

La Caravane passe

INTRODUCTION

En 1156, les Ebonites ont organisé une grande purge à Médinaat contre le culte de Rhumal. Ces derniers s'étaient alliés aux Chacals contre leur ennemi commun. Cependant, les nécromanciens laissèrent les cultistes face aux templiers pour survivre.

Cependant, l'un d'eux, du nom de Hyène (un puissant nécromancien) se trouvait en pleine réunion avec les cultistes au moment des faits. Il s'enfuit comme il put de la ville mais s'enfonça dans le désert. Seul et sans eau, il sombra dans l'inconscience et le Shalia aurait eu raison de lui sans le passage d'une caravane Ra'Shari.

Les itinérants le recueillirent car rien ne laissait transparaître sa corruption. Ils le soignèrent, le firent boire et le nourrir jusqu'à ce qu'il se remette. Cela fut chose faite en 5 jours. Rusé, comme son animal totem, Hyène feint l'amnésie et convaincu de sa détresse grâce à ses pouvoirs d'influence. Il passa un mois parmi eux, abusant de leur confiance artificielle pour retrouver des forces et ourdir un plan diabolique.

Croyant que les Chacals avaient tous été exterminés par les Ebonites une fois pour toutes, Hyène ne vit pas la nécessité de revenir au Joyau. De plus, au sein de sa nouvelle famille, il se trouvait bien, car son influence se faisait de plus en plus prenante. Il devint rapidement l'homme médecine de la caravane et l'ami de tous.

Un an après la purge, il tua le chef de la caravane (faisant passer cela pour une mort naturelle) et épousa ses deux belles filles. Depuis 14 ans, il vit donc en chef suprême de la caravane. Il évite cependant le plus possible les autres Ra'Shari qui pourraient le démasquer.

Cependant, Hyène et les Ra'Shari se sont attiré des ennemis qui veulent leur peau.

Lors d'un bref passage à Médinaat, Hyène s'est rapproché d'un marchand avec qui les Chacals avaient travaillé. Ce marchand a refusé de l'aider. Hyène le fait donc tuer.

Le membre du guet a enquêté sur le meurtre et ses soupçons l'ont conduit vers la caravane.

L'assassin a été engagé par la famille pour tuer le meurtrier

L'Ashalan a été un ami de l'ancien chef de la caravane et va rechercher cette dernière

L'Ebonite est à la recherche du Chacal

Mais avant, la caravane s'était arrêtée dans le Sempet et les Ra'Shari ont kidnappé une princesse Sempet qui avait attiré Hyène. Le Guerrier Sempet est à sa recherche accompagné par le Légionnaire qui doit montrer que l'occupant est présent.

Scène Un : arrivée dans le village

Scène Deux : attaque dans l'auberge

Scène Trois : découverte de la caravane, interactions sociales

Scène Quatre : tentatives de meurtres

Scène Un : un petit village tranquille

Les PJ qui ne voyagent pas ensemble arrivent en fin de journée au village de Jorne, petite bourgade de 150 habitants autour d'une oasis. Le village est à 5 jours de Médinaat et n'est pas fortifié. Il est sous la protection de l'émir Abalah dont l'oasis fortifiée est à 4 heures du village (à l'opposé de Médinaat).

Le village est un relais secondaire pour les caravanes en partance de Médinaat ou ceux en y arrive, la plupart préférant l'oasis fortifiée. Mais pour ceux qui préfère payer moins cher, qui n'ont pas de marchandises d'une trop grande valeur ou tout simplement quand il n'y a plus de place chez l'émir, viennent à Jorne.

L'auberge du chameau fringant

Il y a une auberge avec un grand enclos aux abords de la ville. Voici sa capacité d'hébergement

- deux suites (Pour 4 personnes) – 1 cuivre
- 10 chambres doubles – 15 fel
- 10 chambres simples – 25 fel

- un dortoir de 20 personnes (qui peut servir de salle de réception) – 5 fel
- 20 dans la salle principale – 1 fel

Repas frugal – 1 fel

Repas moyen – 3 fel

Repas copieux – 6 fel

Boisson – 1 fel

Le propriétaire est Moustafa qui tient l'auberge avec ses deux filles Samia et Saoussen. Il est veuf depuis 9 ans. Le reste du personnel se compose d'un jeune palefrenier qui s'occupe des bêtes pour 5 fel.

Lui et ses filles s'occupent des cuisines et de la tenue du bar.

Moustafa est malheureusement très malade et ce depuis 2 semaines, ce sont donc ses filles qui s'occupent de tout.

Autres lieux en ville

Le chef du village est un vieil homme de 67 ans, Ahmed, qui vit avec sa nombreuse famille. Ce sont six de ses fils et petit-fils qui ont en charge la sécurité. Il vit dans la plus grande maison du village.

Le maréchal ferrant est aussi un homme influent et riche. Il convoite l'auberge ce qui lui permettrait de lier les deux activités qui sont en rapport avec les caravanes.

La plupart des autres habitants sont des pourvoyeurs de services : couturières, masseurs, charpentier, fermiers et éleveurs. Il y a un même un écrivain public.

Les personnages en ville

Quand les PJ arrivent, c'est la fin de journée donc en plus de rechercher des informations, ils auront pour projet de rester cette nuit. Voici les informations qu'ils peuvent récolter :

- la caravane de Yanko est passé il y a deux semaines de cela et est parti vers le nord-est (direction des hautes-Steppes).
- On ne voyait jamais le chef de la caravane. Il est mystérieux
- Tous les membres de la Caravane le voient comme un chef suprême et sont prêts à mourir pour lui.
- Des incidents sont à déplorer. On a volé des poules à un éleveur. Bizarrement, la caravane est partie le lendemain.
- des personnes ont bien vu une très belle femme à la peau d'ébène qui semblait prisonnière.
- Certains se sont plaint d'une forte odeur de pourriture au sein de la caravane.
- Les membres de la caravane sont une trentaine, Ils ont 5 roulottes tirés par un cheval chacun.

Événements

Voici quelques événements auxquels peuvent assister les personnages au cours de leur soirée :

- le maréchal ferrant, Hassan, viens faire une proposition de rachat à l'aînée des filles (Samia), qu'elle refuse. On sent néanmoins que Hassan se fait autoritaire.

Scène Deux : Assaut sur le chameau

Hyène sait qu'on le poursuit et a pris des dispositions contre cela. Il a passé un marché avec le maréchal ferrant. Hyène a envoûté l'aubergiste pour le compte du maréchal ferrant. En contrepartie, si des étrangers venaient questionner les habitants de Jorne sur sa caravane, il devait les assassiner.

Hassan a donc payer les fils du chef du village pour cela.

A minuit donc, quand le village dormira à poings fermés, les hommes d'Hassan chercheront à tuer les PJ.

Une fois vaincue, s'ils ne sont pas morts, ils parlent sans aucun problème :

- c'est Hassan le maréchal ferrant qui les a engagé pour les tuer
- c'est un palefrenier qui leur a permis d'entrer et indiqués où ils étaient

Hassan lui attend chez lui que les assassins reviennent lui dire que leur mission est accomplie. Il sera étonné de voir les personnages et de peur, il avouera tout. Il n'a pas antidote pour Moustafa, seul Hyène pourrait enlever l'enchantement.

Scène Trois : La caravane Ra'Shari

Le lendemain de l'attaque dans l'auberge, les PJ repartent donc, cette fois-ci ensemble car ils prennent tous la même direction, ayant le même but.

Après 10 jours de voyage dans le désert, les PJ parviennent à l'oasis du chat. Elle est appelée comme ça, car c'est une petite mare où dit-on seul un chat pourrait s'y désaltérer. Il y a néanmoins une famille qui s'y est installée dans le but de servir de relais de secours.

A leur arrivée, les PJ peuvent y voir les roulottes des caravanes.

Les Ra'Shari sont arrivés il y a deux jours. Hyène a fait prisonnier la famille qui y vivait ; il compte en faire des goules obéissantes.

Quand les PJ arrivent, Hyènes et 4 hommes de confiance se sont enfoncés dans le désert pour accomplir le rituel qui aura lieu cette nuit. Il ne reste donc que les femmes, vieillards, enfants et quelques hommes adultes.

Observation

Si les PJ décident d'attendre en observant discrètement, ils ne voient donc que des femmes, vieillards et enfants, et seulement 3 hommes en âge et assez forts pour tenir des armes. Ils peuvent les voir patienter et se servir allégrement de tout ce qu'ils trouvent dans la maison de l'oasis. Aucune trace des habitants.

S'ils ne font rien de plus, le lendemain, Hyènes et ses hommes reviennent avec 5 silhouettes encapuchonnées de différentes tailles (dont celle d'un enfant), il s'agit bien évidemment des goules. La caravane reste deux jours de plus avant de partir.

Présentation

Si les PJ se présentent à la caravane, les Ra'Shari, après un temps d'hésitation, les invitent. Les deux épouses de Hyènes les accueillent et répondent à leur question de la façon suivante :

- les lieux étaient vides quand ils sont arrivés
 - leur chef est parti pour explorer les environs, repérer d'éventuels pillards
 - ils sont bien sûr innocents de tout ce qu'on les accuse, mais refuseront qu'on fouille leurs roulottes
- Elles mentent bien évidemment

Voici les différents événements selon les actions des PJ :

Ils fouillent leurs roulottes

Les 3 hommes Ra'Shari, ainsi qu'une dizaine de femmes et 3 enfants tenteront de les empêcher en les attaquant au couteau. Les épouses feront sortir de la roulotte, la dernière goule de la caravane. Une fois vaincu, ils pourront trouver la jeune princesse Sempet enchaînée dans la roulotte de Hyène. Ils découvriront aussi les preuves de son appartenance aux Chacals et ses relations avec le marchand qu'il a assassiné.

De plus un test d'Enquête ou de connaissance de magie (ND25) permet de trouver dans une boîte un petit papier taché de sang avec des signes cabalistiques. C'est l'enchantement qui rend malade Moustafa. Si on le détruit, la maladie disparaît (il ne reste plus de 5 jours avant la mort de Moustafa).

Un Ra'Shari encore en vie peut indiquer aux PJ le lieu où Hyène va créer ses Goules.

Ils restent à dîner

Les Ra'Shari semblent accueillants et invitent les PJ à dîner. Il sera bien sûr empoisonné au Désir de Mort =

- perte d'un Rang de Constitution
- jet de Constitution ND 20 pour éviter les nausées.
- Si réussite = le poison dure 4 heures

- Si échec, -1 dé à lancer et garder pendant 8 heures
- Après l'ingestion du poison, les mêmes personnes tentent de tuer les PJ.

Ils restent en retrait

Après avoir discuter avec les Ra'Shari, les PJ peuvent choisir de se mettre en retrait. Dans ce cas, un des enfants partira du camp la nuit pour avertir Hyène. Si les PJ le rattrapent ils pourront alors assister à la cérémonie de goulification.

Sinon, le lendemain Hyène attaquera les PJ par surprise

Si les PJ attendent le retour de Hyène, ce dernier aura le renfort de 5 goules. Le scénario se termine à la mort de Hyène ou des PJ.

Scène Quatre : cérémonie maudite

Cette scène intervient si les PJ décident d'aller à la rencontre de Hyène qui accomplit son rituel.

Au cœur du désert, Hyène sacrifie les habitants de l'oasis du chat pour les réanimer en goules. Il est entouré de 4 Ra'Shari parmi les plus combatifs et les plus fidèles. Cependant, ils sont s'y occuper à empêcher les victimes qui tentent de s'échapper et à l'accomplissement du rituel, que les PJ pourront les prendre par surprise.

Selon l'état de santé des PJ, vous pouvez estimer si déjà plusieurs membres de la famille ont été réanimés dans cet ordre :

- le père (45 ans)
- le fils aîné (22 ans)
- la mère (39 ans)
- la fille aînée (17 ans)
- la fille cadette (12 ans)

Les Ra'Shari ont été conditionné par des années de pouvoir magiques, ils se batront jusqu'à la mort pour leur chef. Par contre, Hyène, lui suppliera les PJ de le laisser en vie. Certains d'entre eux voudront le ramener en vie, d'autre le tuer.

Il affirmera qu'il a la possibilité d'enlever l'enchantement, cependant il mentira en disant qu'il faut qu'il voit le corps de Moustafa (si les PJ le croit, l'aubergiste sera mort) à leur arrivée.

Conclusion

Hyène a été tué : les Ra'Shari encore vivant mourront incapable de survivre après des années de domination.

Hyène est capturé et conduit à Jorne pour le désenchantement : Moustafa sera déjà mort. Cependant pendant tous le trajet du retour, des Ra'Shari survivants tenteront de libérer leur maître jusqu'à en mourir.

Moustafa est sauvé : à leur retour à Jorne, l'aubergiste est reconnaissant de l'intervention des PJ et donnera la main de sa fille aînée (voir de la seconde) à un ou deux PJ.

Pour Néhila, la princesse Sempet, elle a été violée par Hyène et attend son enfant. A son retour elle sera disgracié et entrera dans un quelconque ordre religieux.

PNJ

6 assassins dans l'auberge

Tous les anneaux à 2 sauf FORCE 3

Attaque au couteau 4g2, dommages 4g1

ND pour être touché 10

Hommes Ra'Shari

Tous les anneaux à 2 sauf FORCE 3

Attaque au couteau 4g2, dommages 4g1

ND pour être touché 10

Femmes Ra'Shari

Tous les anneaux à 2 sauf AGILITE à 3

Attaque au couteau 4g3, dommages 3g1

ND pour être touché 10

Enfants Ra'Shari

Tous les anneaux à 2 sauf REFLEXES à 3

Attaque au couteau 3g2, dommages 3g1

ND pour être touché 15

Goules

AIR 2 TERRE 3 EAU 4

FEU 2

Réflexes 3

Agilité 3

Attaque 6g3, dommages 4g2

ND pour être touché 15

Rang de blessures 8