
Les Secrets de la Septième Mer

Scénario

En avant la muzhik !

*Ecrit par Golf
Relecture par Vermeil
Septembre 2009*

<http://www.golf.fr/>

Tables des matières

Tables des matières 2

Synopsis 3

La véritable histoire 3

 La belle fermière 3

 Le joli comte 3

 La belle au marché 3

 En galère 3

 Retour aux sources 4

Les personnages 4

Contexte 4

Avertissement 4

Références 4

Sources d'inspiration 4

Introduction 4

Acte I : L'amour du baron 5

 Scène 1 : Un baron en galère 5

 Scène 2 : Le harem de l'émir 6

Acte II : La dette du baron 9

 Scène 1 : Les trois frères 9

 Scène 2 : Le marché aux esclaves 10

Acte III : Le rival du baron 12

 Scène 1 : A pas de loup 12

 Scène 2 : A charge de revanche 12

Annexes 13

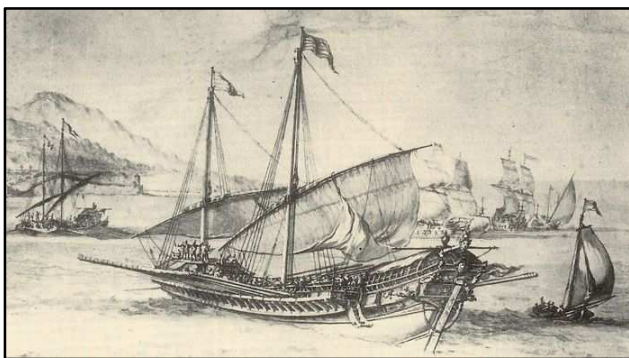
 Annexe 1 : PNJ importants 13

Synopsis

Mais que diable allait-il faire dans cette galère ? C'est sans doute la question que l'on peut se poser en constatant le destin tragique de Tancredi Balleroy de Martise, jeune baron montagnois en visite dans l'Empire du Croissant. C'est en effet enchaîné au banc d'une galère croissantine que les personnages le découvrent.

En le libérant, ils s'en font immédiatement un ami et un débiteur, mais c'est une requête bien insensée qu'il leur fait : la promesse de Tancredi est d'après lui captive d'un émir d'Iskandar et il veut absolument la libérer elle aussi. Il ne pourra pas vivre un instant de plus sans elle !

Mais l'histoire de la jeune Svetlana est bien plus tragique et complexe que cela : Tancredi n'est apparemment pas le seul à souhaiter la tenir fermement dans ses bras... Mais qui parviendra finalement à obtenir et à retenir la belle ? La course poursuite est lancée !



La véritable histoire

La belle fermière

Svetlana est une jeune et belle paysanne de la région de Sousdal, dans la province ussurane de la Somojez. Avec ses cheveux blonds comme les blés et ses yeux d'un bleu gris rappelant les magnifiques glaciers des monts du Gora Bolshoi, elle est la beauté faite femme. Dans son village, tous les hommes sont amoureux d'elle, mais avec l'assurance de ses vingt ans, elle attend l'homme qui l'emmènera loin des durs labeurs des champs.

Le joli comte

Un beau jour son prince charmant vient à passer par là et remarque la belle. Aussitôt sous son charme, il décide de mettre à ses pieds toutes ses richesses.

Le comte Andrei Belenki y Saginov est un bel aristocrate de la région voisine, mais sa famille est porteuse d'une mauvaise réputation : ses aïeux ont plusieurs fois par le passé réprimé des révoltes paysannes dans le sang et la violence. Aussi, les trois frères de Svetlana refusent qu'Andrei lui fasse la cour.

Mais les sentiments du comte sont si forts, et ceux de Svetlana l'étant tout autant, qu'il brave l'interdit et enlève la belle muzhik à sa famille, puis l'emmène à l'abri de son château, à l'ouest de Sousdal. Quelques jours plus tard, alors qu'ils filent le parfait amour et qu'ils se promènent sur le domaine du jeune comte, une horde sauvage déboule dans la prairie, et Andrei aura beau se battre comme un diable, il ne pourra empêcher l'enlèvement de sa dulcinée par la troupe de cavaliers.

La belle au marché

Cette razzia a été menée par Salim al-Amri et sa cohorte de bandits croissantins. Ils font de temps en temps des incursions dans le sud de l'Ussura pour piller, voler, et enlever des ussurans pour les revendre comme esclaves sur le marché d'Iskandar. C'est le sombre destin qui attend malheureusement Svetlana.

Mais dans son malheur, la belle fermière aura tout de même un peu de chance : en effet, au moment où elle est présentée sur le marché des esclaves pour être vendue par Salim al-Amri, un baron montagnois en visite dans l'Empire vient à passer par là. Tancredi Balleroy de Martise a immédiatement un coup de foudre pour Svetlana, et met tous ses biens en gage pour l'acheter à l'esclavagiste. Immédiatement, il l'affranchit et lui promet monts et merveilles, même si elle n'y comprend goutte, puisqu'elle ne parle qu'ussuran. Mais le baron n'a pas réellement l'argent pour payer Svetlana, et il laisse donc une dette très importante à Salim.

En galère

Pour parachever le destin tragique de Svetlana, Tancredi et elle croisent la route d'un riche émir alors qu'ils se rendent au bateau du baron pour quitter le pays. Yusuf ibn Gurcan el-Hadroui fait sur l'heure jouer ses relations au sein de la bureaucratie croissantine pour faire arrêter Tancredi sous un prétexte fallacieux et récupérer Svetlana pour son propre harem. L'infortuné

montaginois est rapidement condamné et envoyé aux galères.

Retour aux sources

Lorsque les personnages croisent la route de Tancredi Balleroy de Martise, celui-ci rame sur les bancs d'une galère croissantine sur la Mer Oubliée, au sud de l'Empire. D'une manière ou d'une autre, ils participent à sa libération. Il leur demande alors de l'aider à récupérer l'amour de sa vie : Svetlana. Celle-ci est à ce moment-là l'une des multiples femmes qui peuplent le harem de l'émir Yusuf el-Hadraoui.

Dans le même temps, beaucoup de monde est sur la piste de Svetlana : ses trois frères bien sûr, le comte Andrei Belenki y Saginov, mais aussi Salim al-Amri (à cause de la dette de Tancredi), et donc, le baron Balleroy de Martise lui-même avec les personnages.

Qui parviendra à récupérer la belle en premier ? Sera-t-elle de nouveau la victime innocente d'autres enlèvements ? La recherche de la belle muzhik apportera sans doute son lot de surprises, retournements de situation et autres quiproquos...

Les personnages

Pour jouer cette aventure, les personnages peuvent être de tous niveaux et de toutes origines. Il faudra cependant peut-être doser certaines rencontres, et des personnages occidentaux seraient sans doute plus adaptés, mais ce point reste ouvert.

Contexte

D'un point de vue géographique, le scénario se déroule dans l'Empire du Croissant, à Iskandar et dans ses environs.

Aucune référence directe n'étant faite au contexte historique, cette aventure peut être intégrée dans une campagne de plus grande envergure sans trop de contraintes et de modifications.

Avertissement

Le centre d'intérêt de tous les personnages est la jeune Svetlana, et tous vont chercher à la récupérer et à se l'accaparer. Mais les personnages des joueurs ne savent pas tout cela au départ, et toute la dynamique du scénario joue sur la découverte successive des différents intervenants, plus ou moins proches de la jeune fille.

Cela va apporter un assez grand nombre de rebondissements dans le déroulement de l'aventure. Suivant les envies du meneur de jeu, tout ceci peut dériver vers du pur style de cape et d'épée ou vers un style plus comique, voire vers les deux pour les plus gourmands.

Références

De par les lieux visités et les différents intervenants impliqués dans l'histoire, les suppléments suivants peuvent se révéler très importants :

- **Crescent Empire**, ou sa traduction partielle : l'Empire du Croissant, disponible à l'adresse suivante sur le **Capharnaüm de Golf** : http://www.golf.fr/jdr/7mer/fichiers/nation_croissant.pdf
- **Ussura**.

Sources d'inspiration

L'idée de ce scénario n'est pas venue de là, mais Géronimo (du SDEN) m'a fait remarquer une proximité avec le film « **Angélique et le Sultan** ». C'est vrai, mais contrairement à ce qui se passe dans ce film, le personnage central de l'aventure est le jeune aristocrate montaginois, et non la belle captive.

Dans une version plus déjantée, « **Princess Bride** » est plus proche de ce scénario.

Le titre est inspiré d'une enquête du commissaire San Antonio par Frédéric Dard : « **En avant la moujik** ».

Introduction

La première scène de l'aventure voit la rencontre des personnages avec le jeune baron Tancredi Balleroy de Martise à bord d'une galère croissantine. Cela suppose que les personnages soient déjà eux-même en mer à bord d'un navire. La raison de leur présence en ce lieu appartient bien sûr au meneur de jeu.

Des alternatives à cette première scène peuvent être mises en place : le jeune montaginois pourrait être retenu prisonnier ailleurs que sur une galère, par exemple dans une geôle à terre ou comme esclave dans une tribu du désert. L'essentiel est que les personnages doivent le libérer et s'en faire un débiteur. Le but est de l'aider à retrouver sa dulcinée.

Acte I : L'amour du baron

Ici les personnages rencontrent le baron Tancrède Balleroy de Martise et l'aident à retrouver Svetlana, sa bien-aimée. Comme précisé en introduction, les circonstances de la rencontre devront être adaptées au contexte dans lequel se trouvaient les personnages avant cette aventure.

Scène 1 : Un baron en galère

Alors que la journée prend fin et que le soleil s'apprête à se coucher sur l'horizon, une lueur se détache sur le ciel rosé au sud. La vigie du navire sur lequel se trouvent les personnages crie alors : « Navire en flammes au sud-est ! ». Le capitaine ordonne alors de mettre le cap vers ce point.

Et vogue la galère

Au fur et à mesure que le bateau se rapproche, il est possible de discerner certains détails. Il s'agit en fait d'une galère, arborant un pavillon croissantin. Pour ceux qui ont quelques connaissances en marine, c'est le type de galères à bord desquelles les croissantins emploient des esclaves ou des condamnés. Elle semble avoir subi de graves dommages, le pont arrière est en feu, et le mât central est détruit. La coque semble également endommagée, ce qui laisse supposer une voie d'eau. Aucun signe de vie n'est visible à distance. Le nom de la galère est gravé à l'arrière sur une plaque métallique en *Tikaret-baraji* : « *Tafkir* » (Réflexion).

Il est bien sûr possible d'accoster la galère. De nombreux cadavres se trouvent sur le pont. Deux ou trois galériens font quelques mouvements, mais ils sont grièvement blessés, et ne peuvent que tenter de gémir si les personnages entrent dans leur champ de vision ou appellent pour savoir s'il y a des survivants. La bataille a dû être terrible. De nombreux rameurs sont morts en étant encore enchaînés à leurs bancs, les mains crispées sur les rames.

Les survivants

Il y avait environ quatre-vingt personnes à bord, mais seulement quatre sont encore vivantes. Le premier, Khalid, est un des gardes-chiourme. Deux autres, Shafir et Mashad, sont des condamnés croissantins, l'un pour vol, l'autre pour meurtre. Le dernier est un occidental, un jeune montagnois, le baron Tancrède Balleroy de Martise (voir sa fiche en annexe).

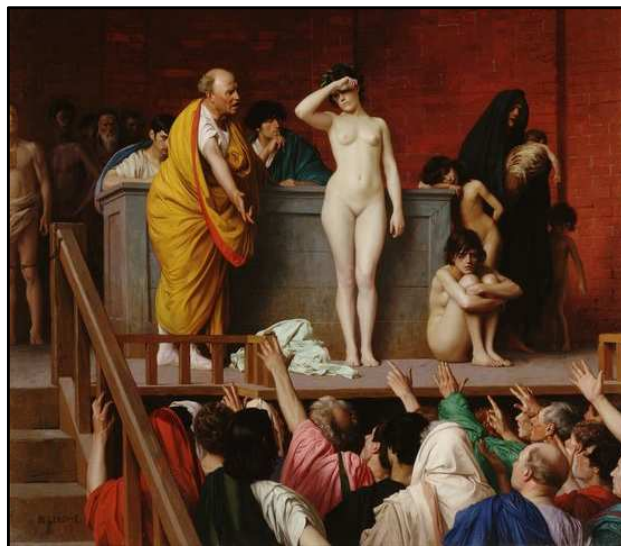
Mashad décède alors que l'on tente de lui prodiguer des soins. Shafir et Khalid ont des blessures moins graves et peuvent être soignés et sauvés. Tancrède n'a que quelques blessures légères, et des premiers soins suffiront à le remettre sur pied.

Les survivants expliquent que la galère a été attaquée par des pirates qui ont ravagé le navire, apparemment à la recherche de butin. (Ndlr : je laisse la porte ouverte au meneur concernant ces pirates en vue d'une ouverture vers d'autres aventures).

Les mésaventures du baron

Après avoir repris ses esprits, le jeune montagnois remercie vivement les personnages qui l'ont tiré du mauvais pas dans lequel il se trouvait.

Il leur raconte brièvement qui il est et comment il s'est retrouvé condamné aux galères : « Ma famille cherche à faire des affaires avec des armateurs croissantins et à leur vendre des navires. Lors de mon dernier séjour, j'ai visité la ville d'Iskandar, et c'est alors que sur le marché aux esclaves, j'ai aperçu la plus belle créature qui soit, une jeune femme magnifique, blonde comme les blés, et au regard bleu comme l'océan. »



« J'ai immédiatement décidé de la libérer en l'achetant à son tortionnaire. Alors que nous retournions vers mon navire, la tête déjà pleine de projets d'avenir ensemble, nous avons été arrêtés par la garde d'Iskandar. Svetlana a été emmenée et j'ai été accusé de corruption envers les autorités portuaires. Ce qui est totalement faux, mais j'ai été condamné à dix ans de galère. En discutant à bord avec d'autres rameurs, j'ai appris que l'homme qui m'avait dénoncé, un certain Yusuf el-Hadroui, est

un homme puissant et très influent, un proche du pouvoir. Il paraît qu'il est très riche et qu'il possède un grand harem où il garde de nombreuses femmes. »

La requête du baron

Tancrède poursuit son récit et fait une demande aux personnages : « Je suis convaincu que ce Yusuf m'a fait accuser pour pouvoir s'emparer de ma fiancée. Je suis sûr qu'il l'a capturée pour la placer elle aussi dans son harem. Maintenant que je suis libre à nouveau, je n'ai qu'un but, c'est de la retrouver et de l'emmener avec moi en Montaigne. »

« Vous savez, ma famille possède des chantiers navals dans le duché de Martise ; nous avons de l'argent, et nous pourrions vous payer grassement si vous m'aidez à retrouver ma fiancée. Mais plus que l'argent, les Balleroy sont depuis longtemps proches de la famille royale, et je pourrai vous obtenir des faveurs de l'Empereur, peut-être une charge ou un poste à Charousse. Qu'en dites-vous ? »

Durant tout son récit, Tancrède évite de trop parler de sa « fiancée ». En effet, en réalité, il n'a dû passer que deux heures avec elle, entre le moment où il l'a rencontrée sur le marché aux esclaves et son arrestation sur le port. La belle ne parlant pas d'autres langues que l'ussuran, et lui-même ne connaissant pas la langue du froid, ils ont tout juste pu s'échanger leurs noms. Il sait donc qu'elle s'appelle Svetlana, et a compris qu'elle est ussurane.

Il passera également sous silence le fait qu'il n'a pas eu le temps de payer le marchand d'esclaves, Salim al-Armi, lui laissant donc une dette importante.

Le choix

Si les personnages refusent, ils peuvent déposer le baron quelque part, et l'aventure est terminée !

S'ils acceptent, leur première étape les conduira bien entendu à Iskandar, lieu de résidence de l'émir Yusuf ibn Gurcan el-Hadraoui...

Vous pourrez trouver une description précise de la ville d'Iskandar aux pages 55 et 56 du supplément Crescent Empire.

Scène 2 : Le harem de l'émir

Après quelques jours de navigation, le bateau des personnages arrive en vue d'Iskandar. La ville semble briller comme un joyau dans la lumière matinale. Les innombrables bâtiments blancs rassemblés sur une colline du delta du fleuve Halya réfléchissent le soleil et semblent irradier eux-mêmes. Une multitude de voiles diverses et variées parsèment également la baie. Nombreux sont les pêcheurs sortis tôt en mer pour approvisionner les marchés, mais aussi nombreux sont les navires marchands croissantins et étrangers venus se vider et se remplir des richesses de l'Empire.

Après avoir accosté ou jeté l'ancre dans la rade, et s'être acquittés de la taxe portuaire, les personnages peuvent débarquer et entrer en ville. Tancrède y ayant passé quelques jours avant d'être jeté en prison, il peut servir de guide. Même s'il connaît mal les lieux, il sait comment se répartissent les quartiers de la ville et où se trouvent les bâtiments importants. Le cœur battant de la cité est composé des quartiers des artisans et des marchands, avec notamment le souk, les bazars et les marchés. Les rues sont très animées, et même si les croissantins sont bien entendu majoritaires, il peut arriver de croiser des étrangers, y compris des cathayans.

Le baron de Balleroy a également deux ou trois contacts, mais d'influence limitée. Ceux-ci pourront toutefois donner quelques informations, comme par exemple des renseignements à propos de l'émir Yusuf ibn Gurcan el-Hadraoui, où se trouve son *riad*, ou encore où trouver telle ou telle chose relativement commune. Une information importante filtre toutefois : l'émir va épouser sa onzième femme dans quelques jours ; on raconte que c'est une ussurane, une blonde, ce qui est rare ici.

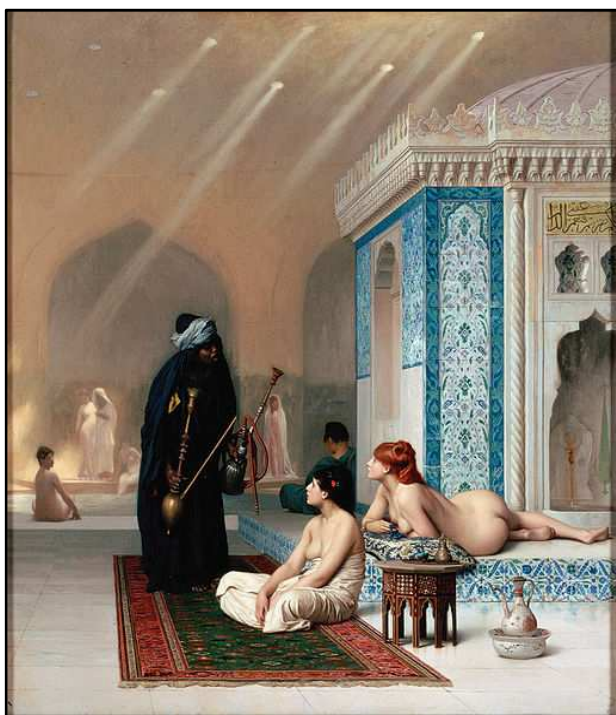
Le riad de l'émir

(Voir la fiche de Yusuf el-Hadraoui en annexe).

La propriété de Yusuf el-Hadraoui se trouve bien évidemment dans les beaux quartiers d'Iskandar, non loin du palais du sultan. Sans égaler la beauté et la richesse de celui-ci, le *riad* de l'émir est tout de même l'un des plus beaux de la ville.

La résidence est entourée de hauts murs blancs et comprend de grands jardins agrémentés de pelouses, d'arbres et d'arbustes, de massifs fleuris et de fontaines.

Plusieurs bâtiments sont massés à l'intérieur de l'enceinte. Le *riad* lui-même est composé d'un corps de bâtiment principal et d'une aile latérale. Le premier contient les appartements de l'émir, toutes les pièces de vie et de réception, de grands salons richement décorés et autres pièces plus intimes. L'aile comprend un étage : au rez-de-chaussée vivent les quelques eunuques gardant les *houris* (les onze femmes de l'émir), et à l'étage se trouve le harem lui-même. Pour y accéder, il est (en théorie) obligatoire de passer par les quartiers des eunuques afin d'atteindre « l'escalier vers le paradis ».



Un peu à l'écart du *riad*, d'autres constructions se répartissent à travers les jardins : les dépendances où logent les serviteurs et la garde personnelle de l'émir, les écuries (pour chevaux, dromadaires et chameaux), un pigeonnier, etc...

Libérer la *houris* usurane

Il s'agit donc maintenant de trouver une solution pour libérer Svetlana, qui vit désormais dans le harem de l'émir. Bien évidemment, après ce qu'il a mis en œuvre pour se l'accaparer, Yusuf n'est pas prêt à lâcher sa dernière « conquête ». Il faudra donc mettre en place un plan astucieux pour la récupérer. L'inventivité des joueurs va devoir entrer en jeu et être stimulée et encouragée. Voici plusieurs possibilités envisagées, mais la porte ne doit pas être fermée à d'autres solutions.

Plan n° 1 : Entrée en douce

Une intrusion discrète est possible, surtout de nuit. Escalader la muraille, traverser les jardins et atteindre le corps principal du *riad* ne devraient pas poser trop de problème. Quelques jets de Déplacement silencieux sous un ND de 15 feront l'affaire.

Les difficultés commenceront ensuite : impossible de passer par l'intérieur sans avoir affaire aux gardes et aux eunuques. Il faut donc escalader l'étage du harem de l'extérieur. Là encore, le challenge n'est pas insurmontable : un jet d'Escalade à 15 (avec des Augmentations pour rester discret) suffira.

Par contre, toutes les fenêtres sont fermées par des *moucharabiehs* (grillages en bois sculptés) qu'il convient donc de transpercer, défoncer ou démonter. Quoiqu'il en soit, une telle opération risque de faire du bruit, et donc de réveiller les femmes résidant à l'étage, voire les eunuques du rez-de-chaussée.

Une fois à l'intérieur, il faudra retrouver Svetlana parmi les onze femmes du harem, chacune dormant dans une alcôve ou une chambre séparée. Si Tancred les accompagne, il pourra la trouver facilement. Si ce n'est pas le cas, les personnages devront se fier à la description qu'il leur en a faite. Pour ajouter du piment à la scène, il pourrait y avoir une autre femme lui ressemblant (blonde, peau claire et yeux bleus), et les personnages pourraient libérer la mauvaise personne. Dans l'obscurité ou la pénombre du harem, une confusion est vite arrivée...

Si une des femmes est réveillée par le bruit, elle donnera l'alerte en criant. Certaines femmes pourraient même se rebeller et attaquer les intrus. Les personnages hésiteront sans doute à frapper de jeunes femmes, qui plus est en petite tenue... Les eunuques interviendront immédiatement avec Müdjat et le combat s'engage (voir ci-dessous le paragraphe *Combat au riad*). Les gardes eux, pourront attendre les personnages à l'extérieur.

Quoiqu'il arrive, un imprévu se présente : voir le paragraphe *Sortie de scène* ci-dessous.

Plan n° 2 : Entrée en force !

Là, le combat devrait s'engager plus rapidement, tout étant fonction des actions des personnages. La garde intervient avec Müdjat à sa tête, et les eunuques défendent le harem.

Un serviteur pourra sortir de la résidence pour appeler les gardes de la cité à la rescousse.

Là aussi un imprévu se présente : voir le paragraphe *Sortie de scène* ci-dessous.

Plan n°3 : La négociation

Les personnages peuvent demander à rencontrer l'émir pour lui proposer de racheter Svetlana (au prix fort bien sûr). Tancredi peut aussi lui proposer de conclure un accord commercial avantageux avec sa famille en échange d'une libération de Svetlana. La négociation se fait toujours en présence de Müdjat et de quelques gardes.

Il faudra se montrer extrêmement convaincant pour que l'émir cède. Un jet de Marchandage à plus de 40 ou 50 paraît être un minimum !

Si Yusuf accepte le marché, il mandera un garde pour aller chercher Svetlana au harem. Au moment où elle sera sur le point d'entrer dans la pièce où se trouvent les personnages, un remue-ménage se produit : voir le paragraphe *Sortie de scène*...

Plan n°4 : La menace

Il est également possible de tenter d'exercer des pressions ou des menaces sur l'émir Yusuf el-Hadraoui, mais cela risque d'être encore plus difficile que de négocier avec lui. Ses relations et ses contacts lui font se sentir intouchable, et il faudra inventer des motifs plausibles pour le faire vaciller un tant soit peu. Ou bluffer... Un jet de Sincérité ou d'Intrigant avec un ND de 50 devra être impérativement réussi, sinon l'émir leur rira au nez.

La libération de la fille et l'issue de la scène restent les mêmes : voir le paragraphe *Sortie de scène*...

Combat au riad

Le chef de la garde de l'émir est Müdjat, un fier guerrier croissantin et homme de confiance de Yusuf. Il sera rapidement sur place si un combat se produit dans la propriété (*voir sa fiche en annexe*). Son attitude et son comportement pourront varier en fonction des circonstances et du déroulement des événements (*voir ses secrets*).

En cas d'engagement au sein de la résidence de l'émir Yusuf, sa garde personnelle, composée d'une vingtaine de gardes armés de cimenterres intervient. Ils peuvent poursuivre les personnages n'importe où, mais n'ont en principe pas le droit d'entrer dans le harem.

La garde personnelle de Yusuf – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Domages : 6 (cimenterres)

Les eunuques, eux, se limiteront essentiellement à la défense du harem et des houris. En cas de danger extrême pour la personne de l'émir, ils pourront sortir de l'enceinte du harem et de leurs quartiers. Ils sont une douzaine au total.

Les eunuques du harem – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Domages : 9 (dilmekiri)

Compétences : S'interposer 2

De nombreux éléments de décor pourront être utilisés par les personnages durant les combats. Voici quelques suggestions :

- Les sols sont recouverts de tapis, qui peuvent donc être tirés sous les pieds d'un adversaire,
- Les alcôves et les salons sont agrémentés de nombreux coussins qui peuvent servir de projectiles légers,
- De même, des tables basses peuvent servir de petites estrades,
- Les jardins et les cours sont parfois aménagés avec des fontaines, des bassins et des canaux d'irrigation,
- Des *moucharabiehs* (grillages en bois ouvragés) ou des paravents forment des séparations entre certaines pièces, et sont des cloisons suffisamment fragiles pour pouvoir passer un ennemi à travers ou soi-même s'échapper,
- Dans les jardins, la végétation est abondante et variée, et peut aussi servir d'obstacle, de promontoire, voire de projectile.

L'imagination des joueurs et du meneur de jeu fera le reste pour obtenir des scènes spectaculaires...

Sortie de scène

Quelque soit la solution adoptée par les personnages, il se passera une chose inattendue au moment où ils sont sur le point de libérer Svetlana.

En effet, ses trois frères sont à sa recherche depuis des semaines, et ils ont fini par retrouver sa trace et sont arrivés à Iskandar. Eux-aussi ont échafaudé un plan pour la sortir de là, et ils vont y parvenir juste au nez et à la barbe des personnages.

Par exemple, s'ils entrent en douceur ou en force, trois individus habillés en croissantins enlèvent la fille sous leurs yeux sans qu'ils puissent intervenir : les gardes et les eunuques de l'émir font barrage et ne se rendent pas compte de ce qu'il se passe.

Le meneur de jeu devra s'adapter à la situation pour mettre en place ce nouvel enlèvement « imparable ». Toutefois, les trois ravisseurs seront facilement reconnaissables : une mèche de cheveux blonds dépassant d'un turban, un regard bleu clair derrière un masque, ou même quelques mots en ussuran lâchés pendant l'intervention, etc.... Ces trois-là ne sont de toute évidence pas croissantins !

Il est impératif que les personnages ne puissent pas les poursuivre dans l'immédiat, mais leur piste sera facilement retrouvée en ville par les personnages, par d'autres moyens.

(Voir la description des frères Jiganov en annexe.)

Les conséquences de la libération

En fonction du déroulement de la libération de Svetlana, il est probable que les personnages soient désormais recherchés en ville. Si l'émir Yusuf est toujours vivant, il mettra sans doute en œuvre ses contacts pour les faire arrêter. S'il est mort au cours de l'intervention au harem, ce sont les autorités qui tenteront de faire main basse sur ses meurtriers.

Le meneur de jeu devra réagir et s'adapter aux événements du harem, et en tirer des conséquences tant que les personnages resteront en ville. En tout cas, ils risquent de ne pas rester tranquilles bien longtemps.

Acte II : La dette du baron

Les personnages se rendent compte que Svetlana est convoitée par plusieurs personnes et pour des raisons différentes. Parmi ces gens, les trois frères de la jeune femme, et le marchand d'esclaves à qui le baron Tancrède a laissé une grosse dette.

Scène 1 : Les trois frères

Trois étrangers blonds, ayant enlevé une jeune femme, étant probablement ussurans eux-mêmes, dans la capitale croissantine, ne doivent pas passer inaperçus, c'est le moins que l'on puisse dire. Cela dit, il faudra tout de même quelques heures pour les retrouver.

Pour parvenir à remettre la main sur les trois ravisseurs, il faudra soit directement faire des recherches dans les auberges, tavernes et autres refuges potentiels, soit faire jouer les quelques contacts dont peut disposer le pauvre Tancrède. Un jet de Connaissance des bas-fonds sous un ND de 20 devrait faire l'affaire. Vous pouvez aussi laisser vos joueurs chercher un peu en ville, mais l'important n'est pas forcément là.

Les voleurs volés !

Les frères Jiganov se sont réfugiés dans une auberge proche du port. Les étrangers y étant plus nombreux qu'ailleurs en ville, ils pensaient ne pas y être trop remarqués. Peine perdue ; il aura fallu un tenancier un peu trop bavard pour que les personnages leur mettent la main dessus.

Grigory, Leonid et Miroslav Jiganov louent une chambre ensemble et s'y trouvent lorsque les personnages arrivent sur les lieux. Ils viennent de se faire ravir une fois de plus leur sœur alors qu'ils n'étaient qu'à quelques rues de l'auberge (c'est Salim al-Amri qui l'a récupérée pour se rembourser lui-même de la dette de Tancrède). Les frères sont donc désespérés et déboussolés par ce nouveau retournement de situation : ils ont parcouru des centaines de lieues pour retrouver leur sœur et au moment où ils étaient rassemblés à nouveau, ils la perdent encore une fois. Ils ne savent plus que faire.

Vers un pacte ?

La réaction des frères Jiganov va dépendre de l'attitude des personnages. S'ils sont agressifs, ils auront tendance à se défendre et à prendre les armes pour cela. Si les personnages souhaitent

discuter, les Jiganov seront d'accord pour parlementer et réviseront leurs plans en fonction de l'issue de la conversation.

Rappelez-vous toutefois que les trois frères ne parlent que l'ussuran et qu'il faudra donc trouver un interprète, que ce soit l'un des personnages ou une personne extérieure.

D'abord, ils pourront expliquer qui ils sont : les frères de Svetlana, la jeune femme que « tout le monde » recherche. Ils détailleront ensuite les circonstances de la dernière disparition de leur sœur : à quelques rues de là, quatre cavaliers ont déboulé près d'eux et alors que trois d'entre-deux faisaient diversion, le dernier enlevait Svetlana en travers de sa selle. Ils ont pu apercevoir le cavalier en question, un croissantin, dont la description rappellera immanquablement à Tancrède le marchand d'esclaves à qui il a acheté la belle.

Par contre, ils estimeront inutile de détailler toutes les mésaventures de Svetlana, et ne parleront pas du comte Andrei, son « vrai fiancé ». Ils pourront aussi poser des questions sur les motivations des personnages et du baron. Si Tancrède leur parle de son idylle avec elle, ils craindront que la présence d'Andrei ne décourage le jeune homme et qu'il ne les aide pas à retrouver Svetlana. Ils s'en tiendront donc au strict minimum dans leur récit.

Une fois les choses clarifiées, il deviendra évident que tous ont le même but : libérer Svetlana de ses nouveaux ravisseurs. Un pacte, au moins temporaire, pourra donc être établi. Bien entendu, les Jiganov garderont toujours à l'esprit qu'une fois leur sœur retrouvée, ils prendront la poudre d'escampette avec elle et laisseront le baron à son désespoir.

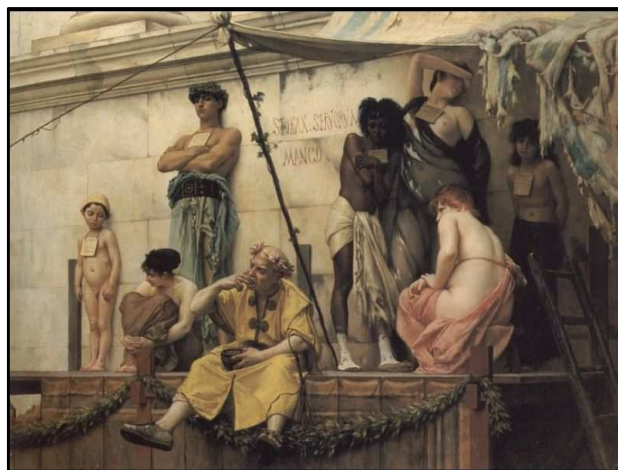
Leur piste passe donc par Salim el-Amri, le bandit vendeur d'esclaves.

Scène 2 : Le marché aux esclaves

Salim al-Amri est, entre autres, marchand d'esclaves, et c'est sur le marché que Tancrède a pour la première fois croisé sa route. Cela devrait donc être tout naturellement là que les personnages devraient chercher sa trace. Et le plus beau, c'est qu'il est bien là !

A Iskandar, le marché est un mot qui désigne bien des choses. En réalité, chaque matin, de nombreuses places de la ville accueillent toutes sortes de marchands, d'artisans, de pêcheurs, de chasseurs, de fermiers et d'éleveurs, qui viennent vendre leur production et leurs produits. Cette partie de la cité prend alors l'aspect d'une véritable fourmilière.

Sur l'une des places, un espace est réservé au commerce des esclaves. Des estrades surélevées permettent aux marchands de présenter leurs lots d'hommes et de femmes. Mais près de Salim al-Amri, point de Svetlana en vue. Sur un côté de l'estrade, quelques chevaux et certains des cavaliers de la troupe de Salim attendent la fin de la matinée.



Les personnages vont devoir tenter de savoir où est la jeune muzhik.

La discussion

(Voir la fiche de Salim al-Amri en annexe)

D'abord, Salim prétextera d'avoir des ventes à faire pour éviter la discussion avec les personnages. Ensuite, il persistera à nier avoir enlevé Svetlana. Il ne voit même pas de qui ils parlent. Des esclaves, il en voit passer tous les jours, alors celle-ci, il ne s'en souvient pas. Sur ce marché, loin de sa troupe de cavaliers, il n'est pas en position de force et préfère donc éviter toute embrouille avec un groupe hostile.

Si Salim se sent piégé ou en danger, il va tenter de prendre la fuite avec ses compagnons, que ce soit à pied ou à cheval, quitte même à laisser ses esclaves sur place.

La fuite

Les autres cavaliers de Salim sont stationnés en dehors de la ville, près d'un petit village au nord. Ils ont établi un campement de tentes dans cette oasis tranquille et isolée. Svetlana est détenue là-bas avec quelques autres esclaves. Le but de Salim est de rejoindre cette base arrière et de mobiliser sa troupe si les personnages tentent de le suivre.

La fuite de Salim et de ses cinq ou six acolytes à travers le marché et le souk va être l'occasion d'une course poursuite spectaculaire. La foule, les chameaux et les dromadaires, mais aussi et surtout les étals de poissons, les sacs d'épices, les charmeurs de serpent, bref, tout ce qui peut se trouver sur un marché oriental va pouvoir servir d'obstacle ou de projectile durant cette chasse à l'homme.

Si les bandits accompagnant Salim peuvent être arrêtés facilement, ils vont tout tenter pour retarder les personnages, et vont même y arriver. Ce qui compte, c'est que Salim puisse distancer légèrement les héros, mais sans toutefois les lâcher. Il faut en effet que les personnages puissent remonter la piste des bandits jusqu'à leur camp de fortune. Salim va toutefois parvenir d'une manière ou d'une autre à voler une monture pour rejoindre au plus vite sa troupe.



La horde sauvage

Salim el-Amri parvient à son camp quelques secondes, voire quelques minutes avant les personnages, ce qui lui suffit pour donner l'alerte. Les cavaliers enfourchent alors leurs montures, et se mettent en « formation de combat » : ils répondent aux ordres de leur chef, et mettent en œuvre ses tactiques (il fait partie de l'école Vahiy). Le combat démarre et se poursuit un moment. Les cavaliers se désengagent et fuient lorsque leur chef meure ou lorsque plus des trois-quarts des leurs sont mis hors combat.

(Voir les caractéristiques des cavaliers en annexe)

Les frères sont-ils là ?

Si les frères Jiganov sont alliés aux personnages, ils combattent à leurs côtés et cherchent à profiter de la première occasion pour trouver leur sœur et s'enfuir avec elle.

Si les personnages n'ont pas conclu d'alliance avec les Jiganov et que ceux-ci ne les accompagnent donc pas, ils auront la surprise de les voir intervenir durant la bataille. Ils s'en prennent aux cavaliers et essaient de s'approcher des tentes.

Le comte est bon

Au plus fort du combat, alors que les personnages sont plongés dans l'affrontement, ils aperçoivent du coin de l'œil un autre cavalier qui arrive du nord et qui s'approche des tentes. Très rapidement, il déchire la toile de quelques-unes d'entre-elles, et attrape une jeune femme blonde qu'il hisse sur sa selle. Svetlana vient à nouveau d'être enlevée !

Il s'agit du comte Andrei Belenki, le véritable amour de la belle muzhik (*voir sa fiche en annexe*). Il fouette son cheval et part au galop vers le nord...

Acte III : Le rival du baron

L'homme dont Svetlana est amoureuse a retrouvé sa trace et l'a récupéré. Les personnages vont enfin se rendre compte que Tancredi ne leur a pas tout à fait dit la vérité... ou qu'il n'a pas voulu la voir en face.

Scène 1 : A pas de loup

Ici, la piste sera beaucoup plus rapide et plus simple à suivre. Les personnages ont en effet été directement témoins du dernier enlèvement de Svetlana, et les lieux sont suffisamment dégagés pour qu'ils puissent voir la direction prise par le ravisseur.

De plus, le comte Andrei Belenki est tout à fait conscient qu'il ne pourra pas aller bien loin avec une passagère, car son cheval ne supportera pas longtemps la charge et le rythme imposé par une fuite longue. Les personnages, sous réserve bien entendu qu'ils aient eux-mêmes des montures, pourront le rattraper au bout de quelques minutes de poursuite.

A moi, comte, deux mots !

Les personnages, mais aussi le jeune Tancredi, risquent de se montrer agressifs envers le comte, puisque celui-ci est la « trente-sixième » personne à enlever la femme après qui ils courent depuis plusieurs jours.

De ce fait, le comte Belenki prend les dispositions nécessaires pour être dans les meilleures conditions pour recevoir un assaut des personnages. Il usera en premier lieu de ses compétences d'archer (école Buslayevich), puis dégainera son épée large, et rapidement se transformera en loup (sorcellerie Pyeryem) ou essaiera d'utiliser son rang d'Adepté pour utiliser les capacités du loup sans se transformer complètement (morsure, hurlement). Il n'a rien à perdre et se battra à mort.

Toujours les Jiganov

Là encore, les frères de Svetlana essaieront de jouer leur propre carte pour sauver leur sœur et s'enfuir avec elle...

L'amour triomphe toujours

Si le comte se retrouve en grande difficulté (proche de l'inconscience), Svetlana intervient et s'interpose entre lui et ses agresseurs. Elle supplie qu'on lui laisse la vie sauve et se jette en pleurs dans ses bras (ou dans ses pattes s'il est sous forme de loup). Quelqu'un parlant l'assurant comprendra ses explications puisqu'elle dit que c'est l'homme qu'elle aime et qu'elle ne veut vivre qu'avec lui. Ou mourir s'il meurt ici.

Le quiproquo entretenu par Tancredi, et quelque part par les frères Jiganov, pourra alors être dénoué.



Scène 2 : A charge de revanche

Une fois la situation clarifiée, Tancredi sera tout penaud et triste ; il souhaitera s'isoler. Svetlana, elle, tente de convaincre ses frères qu'elle est heureuse avec Andrei et qu'elle veut vivre avec lui, et même l'épouser. Les trois Jiganov, tristes eux aussi, finiront par accepter la liaison de Svetlana.

Après avoir salué les personnages, les cinq usurans prendront la route du nord pour rentrer à Sousdal.

Une de perdue...

Tancredi Balleroy de Martise finira par se reprendre, et remerciera les personnages de l'avoir aidé, même si l'issue n'est pas celle qu'il aurait espérée.

Sa dernière demande est de l'aider à rentrer en Montaigne, et il leur offre de les récompenser à leur arrivée, voire de les introduire auprès de la Cour grâce aux relations de sa famille. Mais ceci est une autre histoire...

~ ~ ~ FIN ~ ~ ~

Annexes

Annexe 1 : PNJ importants

Tancredi Balleroy de Martise



La famille Balleroy possède des terres à l'est d'Echiny dans le duché de Martise. Elle a un lien de parenté éloigné avec la famille Valroux. Les Balleroy ont depuis longtemps prospéré dans la construction navale ; elle possède plusieurs chantiers navals sur la côte et construit principalement de petits navires de commerce. La marine lui commande également de temps à autre des vaisseaux de guerre légers. De par cette participation à l'effort de guerre du pays, les Balleroy sont bien vus à la Cour de Charousse, et appréciés des rois montagnois successifs.

Tancredi est l'aîné du baron Philibert, il a aujourd'hui vingt-trois ans, et a un petit frère, Amaury, de quatre ans son cadet.

Tancredi a très jeune été impliqué dans le commerce de la famille, mais aussi instruit dans les manières des nobles puisqu'il est appelé à hériter du titre de baron de Balleroy. En sorte de formation, le jeune Tancredi accompagne régulièrement son père lors de ses voyages commerciaux dans d'autres pays. Le baron va ainsi démarcher les armateurs étrangers afin de leur vendre des navires.

Ces derniers mois, il arrive que Tancredi parte seul pour de tels voyages ; il a en effet réussi à gagner la confiance de son père, qui lui permet de mener quelques négociations d'ordre mineur. C'est la raison pour laquelle il s'est notamment rendu en Vodacce ou encore dans l'Empire du Croissant.

Interprétation

Tancredi est encore jeune et il a toujours vécu dans un milieu favorisé. En cela, il se montre parfois naïf devant certaines réalités du monde. Il a toutefois développé une bonne capacité d'écoute et d'empathie avec ses interlocuteurs.

Pourtant, lorsque les difficultés s'accumulent et que la situation risque de tourner au drame, il perd assez rapidement ses moyens et se laisse déborder.

Il est plutôt bel homme, assez grand ; ses grands yeux et ses cheveux châtain mi-longs ondulés lui donnent un air dynamique et joyeux.

Secrets de MJ

Tancredi n'a aucun goût pour le commerce, mais par amour des voyages, il n'a pas voulu contredire les souhaits de son père et poursuit donc l'objectif de reprendre les affaires familiales ainsi que le titre de baron de Balleroy. Il sait qu'il peut compter sur les assistants de son père pour gérer la majeure partie du commerce familial et des négociations, et il pense savoir s'entourer de gens de confiance.

Sa naïveté risque de le perdre sur ce point, mais Tancredi étant un passionné, il se laissera porter pour ce que lui dictent son cœur et son instinct.

Tancredi Balleroy de Martise – Héros

Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 2, Détermination 2, Panache 3

Réputation : 20

Épées de Damoclès : Amour perdu

Arcane : Naïf

Avantages : Montagnois (L/E), Castillan (L/E), Vodacci (L/E), Tikaret-baraji (P), Théan (L/E), Accent montagnois (Ouest), Appartenance : Guilde des Spadassins, Ami de cour (Dominique de Montaigne), Noble, Séduisant (5 PP)

Ecole d'escrime de Gautier (Apprenti) : Désarmer (couteau) 1, Double parade (escrime/couteau) 2, Lier 1, Exploiter les faiblesses 1

Courtisan : Cancanier 2, Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 2, Intrigant 1, Mode 2, Jouer 1

Érudit : Histoire 1, Mathématiques 1, Philosophie 1, Recherches 1, Théologie 1

Malandrin : Contact 2, Orientation citadine 1

Marchand : Construction navale 2, Marchandage 2

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 1, Nager 1, Lancer 1

Cavalier : Equitation 1

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Svetlana Jiganov



Svetlana est une jeune paysanne née dans le village de Tiksi, au nord-ouest de Sousdal (Somojez). Elle a trois frères plus âgés qu'elle, Grigory, Leonid, et Miroslav, qui font office de protecteurs pour elle. Svetlana trouve toutefois leur attitude étouffante la plupart du temps. Bien qu'issue d'une famille de muzhik, elle rêve à une vie meilleure, loin du travail de la terre.

Les parents Jiganov et leurs quatre enfants cultivent des légumes et élèvent des animaux pour le seigneur local, et leur vie est régie par les saisons. Svetlana, elle, s'extasie au son des contes racontés au coin du feu, de grands seigneurs et de belles femmes élégantes, de grands châteaux et de chasses à courre. Elle est convaincue qu'un jour un prince, ou au moins un duc passera près de la ferme, la remarquera et l'emmènera avec lui pour l'épouser et faire d'elle la femme la plus heureuse qui soit.

Le plus beau, c'est que le conte de fées va devenir réalité et se dérouler comme dans ses rêves, tout au moins au début. Elle a réellement un coup de foudre pour le comte Andrei Belenki, et ne souhaite rien d'autre que de se marier et vivre avec lui. Tous ceux qui se mettront en opposition avec cet objectif ne recevront que son mépris, y compris ses propres frères.

Interprétation

Svetlana est une belle jeune femme blonde d'une vingtaine d'années. Son regard bleu-gris est souvent dans la vague, voguant vers ses rêves. Elle est assez grande, fine et élancée, d'une beauté rare.

Elle parle peu, au point de paraître timide. Pourtant, elle sait parfaitement ce qu'elle veut, et peut parfois faire preuve d'une grande détermination pour atteindre ses objectifs. Elle sait se montrer ferme dans ces cas-là, et ne semble pas se préoccuper ni même s'intéresser à tout le reste, se laissant presque porter par le destin.

Secrets de MJ

Le seul secret que peut porter Svetlana se cache dans son cœur : elle ne sait pas au fond d'elle-même si elle est véritablement amoureuse du comte Andrei, mais ce qu'elle sait, c'est que l'opportunité qui s'est présentée à elle avec sa venue est à ne pas

manquer, alors elle ne va pas s'embarrasser de sentiments un peu longs à venir. Il sera toujours temps d'aviser plus tard, mais l'important est avant tout que sa situation change. Et vite !

Svetlana Jiganov – Homme de main

Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 3, Détermination 2, Panache 2

Réputation : 10

Épées de Damoclès : –

Arcane : Ambitieux

Avantages : Ussuran (P), Accent ussuran (Somojez), Affinité animale, Beauté du Diable, Séduisant (Eblouissant), Volonté indomptable

Domestique : Discrétion 2, Etiquette 1, Mode 2, Tâches domestiques 3

Marchand : Cuisinier 3, Fleuriste 2, Jardinier 2

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 2, Lancer 1

Bâton : Attaque (bâton) 2, Parade (bâton) 1

Les frères de Svetlana

Grigory, Leonid et Miroslav Jiganov sont les trois frères de Svetlana. Paysans comme leurs parents, ils n'ont pas vraiment d'ambition autre que de reprendre la ferme familiale. Ils ont entre 25 et 30 ans, et se sont eux-mêmes attribué le rôle de protecteur de leur petite sœur. Ils font tout pour chasser les villageois de Tiksi qui chercheraient à jouer les galants d'un peu trop près.

Quand le comte Andrei Belenki et la mauvaise réputation de sa famille se sont présentés, et ont demandé la main de Svetlana, Grigory et ses frères s'y sont fermement opposés. Lorsque les deux amoureux ont pris la poudre d'escampette, les trois Jiganov se sont promis de la ramener à la ferme, coûte que coûte...

Interprétation

Les travaux des champs et le soleil ont fait des frères Jiganov des forces de la nature à la peau burinée. Leurs cheveux blonds ressemblent à ceux de Svetlana, et ils ont le même bleu dans les yeux.

Leur propos étant de protéger leur sœur, ils sont prêts à tout pour remplir leur « mission », et

quiconque ira contre cela devra être balayé. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne font pas dans la finesse, ni dans leurs propos, ni dans leurs actes.

Secrets de MJ

Les trois frères sont quelque part un peu jaloux de Svetlana. Ils savent que sa beauté peut l'aider à assouvir ses ambitions et réaliser ses rêves, c'est-à-dire se sortir du milieu paysan. Eux n'ont aucune chance de faire autre chose de leur vie que de cultiver des betteraves et d'élever des chèvres.

Grigory, Leonid et Miroslav Jiganov – Hommes de main

Gaillardise 4, Dextérité 3, Esprit 2, Détermination 3, Panache 2

Réputation : 4

Épées de Damoclès : –

Arcane : Impulsif

Avantages : Ussuran (P), Accent ussuran (Somojez), Dur à cuire, Grand buveur, Sens aiguisés, Volonté indomptable

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Dressage 2, Piéger 2, Pister 2, Signes de piste 2, Survie 2, Tanner 2

Marchand : Charpentier 1, Jardinier 3, Régisseur 1

Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 3, Sauter 1, Soulever 3, Course de vitesse 2, Course d'endurance 2, Lancer 3

Bâton : Attaque (bâton) 3, Parade (bâton) 3, Balayage 3

Andrei Belenki y Saginov



La famille Belenki est établie dans l'ouest de la ville de Sousdal depuis le Moyen-âge. Elle possède de vastes terres agricoles exploitées par de nombreuses familles de muzhiks regroupées dans plusieurs hameaux. Par le passé, les Belenki n'ont pas toujours été tendres

avec leurs paysans, et il leur est arrivé de réprimer certaines révoltes dans le sang. Même si cela ne s'est pas reproduit depuis plusieurs décennies, et qu'Andrei était loin d'être né à l'époque, les rancunes sont tenaces et la mauvaise réputation de la famille est toujours présente dans les esprits.

S'il n'a pas de sang sur les mains, Andrei a conservé les manières autoritaires de ses aïeux. C'est ainsi qu'il a séduit et a « emmené » Svetlana. Son château date de l'époque médiévale, aussi bien dans sa construction que dans sa décoration intérieure. Les traditions sont fortement ancrées dans la famille Belenki, y compris pour la chasse à courre (à l'arc), le servage et le droit de cuissage. D'un point de vue extérieur, il est parfois difficile de savoir si Andrei est réellement amoureux de Svetlana, ou s'il a simplement fait usage de ce droit de cuissage pour s'emparer de la jeune muzhik. En tout cas, il semble prêt à mobiliser toutes ses forces et son énergie pour la retrouver.

Interprétation

Après de trente ans, le comte Andrei Belenki est un grand et bel homme, aux cheveux bruns, et au visage sévère. Le trouble est renforcé par son regard vert émeraude qui lui donne une profondeur étrange. Ses interlocuteurs sont souvent partagés entre la fascination et le malaise.

L'autorité et la détermination de ses racines nobles s'expriment en permanence dans le comportement d'Andrei. Il donne parfois l'impression que tout lui est dû, au point d'être parfois méprisant envers les personnes de classe inférieure. Il sait aussi se montrer séducteur et bienveillant, mais des individus avisés se rendront compte qu'il vaut mieux être méfiant dans de telles circonstances.

Secrets de MJ

Le principal secret d'Andrei est bien sûr qu'il est un sorcier Pyeryem. Il évite d'en faire état car il pense

que cela ne ferait que renforcer la rancœur des muzhiks. En effet, sous sa forme de loup, il lui arrive parfois de laisser aller ses instincts et d'attaquer les troupeaux de ses paysans. Si ceux-ci ne se doutent pas qu'il est à l'origine des quelques animaux égorgés retrouvés ces dernières années, la révélation de ce secret pourrait mettre à nouveau le feu aux poudres et provoquer une nouvelle révolte paysanne.

En ce qui concerne Svetlana, Andrei en est véritablement amoureux et ses sentiments sont sincères et profonds. Pourtant, il est obligé de lui mentir car il sait parfaitement que les traditions et les lois ne lui permettront jamais d'épouser une muzhik. Toutefois, il entretient les illusions de la belle et les siennes aussi, en continuant à envisager leur union. Mais jusqu'à quand pourra-t'il filer le parfait amour avec la jeune fermière ?

Andrei Belenki y Saginov – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 3, Panache 3

Réputation : -15

Épées de Damoclès : Amour perdu

Arcane : Arrogant

Avantages : Ussuran (L/E), Téodoran (L/E), Vodacci (L/E), Tikaret-baraji (P), Accent ussuran (Somojez), Archer précis, Noble, Séduisant (5 PP)

Sorcellerie Pyeryem (Sang pur, Adepte) : Homme 4, Parler 4, Loup 4, Corbeau 4

Ecole d'escrime de Buslayevich (Compagnon) : Charge (Arc) 4, Tir à l'arc monté 4, Voltige 4, Exploiter les faiblesses 4

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Piéger 2, Pister 2, Signes de piste 2, Survie 2

Courtisan : Cancanier 1, Danse 2, Diplomatie 2, Eloquence 4, Etiquette 2, Intrigant 3, Mode 1, Séduction 3, Sincérité 4

Érudit : Droit 2, Histoire 2, Mathématiques 1, Occultisme 1, Philosophie 1, Recherches 1

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 2, Lancer 2

Arc : Attaque (arc) 4, Fabricant de flèches 1, Tir à l'arc monté 4, Tir d'adresse 2, Tir instinctif 2

Armes lourdes : Attaque (armes lourdes) 3, Parade (armes lourdes) 3

Cavalier : Equitation 4, Dressage 2, Sauter en selle 2, Voltige 4

Yusuf ibn Gurcan el-Hadraoui



Yusuf el-Hadraoui est le type même de ces croissantins qui ont mis au rencart les traditions tribales pour se plonger corps et âme dans les réformes apportées par les derniers sultans. Avec bien sûr l'unique objectif de s'enrichir lui-même, et non d'œuvrer pour le progrès et le bien-être de tous.

Yusuf est un marchand qui a parfaitement compris et intégré les rouages du système. Il a su diversifier ses activités : il fait fabriquer à bas prix des produits traditionnels croissantins (tissus, tapis, épices, fruits secs, etc), et les revends à prix d'or aux négociants étrangers, principalement cathayans, mais aussi vodacci avec la famille Bernouilli. Il a également des contacts avec la Ligue de Vendel et espère établir des relations commerciales durables et fructueuses avec les Guildes.

Il utilise son argent pour étendre et accroître sa sphère d'influence. D'abord avec la bureaucratie de l'Empire, qui pourrait éventuellement lui mettre des bâtons dans les roues au sujet de certaines tractations commerciales. Ensuite avec des gens au pouvoir, parfois assez proches du sultan, ou encore avec des membres du pouvoir judiciaire : il est toujours utile d'avoir un procureur ou un juge dans sa poche.

Convaincu d'être à l'abri de quelconques ennuis mais d'attiser les jalousies et les convoitises, Yusuf n'en assure pas moins sa sécurité en employant une garde personnelle bien entraînée et efficace, à la tête de laquelle il a placé un de ses hommes de confiance, un ancien guerrier Jadur'rihad nommé Müdjat, qu'il a jadis tiré d'une condamnation à vie aux galères.

Au sein de son riad d'Iskandar, agrémenté de grands jardins irrigués, Yusuf accumule des richesses, des esclaves, des femmes (son harem est très réputé), mais ne laisse que peu de monde jeter un œil sur tout cela.

Interprétation

Yusuf el-Hadraoui est un marchand ventripotent, cupide, méprisant, arrogant et sûr de lui. Il a plus de 45 ans, il est gras et gros, transpire sous la chaleur du désert. Toute femme digne de ce nom ne peut être que dégoûtée par un tel personnage, c'est dire quelle doit être la souffrance de celles qui vivent recluses dans son harem d'Iskandar.

Tout individu qui n'est pas au moins son égal n'est qu'un insecte à ses yeux. Ceux qui se posent en rivaux de son commerce méritent tout autant d'être écrasés que les premiers. Le mépris est à la fois ce qu'il dégage et ce qu'il inspire. Mais voilà, il a le pouvoir de l'argent et des relations.

Secrets de MJ

Derrière toute son arrogance, Yusuf cache en réalité une peur de se voir un jour, soit déchu de tous ses privilèges d'une manière ou d'une autre, soit plus directement blessé ou tué par un rival un peu trop impulsif. C'est la raison pour laquelle il s'évertue par tous les moyens à ériger des remparts entre lui et le monde extérieur.

Yusuf ibn Gurcan el-Hadraoui – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 2, Esprit 4, Détermination 3, Panache 2

Réputation : -22

Épées de Damoclès : –

Arcane : Cupide

Avantages : Tikaret-baraji (L/E), Jadur-baraji (P), Kurta-baraji (L/E), Ruzgar-baraji (P), Castillan (P), Vodacci (L/E), Han Hua (P), Accent croissantin (Kurta'kir, Iskandar), Maître de l'Ajedrez

Courtisan : Cancanier 4, Danse 1, Diplomatie 3, Eloquence 2, Etiquette 1, Intrigant 4, Jouer 3, Mode 1, Pique-assiette 4, Politique 5, Séduction 2, Sincérité 3

Érudit : Droit 4, Histoire 1, Mathématiques 3, Philosophie 1, Recherches 2, Théologie 1

Malandrin : Contact 5, Connaissance des bas fonds 2, Orientation citadine 2, Sens des affaires 3

Marchand : Tisserand 3, Comptabilité 3, Evaluation 4, Marchandage 4

Pugilat : Attaque (pugilat) 2, Direct 1, Jeu de jambes 2

Müdjat



Müdjat est originaire du nord-est de l'Empire du Croissant, dans la région d'Erivan. Il fût formé par son père au maniement des armes dans le but de participer à la protection de sa tribu d'éleveurs de chevaux. Il a ainsi suffisamment développé sa puissance physique pour pouvoir manier deux cimenterres en même temps et apprendre les techniques de l'école Yael.

Alors qu'il n'avait pas encore vingt ans, Müdjat fût impliqué dans une rixe qui eût lieu lors d'une vente de chevaux à Erivan. La tribu Jadur'rihad de Müdjat était en ville pour vendre une vingtaine de chevaux sur le marché, mais sa famille et lui furent pris à parti par de malfrats locaux voulant leur imposer de payer un « impôt » sur leur vente. Autant dire qu'ils ne se laissèrent pas faire ; il y eut des morts, dont un tué par Müdjat. Il fût arrêté et condamné à une vie à ramer sur une galère impériale.

Lors de son transfert à Iskandar, il fût remarqué par Yusuf ibn Gurcan el-Hadraoui. Impressionné par sa musculature, il prit ses renseignements sur lui et fit jouer ses relations pour le faire libérer. Un vice de forme fût invoqué pour annuler la condamnation.

Yusuf el-Hadraoui en fit rapidement un de ses hommes de confiance, puis le désigna comme chef de sa garde personnelle. Il pense que la dette que Müdjat a envers lui suffit à lui inspirer loyauté et respect. Jusqu'à présent, cela a été le cas...

Interprétation

Müdjat parle peu. Il est grand et sa carrure est assez impressionnante. Pourtant, son style de combat fait penser à une sorte de danse fine et élégante.

Il a toujours les sens toujours en éveil et a une forte influence sur tous les domestiques et gardes de Yusuf. Cela lui permet d'être au courant de tout ce qui se passe dans le *riad* de son maître. Il intervient ainsi toujours en connaissance de cause et à bon escient.

Secrets de MJ

Müdjat n'a pas vraiment de secret. Mais même s'il voue effectivement une certaine loyauté envers Yusuf eu égard à sa dette, il n'en garde pas moins

au fond de son cœur son rêve le plus cher, à savoir retrouver sa tribu et sa famille.

Il attend simplement le bon moment pour agir et prendre la poudre d'escampette, mais il craint que Yusuf n'use de son influence et de ses contacts pour le rattraper s'il prend simplement la fuite. L'occasion pour lui de s'en aller sans avoir à craindre de représailles ne s'est pas encore présentée.

Müdjat – Vilain

Gaillardise 5, Dextérité 3, Esprit 3, Détermination 3, Panache 4

Réputation : -5

Épées de Damoclès : Défait

Arcane : Fier

Avantages : Tikaret-baraji (L/E), Jadur-baraji (L/E), Ruzgar-baraji (L/E), Ussuran (P), Han Hua (P), Accent croissantin (Jadur'rihad), Dur à cuire, Grand, Réflexes éclairs, Sens aiguisés

Ecole d'escrime de Yael (Compagnon) : Désarmer (escrime) 4, Double parade (escrime) 4, Feinte (escrime) 4, Exploiter les faiblesses 4

Acrobate : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Contorsion 1, Equilibre 2, Jeu de jambes 3, Roulé-boulé 2

Bateleur : Chant 1, Comédie 2, Danse 3, Eloquence 2

Domestique : Discrétion 3, Etiquette 2, Mode 2, Tâches domestiques 1

Malandrin : Contact 2, Connaissance des bas fonds 3, Orientation citadine 4

Athlétisme : Acrobatie 2, Amortir une chute 2, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Soulever 2, Course de vitesse 3, Lancer 2, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 3

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

Salim al-Amri



Salim et ses cavaliers sont des pilleurs, des bandits de grand chemin. Ils font souvent des incursions dans le sud de l'Ussura pour y voler des biens qu'ils revendent sur les marchés de l'Empire. Parfois, ils s'emparent d'hommes et de femmes qu'ils vendent sur les marchés d'esclaves. Ce commerce est à la fois plus risqué et plus lucratif.

Salim al-Amri a au fil du temps développé des techniques de razzias éclairs afin de prendre le moins de risques et de récupérer un maximum de « produits » intéressants. Il s'est pour cela inspiré des tactiques guerrières des tribus Atlar'vahir dont il est issu.

En hiver, la troupe passe quelques mois à se reposer dans le sud de l'Empire. Elle en profite pour améliorer ses techniques et recruter de nouveaux brigands. Au retour des beaux jours, ils remontent progressivement vers le nord et reprennent leurs raids. Ils écoulent en général leur marchandise sur les marchés de Trebizond ou d'Erivan, mais aussi de la capitale, Iskandar.

Interprétation

Salim est un homme des plaines ; il passe le plus clair de son temps à cheval. Sa peau est tannée par le soleil, et ses cheveux ondulent dans le vent des steppes. Il a souvent une attitude de défi et de fierté. Salim a l'habitude de prendre ce dont il a envie.

Secrets de MJ

Salim sait que les voleurs et les bandits ne font pas de vieux os et meurent rarement dans leur lit. Cette vie est faite de plaisirs, mais aussi de dangers et de gros risques. Si dans sa jeunesse il goûtait fort l'excitation des razzias, à presque quarante ans, il ressent parfois la fatigue et le poids des années sur ses épaules.

Ses hommes voient en lui un chef charismatique et inflexible, et il sait qu'ils seraient déçus s'il évoquait avec eux la possibilité de se « retirer ». Pourtant, il réfléchit de plus en plus sérieusement à sa retraite. Dans ce sens, si auparavant il se serait battu à mort pour défendre sa liberté et son honneur, il est

aujourd'hui prêt à faire des concessions et à négocier avec un adversaire.

Salim al-Amri – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 4, Détermination 2, Panache 3

Réputation : -12

Épées de Damoclès : –

Arcane : Fier

Avantages : Tikaret-baraji (L/E), Jadur-baraji (L/E), Ruzgar-baraji (L/E), Atlar-baraji (P), Ussuran (P), Accent croissantin (Atlar'rihad), Khêl-kalb, Pur-sang croissantin, Réflexes de combat, Sens aiguisés

Ecole d'escrime de Vahiy (Compagnon) : Ordres (Enveloppement) 4, Ordres (Reconnaissance) 4, Ordres (Repli) 4, Tir à l'arc monté 5, Exploiter les faiblesses 4

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Pister 3, Signes de piste 2, Survie 3, Guet-apens 4, Dressage 2

Malandrin : Contact 3, Orientation citadine 2, Sens des affaires 2, Connaissance des bas fonds 3

Receleur : Contact 3, Evaluation 2, Sens des affaires 2, Connaissance des bas fonds 3, Marchandage 4

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 3, Lancer 2

Arc : Attaque (arc) 5, Fabricant de flèches 2, Tir à l'arc monté 5, Tir instinctif 3

Cavalier : Equitation 5, Dressage 2, Sauter en selle 3, Voltige 1

Commandement : Commander 3, Stratégie 2, Tactique 3, Guet-apens 4

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 3

Cavaliers de Salim al-Amri

Les cavaliers de Salim préfèrent combattre à cheval en suivant les tactiques établies par leur chef. Si les circonstances les obligent à mettre pied à terre, ils dégainent fièrement leurs cimenterres et attaquent en bande.

Cavaliers de Salim al-Amri – Brutes

Niveau de menace : 3

ND : 20 (22 à cheval)

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommmages : 6 (cimenterres), 6 (arcs)

Compétences : Equitation 2, Tir à l'arc monté 2