

LE GRAND PROJET

Ou comment un Konkalite ambitieux a essayé (et peut-être réussi) à balayer les relations entre deux stallites, et à infiltrer les Maisons d'Inities Phéniciens.

Mise en place

Malas Rhunther est un riche bâtisseur de Phenice. Il est aussi un initie de la maison Sartharil. Il part avec une caravane en direction de Magna pour acheter des produits faits de roche noire pour la première fois. Son voyage dans l'obscur se passe assez bien jusqu'à près de Magna, où la caravane est attaquée par une dizaine de Sédarm. Ce fut une vraie boucherie et seules deux personnes ont pu en échapper : **Malas Rhunther** (grâce à ses pouvoirs Runka) et un marcheur **Kalir Damek**. L'initie, pensant être le seul survivant, ne s'est pas privé pour utiliser ses pouvoirs (bien voyants) et est parti suivre les créatures jusqu'à leur cache. **Kalir Damek** a pu se cacher sous deux cadavres, et a attendu la fin de l'attaque. De sa cachette il a vu l'initie utiliser ses pouvoirs et une fois seul il courut vers Magna, soulager ses peines et raconter cette histoire étrange devant une choppe d'alcool de Rueg. C'est dans la taverne de L'Amant Aimant qu'il put raconter son histoire et trouver un public de choix : **Salek**. **Salek** est un Konkalite très intelligent, ambitieux et opportuniste et il voit aussitôt **Malas Rhunther** comme un initié. Sachant que celui-ci est pour la première fois dans l'obscur (donc peu expérimenté) et que c'est la première fois qu'il vient à Magna, **Salek** a décidé de mettre en place le plus incroyable plan pour piéger l'initié, et graver ainsi son nom dans l'histoire du Konkal. Des lors, il s'appliqua à préparer, lui et sa cellule ce qu'ils appelèrent **Le Grand Projet**

Lorsque **Malas Rhunther** arriva à Magna tout était déjà prêt... L'initie fut accueilli par des Gardiens du feu corrompus, qui s'empressèrent d'appliquer les rituels réservés aux personnes qui montraient des signes de décontamination. L'initie se rendit compte aussitôt qu'il était le seul à subir ces persécutions. Peu de temps après il fut rejoint par **Salek**, qui se présenta en tant que marcheur de Magna, parti il y a plus d'un an vers Nah, et qui prit une attitude indignée pour la façon dont ils étaient traités... **Salek** devint ainsi assez proche de **Malas**, qui commença à faire confiance à ce compagnon d'infortune. Deux semaines après **Malas** et **Salek** furent libérés, et ils se donnèrent rendez-vous. Pendant ce temps les hommes de **Salek** répandaient la rumeur qu'un homme fou nommé **Malas**, était arrivé d'on ne sait où dans l'obscur, en proclamant partout qu'il était l'incarnation de Solaar. Ils tuèrent aussi plusieurs personnes de manière assez moche, et répandirent la rumeur selon laquelle un monstre de l'obscur avait réussi à entrer en ville. Des faux témoignages de gens ayant vu cette créature sont aussi disséminés, ainsi que la rumeur selon laquelle les Puissants ne font rien pour arrêter la créature car ils sont pour quelque chose dans cette affaire. De plus les konkalites ont contaminé **Kalir Damek** de manière à le transformer en une créature qu'ils lâcheront en ville lorsque le moment sera venu. Lorsque **Malas** demanda de parler à ses confrères de Magna, pour leur annoncer une chose très grave, on lui rit au nez et il dut insister lourdement (on le menaça même de prison) pour se faire entendre. Les Initiés de Magna l'accueillirent de manière glaciale, et on le congédia très vite, après avoir prétendu qu'ils vont s'occuper de l'affaire. **Malas** eut le temps de remarquer que la surprise sur les visages de ses confrères n'était que contrefaite et qu'ils étaient au courant de la présence de ces créatures. Il en conclut qu'ils ne pouvaient ou ne voulaient rien faire contre celles-ci et donc que quelque chose de grave se passait ou s'était passé à

Magna. Lorsqu'il partit de son entrevue deux factions le suivaient : les konkalites et les inities de Magna, la première voulant faire une fausse tentative d'assassinat sur l'initie alors que la seconde souhaitait réellement le tuer. Se sentant en danger l'initie prit la fuite et après une longue poursuite à travers différents plates-formes, ponts suspendus et boyaux, il arriva à la place où les PJ passent leur temps. Il sera sauvé par les PJ (espérons le) en collaboration avec **Salek**.

Scène 1 – La tentative d'assassinat et proposition juteuse...

Les PJ sont surpris par un homme assez âgé, épuisé par une longue course, les vêtements déchirés (il a dû faire plusieurs chutes). Il leur demande de l'aide en reprenant son souffle. Aussitôt déboulent plusieurs hommes armés qui se jettent vers l'inconnu. Que les PJ aident ou pas n'est pas un problème car au moins un des assaillants se dirige vers eux !

Suit l'intervention de Salek qui met en fuite ce qui reste des assaillants. Bien entendu Malas est blessé et il doit être soigné (il est transporté dans la maison du soigneur) et parle en privé avec Salek. Il demande à voir tous ceux qui l'ont aidé et après des longs remerciements il propose une affaire juteuse à tous...

« Salek dit avoir entendu des bruits de bagarre alors qu'il se rendait vers l'Amant Aimant et en voyant les protagonistes, avoir intervenu en faveur de son ami Malas. Il propose à Malas une supercherie pour qu'il soit à l'abri d'une nouvelle tentative d'assassinat et pour qu'il puisse enquêter sur la situation à Magna. Malas est d'accord et met au point les détails avec Salek, dans la maison du guérisseur »

Malas propose aux PJ de le protéger et l'aider pendant son séjour à Magna, moyennant finance (500 lux par tête de pipe) car il doit savoir qui lui en veut et pourquoi. Par la suite il propose aux PJ de faire partie de la caravane qu'il va organiser en partance vers Phenice et avance la proposition d'investir leur 500 lux dans de la marchandise locale qu'ils pourront vendre le double voir le triple à Phenice.

Pour montrer sa gratitude il fait même d'eux ses successeurs dans son affaire de Phenice, mais s'il lui arrivait quelque-chose les PJ devront finir l'enquête et aller à Phenice voir un certain **Ancrene** vivant au château Cascatelle (dans le Hammam Sanglant). Les PJ ont une petite nuit pour réfléchir à la proposition de Malas, et ont rendez-vous à l'Amant Aimant le lendemain.

Scène 2 – « Meurtre » de Malas

Le lendemain Malas les attend dans la taverne et tout a été préparé avec Salek pour que l'assassinat soit crédible... Une fois que les PJ sont d'accord avec la proposition de Malas l'attaque a lieu... si les PJ agissent de manière efficace ils pourront sortir Malas d'affaire et s'enfuir au cœur de Magna (destination de leur choix), mais lorsqu'ils seront moins sur leurs gardes une flèche viendra se planter dans le cœur de l'initie et ça causera sa mort...

« que ça soit les konkalites avec la fausse mort de Malas ou bien les Inities de Magna (une donneuse de mort

Phryenti) importe peu sauf pour le dénouement du scénario... »

Scène 3 – Enquête à Magna

Si les PJ n'ont aucune morale et comptent juste profiter de Malas ils peuvent passer cette scène de la façon suivante :

On considère que Malas n'est pas vraiment mort (assassinat des konkalites) et que Salek a quitté le groupe. Les Puissants cherchent le groupe pour les interroger et leur tête a été mise à prix... ils seront obligés de quitter Magna ou de se justifier devant les puissants (dans ce dernier cas Salek les fera s'évader en leur faisant promettre de l'aider dans l'enquête – auquel cas on rejoue la scène). Dans ce cas Les Scènes 4 puis 5 seront jouées avant le dénouement...

Si les PJ choisissent de faire l'enquête ils joueront les scènes 4 et 6 avant le dénouement du scénario.

Mener l'enquête sera assez facile si les PJ se laissent guider par Salek, et franchement difficile s'ils essaient d'avoir des renseignements non préparés...

a) Renseignements préparés

- Malas Rhunther est un fou venu de l'obscur qui se prend pour une incarnation de Solaar.
- Malas a subi les rituels de vérification lorsqu'il arriva en ville
- Malas Rhunther est allé voir les Puissants, juste avant que la première tentative d'assassinat ait eu lieu...
- Malas est venu parler aux Puissants du massacre commis par des créatures de l'obscur...
- Une créature de l'obscur circule en ville, elle a déjà plusieurs fois massacré des innocents. De plus les Gardiens du Feu ne font rien car ils en ont reçu l'ordre de rien faire à ce sujet.

b) En fouillant mieux

- Salek est connu par les Contrefeux de Magna (il est soupçonné d'être un Konkalite)
- Malas a connu Salek lors du rituel de vérification
- Malas a parlé aux puissants du massacre d'une caravane dans l'obscur (rien avoir avec les meurtres dans la ville)
- Un bon guérisseur ou quelqu'un ayant vu des créatures de l'obscur saura que les blessures des victimes ne sont pas faites par une telle créature

c) L'excellence

- En suivant Salek soigneusement on peut le voir traîner avec des personnes très louches et même reconnaître certains des « assassins »

- Une histoire étrange a été contée par un type il y a deux semaines et demi, dont le protagoniste principal était Malas. Salek était là, lorsque le type l'a racontée, et lorsque celui-ci fut complètement saoul, il l'aida à quitter la taverne... (les PJ peuvent avoir la description du type et son nom)
- Les Gardiens du feu à l'entrée de la ville sont devenus subitement riches (après avoir mis Malas en décontamination)...

Si Salek se rend compte que les PJ devinent l'enquête prévue, il organisera une belle scène de théâtre mettant en jeu un puissant qui donne des ordres à une créature pour éliminer les PJ (et lui-même)

Si les PJ démasquent le Konkallite, celui-ci n'hésitera pas à se servir de la créature ou de l'initié pour couvrir sa fuite... Mais dans ce cas on peut passer directement au dénouement...

A tout moment les PJ peuvent quitter Magna ou faire des Achats sur le Marché ou préparer la caravane.

Scène 4 – Obscur...

Les PJ doivent préparer leur départ soigneusement et il faut leur rappeler que tout écart à cette tâche pourra leur être fatal...

Que le départ soit précipité ou pas lorsque le groupe quittera Magna, ils sentiront comme un mal incompréhensible les frapper (une sorte de frayer, qui progresse doucement mais sûrement dans leur esprit, comme s'ils venaient de quitter une protection...)

Evénements :

- Rencontre avec la caravane massacrée : les cadavres ont des positions étranges, des morceaux entiers ont disparus et la coupure a l'air cautérisée. La plupart des visages se tordent dans une grimace de douleur et de frayer incompréhensible...
- Un borbier
- Le monastère Gaïa sous une plaine vitrifiée (autre borbier) possibilité de visiter une partie de la ville enfouie (de trouver des artefacts de l'avant ou de perdre tout ou partie de la cargaison)
- L'oasis Miracle
- La halte carmine

Proches de Phenice, ils rencontrent une route aplanie (la route des Syrtes) et entretenue qui les mène au plateau de Silice en passant par le Pont suspendu... puis à Phenice le stallite immortel...

Scène 5 – Le vol (à jouer si la scène 3 n'a pas été jouée)

Peu de temps avant l'arrivée à la Halte Carmine ils rencontrent un homme apparemment blessé (superficiellement) : Estéban Kholer. Il affirme que sa caravane

a été attaquée par des maraudeurs et qu'il est le seul survivant. Il demande la pitié a ces étrangers (s'ils s'occupent de lui, une fois la nuit tombée il volera leurs provisions avant de disparaître) quelques jours après ils le rencontreront de nouveau, il leur proposera un marché équitable : les provisions contre la cargaison. Si les PJ refusent, il les suivra jusqu'à l'épuisement et prendra la cargaison. S'ils attaquent, il est bien entouré. S'ils acceptent, il fera l'échange). Si les PJ lui ont refusé leur aide il ne respectera pas son marché... et la seule façon qu'ont les PJ de survivre c'est de rejoindre la halte Carmine a quelques jours; s'ils se laissent mourir, ils seront retrouvés par Vlasso le fou, une sorte d'ermite qui les aidera à survivre.

Il les conseillera de se rendre à Phenice au plus vite et de trouver le Baron Bernardini, qui les aidera peut-être à récupérer leur bien.

Une fois a Phenice ils devront se mettre au service du Baron pour que celui-ci leur indique le Ghetto oriental où la marchandise est planquée...Il faudra la voler à son propriétaire actuel :Okura, chef des Susano. Avec un peu de chance les PJ y arriveront et se mettront au dos les Susano ou devront passer un marché avec eux pour attirer Bernardini dans un lieu précis (s'ils le font et que Bernardini s'en tire, ils l'auront sur le dos)

En tout cas c'est synonyme de gros problèmes...

Rendez-vous au dénouement...

Scène 6 – Phenice

Arrivant à Phenice, ils vont devoir passer un petit moment dans la halte Nord pour passer « la mise à l'épreuve » puis ils pourront essayer de trouver le dénommé Ancrene (il se trouve au Hammam Sanglant la plupart du temps) mais on leur dit qu'ils ne pourront pas rentrer facilement – il faut en effet une fleur séchée. Si Salek est encore avec eux il en obtiendra une très facilement.

Une fois dedans ils pourront rencontrer Ancrene

Dénouement

Il dépend énormément des PJ

Salek a peut-être réussi son coup, et recevra les mêmes honneurs que les PJ
Malas est peut-être mort, ou à côté d'Ancrene, qui attend la version des PJ pour décider....

Tout est à voir...

PNJ

Malas Rhunther – initie phénicien et marchand

C'est un homme de plus de 30 ans (donc assez âgé). Cheveux bruns, longs, yeux verts, visage allongé, expression réfléchi et intelligente. Il est habillé richement, de manière très voyante et excentrique...

Salek – Konkalite de Magna

Un jeune homme de 25 ans, très charmant et chaleureux. Cheveux marron, courts, visage coupé à la serpe, l'œil vif

Kalir Damek – marcheur phénicien

Un homme assez chétif, bavard, et très attiré par l'alcool

Une fois transformé en Shankreature il conserve un aspect humanoïde, couvert d'écailles et de pointes. Le seul moyen de le contrôler est de lui promettre de l'alcool de rue, beaucoup d'alcool de rue

Ancrene – initiateur phénicien, supérieur de Malas

Un homme jeune, ayant une aura de sûreté et de supériorité remarquable. Tous ses gestes semblent avoir un sens, être réfléchis à l'avance...

Baron Bernardini – mafieux de Phénice (contrôle le marché noir ennemi de Okura)

Okura – chef des Susano (ennemi de Bernardini)

FIN