on avait à leur reprocher quelque chose. Tous sont châtiés !

Enfin, ci-dessous se trouve une description de ce nouvel village-satellite avec sa composition et hiérarchie et son organisation journalière.

Au village-satellite dénommé la Fourche d'Hamanu (ou Langue Fourchue)



C'est un poste-avancé situé à une quinzaine de kilomètres au nord de Source d'Argent. Il est construit par les esclaves du roi Hamanu d'Urik. Il souhaite établir un petit fortin vers cette route qui amènerait des hommes belliqueux du sud d'Athas vers sa cité. Un fort contingent d'esclaves-soldats (100) s'y trouvent en plus de nombreux esclaves (100) qui participent à sa construction et fortification. Il n'est pas impossible qu'Hamanu puisse s'emparer de l'oasis de ce chef elfe qu'est Source d'Argent afin d'abreuver ses troupes sans se ruiner à payer cette taxe d'une PA par personne. Il y a deux arkhontes sur place de niveau moyen (niveau 5). Ils se nomment **Zagon** et **Kleber**. L'un s'occupe des esclaves qui œuvrent à la construction des fortifications tandis que l'autre gère les esclaves-soldats qui défendent la position. Pour les tâches les plus lourdes, ils commandent 3 semi-géants de s'exécuter en fonction. Zagon et Kleber ne se mêlent pas des tâches qui ne leur incombent pas tel a été l'ordre qu'ils ont reçu d'un arkhonte de niveau élevé. Celui-ci passe quelque fois en inspection.

À l'aube des esclaves partent chercher de l'eau escortés par d'esclaves-soldats. Ensuite les travaux débutent pour se poursuivre durant toute la journée et ensuite tout le monde part se reposer tandis que les hommes montent la garde par tour de garde de 4 heures.

25 dorment, 25 gardent les esclaves et 25 surveillent les alentours. 8 soldats sont au côté de chacun des arkhontes tandis que 8 se reposent.

Arkhonte niveau moyen (N5) : CA 5, VD 12, DV 5d8, #AT 1, Dégâts 1d4 (dague en métal), Al LM, TAC0 18, Sorts : Injonction (1er),

Lumière (1er), Soins des blessures légères (1er), Baies magiques (2ème) et Charme personnes et mammifères (2ème)

Aventures

Brimades et persécutions

Une partie des personnages se trouvent dévolus à la coupe de troncs d'arbres devant servir à établir des structures d'échafaudage. Au beau milieu de la journée, sous une chaleur harassante, l'un d'eux voit sa hache se briser. Face à cela, l'arkhonte devant ce bris d'outillage oblige le personnage à continuer à tailler le bois en tenant l'obsidienne dans ses mains ce qui va vite le conduire à avoir ses mains en sang.

Tandis que l'autre partie se trouve occupée à fouler de leurs mains de la terre glaise qui doit servir à former des briques en tassant la matière dans des moules. Il oblige l'un d'eux à fouler la terre en plongeant dans la bassine et fouler la terre de ses pieds alors qu'il s'enfonce à mi-mollet. Le travail est exténuant, la suction obligeant le personnage à développer une force musculaire phénoménale.

Caravane de passage

Une caravane de passage atteint le village-satellite. Il y passera la nuit à l'abri de ces quelques murs en cours de construction. Sans doute les deux arkhontes ont grassement fait payer ce privilège. Ils ont leur propre réserve d'eau notamment. Peut-être que ces derniers peuvent vendre l'une ou l'autre matière qui manquerait ici comme par exemple de l'obsidienne ou des biens de première nécessité. C'est l'occasion pour les PJ découvrir ces hommes du voyage. Il s'agit d'une caravane de Wavir (p. 31, Négociants) avec leur blason – jozhal argenté sur fond bleu – qui poursuivra sa route vers Altaruk, oasis qui leur appartient avec les Rees et Tonblador.

Saccage et boucherie de semi-géants devenus fous

Comme ça peut parfois arriver les semi-géants (p. 42, Règles et p. 70, Négociants) se sont levés comme on dirait du mauvais pied. Ils se mettent à tout saccager et à massacrer tout ce qui est à portée de leurs poings et de leurs pieds.

Les semi-géants enragés atteignent l'enclos à esclaves où sont parqués les PJ et les personnages-joueurs qui les gardent. Ils se mettent à les piétiner comme de vulgaires fourmis et font mine de saccager la citerne d'eau en terre cuite qui pourrait condamner les survivants à la soif mortelle et intenable.

Il faut agir pour sa vie. Laissez les PJ s'organiser, s'armer et combattre pour ensuite s'enfuir profitant de la cohue ambiante pendant un bref moment d'accalmie.

Demi-géant : Int Faible ; Al variable ; CA 10 ; VD 15 ; DV 3+12 ; pv 30 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég. 1d6+4 (gourdin) ; AS - ; DS - ; Tai E ; Mor. 11 ; PX 175

Les marchands de passage ont subi quelques pertes et peuvent proposer d'engager les personnages pour pallier et remédier à cela. La Maison Wavir est toujours intéressée de recruter de nouveaux agents et mercenaires et les personnages font partie de ce genre de personnes (p. 33, Négociants). Ils ont fait preuve d'audace, de réactivité et d'implication généreuse. Ça a fort impressionné ces derniers. Aucun arkhonte n'a pu en reprendre le contrôle. Ils se sont enfuis quérir la soldatesque.

Accusés d'un vol

Pendant le trajet qui les conduit du village-satellite dévasté vers la prochaine oasis. Ils dorment près des marchandises. Pendant la nuit, ils vivront une désagréable sensation liée à l'usage de la magie d'un profanateur (p. 59, Règles). Il y a fort à parier que l'intervention des PJ va déranger le voleur qui devra abandonner son projet de larcin et se tenir tranquille et caché encore un jour au sein de la caravane qu'il a infiltré.

Au matin, on les accuse d'une tentative de vol et on leur laissera la nuit pour trouver le voleur sinon ils seront jetés de la caravane. Sentant qu'on est sur sa trace, le voleur va retenter l'usage de son sort du type Déblocage (p. 156, Manuel des Joueurs) le soir. On peut remarquer les « traces » de la profanation au sol.

Faisant la garde ou tentant d'organiser une embuscade, ils mettront la main sur un profanateur voleur que les Wavirs mettront sans doute à mort (p. 34, Négociants). Ils arrivent alors à Source d'Argent (p. 77, Univers) que les PJ peuvent connaître pour y avoir été cherchés de l'eau.

Marchandage elfique

Dans l'oasis qui suit, avant d'arriver à Altaruk (p. 75, Négociants) proche des Plateaux et du Grand Erg, ils auront l'occasion de croiser un marché d'elfes (p. 81, Négociants) temporairement installé. La relation avec la caravane Wavir est un peu tendue mais les personnages peuvent avoir l'occasion d'y dénicher quelques raretés ou autres objets ou substances illicites, et s'équiper par ex. de potions. Ce sont des hommes d'Ecumedemer (p. 44, Négociants). Leur employeur peut leur avancer entre 1 à 2 pc (ceram) sur leur paie à venir. A eux d'en faire bon usage.

Point de chute suivant ? Celui d'une météorite

Alors que la caravane progresse vers Altaruk, à hauteur d'amas rocheux comme on peut en trouver sur Athas (p. 50, Univers), l'air se fend soudain d'un sifflement strident et d'un grondement sourd ! Le ciel semble même s'embraser, se teinter de flammes rougeoyantes. Tous craignent l'attaque d'un terrible Dragon !

Il s'agit en fait d'une météorite qui s'abat du ciel sur la terre rocailleuse du Grand Erg. Les responsables de votre caravane, des érudits, des voyageurs et commerçants expérimentés, y voient l'opportunité d'y trouver du fer météorite et décident ni une ni deux d'obliquer de leur trajet, s'écartant de la piste toute travée et d'y faire route *fissa*.

Après une course d'orientation palpitante et excitante, ils atteignent l'endroit où s'est écrasé le corps céleste. Le point d'impact forme un sombre cratère noirci par la chaleur. Le camp y est dressé tout autour comme une enceinte et on décide d'inspecter la roche qui pèse plusieurs tonnes (~ 8 T pour environ 1 m³) pour commencer à en extraire, à en détacher plusieurs bons gros morceaux ferreux avec quelques outils improvisés s'il le faut comme des armes qu'on sacrifiera s'il le faut.

Fin de combat ; pour fin d'aventure ?

Le groupe se trouve en plein territoire de **giths** (p. 93, Univers). Ceux-ci à la faveur de la nuit tombante peuvent sauter littéralement sur le campement (bon de 6 m. en se lançant dans la mêlée ce qui leur fournit un +2 à l'attaque) et peut leur faire profiter d'un effet de Surprise. Ils sont généralement nombreux et possèdent une carapace d'inix (CA 6). Tous devraient chèrement défendre leur peau face à ces charognards-pillards agressifs et carnivores.



Étant assez proche de l'oasis de Source d'Argent, située non loin de leur repaire secret, les **Razziurs des Sables noirs** (p. 48, Esclaves) écumant aussi les parages. Ils ont aussi aperçu la météorite tomber et cherchent après. Généralement, ils sont entre 20 et 30 hommes surmontant des kanks comme montures. Ils portent leurs capes et cagoules noires caractéristiques. Sur leur bête, ils se trouvent en position surélevée et ils sont plus difficile à atteindre juchés sur leurs montures (bonus à l'attaque de +1 pour eux et pour les PJ, il faut d'abord s'attaquer aux montures ou les attaquer avec des armes à distance ou possédant une forte allonge type armes d'hast).

Razzieur des Sables noirs type

Int Moy ; Al CN ; CA 8 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 20 ; TAC0 18 ; Nb attaq. 1 ; Dég. 1d6 (épée) ; Tai M ; Mor 12

Kank (PX 35)

Int Animale ; Al N ; CA 5 ; VD 15 ; DV 2 ; pv 10 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég. 1D6 ; AS - ; DS - ; Tai G ; Mor. 14

Ceux deux éléments combinés vont former la rencontre et scène suivante.

Les PJ patrouillent au alentour du campement et atteignent un champ de bataille qui oppose des **giths** et des **razziurs des Sables noirs** (mais ils ne connaissant pas cette faction). Il y a déjà de nombreux cadavres au sol et l'issue du combat semble encore incertaine. Le MJ détermine le nombre d'opposants.

Laissez les PJ décider de leurs actions : vont-ils aider l'une ou l'autre partie ? vont-ils laisser le combat s'achever qui verra la victoire des giths qui se retourneront contre les PJ qu'ils ont aperçus et qu'ils pourchasseront en effectuant des bonds prodigieux ? Etc.



Par la suite, en fouillant le champ de batailles (on peut y trouver des armes métalliques voire l'une ou l'autre armure en **inix**), ils trouvent un homme qui gît presque mort, agonisant, écrasé sous le flanc de son kank ; les jambes broyées et la cage thoracique défoncée. Il porte cette cagoule et cape noires. Il souhaite qu'on mette fin à ses jours, qu'on abrège son calvaire, ses souffrances. Laissez les PJ décider de son sort... il est agonisant et risque de mourir si on ne le dégage pas très précautionneusement.

A leur retour au campement, on leur apprend qui ils étaient. Peut-être aurait-il dû s'intéresser à cette homme et le garder en vie ?! Le monde d'Athas est si cruel et si pernicieux.

Suites éventuelles

Les PJ vont pouvoir s'occuper de transbahuter cette précieuse cargaison pour la déliter ensuite en morceaux qui pourront servir à couler de précieux lingots de fer. Il leur faudra surveiller tout cela et trouver les personnes compétentes tout en veillant à renforcer le train de la caravane pour transporter tout cela.

Annexes

Le fer météorique

C'est la source d'inspiration de ce scénario. En effet, il n'est pas impossible que les habitants d'Athas se servent d'astéroïdes ferreux pour fabriquer des outils ou des armes, l'extraction du fer étant rare et difficile.

En raison de leurs compositions, les astéroïdes ferreux subissent moins d'ablation en entrant dans l'atmosphère que les autres types, ce qui rend la taille des météorites de fer plus grande par rapport à celle des météorites pierreuses ou lithosidérites. Les météorites de fer sont constituées d'un alliage composé à 90 % de fer et à 10 % d'autres éléments chimiques tels le nickel, l'iridium, le chrome ainsi que le gallium, cet alliage est couramment appelé **fer météoritique**.

Il existe par exemple, la météorite du cap York qui a percuté la Terre il y a environ 10 000 ans. Elle porte le nom du cap York, lieu de sa découverte, au Groenland. Elle pèse environ 58,2 T et est faite de fer météoritique, un alliage composé de 92 % de fer et de 8 % de nickel, avec des traces de germanium, gallium et iridium. Elle a été utilisée pendant près de 1 000 ans par les Inuits pour fabriquer des outils en métal.

Pour ce qui est de sa taille, et de son poids, la plus grosse jamais trouvée sur Terre pesait environ 60 T pour 9 m³ (Fe possède une masse volumique d'environ 8 T au m³). Sources : [<http://fr.wikipedia.org/wiki/Fer>]