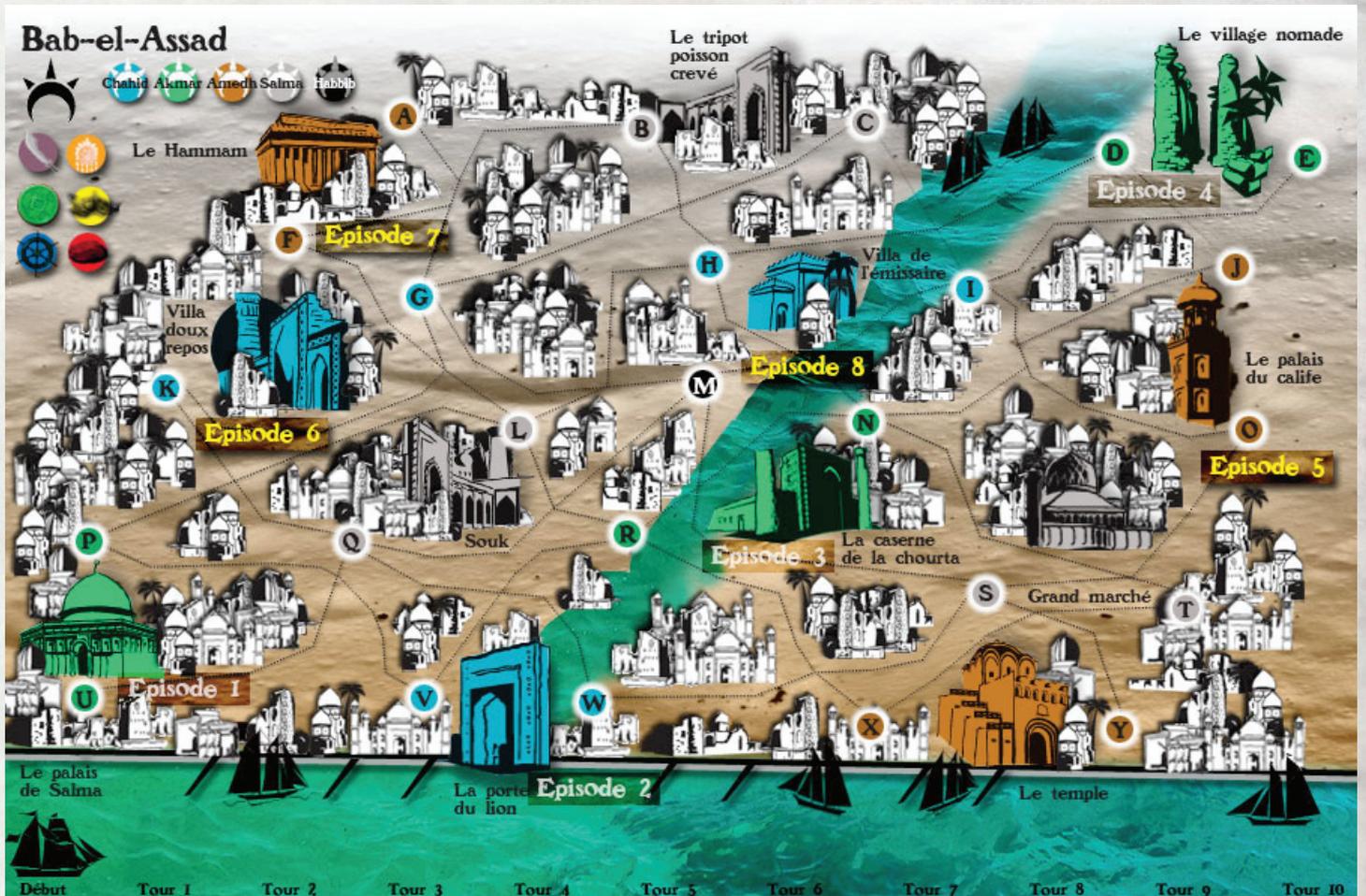


Les pierres alchimiques de Bab-el-Assad



Vous êtes depuis 2 sélènes dans la ville de Bab-el-Assad, missionné par le commandant de votre croc. L'objectif est toujours le même : être dans les petits papiers du calife Yanis Ibn Khalid, afin de bénéficier d'une influence plus importante une fois que l'émissaire Habbib Ibn Malikh quittera Bab-el-Assad.

Le calife espère toujours que sa cité deviendra la quatrième cité de la république. C'est Chahid Ibn Khalid, fils du calife, qui vient de prendre contact avec vous. Plusieurs alchimistes sont partis il y a plusieurs sélènes à la cité-port Crépuscule, afin d'étudier le système d'éclairage qui parcourt la ville. Ils viennent de revenir il y a quelques jours. Chahid Ibn Khalid souhaiterait pouvoir élaborer un tel réseau dans Bab-el-Assad, l'émissaire y verrait un atout supplémentaire et un élément de sécurité pour la ville.

Le calife voit cette idée d'un très bon oeil évidemment, et il considère son fils avec un peu plus d'estime, lui qui souffre toujours de la comparaison avec son frère aîné.

C'est une réelle opportunité de pouvoir étudier ce système alchimique complexe, et les élus seront peu nombreux à participer à l'élaboration des premiers lampadaires dans la ville de Bab-el-Assad. C'est ainsi que Chahid Ibn Khalid a contacté les représentants des crocs sur place, afin de s'entourer des meilleurs alchimistes qui pourront épauler et aider ses propres alchimistes. Au préalable, il va vérifier et constater que l'équipe qui va mener ce projet soit à même de pouvoir endosser le rôle.

Episode 5 : Le palais du calife

Chahid Ibn Khalid vous a avertit : il vous faudra une grande quantité de pierres alchimiques. Il vous a indiqué que le meilleur endroit dans la ville et le moins coûteux se trouve proche du palais du calife. Il y a une zone remplie de marines, ardentes, silex et nuées. Chahid vous a remis une sorte de laisser-passer, puisque la zone n'est accessible qu'aux personnes autorisées. Il vous a donné ensuite rendez-vous dans sa villa et il vous a vivement recommandé de venir avec des besaces pleines !

Notez au fur et à mesure sur la feuille de score quelles figurines ont collecté quelle type de pierre à la fin de chaque tour. Celles-ci commenceront l'épisode suivant avec les pierres qu'elles auront collectées à la fin d'un ou plusieurs tours, même si elles sont mortes.

Les figurines pourront transporter autant de pierres alchimiques maximum qu'elles possèdent de PA (une fig à 2 PA ne pourra transporter que deux pierres maximum, une fig à 3 PA trois pierres max, une fig à 4 PA quatre pierres max). Les pierres en trop seront «défaussées».

Episode 6 : La villa doux repos

Vous voici arrivé à la villa doux repos, la demeure de Chahid Ibn Khalid. Le jardin est un endroit exceptionnel, il y a de magnifiques arbres et trois puits dont un au centre... Chahid regarde rapidement le nombre de pierres alchimiques que vous possédez. Il a choisit sa demeure comme premier test à vous faire passer. Ils vous indique que vous pourrez trouver d'autres pierres alchimiques dans les puits qui se trouvent à l'extérieur, et vous en aurez sûrement besoin. Quant au puits se trouvant au milieu, il vous laisse le soin de découvrir ce qu'il renferme.

Avant le début du scénario, vous devez présenter à votre adversaire les figurines et les pierres alchimiques qu'elles possèdent.

A la fin du scénario, notez sur la feuille de score les figurines vivantes qui détiennent en leur possession des pierres alchimiques (et notez quel(s) type(s) elles possèdent). Elles vous serviront pour l'épisode suivant.

Episode 7 : Le hammam

Vous avez passé avec succès le premier test de Chahid Ibn Khalid. Mais il ne se satisfait pas d'un simple test. Il veut réellement mesurer la force et l'impact de votre alchimie. Il vous met au défi de pouvoir remettre en marche les quatre machines du hammam, où l'eau ne coule plus depuis plusieurs sélènes, notamment depuis que l'alchimiste qui gérait les machines a quitté la ville. Il ne vous avait pas menti en vous indiquant qu'il vous fallait vous munir du maximum de pierres alchimiques. En coulisse, vous avez appris que Chahid Ibn Khalid a négocié du matériel avec Amedh Ibn Khalid, le propriétaire des lieux, mais qui est également un personnage puissant à Bal-el-Assad. Votre test n'est pas si innocent et Chahid semble tirer un profit de la situation.

Avant le début du scénario, vous devez présenter à votre adversaire les figurines et les pierres alchimiques qu'elles possèdent.

Les figurines non alchimistes débutent avec toutes les pierres qu'elles possèdent. En revanche, comme indiqué dans le scénario, elles ne pourront pas prendre de pierres supplémentaires à moins d'abandonner gratuitement au début de leur activation toutes leurs pierres.

A la fin du scénario, notez sur la feuille de score les figurines vivantes qui détiennent en leur possession des pierres alchimiques (et notez quel(s) type(s) elles possèdent). Elles vous serviront pour l'épisode suivant.

Episode 8 : Les lumières de la ville

Chahid Ibn Khalid a jugé et vérifié la puissance de votre alchimie et il pense que vous pouvez être un bon conseiller dans l'élaboration des premiers lampadaires de la ville. Il a bien sûr choisi un lieu stratégique, proche de la villa de l'émissaire, afin que celui-ci puisse voir dans quelques jours les lumières de la ville. Ce sera une grande surprise pour l'émissaire, pour le calife également, et les bénéfices à tirer de cette entreprise sont multiples : aussi bien pour Chahid vis-à-vis de son père, que pour votre croc et en dernier lieu (ou en premier lieu, c'est selon) pour vous-même aux yeux du commandant de votre croc. Un événement pareil ne saura connaître de

discrétion. Après avoir discuté avec les alchimistes qui ont étudié le réseau de Crépuscule, vous élaborez un plan, mais les autres membres du croc adverse ne semblent pas du même avis que le vôtre. Qui saura imposer son alchimie ?

Avant le début du scénario, vous devez présenter à votre adversaire les figurines et les pierres alchimiques qu'elles possèdent.