

THE UNWANTEDS.

Un supplément de contexte pour Dark Sun – par Dotemalpayne.

Art.

Toutes les illustrations intérieures sont peintes en aquarelle par Lucile.

Notice légale.

The Unwanted est un supplément de fan non officiel autorisé dans le cadre de la Politique des contenus de fans. Ni approuvé, ni promu par Wizards. Certaines parties des matériaux utilisés sont la propriété de Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

Avant-propos.

Ce supplément propose aux meneurs de jeux un contexte global pour le jeu de rôle Dark Sun : une base d'opération où ses joueurs peuvent se rencontrer, se poser en fin d'aventure ou encore se développer et s'entraîner selon leurs besoins. Le meneur a le choix entre faire interpréter les acteurs à l'origine des Indésirables, des membres du personnel rattachés à la Maison Red ou encore de créer ou d'intégrer des personnages extérieurs au contexte d'origine.

Le supplément aborde les points essentiels des Indésirables, depuis leur origine jusqu'à leur développement, en passant par leurs objectifs, leur éthique et leurs secrets.

Enfin, deux méthodes d'interprétation sont proposées pour aborder la mise en place des futures aventures, en accord avec les joueurs et leurs attentes en matière de roleplay.

Puissiez-vous prendre autant de plaisir à y jouer que j'en ai eu à l'écrire.

Sommaire.

Désillusion	2
Indésirables	10
Le dernier fils d'Alek	10
Passage de relais	10
Aujourd'hui	10
Les membres des Indésirables.....	11
Qui part à l'aventure alors ?.....	11
Un perso ne peut pas être à deux endroits à la fois	13
Les membres principaux ne sont pas en sucre	13
Objectifs.....	15
Les premiers objectifs d'Alek	15
Les objectifs de Dhalim	15
Les objectifs se dessinent enfin	15
Objectifs principal	16
Ethique	17
Le dilemme se posera souvent	17
Comment la définir ?	17
Enfin	17
Garder le secret	18
Mais ? De quels secrets parle-t-on ?	18
Esclave tu es, esclave tu resteras	18
Tout le monde est au courant ?	18
Se dévoiler	19
Et si le voile tombe ?	19
Interprétation des réunions des Indésirables.....	21
1 ^{ère} option : Interprétation par le MJ.....	21
2 ^{ième} option : Interprétation par les joueurs	22
Pour aller plus loin	23

~Désillusion~

Magra se dirigeait vers le grand hall, un large sourire aux lèvres. Sans aucun doute, aujourd'hui serait un jour merveilleux, un jour où tout se passerait bien, un jour où tout serait conforme à ses ambitions. Cet état d'esprit inédit lui fit presque oublier sa cruauté habituelle, aussi, lorsque son chemin fut bloqué par le vieil esclave les-sivant le parquet à quatre pattes, Magra ne fit que le pousser du pied quand tout autre jour il l'eut roué de coups.

_ Pousse-toi vieux bâtard, je suis pressé !

Magra l'oublia rapidement et tandis que le vieil homme roulait au sol en geignant, il poursuivit sa route dans la joie et la bonne humeur pour venir se camper devant le miroir ouvragé du grand hall.

Ses traits saillants associés à un sourire malsain donnaient à son visage l'apparence d'un sadique exaltant son bonheur. Il alterna les mimiques, tantôt en se pinçant les lèvres tantôt en se creusant les joues puis ouvrit la bouche en grand afin de simuler la surprise à la manière d'un mauvais comédien. Ses mains osseuses ajustèrent sa coiffe et époussetèrent ses amples vêtements pour en ôter le sable, et bien qu'il tentât de les maîtriser, ses yeux s'orientèrent malgré lui sur la lourde porte en bois à quelques mètres sur sa droite. Ses efforts étains vains mais il essaya tout de même de les ramener vers son reflet dans le miroir, encore et encore. Il finit par les fermer.

Derrière ce luxueux panneau, il le savait, dans quelques instants, sa vie allait basculer.

_ La maison Red. Quel nom ridicule ! C'est bien la première chose que je changerai.

Magra attendait ce moment depuis des années et sa patience et sa persévérance allaient enfin être récompensées. Son vieux père, puisse-t-il enfin rejoindre la Terre, l'avait fait mander en fixant un rendez-vous officiel. Il ne faisait cela qu'avec ses deux agents et pour aborder des sujets très sérieux.

Mais jamais avec Magra.

Cela ne pouvait signifier qu'une seule chose : il lui passait le relais. Il transmettait enfin la gestion de la maison marchande à son fils. Du moins à son fils légitime.

Domage que l'autre bâtard — *encore un !* — ne soit pas là pour assister à ça.

Magra sourit de nouveau en pensant à son "frère" et à la mine qu'il ferait lorsqu'il le verrait à la tête de la maison. Il jubilait tant que sa vessie le titilla.

Il chassa cette pensée, respira un grand coup et frappa à la porte.

Aujourd'hui, Magra allait régner.

* * * * *

_ Magra ne doit jamais régner, tu m'entends ? Jamais !

_ Cruel, arrogant, sadique et incompetent, il n'a que des défauts. S'il n'était pas mon fils, je l'aurais renvoyé depuis longtemps. La voix d'Alek résonnait dans la vaste pièce.

La silhouette dans l'ombre à laquelle il s'était adressé, resta muette mais acquiesça de la tête. Ses épaules s'affaissaient à mesure qu'il entendait le long discours du vieil homme et en comprenait les implications. Il n'était pas prêt à tout cela. Pas du tout.

Alek reprit sa respiration après s'être emporté comme jamais auparavant. Il s'appuya sur le dossier d'une chaise et chercha à percer l'obscurité pour y trouver les yeux de son interlocuteur. C'est avec une voix devenue chevrotante, presque hésitante, qu'il murmura :

_Rassure-toi, il comprendra...

Comme en réponse à sa diatribe, trois coups secs retentirent à la porte du bureau, comme trois coups de semonce.

* * * * *

_ Bon, maintenant il faut réfléchir. Et vite !

Tout en se lavant activement les mains, Magra se creusait la tête pour trouver une solution sérieuse, une excuse "valable" disait-il étant enfant.

Cette fois-ci, il s'en voulait. Il s'en voulait vraiment. Sa nature impulsive l'avait encore mis dans la panade et il fallait à présent réussir à convaincre les riverains que ...

_ Maître ?

Bien que le soleil fut déjà haut dans le ciel, la pièce était sombre, une sale manie de son père d'occulter les fenêtres pour y conserver la fraîcheur. Mais pour une fois, cela allait le servir. Et pour une fois, ce vieil esclave aussi, allait servir.

* * * * *

Ozak pénétra lentement dans le bureau. Le dos voûté par le poids des âges, il progressait à pas lents sachant pertinemment que quelque chose n'allait pas. Son ouïe le trahissait souvent ces derniers temps mais pas son instinct, pas ses vieux

réflexes et certainement pas son sixième sens qui l'avait sorti de maints dangers durant sa jeunesse. Les cris furent brefs mais c'était bien la voix du maître qu'il avait entendu, lui qui n'élevait jamais le ton.

_ *Maître ?*

La pièce était plongée dans la pénombre mais son plus grand fardeau avait au moins pour avantage de lui octroyer une bonne vue. Il laissa son infravision s'adapter au peu d'éclairage ambiant et fouilla la pièce du regard à la recherche de son maître.

_ *Ah, te voilà ! Tiens, prends ça.*

Il reconnut immédiatement ce son nasillard, ce grincement pénible qui sortait de la gorge de Magra, fils aîné d'Alek. Aussi agréable qu'une corde tendue et prête à rompre, ce raclement guttural le prit par surprise et, émanant d'un abri au fond d'une alcôve latérale, le visage du sadique émergea des ténèbres, un sourire terrifiant sur les lèvres.

En entendant sa menace, Ozak leva instinctivement un bras pour se protéger le visage en prévision d'un coup mais c'est avec surprise qu'il sentit Magra lui saisir le poignet pour lui glisser un objet dans la main.

* * * * *

_ *Lâche ce truc, tu vas te blesser,* tança Kalaar en attrapant les poignées de la caisse et en la soulevant sans aide. Veloss lui sourit en retour et, la mine déconfite, secoua la tête, blasé à l'idée que jamais il ne parviendrait à égaler la force du mûl. Pour ne pas perdre la face trop facilement, il tenta tout de même une répartie perdue d'avance.

_ *Je vais me contenter de te surveiller à l'ombre. Chacun son boulot...*

D'aucun aurait pu dire, en assistant à cette scène, que les deux personnes étaient amis et travaillaient de concert. Toutefois, lorsque Veloss s'éloigna pour récupérer sa lance en os et qu'il reprit son poste, plus aucun doute ne subsistait sur le statut de chacun, entre le garde et l'esclave.

Veloss, désormais assis à l'ombre de l'entrepôt, surveillait le seul esclave dont il avait la charge aujourd'hui. Un esclave dont il savait pertinemment que, si celui-ci décidait subitement de s'évader, jamais il ne pourrait l'en empêcher, et ce malgré son arme, et ce malgré ses innombrables entraînements. Fort heureusement pour lui, ici au sein de la maison Red avec Alek pour maître des lieux, aucun esclave ne s'était jamais échappé et les compétences ou le nombre de gardes n'y était pour rien. Etre esclave ici semblait irrationnel aux yeux de certains, complètement fou

pour d'autres.

Tout en muscles, Kalaar était pourtant à lui seul une machine de guerre, une arme qui eut pu ébranler les maigres défenses de la maison tout entière. Lorsqu'il se déplaçait, son corps couvert des cicatrices d'une précédente vie de servitude et de combats, faisait penser aux mouvements des tagsters rencontrés dans le désert le long des routes commerciales ou proche des troupeaux dans les pâturages environnants, dont la souplesse et la puissance rendaient imprévisibles chacune de leurs attaques. Le garde se disait souvent que la logique n'était pas respectée et que les rôles devraient être inversés. Il se renfroigna quelque peu à cette idée, finalement bien content de sa situation et se demanda qui pourrait soulever ces caisses aussi facilement et combien d'hommes il faudrait pour remplacer l'endurance du mûl.

Tandis qu'il se perdait dans ses pensées, Kalaar finissait tout juste son labeur. La sueur perlait sur la totalité de son corps glabre mais il ne montrait pourtant aucun signe de fatigue. Un large sourire illuminait son visage à la vue du travail accompli et le plaisir qu'il ressentait en empilant chaque caisse avec soin, en rassemblant chaque sac dans un ordre précis, faisait penser à Veloss que le mûl s'était approprié la tâche comme s'il l'avait lui-même choisie, comme si son statut d'esclave n'était qu'un détail.

Soudainement, Kalaar se redressa de toute sa hauteur, l'oreille tendue et les sourcils froncés. Veloss ne s'y trompait pas et la posture du mûl le fit immédiatement frémir. La machine s'était mise en route.

_ Tu as entendu ? Kalaar s'approcha rapidement, les muscles tendus et le visage sévère.

Soulagé et écartant rapidement ses dernières réflexions, Veloss tendit l'oreille à son tour. La vie allait bon train au sein de la maison mais, en cette mi-journée où le soleil frappait le plus durement, la cour était déserte et chacun cherchait l'ombre des bâtiments en attendant les heures plus clémentes. Rapidement il se mit à chercher les endroits clefs où devaient se trouver ses confrères. Tous étaient bien à leur poste respectif et aucun ne semblait alarmé. Pas d'attaque venant de l'extérieur donc. Kalaar le coupa dans ses observations en lui saisissant le bras pour lui indiquer le bâtiment principal.

_ Des cris ! Là-bas !

Sans attendre de réponse et moins encore de consigne, il se précipita vers l'imposant édifice de briques rouges qui donnait son nom à la maison marchande. Veloss ne put que suivre sans trop savoir ce qu'il devait faire dans cette situation ubuesque où un esclave n'attendait pas ses ordres pour prendre des initiatives.

Dès son entrée dans la maison rouge, Veloss perçut enfin les appels. Il reconnut immédiatement la voix de Magra, aisément reconnaissable à son timbre si particulier.

Celle-ci s'accroissait à mesure qu'il approchait du bureau dont la lourde porte était restée ouverte.

Il vit Kalaar, qui le avançait, s'arrêter instinctivement en se rappelant les consignes strictes données à tous ceux rejoignent la maison Red. L'interdiction était formelle et émanait d'Alek lui-même. Personne n'entre dans le bureau sans son consentement. Son hésitation, toutefois, fut de courte durée car les appels à l'aide ne souffraient aucune attente.

L'intérieur était trop sombre pour qu'il put voir distinctement mais la lumière émanant du grand hall diffusait suffisamment d'éclairage pour permettre à Veloss de discerner une pièce sens dessus dessous. Une banquette était renversée face à lui, ses coussins disséminés au sol avaient rejoint les éclats des vases tombés lorsque la table voisine avait basculé. Il avança sur le qui-vive à la recherche des combattants. Car il s'agissait forcément de cela. Veloss avait assisté trop souvent à des combats de lutteurs pour émettre le moindre doute sur ce qui se déroulait à proximité. Il percevait les bruits des corps qui roulent au sol, qui se heurtent au mobilier. La respiration saccadée des adversaires et les halètements de leur affrontement se faisaient plus proche à mesure qu'il progressait dans la pièce. Quand enfin il les trouva, ses yeux se plissèrent d'eux-mêmes dans un vain effort de distinguer les antagonistes. Ce faisant, il resserra la prise sur sa lance qu'il tenait maintenant à deux mains, la pointe orientée vers les deux rivaux.

_ Aidez-moi, il est armé ! Hurla Magra à bout de souffle.

Tandis que Veloss restait indécis sur la meilleure façon d'agir, la lumière apparut soudainement dans le bureau. Chaude et aveuglante à la fois, elle inonda tellement la pièce que l'espace d'un instant, tous se figèrent. La puissance du soleil agissait comme un jugement auquel tous devaient se plier. Apparaissant comme un bourreau, en contrejour devant eux, Kalaar avait tiré les épais rideaux et avançait rapidement pour stopper l'agresseur de Magra. Alors qu'il s'approchait pour s'interposer, il s'aperçut que l'affrontement avait complètement cessé. À ses pieds Magra, renversé sur le dos et le visage rougi par l'effort, immobilisait son adversaire en le tenant par l'arrière. D'une main il lui bloquait sa main droite armée d'une dague ensanglantée tandis que de l'autre il lui enserrait le cou. Leurs jambes s'emmêlaient en une prise grossière dont un vrai combattant se serait sorti sans peine mais son adversaire ne luttait plus. Kalaar le reconnut immédiatement et son cœur s'emballa, emporté par un mélange de surprise d'émotion.

Ozak ne se débattait pas. Les larmes inondaient son visage dévoré par la douleur et sa bouche ouverte ne parvenait pas à émettre le hurlement de tristesse qui le dévorait. Il tendait son bras libre, non pas pour se libérer de la prise de Magra mais pour attraper quelque chose, un rêve inatteignable, un rêve qui s'effondre, perdu à jamais. Kalaar tourna la tête en direction de ce qui bouleversait tant son vieux compagnon et se figea à son tour. A quelques mètres devant lui, gisait le corps sans vie d'Alek,

étalé sur le ventre et baignant dans son sang. A ses côtés, adossé au mur, se tenait Dhalim son second fils, la gorge tranchée.

_ Non ! Non ! Veloss hurlait à son tour, la voix éraillée par l'émotion. Retiens-le, je vais chercher Elya.

Kalaar sorti de sa torpeur en entendant les ordres du garde et reporta son attention sur Ozak et Magra. Le vieillard pleurait toujours à chaudes larmes et Magra reprenait son souffle. L'œil aiguisé du mûl, rompu à de nombreux combats mortels, perçut rapidement des éléments qui ne correspondaient pas à la situation. Quelque chose clochait. Son regard s'attarda sur la main qui tenait la dague et il s'aperçut que celle-ci ne tenait dans la main d'Ozak que parce que Magra lui enserrait les doigts dessus, comme pour lui faire tenir l'arme et non pas pour la lui retirer. Il perçut également toute l'affliction d'Ozak, son effondrement dû à la mort de son cher maître. Si cher à son cœur qu'il en vantait chaque jour les mérites. Si cher à son cœur qu'il disait à qui voulait l'entendre que même libre, il ne quitterait pas le service d'Alek. Enfin, il perçut, bien que celui-ci fut très bref, le mince sourire sur les lèvres de Magra. Un sourire de triomphe qu'il lui avait vu maintes fois arborer lors de ses petites mesquineries quotidiennes.

Alors Kalaar comprit. Il entrevit toute la mise en scène, toute la ruse, toute la fourberie et toute l'horreur qui se tramait dans l'esprit dérangé de cet immonde salopard.

Les deux hommes s'observèrent longuement et Magra tenta maladroitement d'orienter la situation en sa faveur.

_ Allez-esclave ! Désarme-le que je me relève enfin.

Le visage de Magra changea radicalement lorsqu'il lut la détermination dans les yeux de l'ancien gladiateur. Et la peur déforma son visage lorsque celui-ci s'approcha.

_ J'étais là lorsque Kalaar a tué Magra. J'étais là lorsque les coups de fouets ont lacéré son corps, créant des sillons indélébiles dans sa chair meurtrie. J'étais là lorsque les citoyens ont voulu montrer l'exemple par la pendaison dans un jugement hâtif. Et j'étais là, enfin, lorsque les propres gardes de la maison l'ont défendu devant une foule en furie. D'aucun penserait ce récit absolument impossible et n'importe où ailleurs, je vous aurais moi-même traité de menteurs. Mais vous étiez là, vous aussi et je peux vous garantir que ce qui se passe ici ne peut pas arriver ailleurs.

Elya ne parvenait pas maîtriser l'émotion qui faisait trembler sa voix mais ne s'arrêtait pas d'argumenter pour autant. Elle s'était tue pendant trop longtemps et il fallait à présent que tous sachent la vérité.

Cela faisait près d'une heure qu'elle s'évertuait à remonter le moral de ses compagnons car chacun d'eux étaient tombés dans une profonde dépression depuis les événements qui avaient ébranlé la maison Red six mois auparavant. Tous se demandaient qui ils allaient servir à présent et surtout, dans quelles circonstances. Allaient-ils être revendus comme de simples objets ? Comment seraient-ils traités ailleurs ? quels seraient leurs nouveaux maîtres, leurs nouvelles tâches, leur nouvelle vie ? Tous avaient bien conscience que la maison Red était exceptionnelle et bien qu'aucun d'eux ne pouvait expliquer pourquoi Alek était si bienveillant envers ses esclaves, tous le regrettaient amèrement.

Elya reprit son discours, gagnant en assurance à mesure qu'elle s'enflammait, gagnant en puissance à mesure qu'elle se convainquait elle-même. Elle voulait y croire, elle aussi.

Du coin de l'œil, elle vit bouger la tenture violette qui masquait l'entrée de la petite salle. Le timing était parfait, digne de la représentation précise d'un barde et son dernier argument allait changer à tout jamais l'histoire la maison Red.

Elle regarda chacun de ses amis dans les yeux, tour à tour. Ozak l'ancien, dont le visage était toujours marqué par le meurtre d'Alek que Magra avait voulu lui imputer. Déï, le plus jeune d'entre eux, dont le silence habituel s'était accentué depuis le mort du vieux maître. Et Kalaar dont les blessures psychologiques se remarquaient davantage que les meurtrissures sur son corps.

Elle dévoila son joker en dévoilant la tenture. Veloss pénétra dans la pièce en soutenant un homme dont le visage masqué par un foulard trahissait un corps faible et chancelant. Cette entrée éveilla la curiosité ainsi que la méfiance des participants car aucun d'eux n'avait l'habitude d'accueillir des nouveaux dans leur cercle restreint d'esclaves.

Le sable encore chaud du désert s'écoula lentement sur le sol de terre battue lorsque Dhalim retira son voile. Ses longs cheveux noirs tombèrent en cascade sur ses épaules mais la profonde entaille à sa gorge apparut nettement aux yeux des observateurs ébahis, comme un témoignage des prouesses d'Elya en matière de soins. Les regards convergèrent vers elle qui leur rendit un large sourire.

_ Désormais, tout est possible mes amis.

Des heures durant, le petit groupe assembla toutes les pièces du puzzle afin de clarifier les éléments discordants, afin de faire la lumière sur les sombres présages qui s'étaient abattus sur eux. Ils comprirent enfin pourquoi Kalaar et Ozak avaient été épargnés. La maison Red avait un héritier et aucun citoyen n'avait le droit d'exercer de sentences sur ses esclaves. C'était là les paroles de Veloss devant la foule

assoiffée de sang.

D'une voix rauque, lente et douloureuse, le dernier fils d'Alek exprima enfin les volontés de son père, ses projets insensés quant à la gestion de la maison Red.

_ Regardez-vous, leur dit-il. Que voyez-vous ?

Médusés, aucun n'osait répondre de peur de paraître idiot en un moment si solennel. Seule Elya, dans la confiance, connaissait la réponse mais la garda pour elle. Alors Dhalim, d'une main mal assurée écarta ses cheveux pour les passer derrière ses oreilles.

_ Alors, regardez-nous, leur dit-il.

Sangs-mêlés. Tous étaient le fruit d'unions entre des êtres de races différentes. Kalaar, en tant que mûl, avait des parents nain et humain, bien qu'il ne les connaisse absolument pas. Tous les autres étaient issus d'unions entre des humains et des elfes.

Dhalim expliqua la brève histoire d'amour que son père avait eu avec une elfe bien des années après la mort de sa première femme. Jugé illégitime, les elfes de la tribu l'avaient donné à Alek pour s'en débarrasser.

_ Nous avons tous sensiblement la même histoire, ajouta Elya. Rejeté par l'un, désavoué par l'autre ou même par nos deux parents. Revendus comme esclaves pour se débarrasser de nous ou pour gagner de l'argent et s'éviter un fardeau.

_ Et alors, que veux-tu que ça change, coupa Kalaar, cynique. Que veux-tu devenir ? La reine des bâtards ?

Le mot était lâché et perça leur cœur aussi durement qu'une flèche.

_ Et pourquoi pas ? Le défia-t-elle ?

La tâche serait ardue mais Dhalim s'était juré d'y parvenir. Il l'avait promis à son père et ne faillirait pas.

_ Vous êtes tous libres. Lança-t-il à la volée. C'était Sa volonté et je la mets en place tout de suite. Vous pouvez partir dès à présent où bon vous semble et faire ce que bon vous semble. Mais vous pouvez aussi participer au projet d'Alek. Un rêve qu'il a commencé à bâtir depuis ma naissance et dont je prends le relais. La maison Red n'est qu'une couverture à ce projet, nous en serons les piliers.

~ Indésirables ~

Suite à la mort d'Alek, Dhalim instaure un nouveau fonctionnement de la maison Red en s'associant aux anciens esclaves sangs-mêlés pour diriger à la fois le commerce de la Maison Red et ses nouveaux objectifs. Il met tout en œuvre pour respecter scrupuleusement les dernières volontés de son père. Dorénavant, ce groupe sera la base de toutes les décisions futures.

Le dernier fils d'Alek.

Dhalim est le dirigeant la Maison Red. Lui seul détient tous les pouvoirs de la maison mineure. Cette charge lui prend énormément de temps et il a décidé, conformément aux volontés de son père, de s'appuyer sur un groupe qui l'aiderait à atteindre ses objectifs les plus secrets : Tandis qu'il gère officiellement la Maison Red, il tire les ficelles d'une organisation qui agit dans l'ombre : Les Indésirables.

Passage de relais.

Alek (voir *l'histoire d'Alek*) a été transformé lorsque les elfes lui ont amené Dhalim, comme un vulgaire paquet dont on se sépare quand il nous encombre. Jamais il n'avait imaginé qu'un enfant put souffrir toute sa vie à cause de son erreur de jugement, de son badinage et de son manque d'attention. Touché par l'innocence de son fils et le destin horrible qu'il aurait pu vivre si lui-même avait refusé de le récupérer, il s'était fixé pour objectif de porter secours à un maximum d'enfants qui subissaient

le même sort, notamment des enfants illégitimes sangs-mêlés. A mesure que Dhalim grandissait, sa perception changea et sa vision s'élargit pour s'orienter vers les esclaves sangs-mêlés de tous âges. Dès que les fonds étaient suffisants, Alek se démenait pour acheter aux esclavagistes les personnes dont le profil correspondait. Son ambition devint une obsession et il souhaitait aller bien plus loin lorsque Magra mit fin à son élan.

Aujourd'hui.

Aujourd'hui, Dhalim prend le relais. Il réunit les Indésirables à chaque fois que cela est nécessaire et uniquement pour aborder les questions qui ont trait aux objectifs du groupe, jamais pour des questions relatives à la gestion de la maison marchande.

D'aucun verrait dans cette attitude, un cruel manque de courage et une peur d'assumer ses nouvelles fonctions de dirigeant.

Bien que cela ne soit pas complètement faux, (Dhalim reprend le flambeau sans y être vraiment préparé) tous les membres qu'il a choisis lui sont très reconnaissants et sont complètement investis dans leurs nouvelles attributions. N'oublions pas que Ceux-ci passent, du jour au lendemain, du statut d'esclave à celui d'agent libre.

Les membres des Indésirables.

Seuls les esclaves sangs-mêlés de la maison Red en font partie (voir leur description ci-après). Par cette action, Alek a voulu inverser les rôles en rendant le pouvoir à ceux qui avaient été asservis (comme s'en étonnait Veloss lorsqu'il surveillait Kalaar dans la cour).

Dhalim a également à cœur de surveiller et tempérer les ardeurs de chacun afin que les opprimés ne deviennent pas eux-mêmes des bourreaux. On retrouve donc : Dhalim, Ozak, Elya, Kalaar et Déï.

Parmi les membres du personnel de la Maison Red, seule une poignée, déterminée par le jugement d'Alek a été mise dans la confiance. On y retrouve : Veloss (garde), Geni (maître des animaux), Akmay (éclaireur), Maluk (agent commercial) et Tariq (intendant)

Qui part à l'aventure alors ?

Question cruciale qui rejoint l'arbre de personnages proposé dans certaines versions de Dark Sun où, pour pallier aux pertes de héros durant une aventure, un joueur se retrouve à recréer un nouveau perso.

Les Indésirables sont un petit groupe dissimulé au sein d'une maison mar-

chande et qui prend les décisions selon des objectifs décidés en commun.

Toutefois, ils ont compris qu'il leur fallait s'ouvrir afin d'étendre leurs possibilités.

Pour cela, ils ont choisi quelques membres fiables au sein de la Maison Red et, bien que ceux-ci ne

participent pas aux réunions, ils font pleinement parti du groupe d'action et donc indirectement, font également parti des Indésirables.

Par ailleurs, les Indésirables peuvent également embaucher des mercenaires pour leur faire accomplir des actions spécifiques et ne pas « griller » leur couverture. Ces mêmes mercenaires pourraient très bien être

A noter : c'est ainsi que commence la mise en place du groupe des Indésirables dans le jeune esprit de Dhalim. Avec le temps et au travers des différentes aventures, il est évident que les choses ne resteront pas figées et c'est là tout le sel du jeu : D'autres membres du personnel ne s'en rendraient-ils pas compte ? Comment réagir si de nouveaux sangs-mêlés devaient rejoindre le groupe ? Le groupe augmenterait-il encore et encore ? Si l'un d'eux meurt, serait-il remplacé ? Et par qui ? Par ailleurs, si quelqu'un de fiable pouvait rejoindre le groupe mais qu'il n'était pas sang-mêlé, que ferait-on ? C'est à vous, meneur, de faire évoluer les Indésirables selon votre groupe de joueurs et votre vision commune. Rien n'est figé !

embauchés régulièrement ou juste ponctuellement pour répondre à des besoins. Une autre option pourrait être d'agrandir les personnes de confiance au sein de la Maison Red mais tout cela doit être exécuter avec la plus grande prudence, par exemple en leur faisant passer des tests de confiance avant de les intégrer. (Ne serait-ce pas là un beau scenario ??)



La maison marchande peut accueillir en son sein une large variété de personnages. Gardes, éclaireurs, maître des animaux, psionistes, marchands bien sûr,... Toutes les classes peuvent être facilement représentées d'autant plus que les nouveaux objectifs demandent de nouvelles capacités comme des gens discrets, d'autres versés dans les connaissances magiques,...

Selon l'éthique déterminée par votre groupe, il vous appartient de créer les personnages appropriés...

Attention toutefois à ne pas sortir un lapin du chapeau à chaque fois que cela est nécessaire. Il est intéressant de créer une logique d'ensemble où un personnage ne va pas miraculeusement apparaître parce qu'un joueur souhaiterait en jouer un. Cela créerait un malaise général et surtout, un vrai manque de cohérence.

Dans ce cas il est largement préférable d'amener les joueurs à découvrir ce

nouveau personnage et vérifier s'il peut être intégré à la Maison Red.

Cela peut venir d'une rumeur qui parle de lui et qu'il faut vérifier, d'une rencontre dans une aventure précédente ou à venir, d'un nouvel arrivant au village qui pose beaucoup de questions sur la Maison Red,...

Il faut bien garder à l'esprit qu'il appartient aux Indésirables de déterminer qui sont les personnes les plus appropriées pour une mission. Inutile d'envoyer 3 combattants sur un groupe de 4 si l'objectif est de rester discret et de ne surtout pas se battre.

Voici quelques pistes selon la méthode choisie durant l'étape « l'interprétation des réunions des Indésirables » (voir le dernier chapitre) :

- ❖ Dans la première méthode, le meneur peut imposer les personnages choisis pour la mission et lancer l'aventure en distribuant les profils adaptés en choisissant dans son pool de personnages.
- ❖ Dans la seconde méthode, les joueurs déterminent qui va y aller et donc qui ils vont interpréter. Dans ce cas, il est préférable, et cela se fera naturellement, que les joueurs s'approprient plusieurs personnages qu'ils joueront de missions en missions. C'est sans doute la



méthode la plus passionnante en campagne.

A noter car c'est vraiment important : ne surtout pas sortir un lapin du chapeau à chaque fois. La maison marchande possède des ressources limitées et augmenter sans cesse le nombre de personnes que l'on y rencontre ne serait pas crédible. Bien au contraire, il est passionnant de voir qu'il y a de réelles répercussions sur la vie quotidienne lorsque les joueurs se heurtent à des complications.

Par exemple, si le responsable des animaux du groupe est blessé durant une aventure, n'hésitez pas à préciser que la maison marchande perd de l'argent ou que les prochaines caravanes ne peuvent pas partir car il est le seul à maîtriser suffisamment les animaux pour assurer le transport des marchandises.

Cela crée une vie, une véritable communauté où chacun est important, chacun a son rôle et la perte d'un membre devient significative. Elle a un impact sur la vie de la Maison comme sur les choix des personnages sur les aventures, limitant parfois les personnages disponibles.

Un perso ne peut pas être à deux endroits à la fois.

Il faut absolument en jouer. Il est très intéressant parfois de bloquer un ou des personnages pour une aventure.

Pas de chance, ils sont partis en commerce extérieur, blessés, malades,...

Cela ajoute un peu de piment quand le meilleur combattant sur lequel on comptait pour mener la charge est justement absent. Le challenge n'en sera que meilleur et donnera la possibilité à d'autres personnages de s'illustrer, les rendant plus intéressants au sein de la Maison.

Par ailleurs, dans le cadre d'une campagne, le meneur est sérieusement invité à jouer plusieurs aventures simultanément. Si avez la chance d'avoir plusieurs groupes de joueurs, c'est le top ! Chacun joue une aventure de son côté, limitant les personnages disponibles de part et d'autre et cumulant les implications et les conséquences à leur retour.

Si vous jouez toujours avec le même groupe, comptabilisez le temps de la première aventure et précisez lors de la prochaine réunion que les personnages de la précédente aventure ne sont pas disponibles durant X jours. Soit ils attendent, soit ils partent sans eux...

Les membres principaux ne sont pas en sucre.

Difficile d'être crédible en demandant aux autres de prendre des risques quand toi-même tu restes tranquillement en sécurité.

Les sangs-mêlés à l'origine des Indésirables souhaitent tous participer activement aux missions. Ce sont d'abord des hommes et des femmes d'action. Chacun souhaite apporter sa pierre à

l'édifice et rester à se ronger les sangs pendant que les autres font tout le travail n'est pas du tout dans leur mentalité. Toutefois, ils ont bien conscience que tous ne peuvent pas prendre des risques en même temps sous peine de faire disparaître le groupe en cas de coup dur. Il a donc été décidé qu'il y aurait au moins toujours deux d'entre eux au sein de la Maison Red. Les autres partiraient en étant accompagnés de personnes de confiance ou de mercenaires engagés spécialement.



Objectifs.

Le point de départ des Indésirables est la prise de conscience d'Alek lorsque les elfes lui ont déposé son fils Dhalim comme une vulgaire marchandise. Les conditions de sa romance avec une jeune elfe ne sont pas claires mais à cause de Magra, Alek emportera à tout jamais son secret dans la tombe. Néanmoins, chacun sait qu'il était rongé par la culpabilité d'avoir « oublié », pour un laps de temps très court, sa femme décédée peu de temps auparavant.

Les premiers objectifs d'Alek.

Ses intentions d'alors étaient simples et claires : A ses yeux, rien d'autre ne comptait que sauver des enfants dans la même situation que son fils. Il réfléchissait à toutes sortes de solutions comme les racheter, les kidnapper, attaquer des esclavagistes et même créer un faux commerce d'esclaves pour les récupérer. Cette obsession le hantait et il dépensait énormément d'argent ne serait-ce que pour avoir des renseignements.

Transformé par ce nouvel état d'esprit, Alek en oublia presque de gérer sa maison marchande et seuls la persévérance et l'investissement de ses agents lui permirent de préserver son entreprise.

Il reprit en main son commerce en se rendant à l'évidence : sans argent il ne ferait rien.

Le temps passa tandis qu'il réfléchissait à des moyens de moins en moins

conventionnels et mit souvent son intégrité à rude épreuve. C'est à cette période qu'il envisagea de s'entourer de personnes de confiance, d'une poignée de gens fiables avec qui il pourrait lancer ses actions.

A mesure que son fils grandissait, les idées d'Alek se développaient mais attiraient également son regard sur un point de vue nouveau : les esclaves sangs-mêlés adultes ne méritaient-ils pas également d'être sauvés ?

Les objectifs de Dhalim

Père et fils évoluèrent avec cette idée en tête. Une idée ou plutôt une obsession transmise et que Dhalim s'efforce aujourd'hui de mener à son terme.

Avec un peu de recul, Dhalim s'aperçut que son père avait beaucoup d'idées et d'envie mais qu'il n'était jamais véritablement passé à l'action, hormis par l'acquisition ces dernières années d'une poignée d'esclaves, tous sangs-mêlés.

Dhalim, emporté par la fougue de la jeunesse, par l'inconscience dirait certains, était prêt, lui, à mener des actions plus risquées. A ses yeux, acheter simplement des esclaves pour leur rendre leur liberté n'était pas suffisant, trop long, trop coûteux et avec trop peu de résultat.

Les objectifs se dessinent enfin.

Désormais, toutes les actions menées par les Indésirables sont soumises à

l'approbation de chacun, tout comme les nouvelles idées.

Tous les moyens sont bons pour y parvenir et toutes les pistes sont explorées, réfléchies, concertées et calculées avant de lancer une action concrète.

Le groupe sait bien qu'il n'a pas droit à l'erreur sinon c'est toute l'entreprise qui serait en péril.

Objectif principal.

L'objectif principal est donc la liberté des esclaves sangs-mêlés, adultes comme enfants.

C'est là un point important dont il faudra débattre avec votre groupe car inévitablement, et rapidement, vos joueurs seront confrontés à des dilemmes en opposition avec ces puériles idées de départ. En effet, emporté par la jeunesse de leur meneur et sans doute aussi par sa méconnaissance de la vie en dehors de son village, Dhalim emmène son groupe vers une idée fixe, une idée d'enfant, sans envisager d'autres paramètres évidents : qu'en est-il des autres esclaves ? Enfants comme adultes qui ne sont pas sangs-mêlés ne mériteraient-ils pas, eux-aussi de retrouver leur liberté ?

Il est important de rappeler que tous les membres des Indésirables sont obnubilés par leur propre sort et sont vraiment centrés sur eux-mêmes, comme s'ils étaient les seuls à avoir vraiment souffert. A leurs yeux, le monde les a fait souffrir et le monde

en question est représenté par tout ce qui n'est pas dans leur petit cercle très restreint.

La peur de l'inconnu, d'un retour à l'esclavage ou tout autre élément venant perturber leurs nouveaux rêves, sera vécu comme un drame, une agression. Bien qu'ils aient conscience qu'il existe de nombreux dangers, ils sont un peu comme des enfants qui pensent que tout se passera bien du moment que l'espoir demeure.

Les aventures qui suivront leur feront prendre conscience, progressivement ou subitement, du vrai danger qu'est Athas.

En tant que meneur, il vous appartient d'amener ce climat à la moindre occasion en semant le doute sur leurs convictions, en les amenant à frôler leur éthique ou même à basculer pour survivre.

Confrontez-les à des esclaves qui les suivront pour leurs idées mais d'autres qui les trahiront à la moindre occasion. Mettez-les face à des esclaves qui tirent profit d'autres esclaves. Enfin, montrez-leur qu'il n'y a pas que les esclaves qui souffrent, les hommes-libres galèrent tout autant ! Alors ? Comment agir dans ces circonstances ?

Leurs rêves ne doivent pas s'éclater mais leurs illusions doivent s'effriter face au monde qui les entoure.

Ethique.

C'est là une étape clef qui va vraiment définir l'orientation du groupe et agir comme un levier ou comme un frein sur ses objectifs.

En tant que meneur, il faut absolument intégrer cela et jouer sur les sensibilités car cela alimentera les discussions entre personnages et créera des situations inattendues.

Le dilemme se posera souvent.

Comment ne pas se compromettre ou bafouer ses principes et ses valeurs tout en réussissant à atteindre l'objectif ?

De nouveau, rien n'est figé. L'éthique fixée au démarrage du jeu va évoluer au fil des aventures et se peaufiner séances après séances jusqu'à ce que chacun l'intègre pleinement dans ses choix et actions.

Comment la définir ?

En accord avec vos joueurs et en respectant les points de vue des personnages (voir leur description ci-après) il vous appartient de cerner les éléments clefs qui vont permettre aux héros de se distinguer dans le monde cruel d'Athas .

Voici les points essentiels à aborder :

- ❖ **Définir les limites morales**, en répondant à quelques questions comme :
 - Jusqu'où sont-ils prêts à aller pour atteindre leurs objectifs ? (Mensonge, contrefaçon, escroquerie, corruption, extorsion, ...)

- Quelle est la limite qu'ils ne veulent surtout pas franchir ? (vol, meurtre, déshonneur, ...)
- Sont-ils prêts à laisser mourir un adversaire ? Un ennemi ?
- ❖ **Pour qui ces limites s'appliquent-elles ?** Pour les jeteurs de sorts ? les Arkhontes ? Les esclaves ? Les tribus ? Les maisons marchandes ?
- ❖ **Qu'en est-il des créatures intelligentes rencontrées ?** des morts-vivants par exemple ?
- ❖ **Préfèrent-ils échouer à atteindre leurs objectifs** pour respecter leur éthique ou cela sera-t-il jugé plus tard, selon les circonstances ?
- ❖ **Quelle est la sanction** en cas de règles bafouées ? Une seconde chance ? L'exclusion ? La mort pour conserver le secret du groupe ?

Enfin

Après avoir répondu à ces questions, il est important de les noter afin que chacun puisse les consulter à loisir . En cas de transgression, laissez les personnages se débrouiller entre eux afin de rééquilibrer leurs valeurs communes mais veillez à ne pas ralentir l'action en cours. Ils régleront leurs différends plus tard à un moment plus propice . S'ils n'y parviennent pas, c'est Dhalim qui tranchera après avoir imposé un délai de réflexion à chacun .

A noter : L'éthique est essentielle aux Indésirables car elle est la base de leur relation, le socle commun qui les relie. Jouez-en mais n'en abusez pas, au risque de casser la dynamique du groupe.

Garder le secret ?

Voilà un sujet passionnant à développer ! Dès le début de leur entreprise, les Indésirables statuent sur de nombreux points, argumentant chacun selon son vécu et sa propre vision des choses et du monde. Les opinions étant parfois divergentes, il leur a fallu poser les bases d'une relation durable en s'accordant sur les objectifs et les moyens d'y parvenir. L'éthique mise en place a posé ces fondations mais il reste néanmoins un sujet important à aborder : faut-il, oui ou non, garder le secret ?

Voilà une nouvelle discussion à entamer avec vos joueurs.

Mais ? De quels secrets parle-t-on ?

Car il y en a évidemment plusieurs :

- ❖ Les esclaves doivent-ils conserver leur rôle ?
- ❖ Le groupe des Indésirables doit-il s'afficher au sein de la Maison Red ?
- ❖ Les Indésirables doivent-ils s'afficher fièrement ?
- ❖ Les esclaves libérés par la suite doivent-ils être mis au courant sans courir le risque d'être trahis ?
- ❖ Faut-il arborer fièrement les couleurs de la Maison Red ? Porter un symbole particulier ?

Ce ne sont là que quelques pistes à creuser mais qui vont être déterminantes pour la suite des aventures.

Esclave tu es, esclave tu resteras.

En ce qui concerne le rôle à jouer par les Indésirables, notez que les aventures commencent avec un parti pris : **les Indésirables décident d'endosser , aux yeux de tous, leur rôle d'esclaves.** En effet, sur les conseils d'Ozak il a été décidé que jouer ce rôle permettra à tous de demeurer invisible aux yeux du monde. N'est-il pas plus facile pour un esclave de fouiner sans être vu en laissant le maître distraire l'attention par exemple ? N'est-il pas plus facile d'obtenir des renseignements secrets auprès d'autres esclaves d'une maison noble ou marchande ? N'est-il pas plus facile de se faire oublier ou de trainer là où l'on ne devrait pas être en étant esclave ?

Les Indésirables joueront le rôle des invisibles, des oubliés et des méprisés. Tant que cela sert leur intérêt.

Il n'aura pas été facile de faire entrer cette idée au sein du groupe mais Ozak est respecté pour ses idées et sa sagesse, aussi a-t-il réussi à faire entendre son point de vue et tous s'y sont ralliés.

Tout le monde est courant ?

Il vous appartient de déterminer si toute la Maison Red est informée du statut du groupe ou si seulement une

poignée est au courant. Dans les aventures qui vont suivre, seuls Veloss Geni Akmay Maluk et Tariq sont au courant de la situation. Ces personnages avaient déjà gagné la confiance d'Alek et Dhalim a décidé de se ranger à l'avis de son père. Les membres du groupe agissent donc comme d'habitude, jouant leur propre rôle au sein de la Maison. Par ailleurs, ces attributions leur conviennent tout à fait et chacun, du temps d'Alek, prenait son travail très à cœur. Bien entendu la complicité avec les membres du personnel dans la confiance leur facilite grandement la vie.



Se dévoiler.

A l'instar des sorciers de l'alliance voilée, les Indésirables ont bien conscience que garder le secret sur leur identité ainsi que sur leur localisation était essentiel à leur survie. A ce jour, il a été décidé de ne porter aucun symbole, aucune marque, rien qui puisse les identifier comme une organisation. Libre à vous, par la suite de déroger à cette règle de départ...

Et si le voile tombe ?

Et oui, que faire si le secret devait être découvert ? Si l'un d'eux venait à se faire arrêter ? Si le masque tombe ? N'est-ce pas là une aventure en soi ?

Interprétation des réunions des Indésirables.

Lorsque le besoin s'en fait sentir, Dhalim convoque tous les Indésirables afin de leur exposer les nouveaux objectifs, d'aborder des problématiques ou simplement pour leur demander leur avis sur un sujet qui le taraude.

L'objectif de cette étape est de permettre au meneur de jeu d'aborder les différentes aventures qu'il prévoit, en accord avec ses joueurs. Pour ce faire, deux options sont proposées :

- ❖ Le MJ ignore cette étape d'interprétation et soumet les aventures aux joueurs en leur exposant les décisions finales prises par les Indésirables.
- ❖ La réunion est interprétée par les joueurs afin qu'ils décident eux-mêmes des priorités et donc des futures aventures.

1^{ère} option : Interprétation par le MJ.

Cette option intéressante permet de partir rapidement à l'aventure sans passer par la case : « *vous rencontrez un personnage qui vous fait une offre d'emploi ou un ami vous demande de l'aide* ». Elle sert grandement le meneur à lancer le scénario sans avoir à broder sur la mise en place et les détails habituels de début d'aventure :

Qui vous contacte ? Pourquoi lui ? Comment lui faire confiance ? Quelle sera la rémunération ? ...

C'est un peu la méthode traditionnelle où le meneur travaille ses scénars et oriente ses joueurs ou leur impose une aventure. Dans un cas comme dans l'autre, les joueurs n'ont pas forcément leur mot à dire et ils subissent un peu l'histoire selon ce qu'a prévu le meneur. La différence ici est qu'en adhérant aux principes de la Maison Red, les personnages s'engagent à respecter la volonté des Indésirables.

Dans cette méthode, ils appliquent simplement les décisions qui ont été prises par ceux qui dirigent la Maison, en accord avec l'éthique déterminée et pour le bien de la communauté. Ici les personnages sont davantage des exécutants que des membres pleinement investis.

Une fois l'aventure terminée, le retour à la Maison Red et leur rapport d'intervention permet de rebondir facilement sur une suite, sur des complications ou sur des conséquences. Idéale également pour lancer des aventures sans campagne, juste en one-shot.

Le cadre est placé et le meneur peut lancer son aventure en posant tout de suite ce qu'il a prévu : qui partira, pour quelle mission, avec quels moyens et quels seront les objectifs.

2^{ème} option : Interprétation par les joueurs.

C'est sans doute l'option à privilégier pour ceux qui aiment le roleplay. Selon votre groupe de joueurs, il vous appartient de déterminer la durée à consacrer à sa mise en place, généralement d'une demi-heure à une heure selon les digressions et le roleplay.

Cela peut se faire en tout début de scénario ou au contraire, à la fin d'une aventure pour permettre au MJ de prévoir la prochaine séance.

Ici les joueurs incarnent, juste pour le temps de la délibération, chacun de ses membres.

Il est vivement conseiller au meneur d'interpréter également l'un des membres présents afin de participer à la discussion et, pourquoi pas, l'orienter selon ses plans.

A noter dans ce cas que les joueurs seront très réceptifs au rôle joué par le meneur car ils savent que le personnage a davantage de connaissances (secrètes) et sa parole sera souvent très écoutée.

Utilisez les fiches de personnages (ci-dessous) qui donnent des informations sur la personnalité de chacun. Les joueurs pourront s'en inspirer le temps de leur interprétation lors des réunions et même se les approprier au fur et à mesure des différentes séances, faisant d'eux un second personnage auquel ils pourront s'attacher.

La vraie plus-value à cette option est que les joueurs se sentent beaucoup plus impliqués dans les aventures à venir puisque ce sont eux-mêmes qui vont décider de mener cette mission à bien.

Durant cette étape, il n'est pas nécessaire de faire un ordre du jour complet des sujets à aborder si l'objectif principal est de proposer un scénario précis. Inutile dans ce cas de parler du prix des denrées qui augmentent ou de la gestion de la vie quotidienne. Il faut partir du principe que la réunion a déjà commencé et durant celle-ci, le sujet essentiel décidé par le meneur(selon le scénario choisi), est tout de suite abordé.

D'autres groupes de joueurs trouveront l'expérience fort intéressante et insisteront même pour augmenter l'impact de leurs décisions sur la Maison Red. A vous de voir ce que vous souhaitez amener aux joueurs selon votre vision du jeu.

Dans le cadre d'une campagne, la notion de gestion des ressources et des difficultés quotidiennes peut largement faire l'objet de séances de débats palpitants.

A noter toutefois : cette option, aussi passionnante soit-elle, demande au meneur d'avoir un large panel de scénars et de rebondissements à proposer aux joueurs. Inutile de les frustrer en leur refusant une orientation qu'ils auront mis du temps à choisir...

Pour aller plus loin.

La suite nous mènera vers des horizons qui ne sont pas encore tracés mais qui ouvrent de belles perspectives. En effet, si tout se déroule selon le plan A, nous pouvons d'ores et déjà imaginer :

- ❖ Comment envisager l'évolution du groupe ?
- ❖ Comment se déroule recrutement des nouveaux arrivants ?
- ❖ Doit-il y avoir une hiérarchie à instaurer avec un conseil dirigeant ?

et pour aller encore plus loin...

Peut-on imaginer un groupe d'Indésirables dans chaque cité-Etat ou en des sites stratégiques partout sur Athas ? (Dhalim y pense déjà...)

