

Une grande évasion

Scénario Capharnaüm pour la convention 2008 des Alchimistes
Fabien HILDWEIN

Ce scénario a été écrit et testé pour la convention des Alchimistes se déroulant à Strasbourg les 12 et 13 avril 2008, sur le thème « Révolution ». Il veut permettre aux joueurs de découvrir le jeu Capharnaüm et son univers, plusieurs règles comme celles de la magie ou les règles avancées ont été ignorées afin d'en faciliter l'approche. Je dois préciser qu'il s'agit pour moi aussi de la première approche de ce jeu.

Synopsis

Toute l'histoire se passe à Sagrada. La reine **Hélicandre** a été arrêtée par le gouverneur escarte de Sagrada **Inigo Suarez de Bastavda** et enfermée à la prison maritime d'Ibttas Jazira. C'en est trop pour les différentes factions de la ville qui ont décidé de s'unir et d'une fois pour toute repousser l'envahisseur à la mer. Cependant cet accord est encore fragile et seule Hélicandre a suffisamment de charisme (auprès du peuple notamment) pour mener efficacement cette révolte ; l'idée que durant la révolte les Escartes puissent l'utiliser comme otage n'enthousiasme pas particulièrement lesdites factions. La mission des PJ sera donc de faire échapper la reine et de la ramener saine et sauve à Sagrada. La mission va se compliquer lorsqu'ils se rendront compte qu'elle a déjà été enlevée par des fidèles de Mammûd qui veulent l'utiliser pour négocier leur aide et du pouvoir au sein de Sagrada une fois les Escartes chassés. Les PJs devront les pourchasser jusqu'à leur repère établi à proximité des ruines d'une nécropole agalanthéenne.

Les PJ fournis avec ce scénario sont prévus pour illustrer les différentes factions de Capharnaüm (Saabi, Shiradim et Agalanthéens) et pour mettre en scène les tensions qui existent entre ces peuples. Il se peut que ces tensions aillent jusqu'à faire éclater le groupe : elles font aussi partie de l'univers de Capharnaüm. Les PJs décrits sont des hommes, mais peuvent, pour la plupart, être transformés en femmes.

Les différentes scènes de la mission sont faites pour illustrer les différentes situations dans lesquelles le jeu peut plonger les personnages (bagarre de taverne, infiltration, voyage dans le désert aux créatures fabuleuses...).

PNJs importants

Ari Bar Shlomo : fils de Shlomo Bar David, emprisonné des fidèles de Mammûd

Don Ignacio de Sandoval : jeune capitaine arakognan qui dirige l'attaque contre les PJs au Lion d'Airain

Inigo Suarez de Bastavda : cf. la description de Sagrada dans le livre de base

la reine Hélicandre : cf. la description de Sagrada dans le livre de base

Hakim Ibn Mammûd Abd-al-Tarek : chef des fidèles de Mammûd capturant la reine Hélicandre

Hubert de Rognecorde : occidentin au service du gouverneur Inigo Suarez de Bastavda

Shlomo Bar David : marchand commerçant avec les fidèles de Mammûd

Personnage	Défense passive	Trempe
Abdel Ibn Malik Abd-al-Hassan, <i>mudjahid</i>	14	6 + 3 = 9
Bachir Ibn Aziz Abd-al-Salif, voleur amoureux de sa ville	11	5
Chakib Ibn Tufiq Abd-al-Tarek, prince du désert pieux	11 + 7 = 18	5
Yosef Bar Abbahou, danseur guerrier et héros du peuple	11 + 5 = 16	6
Shimon Bar Nathan, médecin tueur	12	6
Marcus Calliclès Anaximandre, myrmidon exilé	13	7 + 6 + 1 = 14

Scène 1 : Cris et chuchotements au Lion d’Airain

Chacun des PJs a reçu de ses supérieurs ou de sa famille l’ordre de se rendre à une auberge des quartiers populaires de Sagrada, le Lion d’Airain. Plusieurs des grands dirigeants des communautés rebelles de Sagrada s’y sont réunis, mais avant de confier le but de leur mission aux personnages, ils souhaitent les tester, vérifier qu’ils sont aussi bons qu’on le dit. Voilà pourquoi ils ont fait une dénonciation anonyme auprès du gouverneur de Sagrada, correspondant à la description des PJs.

Alors que ces derniers sont assis à différentes tables – laissez leur le temps de se jager du regard, voire de prendre le temps de se rencontrer, en bien ou en mal – la porte de la taverne claque, des bruits de pas se font entendre à l’étage et la salle est bientôt envahie par une vingtaine de gardes escartes (3 groupes de 6 Traîne-babouches) commandé par un homme masqué, portant un grand chapeau et armé d’un fouet, **Don Ignacio de Sandoval**, un noble arakognan (Vaillant Capitaine). Il repère les PJs (« Voilà ceux de la description ! ») fait sortir de l’auberge tout ceux qui ne sont pas impliqués (les clients et l’aubergiste) et donne ensuite l’assaut sans autres sommations : le combat s’engage.

L’auberge a un étage, une mezzanine courant tout le long du mur et à laquelle un escalier mène d’un côté. Un lustre surplombe l’ensemble (si vous voyez ce que je veux dire). La tactique des gardes Escartes est simple : encercler les personnages et les abattre, en essayant d’en emprisonner l’un ou l’autre. Ils arrivent par paquets de six sur eux pour les immobiliser (deux à trois paquets pour les PJs les plus coriaces, un seul pour les autres) ; s’ils ont trop de mal, ils tireront des volées de flèches, si possible à partir de la mezzanine. **Don Ignacio de Sandoval**, lui, cherchera à désarmer les PJs à l’aide de son fouet avant de les transpercer de part en part avec sa rapière. Prenez les caractéristiques des PNJs brigands du livre de base de Capharnaüm (p. 230).

Une fois le combat terminé (on suppose que les PJs s’en sont bien sortis), plusieurs dignitaires accompagnés de garde du corps et d’un médecin se présentent à eux : **Yacine Ibn Mussah Abd-al-Hassan** pour la communauté saabi, **Jonas Bar Solomon** pour la communauté shiradim et **Theodore Graccus Democrites** pour la communauté agalanthéenne. Ils les félicitent pour leur combat, font éventuellement soigner les blessés. Ils s’expliquent avec les PJs qui s’offusqueraient qu’ils cherchaient à tester leur valeur : la mission que l’on va leur confier est d’une extrême importance.

Ils leur expliquent ensuite qu’à la suite de l’infâme arrestation de la reine Héricandre, symbole suprême de l’indépendance et de la liberté de Sagrada – pardon, Jergathine ! – les représentants des grandes communautés ont décidé de lancer la révolte pour repousser les Escartes à la mer (évidemment, personne ne sait encore qui prendra le commandement de Sagrada après cela, on évite ce sujet épineux pour le moment). La reine Héricandre doit être libérée, pour mener la révolution et pour ne pas être prise en otage.

Pour le moment, malheureusement, on ne sait où elle est gardée, elle peut avoir été emprisonnée dans une des prisons à l’intérieur de Sagrada, elle pourrait avoir quitté la ville et être emprisonnée dans la terrible prison maritime d’Ibtas Jazira ou une des forteresses escartes du désert. Une fois que les PJs l’auront découverte, il faudra découvrir un plan de la prison et/ou récupérer des clés, voire corrompre les gardiens afin de faciliter l’entrée dans la prison. Les PJs sont libres de leurs moyens, mais ne doivent pas compter sur leurs supérieurs pour les aider.

Scène 2 : La demeure de Hubert de Rognecorde

En se renseignant auprès de leurs divers contacts, les PJs tomberont sur un nom : **Hubert de Rognecorde**, un occitain au service du gouverneur Inigo Suarez de Bastavda, et qui s'occupe des prisons de Sagrada. De Rognecorde est avant tout un gestionnaire, assez éloigné d'un homme comme le gouverneur. Il s'est installé dans une riche demeure qui appartenait à des nobles saabi qui ont maintenant quitté la ville. La plupart de ses serviteurs sont escartes, mais quelques uns servaient les précédents occupants de l'endroit et sont donc saabi et shiradim.

L'approche d'Hubert de Rognecorde peut se faire de différentes façons, selon ce que feront les PJs (les joueurs sont assez libres dans leur action sur cette partie), voilà plusieurs renseignements que les PJs pourraient exploiter. On les trouvera en se promenant dans Sagrada pendant quelques heures, en allant parler aux bonnes personnes, etc.

Hubert de Rognecorde est loin de sa femme, ici, restée pour le moment en Occitain, et il fait régulièrement appel à des prostitués ou se jettent sur certaines servantes, surtout saabi, à qui cela déplaît au plus haut point mais qui n'ont pas vraiment le choix.

On peut se faire des alliés (contre de grosses sommes d'argent et la garantie de protection rapprochée) de Vierges de Papier, en particulier si on est Abd-al-Tarek.

Certains voleurs se vantent d'avoir déjà pillé cette demeure, bien qu'elle soit particulièrement bien gardée (c'est faux, ils donneront de mauvaises informations).

Les parents d'un des serviteurs occitains sont malades, il ne possède pas assez d'argent pour les soigner et ne sait pas à qui s'adresser. C'est une maladie locale et les Jazirâti refusent de soigner des Escartes.

Un des gardes qui fait des rondes autour du mur d'enceinte a des dettes de jeu colossales auprès d'un Salifah.

Une fois que les PJs ont trouvé une stratégie qui tient debout, n'hésitez pas à leur mettre des bâtons dans les roues : alors qu'ils investissent la place de nuit, ils tombent nez-à-nez avec un serviteur saabi, occitain, voire De Rognecorde lui-même ! Ou bien De Rognecorde a des doutes sur la jeune femme qu'on lui envoie et la fait emprisonner... Laissez faire votre imagination enfiévrée de MJ.

Les renseignements récupérés, une fois que tout est fini, sont les suivants : Hélicandre est enfermée à la terrible prison en mer d'Ibttas Jazira (les PJs avertis frémissent à ce nom), sa cellule est la n°XXVII, sans fenêtre et au troisième étage (le bâtiment en a quatre). Pas de plan, pas de noms des geôliers.

Scène 3 : Emprisonnée en haute mer

On peut supposer sans trop se mouiller que, quelque soient leurs plans, les PJs prendront la mer de nuit dans un bateau (deux kilomètres à la nage, ça fait beaucoup).

Alors qu'ils naviguent tous feux éteints, ils sont abordés puis attaqués par un bateau rempli de fidèles de Mammûd, les yeux clairs, la lame noircie pour ne pas se faire repérer. Ils cherchent à retenir le plus longtemps possible les PJs pour donner le temps à leurs compagnons de s'enfuir avec la reine Hélicandre. Le combat est violent : les fidèles n'envisagent même pas de fuir, ils se battront jusqu'au bout, en revenant à la nage si possible,; ils ont beau n'être qu'une dizaine, ils donneront du fil à retordre aux PJs. Le plus dur pour ces derniers sera de ne pas se faire repérer par les gardes d'Ibttas Jazira qui, supposent-ils, surveillent la mer et donc se mettraient en alerte s'ils entendaient des bruits de combat en provenir.

La prison est un bâtiment cubique de quatre étages aux fenêtres en meurtrières, construit sur un socle rocheux dont trois côtés tombent dans la mer en à-pic. Le quatrième côté est constitué d'une plage de galet qui se découvre à marée basse comme c'est maintenant le cas. Un ponton en bois fait le chemin de la mer jusqu'à la porte bardée de fer de la prison.

Cette dernière est actuellement particulièrement silencieuse. L'eau à proximité de l'embarcadère est rouge et des cadavres y sont ballottés par la houle, essentiellement des gardes escartes égorgés. Les couloirs étroits et humides d'Ibttas Jazira sont silencieux et obscurs. Au détour de certains escaliers, des gardes escartes ou des fidèles de Mammûd agonisent, ces derniers récitant des prières pour être acceptés sur la Terre des Bienheureux. Les gardes escartes survivants (ceux des premier, deuxième et troisième étages) se sont terrés derrière les portes en fer de leurs quartiers. Certains fidèles sont restés en arrière pour maintenir la terreur et les empêcher de sortir. Ils jailliront de l'ombre au moment où les PJs s'y attendront le moins, dague empoisonnée au poing.

En entrant au quatrième étage les PJs seront apostrophés par les prisonniers ; ils peuvent tenter d'en libérer un ou deux, mais les portes des cellules sont impossibles à forcer sans explosifs et leur serrure est particulièrement longue à crocheter. La cellule n°XXVII est bien évidemment vide. Devant elle brûle encore des torches tombées à terre, éclairant un massacre où gisent pêle-mêle gardes et fidèles. Parmi ces derniers, certains d'entre eux ont encore assez de vie pour donner un bon coup de dague à celui ou celle qui se pencherait sur eux, que ce soit pour leur faire les poches ou pour les soigner.

Il faut se rendre à l'évidence : la reine Hélicandre a été enlevée une deuxième fois.

Scène 4 : A la poursuite des yeux voilés

L'unique renseignement que possèdent les PJs sur les ravisseurs de la reine Hélicandre est l'aspect voilé de leurs yeux. Mince information, mais suffisante. En furetant, notamment en allant se renseigner auprès de la pègre, ils pourront apprendre qu'il s'agit de fidèles de Mammûd, le prophète Abd-al-Tarek ; un membre de cette famille pourra confirmer qu'il s'agit de fanatiques religieux bien au-delà de la ferveur habituelle de cette tribu. **Shlomo Bar David**, un marchand Shiradim, est connu pour faire affaire avec les fidèles de Mammûd. Il recevra volontiers les PJS et leur apportera non seulement tous les renseignements qu'ils souhaitent, mais les équipera également pour une expédition dans le désert, en échange d'un petit service.

Dans le désert ? Oui, c'est à trois jours de voyages au Sud-Est de Sagrada que se trouve l'oasis qui abritent les fidèles de Mammûd, un lac d'eau potable entouré de tentes et de végétations à la lisière d'un épais massif de montagnes. Il y a peu est parti au milieu de la nuit une caravane de fidèles dans cette direction.

Un petit service ? Shlomo Bar David a toujours su que négocier avec des gens comme les fidèles de Mammûd pouvait être dangereux, en particulier en tant que Shiradim, et il a déjà dû faire face à leurs humeurs. Mais dernièrement, il a envoyé un de ses collaborateurs, son fils, le jeune Ari Bar Shlomo, négociateur des vivres particulièrement coûteux (des médicaments notamment). Les fidèles de Mammûd ne pouvaient pas payer, mais ils ne pouvaient se passer de ces vivres. Ils souhaitent donc échanger Ari contre ces marchandises. Shlomo refuse de céder devant ce chantage de peur de devoir après céder de plus en plus, d'autant que les sommes engagées sont conséquentes et souhaitent donc que les PJs libèrent discrètement son fils (il ne veut pas plus d'ennuis qu'il n'en a déjà). Pour être sûr que les PJs rempliront la part de leur contrat, il n'hésitera pas à les faire jurer sur leur foi.

Le voyage dans le désert doit paraître long et épuisant pour les PJs même à dos de chameau et avec vivres et eau. Par exemple, ils doivent réussir un jet de Périple + Sagesse SD 12 pour penser à retourner ses bottes et secouer ses vêtements pour ne pas se faire piquer par un scorpion et ne pas pouvoir marcher pendant trois jours.

Le camp est construit entre le lac de l'oasis et les premières barrières rocheuses qui émergent du sable. Il est surplombé par des falaises ocre dans lesquelles s'ouvrent des failles qui mènent au cœur du massif et à la nécropole agalanthéenne. Il y a dans ce campement une cinquantaine de fidèles, de tenaces Traîne-babouches, et Hakim Ibn Mammûd Abd-al-Tarek, leur Vaillant Capitaine. Ari Bar Shlomo est enchaîné dans une tente un peu à l'écart, dans un recoin de pierre. Depuis qu'ils sont arrivés, les fidèles de Mammûd ont conduit Hélicandre au cœur de la nécropole pour empêcher justement qu'une expédition comme celle des PJs ne vienne la libérer.

La méthode employée pour libérer Ari Bar Shlomo est au choix des PJs. S'infiltrer dans le camp de nuit sera particulièrement risqué, d'autant qu'il faudra abandonner les dromadaires et les vivres apportés jusqu'ici. L'idée de se faire passer pour des voyageurs ou des marchands perdus est plus intéressante, mais il faudra être particulièrement prudent lorsqu'il s'agira de religion et d'autres sujets sensibles du même genre (relire le passage où les personnages principaux font escales dans un campement d'intégristes, de l'album *Jérusalem d'Afrique* dans la série du chat du rabbin de Sfar pour se faire une idée). Se déguiser est envisageable également. Dans tous les cas, réussir un jet de Peuples&Histoires + Sagesse contre un ND de 9 pour en apprendre plus sur les fidèles de Mammûd serait sage, notamment concernant leurs différentes inimitiés.

Scène 5 : Parmi les morts

Quelque soit la méthode empruntée, les PJ's finiront bien par apprendre que la reine Hélicandre est retenue prisonnière dans des catacombes agalanthéens, creusés dans la montagne à proximité du camp. Cette dernière partie de ce scénario est un « donjon » des plus classiques : pièges, monstres et une princesse, pardon, une reine à sauver. Improvisez le complexe souterrain, ça n'a de toute façon par énormément d'importance, les PJ's vont combattre et finalement trouver la reine au fond de ce labyrinthe.

La nécropole agalanthéenne se situe sur un plateau, au cœur des montagnes. Un chemin part de l'oasis et mène jusqu'à l'endroit où la crevasse s'élargit et rencontre la nécropole dévoilant des kilomètres de tunnels au par avant souterrains. Sur le plateau, les ruines des mausolées de grandes familles servent de domaine à un vieux Lamassou (cf. p. 238 du livre de base), attaquant violemment tous ceux qui s'y déplaceraient.

Voilà plusieurs événements à utiliser dans la nécropole :

- L'intervention de différentes créatures tapies dans l'ombre : un essaim de scarabées, deux à trois *ghûls*, une dizaine de squelettes, quelques statues animées
- Les habituels pièges (revoyez les *Indiana Jones*) qui peuvent être repérés par un jet de S'introduire + Sagesse contre un ND de 9 pour les repérer et de S'introduire + Coordination contre un ND de 12 pour les désamorcer ; trappes, pieux, lames horizontales, pièces qui se remplissent de sable...
- La découverte d'un immense gouffre ouvert au milieu de la nécropole par des siècles de tremblements de terre.
- Des pièces encore inexplorées, des tombeaux d'anciens patriciens chargés de trésor (et d'essaim de scarabées).

La reine Hélicandre est retenue au fond d'une pièce avec trois fidèles de Mammûd, vifs à la détente. S'ils entendent trop de bruits, ils prépareront une embuscade mortelle. N'oublions pas qu'étant à la fin d'un scénario *one-shot*, la mortalité des PJ's peut augmenter.

Hélicandre est une femme digne, pas du genre à se répandre émotionnellement sur ses sauveurs, d'autant qu'elle devine assez bien les raisons politiques de leur présence. Elle les remerciera et leur proposera de devenir ses lieutenants pour les événements à venir. Revenir à Sagrada ne pose pas de problèmes majeurs (peut-être l'attaque du Lamassou et/ou celles des fidèles de Mammûd). La révolution peut commencer !