



# Le Barrage

jeudi 1er décembre 2005, par [Ubblak](#)

Ce scénario est destiné à un groupe d'aventuriers humains curieux, pour qui le recours à la force n'est pas la solution la plus évidente, surtout quand le problème est complexe.

Il est destiné à HeroWars, mais avec un minimum d'arrangements, on peut le situer dans n'importe quel univers Med-Fan.

## Les faits

Un groupe de nains des montagnes de Nidan (Loin, très loin à l'ouest de la Passe du Dragon), est entré voilà cinquante ans en dissidence avec la décamonie [1]. Au terme de débats philosophico-religieux houleux, la décamonie les a chassés loin de leurs montagnes. Guidés par le nain connu sous le nom de Timbale (en réalité Au-Ti 991 de son vrai nom), le nain d'or de leur communauté, il atteignit voilà six mois les limites de Sartar (ou tout autre royaume à votre guise), où ils fondèrent leur communauté en exil.

Immédiatement Timbale mit ses congénères au travail : il fallait construire une usine (les nains ne vivent que pour travailler) et l'alimenter en énergie. pour cela, Il mit en œuvre le projet de sa vie : la création d'un barrage et d'un lac artificiel, pour mettre à profit l'énergie de l'eau afin de produire l'énergie naine. L'ouvrage, au début du scénario, est totalement achevé, et le lac réservoir commence à se remplir.

## Les conséquences

Les nains, créatures d'Essence et de sorcellerie, mettent dès leur arrivée l'équilibre spirituel et écologique de la région en danger par leurs œuvres.

Malheureusement, le site choisi pour la construction

de leur barrage est voisin des terres des PJs (ou de leur clan).

Le principal cours d'eau qui permet d'irriguer et d'alimenter hommes et bétail est lui, sinon complètement à sec (et on est en pleine saison du feu), soit à son niveau le plus bas de mémoire du clan.

Le clan, que rien n'avait préparé à cette éventualité, est aux abois. On est forcé de rationner l'eau, ou d'en demander aux clans voisins qui naturellement profitent de l'aubaine pour demander péage. Des bêtes commencent à crever de soif.

On dépêche les PJs en amont. Censément, personne n'habite la région rocailleuse où le cours d'eau prend sa source.

## Petit voyage aux sources des ennuis

Les PJs, qui peut-être sont habitués à chasser dans l'arrière pays, constatent que la végétation aussi souffre grandement de la sécheresse. Le gibier a déserté le coin, vers une vallée plus fertile.

La progression se fait dans le lit de la rivière, toujours à sec, cerné par une profonde forêt de cônifères.

A l'endroit où elle formait une cascade, le terrain devient difficile et très fortement escarpé (15M,



opposition dramatique, n'hésitez pas à mettre des malus en cas d'équipement trop encombrant ou inadapté). Il faut redoubler d'attention pour ne pas déraiper et chuter dans le lit caillouteux de la rivière en contrebas.

La chasse est ici très peu fructueuse.

Un jour et demi de progression difficile en terrain forestier plus tard, voilà nos PJs en vue de ce qui devrait normalement être le premier col avant les sources montagneuses de la rivière.

### **Le mur**

Entre les deux montagnes, le paysage a changé. La sylvie aux alentours a sévèrement morflé, comme brûlée, mais les feuilles noircies sont encore attachées aux arbres morts (défoliant chimique nain). Ensuite, ils sont carrément absents, laissant la place à un sol caillouteux parsemé de souches grossièrement coupées.

Devant les PJs, le champ est dégagé, et ils aperçoivent en haut de la côte qui mène au col un immense mur de la couleur des montagnes alentour.

### **La haut sur la montagne**

Une heure après, les héros sont au pied du mur, qui doit faire dans les 50m de haut en son milieu. Des échafaudages sont encore visibles près d'une sorte de grande trappe métallique verticale au pied du mur, à l'endroit où se trouvait le lit de la rivière.

Une série d'échelons en fer mène au sommet du mur (difficulté d'escalade 15).

C'est le seul moyen d'accéder au sommet du mur. Ouvrir la trappe, qui n'a pas de poignée et est en acier épais de 5cm nécessite un talent d'au moins 10M5. Le problème, c'est que derrière ce mur, il y a un lac de retenue, et les pauvres personnages qui se trouveraient à proximité de la trappe lors de son ouverture vont faire face à la terrifiante pression de l'eau (5M4) qui va en sortir. Si vous êtes gentils, vous les emporterez dans le flot du courant, mais si vous êtes un chouia réalistes, ils risquent d'être mortellement blessés.

En haut du mur, ils découvriront un lac qui n'était pas là à peine six mois plus tôt. Le sommet est aménagé en une sorte de chemin de ronde, très large (dans les 3m, et qui se prolonge tout le long du mur, sur près de 600m d'une montagne à l'autre. Le lac est assez loin en contrebas (il n'est pas encore rempli). Il n'a pas d'esprit, ni de daimone. Cependant un sorcier ou un prêtre expérimenté y reconnaîtra une nature essentielle [2]. Une des montagnes bordant le lac semble avoir été excavée en un gigantesque carrière, dont proviennent les blocs qui forment le barrage.

### **Contaaaaact !**

Aux deux bouts du chemin de ronde, on distingue des baraquements taillés dans la pierre. Une dizaine de nains en sort. Ils s'approchent solennellement. Certains d'entre eux portent des armures de fer (un métal plus précieux que l'or pour les Gloranthiens), qui luisent dans le soleil déclinant de l'après midi. Les autres nains portent des uniformes ressemblant à des bleus de travail (mais dont la couleur correspond à la spécialité : gris foncé pour les nains de plomb, gris clair pour les nains de pierre, rouge pour les nains de cuivre...

### **Les forces en présence**

Les nains sont au nombre d'une trentaine. Il y a un seul nain d'or (la caste dirigeante des nains), un nain d'argent (spécialisé dans la sorcellerie), deux nains de fer (des guerriers), deux nains de cuivre (spécialisés dans la collecte de l'énergie naine générée par le barrage), un nain d'étain (qui crée et contrôle les créatures naines telles gloutons, gnomes, jolantis et nilmrergrs), et une vingtaine d'autres, pour la plupart des nains de pierre (maçons).

Seuls les nains de fer sont des combattants efficaces, et ils maîtrisent drôlement leur art. Le nain d'argent peut potentiellement être dangereux, de même que les créatures naines.

La communauté dispose d'un jolanti, d'une centaine de nilmrergrs, et deux deux gros gnomes (élémentaux de terre).



Les nains vivent selon un système que nous qualifierions d'autoritaire, technocratique et quasiment communiste. Les nains vivent pour travailler, leur usine est toute leur vie. Leurs chefs sont avant tout leurs ingénieurs et leurs contremaîtres. Les nains ne vieillissent pas tant qu'ils respectent leur mode de vie, que leur a dicté Mostal, la Grande Machine du Monde.

Tout ce petit monde peut défendre très efficacement le barrage, tel un mur d'enceinte. Contourner la montagne pour attaquer via le lac est une idée, mais prend plusieurs jours de progression difficile.

Les nains, en cas de danger, n'hésiteront pas de plus à vider le barrage, noyant les attaquants en contrebas.

## **Nous sommes les nains sous la montagne**

Les nains ne sont pas de prime abord hostiles. Timbale utilise sa sorcellerie spéciale de compréhension et parle aux nouveaux venus dans leur langue. Il les salue poliment et s'enquiert de leurs intentions.

### **Noms nains**

Les nains s'appellent entre eux par leur qualité et leur numéro de série, suivi de leur grade actuel. Cependant, pour faciliter le contact avec les humains, qui a été organisé par Timbale le nain d'or, ils ont dû tous choisir un nom humain. Ils ont procédé à partir des noms communs péchés dans un manuel de cuisine sartarite. C'est une mauvaise idée de rire de leurs noms en leur présence. N'hésitez pas à donner dans le ridicule si vous deviez improviser des noms nains.

### **Timbale**

Il veut commercer avec les humains, offrant de l'artisanat nain en échange de connaissances et de matières premières. Il prend les humains avec une sorte de condescendance paternaliste. Imaginez

vous Christophe Colomb négociant avec ses premiers indiens. A tout instant, il croit que les PJs les prennent pour des démons, des dieux, et essaie de les détromper.

### **Objectif nain**

Les nains ne veulent pas déménager. Le site leur convient à merveille. L'impact sur la nature ne les intéresse pas (en fait ils ne voient pas le problème), mais il est possible de les sensibiliser. Ils ont conscience des manques en eau de la communauté des PJs, mais se veulent rassurant (« dans deux mois le lac sera rempli, la rivière reprendra son débit original »). En fait ils pourraient relâcher un peu d'eau, mais l'ingénieur nain de cuivre sera froissé s'il doit revoir son plan de production, qu'une telle éventualité ralentirait. Lui propose d'envoyer des nains puisatiers en attendant. Ces nains seront d'une rare inefficacité, troublés et désorientés par leur excursion au pays des humains, dont les coutumes, au mieux, les choquent et leur répugnent.

### **A ne pas dire**

Il est assez difficile de déclencher l'ire des nains. Les bousculer, les menacer est cependant un bon moyen d'y parvenir. Tenter de faire de l'humour est voué à l'échec.

Tenter de faire de la magie aussi : un puissant sceau de contre-magie (5M4) a été déposé sur le centre du barrage par le nain d'argent.

Les nains sont totalement imperméables aux tentatives de séduction... d'ailleurs on ne distingue pas de naines.

### **A faire en cas de problèmes**

Un PNJ allié des héros pourra leur faire la suggestion si ils n'y pensent pas : à deux semaines de Sartar, près de la dangereuse vallée du Serpent-Pipe, se trouve une communauté naine établie depuis plusieurs siècles, réputés amicaux.

Recruter parmi eux un négociateur peut s'avérer payant.



## Suites

La communauté des héros vient d'hériter de voisins étranges, et amicaux s'ils se sont bien débrouillés. Ils sont pleins de ressources inattendues, mais créent aussi leur content de problèmes. Leur seule présence déclenche l'ire des chamans de la région, et dérange les Godis de clans voisins, qui n'auront de cesse d'envoyer des expéditions guerrières sur le barrage. Les nains, qui ne savent pas différencier un humain d'un autre croiront avoir affaire au clan des héros, et les joueurs auront bien du mal à leur faire comprendre qu'ils n'y sont pour rien, et à calmer le jeu.

Les nains rejettent leur pollution industrielle (déchets, huile, goudron, acides) directement dans la rivière (qui alimente le clan des PJs je rappelle), empoisonnant les bestiaux et les hommes, faisant crever le poisson. Faire cesser ce gâchis ne sera pas une mince affaire, les nains tenant la nature environnante pour quantité négligeable. De plus pour alimenter leurs chaudières, ils brûlent les bois alentours.

Il y aura une grosse crise le jour où Cirage, leur nain d'étain, sera victime d'un accident de travail et immobilisé quelques mois dans une cuve de régénération (artefact des nains de mercure).

C'est lui qui savait faire fonctionner la machine à produire de la nourriture, seule source de bouffe jamais connue des nains ! (par ailleurs consommable par les humains, malgré son goût affreux). C'est en croisant des nains efflanqués tentant de manger du bois et de l'herbe que les joueurs seront mis au courant du problème.

Mais tout n'est pas noir, heureusement. Les nains sont des artisans émérites, sachant modeler le précieux fer. Ils produisent des outils d'une qualité incomparable (minimum 5M2), et sont capables de produire en série !

Ils peuvent aussi réaliser des prothèses semi-magiques pour remplacer des membres coupés, et travailler les métaux rares.

Cependant, ils font toujours payer leurs services, et

marchandent comme si leur vie en dépendait...

## Statistiques

Reportez vous à *l'Arche d'Anaxial*, pour les stats des nains de fer, jolantis et autres artefacts nains.

Les stats des nains sont toutes les mêmes à peu de choses près. Les nains non-combattants n'ont aucune compétence en combat. Le MJ devra les déterminer lui-même, en fonction de sa campagne.

Timbale le nain d'or maîtrise deux grimoires, le *Manuel #154 à l'attention des ingénieurs chefs* -à 2m3, qui regroupe des sorts permettant de faire travailler les nains en harmonie et en synergie, et le *Manuel d'instruction pour une prise de contacts pacifique avec les non-Mostalis* -à 12M2, qui lui donnent accès à des sorts de communication et de facilitation de marchandage. Lui même est un érudit, un ingénieur, et un visionnaire, mots-clés que je conseille au MJ de chiffrer à 10M3 minimum.

Le nain d'argent, qui s'appelle Sel, est un spécialiste de la magie élémentaire. Il connaît une dizaine de grimoires, la plupart à 5M3, je laisse le soin au MJ d'en inventer selon les besoins de son intrigue.

Les autres nains sont d'excellents artisans dans leur partie (15M2 en moyenne), et de totales nullités dans toutes les autres disciplines.

## P.-S.

Pour plus de précisions sur les nains et leur remarquable société, je ne saurais trop conseiller au MJ de se procurer l'excellentissime supplément RuneQuest : les Secrets Oubliés (Elder Secrets en anglais)

Une idée de campagne naine y figure, qui vous inspirera pour étoffer celle que je vous propose.



## Notes

[1] Le conseil dirigeant suprême des nations

naines du nord

[2] L'Essence est la nature même de la sorcellerie sur Glorantha