

AVENTURES À JERRIS

La plupart des capitaines des navires marchands de Jerris ont appris à naviguer ici, donc je vous jure que ce n'est pas ce petit nuage de cendres qui va ralentir le trafic aérien !.

• **Eyja Fjöll, Navigateur du Ciel sylphelin** •



Ce document propose des synopsis et des idées de scénarios pour un interlude à Jerris au sein de la campagne : **Le Coffre d'Anesidora.**

L'une des ressources principales de Jerris est la fabrication de navires aériens. Pour fabriquer ces bijoux de technologie magique, il faut de grandes quantités de minerai élémentaire d'air. Afin de diminuer les coûts de fabrication, plusieurs maisons marchandes ont leurs propres branches d'exploitation. Voici différentes possibilités pour des aventures autour de ce thème, mais aussi dans le cadre de la découverte de Jerris et de sa région.

MANQUE PAS D'AIR

Rejgane veut tester une nouvelle méthode pour envoyer avec une plus grande sécurité les navires d'exploitation et le personnel d'extraction : séparer le trajet en deux voies différentes. L'une pour le navire d'extraction, l'autre pour les ouvriers et l'équipe logistique.

Rejgane demande aux personnages d'escorter un élémentaliste et des mineurs qui doivent contrôler la découverte d'un nouveau filon de minerai élémentaire d'air.

Mais au lieu de découvrir un campement dressé par les équipages des deux navires d'extraction envoyés un peu plus tôt, les personnages se retrouvent face à un campement dévasté, jonché de cadavres.

Après un rapide tour des lieux, il semble évident que des écumeurs du ciel trolls sont tombés sur les navires alors qu'ils se posaient. Il semblerait également que les trolls aient décidé de faire des prisonniers, mais plusieurs détails restent troublants.

- Il n'y a que des cadavres, et certains sont ceux de trolls assaillants. Pourquoi alors ont-ils pris la peine d'emmener les blessés pour en faire des prisonniers, alors qu'ils ne se sont pas souciés d'emporter "leurs" cadavres ? Pourquoi n'ont-ils pas voulu rendre un dernier hommage à leurs morts ?
- Pourquoi les trolls sont repartis à pied et pas avec les navires d'exploitations ?
- Si un personnage fait un jet extraordinaire en analyse des indices, il découvrira que les assaillants sont arrivés et repartis par voie terrestre... ce qui est loin d'être une technique habituelle chez les écumeurs du ciel.
- Les cadavres des trolls semblent plus froids, plus décomposés que ceux du personnel de Rejgane.
- Si un personnage possède la Connaissance raciale trolle, il remarque que les marques sur les cadavres trolls indiquent leurs appartenances à des clans différents, ce qui semble étrange, voire "impossible".

En suivant la piste, les personnages arrivent sur le site d'un ancien campement (avec des feux, des tentes, etc.). Visiblement il y avait un campement qui est resté au moins deux ou trois jours. Donc le campement était là avant que les navires arrivent.

Si les joueurs vont interroger des trolls dont sont issus les cadavres, ces derniers attaqueront s'ils sentent que leurs honneurs sont mis en doute. S'ils résistent à l'assaut des trolls, ceux-ci les écouteront d'une oreille plus amicale, car après tout ils ont prouvé leur courage et leur valeur au combat.

Si les joueurs soupçonnent un coup-fourré, ils pourront apprendre dans les villages du secteur, qu'une bande de mercenaires fait des razzias dans le but d'alimenter le marché aux esclaves du Quai des Nuages.

Il est possible d'utiliser les navires aériens (les mineurs en sont capables, tout comme l'élémentaliste) pour rattraper les esclavagistes, qui se dirigent tout droit vers Vivane et le Quai-des-nuages... Reste à trouver un plan pour libérer les prisonniers. Mais il faudra faire attention au capitaine des navires affrétés par Rejgane : il n'est pas prisonnier, et ce n'est pas pour rien. En effet, c'est lui qui a "vendu tout le monde" pour une belle somme. Nul doute qu'il essaiera de s'en sortir sans que personne ne puisse témoigner de sa trahison !

LES BONS PLANS DE REJGANE

Rejgane vient d'avoir une commande spéciale pour un navire aérien luxueux. Malheureusement, des voleurs viennent d'en dérober les plans et Rejgane doit rencontrer ses clients dans trois jours pour les leur présenter. Il faut retrouver les plans et les ramener le plus vite possible pour éviter de perdre le contrat.

Seulement voilà, les dits voleurs ont été engagés par les ingénieurs de Rejgane, qui n'étaient pas encore prêts. Ces derniers ont monté ce stratagème pour obtenir un délai supplémentaire, sans se douter qu'ils allaient perdre la commande en agissant ainsi.

Étrangement, l'enquête va se révéler facile et les joueurs vont très vite trouver les voleurs. Si les personnages récupèrent les plans et interrogent les voleurs (il faut qu'ils soient vivants pour ça), ils apprendront que ces derniers ont été engagés par une personne, dans une auberge. La description de cette personne correspond étrangement à celle d'un des valets des ingénieurs.

Mis devant le fait accompli, les ingénieurs expliqueront leur souci, qui devient par conséquent celui de Rejgane. Ce dernier va alors demander aux personnages de distraire les clients pour gagner quelques jours afin de laisser un peu plus de temps aux ingénieurs.

UN AIR MÉCONTENT

Rejgane semble très soucieux : un élémentaliste lui a signalé qu'un navire aérien d'extraction a eu de grandes difficultés lors d'une étrange tempête, et plusieurs membres d'équipage sont passés par-dessus le bastingage, en plein ciel. Rejgane demande aux personnages s'ils peuvent trouver l'origine de cet accident, et sécuriser la zone d'extraction.

En se renseignant auprès des mineurs d'autres compagnies marchandes, les personnages découvriront que le problème est général, et touche tout le ciel de Jerris. C'est l'économie même de Jerris qui est potentiellement en danger à cause de ces tempêtes surnaturelles.

En se renseignant auprès des élémentalistes ayant l'habitude de travailler dans la zone et ayant assisté aux tempêtes

étranges, ils soupçonnent tous l'intervention d'un élémentaire mais aucun n'a réussi à entrer en contact avec lui. C'est d'autant plus étrange que jusqu'à présent ils n'avaient jamais eu de soucis avec les élémentaires du secteur. Certains élémentaristes ont même des élémentaires d'air comme familiers. C'est auprès de ces élémentaristes ou d'érudits qu'il est possible d'apprendre que depuis peu de temps un nouveau seigneur élémentaire d'air est arrivé, et il est bien différent de ceux que les élémentaristes connaissent. Habituellement, le ciel de Jerris est sous le protectorat d'un seigneur élémentaire très puissant, mais celui-ci ne s'est pas encore manifesté depuis les récentes tempêtes.

Invoquer l'élémentaire tempétueux et parvenir à discuter avec lui ne sera pas une chose aisée, et surtout demandera beaucoup de ressources. Il faudra convaincre les autorités, ou les compagnies marchandes, de mettre la main à la poche pour trouver les fonds nécessaires à la résolution de cette situation.

L'élémentaire ne se laissera pas faire et l'invoquer sans pouvoir le contrôler (par exemple grâce à un cercle d'invocation) sera mortel. Vouloir utiliser Immobilisation d'esprit ne sera pas un bon premier pas pour négocier, mais reste plus sûr que de ne rien utiliser pour le contrôler. Les personnages auront certainement besoin de faire appel à un élémentariste de cercle élevé, et ils feraient mieux de ne pas pinailler sur le coût de la prestation. L'élémentariste sera tellement occupé à contrôler l'élémentaire qu'il n'arrivera pas à communiquer avec ce dernier, laissant la tâche aux personnages. Dès le début de l'invocation, l'élémentaire insultera copieusement l'élémentariste en throalique, ce qui facilitera la "prise de contact".

L'attention de l'élémentaire n'est pas entièrement tournée vers sa libération du contrôle de l'élémentariste, et il est capable de discuter sans trop de difficulté. En offrant des cadeaux suffisamment importants les aventuriers l'apaiseront, et en parvenant à trouver les bons arguments il est même possible d'apprendre certaines choses :

- il se présente comme le *seigneur de la tourmente azurée, grande bourrasque des terres gelées et souffle de vie et de mort du firmament*, mais il ne donnera jamais son nom, uniquement ses titres.
- il est très en colère, car les donneurs-de-noms exploitent l'air élémentaire, son énergie, son corps, sans sa permission et sans limite,
- il a été averti de la situation par un ami donneur-de-noms, prouvant qu'il est capable de respecter ceux qui sont eux-mêmes capables de respecter son essence. L'ami en question vit au nord de Jerris,
- il est incapable d'envisager l'autorisation d'exploiter l'air élémentaire dans son royaume sans de bonnes raisons,

La solution la plus économique, celle que les maisons marchandes accepteront sans trop de difficulté, sera d'invoquer le seigneur élémentaire qui protège habituellement le ciel de Jerris et de l'informer de l'arrivée du nouveau venu. La bataille qui s'ensuivra donnera lieu à un magnifique spectacle dans le ciel de Jerris, attirant presque l'attention des passants qui lèveront brièvement la tête, pour une fois.

PLANT MALVEILLANT

Rejgane demande aux personnages d'aller vérifier une rumeur signalant qu'un paysan parviendrait à faire pousser des plantes sans difficulté dans la grande Désolation, à l'Ouest de Jerris. Si c'est bien le cas, il serait intéressant de découvrir comment il s'y prend, ou bien de lui proposer des exclusivités commerciales avant les concurrents. Et si ce paysan bénéficie de la bénédiction d'une passion (Jaspree, Garlen, voire Upandal) ou bien si c'est un « demi-adepte » (voir page 60 du **Recueil des joueurs**), alors c'est une offre d'emploi qui sera plus appropriée.

L'expédition vers les landes de la désolation ne sera pas de tout repos, d'autant plus qu'il s'agit sans doute de traverser la forêt Empoisonnée. Une fois arrivés à destination, les personnages découvrent que le secret du paysan pour faire pousser sur les cendres de la Désolation vient de la plante elle-même. C'est un Nécromancien qui lui en a fait don, contre le serment de sang de ne jamais en révéler l'origine.

En enquêtant ou en expérimentant sur les effets de sa consommation, par exemple avec des animaux, il est facile de remarquer l'apathie qui gagne le consommateur. Un tel comportement passe facilement inaperçu à Jerris. Cependant dans le cas présent, l'apathie s'aggrave jusqu'à pousser au suicide. Ce n'est que face à de telles preuves que le paysan acceptera de donner le nom du Nécromancien. Mais ce dernier ne se laissera pas faire, d'autant plus que sa maîtresse, une Horreur, verra d'un mauvais œil la perte d'un pion aussi efficace. Heureusement pour les personnages, l'Horreur n'est pas en mesure d'intervenir physiquement. Mais cela ne l'empêchera pas d'aider le Nécromancien en lui fournissant du karma ou d'autres pouvoirs d'Horreur afin de faire taire ces indésirables et d'éliminer toutes les preuves.

BANDÉ DE SAUVAGES

Rejgane est un marchand avisé qui ne manque pas une opportunité de faire des affaires. Jusqu'à présent il n'est pas parvenu à conclure de contrat avec les Dompteurs, un peuple de sauvages qui vivent dans la jungle de Liaj. Mais qui sait, peut-être que ses nouveaux employés vont avoir une idée de génie. Il pense qu'ils vont échouer, mais n'a rien à perdre à essayer.

Un jour, Rejgane demandera donc aux personnages s'ils désirent tenter une expérience unique, dangereuse, mais qui peut leur rapporter une fortune. Il aimerait qu'ils partent pour la jungle de Liaj, rencontrer les tribus primitives (principalement humaines selon lui) et tenter de trouver un accord pour exploiter les arbres, les plantes, les animaux, ou simplement commercer avec eux.

L'expédition sera longue, douloureuse, dangereuse (même s'ils ne rencontrent pas le grand dragon, ni même un "simple" skeorx). Même devant ces sauvages entièrement nus et couverts de tatouages et peintures, les personnages ne se-

ront pas hors de danger. Le destin va heureusement leur donner un petit coup de main : des Thérans sont passés il y a seulement quelques jours et ont capturé le chaman de la tribu, et les sauvages savent qu'ils ont également capturé au moins deux autres chamans en provenance d'autres tribus.

Si les joueurs vont secourir les chamans, ils obtiendront le droit de se présenter lors du prochain conseil des sages pour exprimer leurs sollicitations auprès du peuple des Dompteurs. Reste à rapporter la bonne nouvelle et revenir au prochain solstice.

Note : l'aide de jeu grand format « D'UN PEUPLE SAUVAGE : LES DOMPTEURS » publiée sur les Shadowforums devrait fournir une excellente base pour préparer ce scénario.

LA FÊTE À JERRIS

Qadeniar, le fils de Rejgane, veut fêter son anniversaire dignement avec ses amis, et il demande aux personnages de lui servir d'escorte, pour les remercier encore une fois de lui avoir sauvé la vie. Seulement faire la fête à Jerris c'est comme faire la fête avec Deux-fois-née, la reine des morts-vivants de Parlainth... c'est triste à mourir ! Une austérité dramatique, pas un mot plus haut que les autres, personne ne danse, ne s'enivre, ne chante ni même ne tente de faire une blague. Et toutes les tentatives pour animer la soirée vont recevoir l'approbation silencieuse et admirative des regards mornes des invités.

Mais brutalement, une bagarre éclate et c'est la cohue générale en l'espace de quelques secondes. Un type qui ne se serait pas excusé d'avoir renversé son verre sur un autre, qui l'a envoyé sur un troisième, etc.

Si les personnages ne font pas attention, Qadeniar va se faire blesser, ou pire, se faire tuer. Pour éviter qu'il ne participe à la bagarre, il faudra le prendre de force et le traîner dehors, voire l'assommer.

En réalité, celui qui a reçu le verre est celui qui a réellement déclenché la bagarre générale pour permettre à l'un de ses complices de tuer ou d'enlever Qadeniar, voire simplement le blesser. Ils sont au service d'une maison concurrente qui tente de déstabiliser Rejgane, ce dernier pourra donc se féliciter d'avoir engagé les personnages... sauf s'ils échouent à sauver leur protégé.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction : Franck « scorpionou » Mercier

Relectures : Valentin « kyin » Debret, Arnaud « Mahar » Métais

Maquette : Arnaud « Mahar » Métais