

# Le Barrage d'Itaipu

## En quelques mots ...

La destruction d'un barrage va engloutir une vallée et ses habitants. Seul les héros ont le temps de les prévenir pour les protéger.

## Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert  
PJ • Niveau 2  
MJ • Tout niveau  
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★ ★ ★

AMBIANCE ★ ★ ★

INTERACTION ★ ★ ★

INVESTIGATION ★ ★ ★

## Un peu de contexte

L'histoire se déroule dans la vallée naine de Foz, une terre agricole cultivée par des nains errants. La protection offerte par les falaises qui entourent la vallée, couplée à la richesse minérale des sols, en fait un lieu d'exploitation prolifique. Cette particularité géologique provient de l'ancien lac de Narz qui recouvrait le bassin, avant d'être déplacé plus en amont par l'ingéniosité des maîtres nains de l'ordre du Temple, il y a de cela plusieurs siècles. Ces derniers ont construit le barrage d'Itaipu sur la rivière Oni afin de canaliser le courant dans la vallée et d'assurer l'irrigation des nouveaux champs. La région a également vu la création d'un lac artificiel, le nouveau Narz, dont la limite aval est le barrage d'Itaipu. Depuis la construction de ces chefs d'œuvres, la vallée agricole prospère et exporte dans toute la région par voie fluviale.

La région est administrée par l'ordre du Temple qui a en charge la gestion du barrage. Cette situation jalousee par l'ordre du Talion, va mettre en branle l'équilibre de la région. En effet, cela fait plusieurs mois que l'irrigation des champs est fluctuante, impactant de fait les productions paysannes. Un débit trop faible a asséché pour un temps la rivière, avant que les flots se déversent trop fort et recouvrent certaines parcelles. Ces faits, reprochés par la population locale au Temple, sont en fait les conséquences d'un sabotage organisé par le Talion qui cherche à discréditer la gouvernance locale. Pour se faire, le Talion a soudoyé Sabave, l'un des ingénieurs du Temple,

qui a petit à petit détérioré le barrage, masquant ses méfaits derrière l'usure naturelle de l'édifice. Le Temple a donc dépêché de la main d'œuvre, les Personnages Joueurs (PJ), ainsi qu'un ingénieur en chef, Barrik, afin de réparer les dégâts d'usure.

## Résumé de l'aventure

Les PJ décident, à la suite de la lecture d'une offre d'emplois, de rejoindre Itaipu pour participer aux travaux d'entretiens du barrage. Ils rencontreront en chemin l'ingénieur en chef Barrik, puis les habitants mécontents de la vallée. Ils découvriront le sabotage d'Itaipu, et auront une chance de tirer au clair la situation avant que la catastrophe n'arrive déversant sur la vallée un raz-de-marée indomptable. Les PJ participeront à la fuite des paysans, et auront un poids à jouer avec les errants concernant la gestion d'Itaipu.



## 1. La rencontre avec Barrik

L'histoire débute sur la route de la vallée de Foz. Commencez par planter le décor en lisant ce qui suit :

Vous avez pris la décision de vous rendre au barrage d'Itaipu dans la vallée de Foz afin de participer aux travaux d'entretien extraordinaires liés aux récents disfonctionnement. Alors que vous marchez depuis plusieurs heures, vous entendez le sol derrière vous gronder. Un groupe de poilus, à dos de grognar, vous dépassent dans un nuage de poussière, sans prendre le temps de vous saluer. Puis continuent leur chemin dans la plaine vallonnée. Vous les voyez un temps devant vous, puis ils disparaissent derrière un col à environs 1 kilomètre. En arrivant près du sommet vous entendez des bruits d'escarmouche, métal contre métal, et râle de douleur. Que faites-vous ?

Lorsque les PJ arrivent aux sommets ils voient le groupe de poilus en grande partie décimé, aux prises avec 2 nains agiles, vêtues de noir, portant dans chaque main un couteau. Vos PJ, sûrement assoiffés de sang, devraient se lancer dans la bataille. Vous pouvez jouer le combat en utilisant les caractéristiques ci-contre des assassins, ou bien faire fuir les assassins lorsque les PJ se montre pour raccourcir la partie. Les gronard sont tous mort, et les poilus sont trop blessés pour aider les PJ. Seul Barrik peut éventuellement aider les PJ si le combat est trop rude. Dans ce cas, utilisez les mêmes caractéristiques que les assassins, mais remplacez *Attaque Mortelle* par *Imparable*. Si les PJ attendent la fin de la bataille avant de se montrer. Considérez que Barrik, l'ingénieur en chef, a donné plus de difficulté que prévu aux assassins qu'il a finalement terrassé. Quoi qu'il arrive, seul Barrik et les PJ survivent à l'attaque. Les assassins ne portent aucune marque distinctive.

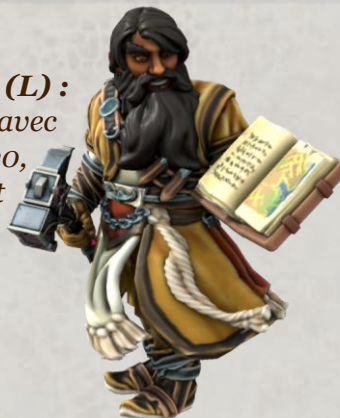
Lorsque le combat est fini, faites en sorte que les PJ parlent à Barrik et lisez ceci :

Ha, saloperie de pistar ! Ils ont bien failli m'estourbir. Je m'appelle Barrik de l'ordre du Temple. Je suis ingénieur en chef et je me rends au barrage d'Itaipu. Et vous, vous êtes qui ?

**Barrik :**

**1. Imparable (L) :**

Test d'attaque avec 2D20. Sur 15-20, réussite auto et +1D6 DM.

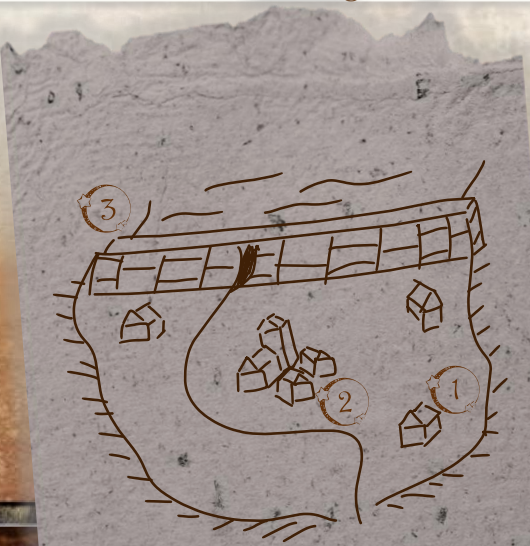


Laissez les PJ se présenter puis proposez leur de voyager en compagnie de Barrik jusqu'à Itaipu. Lisez alors ceci :

La route sur laquelle vous voyagez, longe une rivière profonde qui serpente entre les collines. Vous la suivez pendant quelques temps avant d'émerger dans une grande vallée entourée de falaises. Vous voici arrivez à Foz. La rivière remonte toute la plaine jusqu'à un immense édifices de pierre en surplomb. Il s'agit du grand barrage d'Itaipu à encore une grande journée de marche. L'entrée se trouve le long de la rivière.

Foz en lui-même abrite quelques hameaux ainsi que de nombreux champs et pâturages.

Par ou allez-vous au barrage ?



## Assassins

Niveau 3

FOR +0 DEX +4\* CON +0  
INT +0 SAG +1 CHA +1\*

DEF 18 PV 26 Init 18

Bonus universel : +1

Couteau Assassin +2  
Critique 19-20

DM 2d6+5

Capacités :

**1. Instinct de survie : +1**  
action de mouvement par tour. Résiste à la paralysie et +5 DEF si PV < 15.

**2. Attaque mortelle (L) : +5**  
en attaque et 3D6 DM si attaque dans le dos. +5 en discrétion.

**Tactique :** Les assassins attaques toujours les cibles les plus faibles en premier.

**Moral :** Combattent jusqu'à la mort.





## 2. La ferme des Feebles

Si les PJ décident d'aller dans l'un des hameaux excentrés de la vallée, considérez qu'ils arrivent chez les Feebles ①, paysans de génération en génération, établis dans la vallée de Foz depuis toujours. Ils cultivent du blé, et également quelques légumes. Les PJ arrivent près de leur ferme alors que des collecteurs du Temple, en armure rutilante, viennent réclamer sans aucune courtoisie une partie de récolte. Lisez alors ceci :

Le soleil est sur le déclin lorsque vous approchez d'une grande bâtisse en pierres devant laquelle est attroupé une escouade de cognar en armes portant les armoiries du Temple, leurs gronars, et une famille de paysans. Les soldats sont en train de charger des sacs de graines sur leurs montures. Lorsque vous arrivez à porter de voix vous entendez.

« Ha les pouilleux, merci pour votre généreux don. Nous passerons chercher le reste de la taxe la semaine prochaine. Mais cette fois, ne nous faites pas perdre notre temps. Faites en sorte que les sacs soient déjà sortis de la grange. On n'a pas que ça à faire nous de vous secouer les puces dans les champs. Notre rôle est avant tout d'assurer votre sécurité, et pour ça, nous devons faire tourner le barrage. Pas perdre du temps en logistique. Aller mes poilus ! On rentre à Itaipu. »

Si les PJ souhaitent intervenir en la faveur de la famille paysanne, Barrik leur rappelle que la vallée est administrée par l'ordre du Temple, qui récolte les taxes nécessaires à son bon fonctionnement. Les nains peu avenants sont les collecteurs locaux et n'ont aucun rapport avec l'entretien du barrage. Ils laissent Barrik et les PJs se débrouiller. Lorsque les nains sont partis lisez ceci :

Une naine, muni d'une pelle vous apostrophe. « Bonjour zétranger. Quel bon ptio vent vous mène par t'chez nous ? Vous nzapportez des nouvelles dio monde ? Soriez vous ptête pas contre un tchio coup à boire en échange ? Vous psiouvez dormir ici également cte nuit. »

Les PJ peuvent alors passer la soirée dans la ferme des Feebees. Faites-les jouer une soirée amicale avec les membres de la famille décrit ci-dessous. L'objectif est de présenter les habitants de la vallée aux PJ pour leur donner envie de les aider. Si l'ambiance ne prend pas, la famille naine proposera de jouer aux cartes, ou de chanter des chansons paillardes.

Le lendemain, avant de repartir, Elmera donnera aux PJ les restes du repas de la veille pour qu'ils puissent le manger ce midi.

**Amdain, le père :** est un nain imposant et barbu, qui parle peu, mais qui travaille dur dans les champs. Il est fier de sa famille et de sa ferme, mais se méfie des étrangers. Il est également un peu superstitieux et croit aux légendes locales.

**Bandus, le grand-père :** est un vieux bonhomme qui a vu beaucoup de choses au cours de sa longue vie. Il aime raconter des histoires aux étrangers, mais attention, certaines d'entre elles peuvent être un peu effrayantes. Il est également très attaché à sa petite-fille Torla.

**Elmera, la mère :** Une naine forte et déterminée, qui travaille autant que son mari dans les champs. Elle est très accueillante envers les étrangers et aime leur faire découvrir la cuisine locale. Elle est également très protectrice envers sa famille.

**Grymir, le chien :** est un grand chien noir et blanc, aux larges pattes et à la mâchoire solide. C'est un animal loyal et affectueux, qui accompagne la famille partout où elle va. Il est très joueur et adore courir après les enfants.

**Torla, la fille :** est une jeune naine timide, mais curieuse, qui aime lire des livres et explorer les environs. Elle est fascinée par les histoires de son grand-père et rêve d'aventures. Elle possède également une connaissance précieuse de la région, qui pourrait aider les PJ dans leur quête.



Amdain et Elmera



Torla et Grymir



Bandus



### 3. Le hameau de Tose

Le hameau de Tose ② est situé au centre des champs et est traversé par la rivière Oni qui semble étonnamment vivace et prête à déborder de son lit. Il est composé d'un port fluvial où sont amarré quelques embarcations, et de quelques maisons en bois et en pierre, toutes très modestes. Quelques jardins sont visibles derrières les plus grandes demeures. Au centre du hameau se trouve une petite place, bordée de quelques commerces : une épicerie, une auberge et une échoppe tenue par un forgeron local. La rue centrale est pavée, bordées de haies et de bosquets. L'air est frais et pur, porteur des senteurs des champs et des arbres fruitiers environnants. Les habitants de Tose sont des gens chaleureux et accueillants, qui mènent une vie simple et tranquille, en harmonie avec leurs champs.

**Si les PJ passent à Tose après être passés à la ferme des Feebles**, alors ils arrivent au hameau en journée. Les échoppes sont ouvertes, mais les habitants sont aux champs.

**L'auberge** est ouverte et les PJ sont accueilli par le nain Odatin qui pourra leur servir à boire et à manger. Il se plaindra de la gestion du barrage et de la hauteur de l'eau. Référez-vous à la partie contexte.

**L'épicerie** est tenue par la naine Yuggtryd qui pourra vendre de la nourriture, des boissons et des pièces de première nécessité.

**La forge** possède un foyer qui ne s'éteint jamais. Un nain costaud travaille à la réparation d'une roue de charrette. Il prendra plaisir à discuter avec les PJ mais n'aura rien à leur proposer.

**Si les PJ passent à Tose sans être passés à la ferme des Feebles**, alors ils arrivent à la tombée du jour. Les habitants sont soit rentrés chez eux, soit à l'auberge. Barrik prendra une chambre individuelle à l'auberge après avoir mangé et bu. Si les PJ souhaitent en faire autant, vous pouvez indiquer les tarifs suivants : 5pc pour une nuit en dortoir,

2pa pour une chambre pour le groupe, 2pa la chambre individuelle.

**Si les PJ passent la soirée à la taverne**, ils pourront vivre la mini-aventure *l'enfant à l'eau* (voir ci-contre).

### 4. Le barrage d'Itaipu

Lorsque vos PJ arrivent au barrage d'Itaipu lisez ceci :

Vous arrivez au pied du barrage qui mesure près de 40m de haut. Ce mur de pierre, polie par le temps, laisse échapper 2 larges sorties d'eau. En vous approchant, vous découvrez à sa base une petite porte de bois qui cache un escalier en colimaçon. Barrik ouvre la porte à l'aide d'une clé en fer, puis se retourne vers vous : « Allez, mes petits gars. C'est l'heure d'une bonne grimpette ». Vous le suivez, faisant chauffer les muscles de vos cuisses. Arrivé au sommet, vous découvrez une splendide vue sur l'ensemble de la vallée. Puis vous vous retournez et découvrez à votre niveau le lac de Narz qui surplombe, de l'autre côté du barrage, l'ensemble de la vallée. « Vous veniez bien pour travailler non ? Je vous emmène jusqu'à la salle de direction du barrage. » Barrik vous conduit d'abord sur le barrage avant de vous faire redescendre dans les salles intérieures. Vous passez devant différentes pièces de services et croisez plusieurs membres du Temple avant d'arriver à la salle centrale. Barrik entre le premier et dit : « Bonjour à tous ! C'est quoi se bordel ? Qu'est-ce qu'il se passe ici ? » Puis, un nain en toge se retourne et répond : « A Barrik, te voici enfin. C'est la pagaille, le barrage a décidé de tomber en ruine d'un coup. On a une érosion extraordinaire de tous nos systèmes de canalisation depuis environs 3mois. Tous nos chercheurs disponibles analysent l'eau pour comprendre ce qu'il se passe. On attend les résultats. Mais en attendant, on a dû couper la moitié de nos canaux d'entrées. On doit transférer l'eau à la main du bassin de stockage amont vers le bassin aval.

...

### L'enfant à l'eau

Les PJ dinent lorsque : « A l'aide ! » En sortant, les PJ voient un enfant, en habits de marin, rapidement emporté par le courant. Au milieu de l'eau glacé, il va bientôt passer sous un pont. Laisser les PJ être créatifs pour trouver rapidement une solution (se jeter dans l'eau, courir au pont, jeter une corde, ...).

Dans tous les cas, un **test de difficultés 15** est nécessaire pour sauver l'enfant.

En cas d'échec l'enfant passe sous le pont, et commence à montrer des signes de difficultés à se maintenir en surface. A ce moment les PJ devront réussir un **test de difficulté 10** quel que soit leur tentative.

En cas de nouvel échec, l'enfant coule laissant une ultime chance aux PJ avec un **test de difficulté 5**.

Après avoir sauvé l'enfant, celui-ci explique que l'eau est encore une fois montée d'un coup, faisant tanguer son navire, et le faisant chuter à l'eau. C'est un phénomène courant ses derniers temps.

Dans le cas peu probable où l'enfant n'est pas sauvé. Il meure emporté par les flots. Le village pleurera l'enfant toute la nuit, avant de marcher sur le barrage d'Itaipu au petit matin pour réclamer justice. Le barrage leur sera fermé et seul les PJ accompagner de Barrik pourront entrer.



...

Je t'emmène immédiatement voir la sortie d'eau H1 pour que tu te rendes compte de l'état. » Puis il se tourne vers vous et ajoute : « Et vous, vous êtes là pour quoi ? »

Les PJ devraient indiquer qu'ils viennent pour l'offre d'emploi concernant l'entretien du barrage.

« Ah parfait, les équipes commençaient à être submergées. Venez, les bassins amont et aval sont au niveau de la sortie H1. Vous pourrez travailler de là-bas. » Le nain part dans les couloirs, suivis de Barrik. Vous reparcourrez différents couloir de pierre, éclairé par des torches aux murs, avant d'arriver dans une grande pièce haute de plafond. Une arrivée d'eau se déverse dans un bassin intérieur sur votre droite, avant passer à travers un système de tuyauterie débouchant dans un second bassin sur votre gauche. Les tuyaux semblent fermés, et une équipe conséquente de nain travaille à transférer l'eau d'un bassin à l'autre à l'aide de sceaux. Vous remarquez également des traces d'humidité sur les murs allant jusqu'à cinq mètres de haut, comme si la pièce avait récemment été submergée jusqu'à cette hauteur. « Vous, dit le nain en se retournant vers vous, rejoignez l'équipe de travailleur, à vos seaux, et transférez. »

Laisser les joueurs réagir puis faites-les percevoir la teneur de la discussion entre Barrik et le nain.

« - La sortie a été bouchée par des blocs de pierres venant du mur de droite. On a donc eu une augmentation du niveau dans la pièce, qui se remplissait sans discontinuer. On a dû briser la sortie pour libérer les eaux, puis consolider le mur d'entrer. Mais à peine cette situation stabilisée, les tuyaux de transfert se sont bouchés. On n'a pas réussi à les déboucher et on attend le matériel pour les changer entièrement.

- Laisse-moi voir le mur. [Barrik se rapproche du mur côté lac.] Le mur s'est désagrégé ici ? Hum... [puis il se rapproche des tuyaux.] Et les dépôts sont rentrer dans ces tuyaux ? [Barrik commence à donner des coups de marteaux sur les tuyaux et écoute attentivement le son. Le tuyau sonne d'abords creux, puis il sonne plein. Et Barrik reprend la parole.] Ici. En effet il y a un truc qui est coincé là-dedans. »

Barrik commence à parcourir le tuyau de ses mains, puis s'arrête, une expression curieuse sur le visage. Il passe au tuyau suivant, puis commence à blêmir. Vous le voyez parcourir rapidement les autres tuyaux puis repartir sans rien dire, le visage blanc comme un linge, suivi de près par l'autre nain.

Que faites-vous ?

Les PJ curieux pourraient au milieu de leur travail examiner les tuyaux. Passez alors au paragraphe, *l'état des tuyaux*. Ils pourraient également prendre le temps de discuter avec leurs collègues. Dans ce cas, référez-vous au paragraphe *le contre maître Felard*. S'ils travaillent sans rien dire, alors vous pouvez passer directement au paragraphe *fin de journée*. S'ils essaient de quitter la pièce, le contre maître Felard leur ordonne de retourner travailler s'ils espèrent être payés.

### **L'état des tuyaux**

Les tuyaux semblent visuellement normaux. Cependant, en passant la main sur le dessous du tuyau, les PJ remarquent une marque caractéristique, une déformation vers l'intérieur comme si un poinçon avait appuyé sur le tuyau. Cette déformation spécifique se retrouve également sur tous les autres tuyaux à l'endroit du bouchon.



## Fin de journée

Après une longue journée de labeur, l'équipe de travailleur de jour est relevée par l'équipe de nuit, puis elle conviée au self pour un repas chaud et une bière. Elles ont ensuite un petit quartier libre avant de passer la nuit en dortoir commun. Les PJ pourraient profiter de ce moment pour analyser les tuyaux, ou discuter avec les équipes de travailleur. Référez-vous alors aux paragraphes correspondants. S'ils ne font rien, ils seront réveillés lors de la nuit par une alerte. Le barrage va céder. Barrik a affronté seul Felard qui a loupé son sabotage, provoquant la destruction du barrage. Passez donc au paragraphe, *la destruction d'Itaipu*.

## L'aide de Barrik

Si les PJ souhaitent échanger avec Barrik de la situation, ils pourront le croiser dans un couloir. Ce dernier ne souhaitera pas leur dévoilé l'étendue de ses découvertes. Un **test de CHA de difficulté 15** permettra de le faire changer d'avis. Il expliquera alors qu'il a découvert que Felard sabote le barrage. Il ira immédiatement à la rencontre de ce dernier avec les PJ.

## Le contre maître Felard

Il s'agit du saboteur soudoyé par le Talion pour discréditer le Temple. Il est arrivé il y a 3 mois, juste le temps nécessaire pour se mettre les équipes de travailleur à dos. Il est considéré comme un petit chef tyrannique qui ne participe jamais aux travaux, et qui ne fait que regarder de loi.

**Si les PJ discutent avec les équipes** de travailleur, ce sera le premier sujet de discussion qu'elles aborderont. Leurs mauvaises conditions de travail sont liées à ce nouveau « petit chef » qui est arrivé il y a 3 mois.

**Si les PJ cherchent** à confronter **Felard** **durant** leur **journée** de travail, il s'enfuit dans les couloirs. Jouez une scène de poursuite, test de FOR ou DEX avec Felard. Les PJ le rattraperont dans la salle H2 identique à H1, sans sabotage.

**Si les PJ cherchent Felard à la fin de la journée** de travail, ils le trouveront en pleine querelle avec Barrik qui a découvert qu'il sabote le barrage. Sauf si Barrik est avec les PJ.

Une fois acculé, les PJ auront la possibilité de convaincre Felard de leur expliquer les raisons de ce sabotage. Cette scène se jouera sans lancer de dé, puisque Felard dévoilera ses raisons uniquement si les PJ lui proposent de l'argent contre l'information. Dans ce cas, servez-vous des éléments présents dans le contexte. L'absence de réponse de Felard devrait exacerber les PJ qui essayeront surement de lui soutirer les vers du nez par la force. Si Felard a parlé, les PJ devraient de toute façon essayer de l'arrêter. Dans ce cas, démarré un combat en utilisant le profil ci-contre.



## Felard

Niveau 3

**FOR** +0 **DEX** +4\* **CON** +0  
**INT** +0 **SAG** +1 **CHA** +1\*

**DEF** 18 **PV** 26 **Init** 18

**Bonus universel** : +1

**Masse** +2 **DM** 2d8+5

### Capacités :

**1. Instinc de survie** : +1  
*action de mouvement par tour. Résiste à la paralysie et +5 DEF si PV < 15.*

**2. Attaque mortelle (L)** : +5  
*en attaque et 3D6 DM si attaque dans le dos. +5 en discrétion.*

**Tactique** : Felard attaquera toujours les personnes qui semblent les plus riches en premier.

**Moral** : Lorsque les PV de Felard < 15, il attaque le mur en amont d'un coup de marteau. Ce dernier se fissure et un gros bloc se décroche et va boucher la sortie d'eau. Le niveau de l'eau monte rapidement rendant les mouvements difficiles au bout d'un tour de combat, et obligeant les PJ à nager au bout de 2 tours. Après le 3<sup>ème</sup> tours, le mur endommagé se fend d'avantage, générant une vague d'eau qui vient se fracasser contre le mur en aval qui commence aussi à se fissurer. Felard est sonné par le choc, et restera dans les vapes le reste de l'histoire.



## Aux portes d'Itaipu

Si l'**enfant** est **mort noyé**, les habitants de Tose sont aux portes d'Itaipu. Jouer la scène comme si vous étiez à Tose en **augmentant la difficulté des tests de CHA de 5**.

## Les Feebles

Lorsque les PJ arrivent à la ferme, laissez-leur le temps de présenter la situation et passez à la partie *l'eau en furie*.

## Les PJ rattrapés par les flots

Alors que vous cherchiez à fuir, l'eau vous a rattrapé. Vous sentez sa présence glaciale vous foudroyer les os, projetant en vous, une poussée d'adrénaline et un engourdissement musculaire. Que faites-vous ?

Laissez vos joueurs être créatifs et proposer des solutions innovantes qui réussiront avec **test de difficulté 15**. Un joueur qui se sort de l'eau, peut essayer d'aider les autres, diminuant ainsi la difficulté du test de 5. Les PJ ont 3 tentatives avant d'être définitivement balayés par les flots, et de finir noyés.

Les PJ survivants aident alors les villageois à sortir de l'eau, les remontant l'un après l'autre sur les berges et comptant les victimes.

## 3. La destruction d'Itaipu

Felard, démasqué, a dû précipiter le sabotage de la 2<sup>ème</sup> moitié du barrage. L'opération hâtive a mal été calculée, provoquant des dégâts plus importants que souhaité. L'intégrité du barrage est compromise. L'eau va s'engouffrer sans contrôle dans la salle depuis le mur fissurer. Agrandissant rapidement l'ouverture et augmentant le débit. L'ensemble de l'infrastructure interne du barrage va se remplir d'eau jusqu'au point de rupture, lorsque le mur côté vallée va se rompre, déversant ainsi un raz de marée sur la vallée en contre-bas.

Lisez ceci aux PJ :

Alors que l'eau empêche déjà l'accès à la salle, vous voyez le mur en côté lac se fendre de plus en plus, augmentant à chaque seconde le débit d'eau qui rentre dans la pièce. Les couloirs d'accès commencent également à se remplir d'eau. Barrik se retourne vers vous. « C'est la catastrophe. L'eau va s'engouffrer de plus en plus, dans tout le barrage. Nous ne pouvons pas stopper ça. C'est la fin. Le barrage va tenir quelques heures à peine, puis il cédera sous la pression de l'eau à l'intérieur. Toute la vallée va être englouti. Le lac va reprendre sa place. Il faut fuir. Je vais prévenir les employés du barrage. Fuyez pendant que vous avez le temps. »

La rumeur, porté par Barrik, se répand rapidement dans le barrage, permettant aux membres du Temple de fuir par les hauteurs du barrage jusqu'au-dessus des falaises. Ils n'iront pas prévenir les habitants car ils considèrent que ce serait suicidaire, et que des errants n'en valent pas la peine.

**Si les PJ décident de fuir** avec le Temple, lisez le paragraphe, *l'eau en furie*.

**Si les PJ décident de prévenir les habitants**, ils peuvent être accompagnés de Barrik s'ils le lui demandent. Sinon, ils iront seuls dans la vallée. Si Barrik

n'est pas dans la vallée, considérez qu'il meurt lorsque le barrage s'effondre.

## Le hameau de Tose

Vous arrivez haletant au hameau de Tose. Vous remarquez que le niveau de la rivière a encore monté, inondant les rez-de-chaussée des maisons limitrophes. Les villageois se sont rassemblés au centre du village.

Que faites-vous ?

Les PJ devraient logiquement prévenir les habitants de la rupture prochaine du barrage et leur demander de fuir. S'ils sont seuls, lisez ceci :

« Mais bien sûr ! D'abord ils nous privent d'eau, puis nous inondent. Ils espèrent nous voir partir pour récupérer nos terres. Jamais on ne leur laissera. On est née dans ce trou, on mourra dans ce trou ! »

Les PJ peuvent essayer de persuader les habitants que le risque est réel et qu'il faut fuir avec un **test de CHA de difficulté 15**. La difficulté est réduite à 10 si les PJ sont accompagnées de Barrik. Le représentant haut gradé du Temple semble en effet très soucieux. De plus il est capable de donner des détails terrifiants qui appuieront les propos des PJ.

**Si les PJ réussissent le test**, les paysans sortent rapidement de la vallée. Les PJ peuvent les escorter, dans ce cas lisez le paragraphe *épilogue*, ou aller à la ferme des Feebles (voir ci-contre).

**Si les PJ loupent le test**, ils peuvent s'enfuir ou s'entêter avec les villageois. Barrik leur rappelle que le barrage peut céder à tout moment et décide de fuir. Quel que soit leur réaction, qu'ils décident de rester pour convaincre les villageois ou qu'ils préfèrent fuir, passez à la partie *l'eau en furie*.



## 6. L'eau en furie

Cette partie peut prendre divers aspects en fonction là où se trouve les PJ. Cependant, dans tous les cas lisez ceci :

Tout à coup, vous entendez un bruit fracassant provenant du fond de la vallée. Vous tournez la tête dans la direction du barrage d'Itaipu alors qu'un énorme bloc de pierre vient de toucher le sol. De l'eau jaillit du flanc du mur en une ligne horizontale qui fléchit uniquement après plusieurs mètres. Quelques secondes supplémentaires et un autre bloc se détache, doublant la taille du trou. De grandes fissures lézardes le mur extérieur laissant présager le désastre imminent.

**Si les PJ sont à Tose**, ils peuvent :

1. Courir vers la sortie de la vallée en réussissant **3 tests consécutifs de difficulté 10 en FOR ou DEX**. Les PJ ne pourront alors pas sauver les habitants et chacun devra courir pour sa propre survie. En cas de réussite, passez au paragraphe *Épilogue*. Si les PJ décident d'aider la population, ou s'ils loupent un test, ils seront rattrapés par les flots. Passez alors au paragraphe, *les PJ rattrapés par les flots*

2. Naviguer sur l'un des bateaux de transport amarré sur la berge. Le bateau ne sera pas assez rapide pour échapper au raz-de-marée qui déferlent depuis Itaipu. Cependant, toute la population peut se réfugier terrorisée dans le navire. La réussite de **3 tests consécutifs de DEX d'une difficulté croissante de 10 13 puis 15** sera nécessaire pour manœuvrer l'embarcation sur la déferlante. En cas de réussite, passez au paragraphe *épilogue*. Si l'un des tests est échoué, le navire chavire, déversant dans les flots les PJ et les habitants. Passez alors au paragraphe, *les PJ rattrapés par les flots*.

**Si les PJ sont chez les Feebles**, ils peuvent :

1. Courir vers la sortie de la vallée en réussissant **3 tests consécutifs de difficulté 10 en FOR ou DEX**. Les PJ ne pourront alors pas sauver les Feebles et chacun devra courir pour sa propre survie. En cas de réussite, passez au paragraphe *épilogue*.

2. Essayer d'aider les Feebles, qui à leur tour donneront une solution. Ils sortiront de la grange une famille de grand cochon, qu'ils scelleront avec une rapidité invraisemblable. Puis ils proposeront aux PJ d'enfourcher les montures qui partiront au galop jusqu'à la sortie.

## 7. Épilogue

Alors que la vallée se remplit progressivement pour reformer l'ancien lac de Narz, les survivants se rassemblent à l'embouchure. Ils pleurent les noyés, la destruction de leur foyer et l'anéantissement de leurs champs. L'ordre du Temple les rejoint en silence, en descendant de leurs hauteurs protectrices. Une délégation de l'ordre du Talion [dont le but était d'attiser le mécontentement des errants] remonte également la route du Sud à dos de gronard. En arrivant, ils sont abasourdis par l'état de destruction.

L'ordre du Talion essaie de faire porter la faute sur celui du Temple qui se défend en expliquant qu'ils ont tout fait pour entretenir et réparer Itaipu depuis sa création. Les PJ pourront alors faire pencher dans la balance l'un ou l'autre des ordres en fonction des informations recueillies au cours de l'aventure. Ils pourront également préconiser une gérance par les errants une fois que le barrage aura été reconstruit. Narrez l'histoire dans le sens que les joueurs veulent lui faire prendre, et clôturez cette aventure en expliquant les projets de reconstruction des années à venir.