

# L'ÉTOILE DU KAER PERDU

Bon, je profite de 5 minutes que j'arrive à me libérer pour écrire le scenarii que j'ai fait jouer en intro pour des personnage et des joueurs ne connaissant pas le monde. Comme il n'y a pas vraiment d'intrigue colossale, je vais majoritairement décrire la manière dont ça s'est déroulé avec mon groupe : 1 voleur elfe, 1 maîtresse des animaux elfe, 1 troubadour sylphelin, 1 illusionniste t'skrang, 1 navigateur aérien humain et 1 élémentaliste elfe.

## I. LE DÉBUT DU COMMENCEMENT

Je m'étais arrangé pour trafiquer le background de chaque PJ, de manière à leur faire prendre une caravane en partance d'Urupa pour Throal (c'est l'avantage avec les perso débutants, on fait ce qu'on veut de leur background). La provenance de la caravane n'a pas réellement d'importance. Donc, comme c'est un long voyage, je leur ai laissé faire connaissance, entre eux et avec les autres personnes de la caravane. Il y avait quelques marchands nains (une fois qu'on en a vu un, on les a tous vus), des gardes (même commentaire) et un guerrier nain de quatrième cercle, nommé Marak Daraz. En fait, c'était juste un type qui passait son temps à relater les histoires de sa jeunesse (et il était chiant, mais chiant, je me suis inspiré d'un stéréotype de cinéma, mais je ne pourrai pas dire lequel). Je voulais faire de ce nain un personnage récurrent, qui gonflerai les perso dans les parties à venir, en apparaissant trop souvent à leur goût, mais il me servait aussi à donner un coup de pouce aux PJ, si d'aventure j'aurai mal équilibré les bastons.

Bon, voilà, après quelques jours de voyage (25 sur 30, je crois... mon organisation est d'une efficacité rare et j'ai du mal à retrouver mes notes 😊) ils voient au loin un attroupement. Les plus perspicaces distinguent un combats entre des orks finissant d'achever des adversaires. Les orks font partie de la tribu des whargs du crane, ce qu'a reconnu le nain avant de foncer. Grâce à des jets de merde rarement égalés, il s'est fait mettre hors de combats en 2 tours (!), et les orks ont retourné leur attention sur la caravane. Il restait 1 garde dans la caravane, et il y avait un ork par PJ, plus un adepte cavalier de bas cercle pour les mener. Après un combat héroïque (!), les PJ se défont des orks, fatigués et blessés, qui avaient, dans le chaos du combat présumé de leurs propres forces. En tournant leur attention sur les victimes des orks, ils découvrent quelques hommes, trolls et nain, mêlés à des cadavres de pillards orks. L'un des « gentils » (un humain, par ex.) est encore en vie, agonisant, et leur tend une étoile en cristal en bredouillant un truc, genre « Treavic... ils peuvent... sortir » avant de mourir (je sais, c'est ridicule). Le voyage peut reprendre avec une jolie étoile en poche.

## II. ARRIVÉE À THROAL

Une fois arrivés à Throal, les PJ se renseignent inévitablement sur l'étoile (ou alors, nos joueurs ne viennent pas de la même planète !). Ils sont inévitablement aiguillés vers la salle des fiches. Là, ils sont pris en charge par un scribouillard nain (étonnant ! non ?) qui s'engage à effectuer des recherches sur l'étoile, qu'il pense être magique, en échange d'un service. Il s'agit d'enquêter sur un phénomène étrange, en effet, depuis peu, les caravanes en partance par le nord ouest sont régulièrement attaquées. Chose bizarre, seules les provisions sont dérobées, mais les caravanes ne peuvent toutefois pas continuer leur route. Il s'agirait d'enquêter là dessus et de résoudre le problème. En fait, le royaume voulait déjà envoyer quelqu'un régler ce problème, mais les PJ sont une aubaine : pas besoin de les payer (même

en avance) et s'ils ne reviennent pas, le royaume gagne un objet magique (pourri, mais ils ne le savent pas encore). Bon, ben, à ce stade, mes PJ se sont gentiment joints à une caravane et déguisés en caravaniers.

### **III. LA BOUTTE, C'EST IMPORTANT**

Ca ne manque pas, le groupe se fait attaquer (c'est quand même bien d'être MJ, tout ce qu'on veut arrive quand on le veut) par quelques paysans. Je conseille d'en mettre suffisamment pour que les PJ préfèrent s'enquérir de leur problème plutôt que les exterminer. Si les PJ parviennent à les convaincre qu'ils veulent les aider, les paysans les mènent à leur village, dans les montagnes, habité par des trolls et des humains. Là, le chef est vachement heureux de leur présence, en effet, à la sortie de leur kaer, ils ont préféré continuer à utiliser les cultures de celui-ci plutôt que d'aménager les montagnes. Le problème est que depuis peu, ben y a une horreur qui a élu domicile dans le kaer. Ils ne peuvent plus utiliser ses cultures, et n'osent demander de l'aide à Throal, de peur que le royaume envoie des troupes purger le kaer.. mais aussi le village. Ils ne savent en effet rien de la réaction que peuvent avoir les nains. Personne n'a vu l'horreur et survécu pour en parler, mais depuis qu'elle est là, le chef a proposé sa place au brave qui serait volontaire pour nettoyer le kaer. Inutile de dire que le chef est très content que l'horreur se charge de tout prétendant et que celui-ci se satisfait très bien de cet état de fait. Ainsi, il ne laissera pas partir les PJ, de peur que ceux-ci vendent la mèche, mais le village voit en eux des sauveurs potentiels, et il est contraint de les envoyer dans le kaer, en priant pour qu'ils n'en ressortent pas. Il peut tout à fait leur mettre discrètement des bâtons dans les roues... Les PJ se voient contraints de pénétrer dans le kaer (à moins qu'ils ne s'échappent, mais s'enfuir doit être vraiment dur).

### **IV. LE KAER**

Comme je suis feignant, j'ai utilisé le plan dessiné dans « Barsaive ». Les couloirs étaient truffés de pièges trop pourri pour faire le moindre mal (toutefois, le dernier volontaire était tombé dans le seul encore dangereux, on en voit encore les restes, ça fait bien flipper les PJ, ça). Il est assez fun de voir les PJ se démener pour éviter des pièges qui ne peuvent leur faire aucun dégât sérieux. Arrivés dans la salle principale, ils sont attaqués par... un espagra (ben, tu voulais pas que je broie mon groupe avec une horreur au premier scénario). J'ai un peu baissé les caracs, vu que celui du livre était bien balaise pour mon groupe. Après un combat pourri (il était tôt du matin et on était tous crevés), ils abattent la bestiole, lui tranchent la tête et ressortent (ils étaient trop mal en point pour oser s'assurer qu'il n'y en avait pas d'autre). À la sortie, une grande fête, le chef est pas content (en fait quand même un peu, parce que bon, vivre à côté d'une « horreur »..) et puis retour à Throal. Là, il on l'air bien cons avec leur trophée (quand on montre une tête d'espagra en disant qu'on a éclaté une horreur, ben oui, on a l'air con), mais bon, les nains ont juste eu le temps d'analyser l'étoile (quel timing !) et tout le monde était content (sauf le mage qui a dû claquer des pts de légende pour attacher un filament à ça). J'ai ensuite embrayé sur le scénario des poteries et la recherche du kaer perdu (en fait, on a pas pu chercher le kaer, parce que le groupe s'est dissout, mais le nouveau groupe est originaire de kaer Traevic).