

# Ambiance sur Sagäl :

par [Auberon](#)

## Sommaire

- [Note préliminaire :](#)
- [Quelques repères :](#)
- [Situation politique \(rumeurs discussions\)](#)
- [Evénements dans les auberges :](#)
- [Evénements dans la ville](#)
- [La tour de Kragor](#)

## Note préliminaire :

Cette page est destinée à ceux qui recherchent quelques sources d'inspiration pour faire jouer quelques scènes dans le plan du Pendule.

A vrai dire, il s'agit plus d'un recueil de notes de jeu que j'avais préparé pour faire vivre ce passage au mieux à mes joueurs.

C'est un peu bordélique, mais il faut piocher ce qui vous intéresse, et ce que vous jugez bien dedans.

Une sorte "d'inspi minute" pour Mj quoi.

Le lieu dans le plan du pendule est plus exactement la dent du Dragon près de laquelle les Pj se retrouvent lors de la campagne des joyaux-étoiles, au début d'Armagedon après que Sadornelle les y ait conduit.

Cela dit, c'est je pense facilement transposable ailleurs dans le plan du Pendule.

Evidemment la lecture du supplément Armagedon est indispensable pour comprendre ce qui va suivre.

## Quelques repères :

Tout d'abord, j'ai considéré que sur Sagäl il faisait nuit en permanence. Et oui, c'est le plan du Pendule, et l'Armagedon y est permanent. J'ai donc considéré que, comme sur Eléckasë en période d'Armagedon il fait nuit noire, et que comme sur Sagäl, l'Armagedon est permanent, il faisait tout le temps nuit sur Sagäl.

Ensuite, j'ai considéré que comme le Pendule est l'entité maîtresse des révolutions, du progrès etc, le niveau technologique y était de loin supérieur à celui d'Eléckasë. J'ai donc (mais c'est arbitraire de ma part) considéré que malgré tout de nombreux progrès technologiques y avaient été fait, et notamment la poudre y avait été découvert, et commence tout juste à être utilisée.

Je rappelle de plus que sur Sagäl, il n'existe pas de monnaie mais que les échanges sont régis par le troc (ce qui peut sembler contradictoire pour le progrès, la révolution etc...).

Les Pj's sont au abords d'une grande ville de Sagäl (la dent du Dragon dans mon cas)

## Situation politique (rumeurs discussions)

- Les Noiremonts viennent de se rendre maîtres de la ville en expulsant les Justiniens et les Malpuits il y a deux semaines.
- Les Malpuits reviennent avec des troupes, bien décidés à se venger de cet affront. D'ici deux

jours, leurs troupes seront aux portes de la ville. Exceptionnellement, ils seront accompagnés de troupes de la famille des Justinien. Cette alliance semble être contre nature.

- Dans les auberges, les Noiremonts recrutent pour accomplir une sale besogne : l'assassinat du général des Malpuits.
- L'état d'alerte est déclaré dans la ville.
- Des Gardiens du Dragon auraient rejoints les rangs des Noiremonts sous le seul prétexte que les troupes des Malpuits leur sont trois fois supérieures en nombre.

## Événements dans les auberges :

- Dans la première auberge dans laquelle ils se rendront, ils verront que toutes les serveuses sont enchaînées et traitées comme des esclaves et que personne n'en semble choqué du reste. Pour autant, les PJ's sont accueillis chaleureusement, le patron leur offre même le repas et les consommations pour le soir ( ce qui sera un point commun à toutes les auberges qu'ils visiteront).
- La présence d'un personnage féminin (du style chevalière du Kraan ou prêtresse de Sorelle) en liberté totale, en choquera plus d'un en ville. Quoiqu'il en soit si votre groupe compte un personnage de ce genre, un homme viendra rapidement voir un des PJ's masculins à part et lui proposer d'échanger sa "marchandise" contre des chevaux (ou autre, plus la demoiselle est charmante et plus l'échange montera haut)
- Une nuit, dans l'Auberge qu'ils auront finalement choisi test d'Ouïe à -20%. si le jet est réussi, ils pourront entendre des pleurs, des gémissements qui proviennent du sous sol. En entrant, ils apercevront : une femme écartelée par un système de poulies, une autre à genoux, les mains dans le dos, face à un banc, la langue clouée sur le banc, une dernière les bras attachés à une poutre, en train de se faire fouetter par l'aubergiste. Juste après cela, il change et commence à violer celle qui a la langue clouée (explication : l'aubergiste est en fait un "esprit", voir page 31 d'Armagedon)

## Événements dans la ville

- Pour entrer dans la ville, il faut faire don d'un objet de précieuse facture et prêter allégeance au Seigneur des Noiremonts (bizarrement pour mes joueurs, ce n'est pas la première mais la seconde condition qui a posé le plus problème)
- A un moment, alors qu'ils déambulent en ville, les Pj voient passer des gamins qui courent dans les rues après un chien. Peu de temps après, ils revoient les mêmes gamins, pleins de sang qui courent toujours après le même chien, à la différence près que le chien n'a plus que trois pattes au lieu de quatre.
- Dans la rue également, un Noiremont à cheval. Si les PJ's ne se mettent pas à genoux à son passage, l'un d'eux recevra un méchant coup d'épée en plein tête. s'ils se rebiffent plus encore et vont jusqu'à tuer le type, cet assassinat leur vaudra d'être pourchassés par les patrouilles du coin.
- Toujours dans la rue, alors qu'ils déambulent + ou - tranquillement, ils seront bousculés par un gnome qui a l'air pressé. Celui ci s'arrêtant devant eux :  
"Je vous reconnais, vous n'êtes pas d'ici, j'ai déjà vu des gens comme vous par le passé. Oh c'était il y a fort longtemps mais je sais que vous n'êtes pas normaux. par pitié noble gens protégez-moi. ils veulent me voler mon invention, ils veulent me tuer, pitié aidez moi !"  
Sur ce, il leur donne vite un coffret avant que n'arrivent trois Noiremonts qui commencent à interpeller le Gnome.

"Pitié, aidez moi je vous en supplie !!"

"Où l'as tu mis vermine ! Donne nous le Coffret et vite !

"Pitié novles gens, je vous en supplie, je ne l'ai pas, on me l'a volé..."

"Qui te l'a volé?"

"Eux !(il désigne les PJ's) Je vous jure que j'allais le rendre, croyez moi !

"La ferme..."

Sur ce, un des Noiremonts file un grand coup d'épée dans la gueule du Gnome, le tuant net.

"Donnes nous ce coffret et faites pas d'histoire comme lui, peut-être pourrez vous mieux vous en sortir que lui"

"Laissez tomber Galant, il vaut mieux aller le chercher par nous même, ses voleurs de complices ne nous le rendront jamais.

"Vous avez raison Galant, il vaut mieux passer à l'offensive..."

Sur ce ils dégainent leurs armes et engagent le combat si les PJ's n'ont toujours pas réagi...

(note, le coffret contient un petit pistolet, de la poudre et la manière d'utiliser l'ensemble, le secret de la poudre est entre les mains des PJ's)

- encore dans la rue, ils voient des gamins de 7-8 ans en train de bastonner un clochard à mort...
- Vers le deuxième jour, une grosse détonation se fait entendre comme le tonnerre. Une maison explose littéralement, non loin d'eux (en fait ce sont les Malpuits qui font usage de mortiers). Ca commence à être la panique dans le quartier, tout le monde court, c'est le gros bordel. Les tirs continuent encore quelques temps, puis des cavaliers font irruption dans la ville (les Malpuits et les Justiniens passent à l'attaquent !!! Les Pj's pourront tomber sur toute sorte d'ennemis différents, je vous laisse régler les détails de la bataille. quoi qu'il en soit, les Pj's feraient mieux d'évacuer rapidement les lieux avant de mourir bêtement dans le feu de l'action. Pour cela une seule solution, la tour de Kragor qui peut les ramener sur Eléckasë (Espérons que les Pj's auront mis à profit les jours précédents pour se renseigner sur comment rentrer, ou au moins apprendre l'existence de la Tour.

## La tour de Kragor

Aux alentours de la tour, la zone est bouclée par des gardes. l'accès en est interdit par mesure de sécurité. Impossible d'y entrer, l'interdiction est stricte et formelle. Les Noiremonts ont donné ordre d'exécuter quiconque approche à moins de 50 mètre de la tour. Toutefois, nos Pj's seront contactés rapidement par un étrange personnage. habillé d'une robe noire des plus stricte, capé de noir, de longs cheveux blonds, des yeux verts émeraudes, et accompagné de 5 hommes :

- 2 en armes et armures complètes (guerriers)
- 1 habillé plus légèrement avec un arc long (archer)
- 1 autre habillé tout en noir, pantalon noir... (Guerrier de la nuit)
- 1 dernier habillé de veste de cuir, hache, arc court (Ranger)

(Ils ont des mines de mercenaires pour faire simple ; ils ne disent pas un mot de tout l'entretien, ont tous une mine inexpressive au possible (limite désespérée), sont hyper calmes et concentrés, ce sont tous les 5 des humains).

Puis le blondinet leur adresse la parole :

"J'ai remarqué votre présence en ville. Voyez vous, comme vous nous sommes des éléckasiens. Cet horrible endroit nous afflige et nous désole. Plus que quiconque nous désirons quitter ce lieu maudit et retourner sur la terre qui nous av naître. Nous savons que la tour est le seul moyen d'y retourner, malheureusement, nous ne sommes pas assez poue y entrer de force. peut-être qu'avec votre aide, nous y parviendrons. c'est notre seule chance de sortir d'ici.

Nous comptons prendre d'assaut la tour, mourrir ou retourner sur Eléckasë, peu nous importe pourvu que nous quitions ce lieu."

S'ils posent des question sur comment ils se sont retrouvés ici, l'homme leur expliquera qu'il était un

marchand influent (de pierres précieuses), et que ses concurrents ont essayé de se débarrasser de lui en le jetant dans un tour de Kragor, croyant (tout comme lui le croyait d'ailleurs) que cela aurait pour effet de le désintégrer sur place. Seulement, la tour ne désintègre pas, loin de là, elle se contente de téléporter celui qui y entre (de gré ou de force) dans une autre tour. lui et ses hommes l'ont appris, et ils se sont donc retrouvés sur Sagäl... (il ne mentira à aucun moment son nom.

La tour est isolée dans la ville, les habitants l'évitent comme la peste. je vous laisse voir ce que donne l'assaut, en ne perdant pas de vue, que la ville est prise d'assaut par les Malpuits et les Justiniens.

---