



La Mine de la Désolation

lundi 17 août 2015, par [Fredraider](#)

La cité d'Omar est très étendue, elle s'apparente à plusieurs gros bourgs de mineurs agglomérés en fonction des gisements de métaux épars. Les gisements sont curieusement issus de vastes structures des éons passés. Les mineurs découpent, extrudent et remontent à la surface le métal tout en découvrant des Numenéra enfouies dans ces repaires étranges.

La richesse est à portée de main mais elle s'accompagne de brutalités et de rackets. Omar est une cité violente où les mineurs isolés ne font pas de vieux os. Les bourgs s'apparentent à des camps retranchés détenus par des gangs miniers, les changements d'allégeance sont fréquents en fonction des filons découverts ou des gisements qui s'étiolent.

Le commerce en tout genre y est florissant pour alimenter les mineurs au quotidien et il est tout autant sujet de contrôle par les gangs de mineurs.

Le paysage est grisâtre et désolé, le ciel noirci par les fumées des fourneaux, le sol est caillouteux, grêlé de trous et de rochers brisés.

Les PJ vont rencontrer la Maire Farond d'Omar à proximité d'un chariot lourd, véhicule de fonction de la municipalité, entièrement recouvert de plaques de métal, tracté par quatre chevaux lourdement caparaçonnés et dirigés par des gardes équipés d'arbalètes.

Farond porte une armure-artéfact ressemblant à un harnois en Acier Azur, avec des appendices articulés qui s'apparentent à des armes de tir ou de mêlée. Son visage engoncé dans un casque lourd est couturé de vilaines cicatrices, la maire mordille dans un vieux cigare et parle d'une voix brisée.

Elle propose aux PJ, 200 Shins pour abattre la menace tapie de Bakaa. Ce bourg minier a subi un terrible assaut, il ne compte plus aucun mineur et toute équipe d'exploration a disparu corps et âmes

en tentant de lever le mystère.

Bakaa est un village de mineurs coincé dans une carrière très encaissée. Du haut des falaises, on ne voit qu'un amas de maisons en bois et en Synth décati aux tonalités bigarrées. Les toitures sont amalgamées entre elles par des entrelacs de passerelles. Seule une tour haute et centrale, en bois et Synth de récup' caractérise le puits de mine. Certaines maisons semblent avoir subi un incendie, d'autres se sont écroulées comme des châteaux de cartes. L'endroit est désert, les maisons abandonnées et vidées de tout objet de valeur. Des forges éteintes se trouvent autour du puits de mine, il ne reste rien de valeur, tout l'outillage et le métal extrait a été récupéré.

Les péripéties dans Bakaa

La Bande à Bomo traîne dans Bakaa en quête d'objets de valeur à récupérer et celle-ci évite le puits de mine pour ne pas éveiller la menace tapie. C'est un groupe de bandits 2(6) qui tenteront de prendre les PJ en embuscade. Ils sont au moins une bonne douzaine (à jouer en nuée ou pas). Certains vont attaquer avec leurs arcs depuis les passerelles et le gros de la troupe avec épée et bouclier (Speed Défense Niv3 avec le bouclier). Bomo est leur chef - Warlord 5(15) qui accompagne ses bandits dans la mêlée. +1 aux dommages, pour les bandits qui voient combattre leur chef.

Uola 2(6) est une petite gamine qui survit dans le village déserté, les PJ devraient pouvoir la croiser. Elle porte un vieux casque en fer trop grand pour elle qui lui donne un air comique. Elle traîne une épée longue à la lame dentelée trop lourde pour ses



bras menus. Malgré cela, elle est aguerrie et n'a pas terriblement peur. Elle est surtout affamée. Ses deux parents mineurs ne sont pas revenus du puits de mine. Elle est convaincue que le méchant monstre des profondeurs ne les a pas tués et elle attend leur retour. Son père est encore vivant, il a une jambe brisée et il renseigne contre son gré l'Accelerator. Uola pourra raconter que rares furent les mineurs à remonter et pour la plupart mortellement blessés, avant-bras et mains proprement découpés. Les survivants ont parlé de l'attaque d'une araignée de métal et que le Temps semblait s'accélérer ou se ralentir dans les souffles tonitruants de la bête métallisée.

L'escalier en métal du puits de mine a été saccagé par le monstre de fer. Ce n'est plus qu'une guirlande de métal tordue mais les fixations de l'escalier au puits de mine sont pour la plupart intactes, il ne va pas s'écrouler de sitôt. Par contre, la descente est très malaisée, deux jets de Speed 3(9) (Escalade et Acrobatie sont les bienvenus pour faire baisser la difficulté). Les tunnels de la mine sont pour la plupart écroulés lors de la tuerie perpétrée par le monstre. La taille de la monstruosité l'obligea à se déplacer que dans le tunnel central de la mine. L'esprit paranoïaque de la créature lui a intimé le besoin impérieux de faire écrouler systématiquement tous les autres tunnels ce qui dessine tout autant une route aisée pour tomber sur son antre... Il y a de nombreux corps de mineurs, l'air empesté la putréfaction. Les corps sont écharpés et la plupart sont mortellement perforés par le propre outillage des mineurs (un des pouvoirs de la créature).

Hurl la goule Syzygy (Bestiary p. 122) et ses deux compagnons Odron et Peer 4(12) squattent les soubassements de la mine. Malgré leur apparence inhumaine, leur visage inexpressif et leur consommation de chair morte, le trio peut se révéler un allié inopiné. Ils n'ignorent pas la dangerosité du lieu mais l'appel de la table faisandée est impérieux, ils doivent bien manger et par la même apprendre. Ils ont établi discrètement un camp de fortune à l'exact opposé de l'antre du monstre. Il va mener des pourparlers avec les PJ et dédramatiser son apparence en évitant de montrer

son menu du jour. Hurl a une centaine d'années et une certaine érudition glanée par ses nombreux repas d'encéphales. Hurl connaît la menace et les capacités du monstre, il a déjà consommé des cerveaux des cadavres et peut décrire le monstre. Il peut négocier la tranquillité du trio contre ces informations. Ils n'aideront pas davantage les PJ et défendront leur casse-croûte.

Le fin mot de l'histoire

Les mineurs ont dévoilé une vaste cache en faisant tomber une paroi de métal. Pour leur malheur, celle-ci donnait sur un petit complexe contrôlé par un Accelerator 6(18) - Bestiary p. 20. Cet automate hexapode d'un éon passé n'est pas fondamentalement méchant mais il est hautement paranoïaque et condescendant.

N'hésitez pas à montrer aux joueurs l'illustration magnifique de l'Accelerator.

Une fois, les premiers mineurs effrayés ou abattus, l'Accelerator a remonté le puits de mine pour s'évertuer à tarir la fourmilière humaine. C'est là qu'il a constaté le caractère dangereux de sa situation, il s'est senti cerné de toutes parts. Il a capturé un mineur, le père d'Uola et lui a soutiré des renseignements sur la région. Il cherche un endroit défensif non loin d'Omar car sa paranoïa latente tourne au quart de tour. Il est tombé sur le stock de métal rare et de cyphers détenus par le défunt maître de Bakaa. Il a tout récupéré et évertue à construire une amélioration pour son champ de protection énergétique (son Armure passe à 7 pour 10 rounds), ce peut-être une bonne et terrible option d'intrusion GM. Le combat contre l'Accelerator pour une équipe de quatre à cinq personnages joueurs Tiers 1 est un sacré challenge. En effet, l'armure, le niveau de difficulté et le potentiel d'attaques à courte portée en font un terrible adversaire. La consommation des cyphers et les efforts seront de rigueur. Pendant 10 rounds, l'intrusion GM transforme l'Accelerator en véritable Mort Qui Marche pour les Niveaux 1.

L'antre du monstre s'apparente à un vaste dôme de métal fissuré, au sol accidenté par des rochers et



des tôles. L'Accelerator a créé un véritable atelier au centre de la zone. Avec sa paranoïa latente, il a disposé pas mal d'ustensiles perforants ou tranchants tout autour de l'atelier, autant de munitions pour son pouvoir d'accélération. L'Accelerator témoigne d'un comportement très défensif, il ne quitte pas son antre facilement. L'Accelerator est polyglotte et peut discuter avec les PJ soit parce qu'il est mortellement atteint ou à l'inverse si le groupe de PJ est à l'agonie. L'Accelerator a une peur bleue de la mort qu'il

nomme Dissolution. Il peut négocier une trêve en échange de 40 Shins, trois Cyphers et 1 Odditie et leur indique qu'il souhaite trouver un endroit protégé et défensif où il pourra se sentir en sécurité. Si les PJ sont à l'agonie, l'Accelerator peut les épargner en leur ordonnant de l'aider à sortir de Bakaa et l'accompagner jusqu'à une zone plus sûre. Vous pouvez réfléchir à un futur scénario où les PJ plus aguerris reviennent pour régler le compte de l'Accelerator.