



ZETHARA

BAISERS ET CONFIDENCES

Zethara est une femme magnifique dans la fleur de l'âge. Ses courbes voluptueuses peuvent rivaliser avec celles des plus séduisantes danseuses de la savane d'Ivoire, mais sa peau est aussi pâle et douce que celle d'une Jeune fille zandorienne. La rumeur dit, qu'elle est la fille d'un noble Kyrosien et d'une concubine de la Savane d'Ivoire, ce qui pourrait bien être vrai car Zethara sait lire, chanter et faire de la poésie, même si très peu d'hommes la visitent seulement pour entendre ses vers.

Zethara est une courtisane, mais pas du type que vous pouvez trouver dans les tavernes. Ses amants sont des nobles, des princes et des rois, prêts à la traiter comme une princesse juste pour être autorisé à passer une heure dans sa chambre à coucher.

En vérité, malgré ses compétences érotiques légendaires, il existe d'autres raisons pour lesquelles la compagnie de Zethara est très recherchée. C'est une Espionne professionnelle et connaît intimement plusieurs importantes personnalités des Dominions. Cela lui permet d'accéder à des informations très importantes, qu'elle vend à un prix élevé. Elle est peut-être une mercenaire, mais elle ne trahit jamais ses clients, aussi longtemps qu'ils la payent.

Zethara travaille pour presque tout le monde: Faberterra, Jalizar et même les prêtres princes de Tricania. La seule exception est Kyros. En fait, Zethara, qui a fui le pays des éléphants il y a dix ans, hait profondément l'Autarque fou et plus encore son effrayant conseiller, Tusal le Caldeien (voir *Beasts & Barbarians # 2: La Citadelle des Dieux ailés* p59).



Zethara s'entoure habituellement de luxe et possède une foule de serviteurs, mais la seule personne en qui elle a vraiment

confiance est Huss, sa fière panthère noire qui ne la quitte jamais, même dans les moments les plus intimes.

ZETHARA

Allure : 6

Charisme : +6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d8	d8	d4	d10	d8

Compétences : Équitation d6, Persuasion d12, Réseaux d10

Handicaps : Cupide

Atouts : Charismatique, Contacts (Nobles, Criminels, Espions), Riche, Séduisante, Tentatrice, Très séduisante.

PARADE	RÉSISTANCE
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

☠ **Maîtresse des alcôves :** Toute personne qui passe une nuit dans les bras de Zethara est prête à révéler ses plus précieux secrets. C'est un jet opposé entre la Persuasion de Zethara (le bonus de Charisme s'applique) et l'Âme de son amant. Si Zethara gagne, elle découvre un des secrets de son amant, plus un pour chaque relance.

☠ **Regard intense de séduction:** Elle a 10 points de pouvoir grâce à l'atout Tentatrices. Etant donné son expérience dans la séduction des hommes, ses charmes durent beaucoup plus

longtemps. Elle peut choisir de doubler le coût de son pouvoir augment/dim. de traits afin de le faire durer aussi longtemps qu'elle le souhaite. Zethara ne récupère pas les points de pouvoirs dépensés de cette manière tant qu'elle ne décide pas de supprimer l'effet.

Équipement : bikini incrusté d'argent, pèlerine de soie.

HUSS

Huss est un spécimen rare de panthère noire de la Grande Jungle. Elle a été donnée à Zethara en cadeau par un de ses amants, et elle a développé un lien incroyable avec le bel animal. C'est le seul male en qui elle a vraiment confiance.

HUSS

Allure : 6

AGI	ÂME	FOR	INT	VIG
d10	d8	d8	d6(A)	d8

Compétences : Combat d10, Discrétion d10, Escalade d10, Perception d8

PARADE	RÉSISTANCE
7	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

☠ **Bond :** les panthères se jettent souvent sur leur proie pour mieux utiliser leur masse et leurs griffes. Huss peut sauter 1d6 cases en l'air pour gagner +4 à son attaque et ses dégâts. Sa Parade est alors réduite de -2 jusqu'à sa prochaine action lorsqu'elle exécute cette manœuvre.

DANS LES BRAS DE ZETHARA

Passer une nuit dans les bras de Zethara est une expérience inoubliable. Tout héros béni de cette chance est autorisé à faire un jet d'Ame. En cas de succès, il gagne en permanence +1 à tout test pour résister à la séduction, car personne n'est comme Zethara ...

L'AGENDA DE ZETHARA

Chaque fois que les héros rencontrent Zethara, elle est susceptible de travailler pour une puissance étrangère. Cela peut mener à une aventure intéressante ou ajouter plus de complexité à l'actuelle. Tirez une carte et consultez le tableau ci-dessous.

Carte	Client actuel
2	Sans emploi : Zethara est actuellement sans travail. Elle peut être embauchée, mais ses honoraires sont très élevés (1000+ Lunes). Mais, elle pourrait être disposée à travailler gratuitement pour un vieil ami.
3	Terres Frontières
4	Syranthia
5	Zandor
6	Caldeia
7	Jalizar
8	Faberterra
9	Les Cités Libres (en choisir une)
10	Tricania
J	Gis
Q	Ascaia
K	Ekul
A	Kyros (seulement la Rébellion)
Joker	Double-cross : Zethara est en position délicate. Elle double un client, tandis qu'elle travaille pour un autre. Tirez deux autres cartes: la première représente le client qu'elle dupe, tandis que la seconde est son véritable employeur.

☠ **Vif** : Si Huss pioche un 5 ou une carte inférieure en combat, elle peut la défausser et en piocher une autre jusqu'à ce qu'elle obtienne une carte supérieure à 5.

ACTIONS

☠ **Griffes** : Combat d10, d8+d6.

Équipement : collier paré de bijoux



IDEES D'AVENTURES

LA TOUR D'EMERAUDE

À Syranthia ou dans toute autre grande ville des Dominions, les Héros sont approchés par Zakhit, un serviteur bien élevé de Zethara la Courtisane. Il les emmène jusqu'à sa maîtresse, qui leur demande de voler le fabuleux Livre des Mots Interdit, un tome de Sorcellerie appartenant au mage renégat caldeen Quo-Rannar. Un enchanteur puissant, qui vit isolé dans la Tour d'Émeraude, un bâtiment très inhabituel au cœur de la ville, qui a la réputation d'avoir été construit par des démons en une seule nuit.

Le plan est simple, mais ne laisse aucune place à l'erreur. Dans un cycle lunaire, Quo-Rannar entrera dans un état de profonde méditation pour restaurer ses énergies intérieures. Cette nuit-là, son garde du corps, un Nordlander imposant nommé Rokk, devra surveiller son corps. Mais Zethara a séduit Rokk il y a un mois et, étant donné que l'homme doit passer tout son temps enfermé dans la Tour d'Émeraude avec son maître, la seule nuit où il peut rencontrer Zethara est quand son maître est en train de méditer.

Les héros doivent se cacher dans la chambre de Zethara, attendre que Rokk soit distrait, prendre sa clef magique qui ouvre la porte ensorcelée de la Tour, puis s'y faufiler.

Zethara les avertit d'être aussi rapides que possible et de ne pas se perdre, car la tour est pleine de pièges. Plus important encore, ils ne doivent pas se réveiller Quo-Rannar, car on dit le sorcier immortel.

En supposant que les héros parviennent à voler la clé et se faufiler dans la Tour, ils doivent combattre ses gardiens surnaturels,

éviter tous les pièges, et enfin voler le livre des mots interdits. Puis ils doivent se précipiter vers le palais de Zethara, prendre son argent et partir immédiatement. À cette étape, le plan va sérieusement mal tourner!

Quo-Rannar a placé un sort sur le Livre, qui l'alerte lorsque l'objet est retiré de son piédestal, ce qui provoque son réveil. Il se lève, plein de rage, et piste rapidement le groupe jusqu'au manoir de Zethara.

Il est sur le point de tuer les héros d'une manière horrible quand Zakhit, l'humble serviteur de Zethara, révèle sa véritable identité. C'est un mage envoyé par le roi Caldaïos pour tuer le rebelle Quo-Rannar. La magie qui rend Quo-Rannar immortel ne fonctionne seulement que dans sa Tour, mais à l'extérieur il peut être tué, comme tout homme. Le vol du livre n'était qu'une astuce que Zethara et Zakhit ont conçue pour le faire sortir de son repaire. Les deux mages commencent une formidable bataille basée sur la convocation de créatures terrifiantes. Pendant le combat le palais de Zethara prend feu. Les héros et la courtisane doivent s'échapper avant qu'il ne soit détruit tandis que les deux mages sont piégés dans le bâtiment qui s'effondre.

LE COLLIER DES SECRETS

En marchant dans les rues de Syranthia, les héros entendent un appel à l'aide venant d'une ruelle à proximité. Une femme magnifique (Zethara) est menacée par deux hommes d'armes de Kyros. Si les Héros interviennent et aident la femme, un combat éclate, mais les hommes fuient rapidement.

Zethara révèle toute sa beauté quand elle s'approche des héros et Insiste pour les récompenser avec un précieux collier en or décoré

d'ivoire. Elle ajoute: «Ce n'est qu'une partie de ce que vous méritez pour m'avoir sauvée. Rendez-vous au palais de Tebastios à minuit et vous apprécierez la générosité de Dame Tebastios. ». Puis, elle s'en va.

Zethara n'a pas été généreuse envers les héros. C'est un espionne travaillant pour Lord Tebastios, un politicien influent du conseil des marchands de Syranthia, et a passé la nuit avec Jantar, L'ambassadeur de Kyros à Syranthia. Pendant la nuit de romance, elle lui a volé le joyau. C'est bien plus qu'un simple collier; de petits parchemins d'un grand intérêt politique sont cachés dans un compartiment secret. Ils prouvent la trahison du Général Euterios, un commandant de haut rang de l'armée de Kyros, en faveur de l'Autarque de Kyros! Malheureusement, Zethara a été découverte et a dû fuir à la hâte. Garder le bijou sur elle était trop dangereux, alors elle l'a donné aux premières personnes qu'elle a rencontré (le groupe) pour éloigner ses poursuivants.

Maintenant, une journée intéressante attend les héros: L'ambassadeur de Kyros et le général Euterios veulent récupérer le collier à tout prix. Pendant la journée, le groupe doit faire face à un empoisonnement et une tentative de pickpocket ainsi qu'une embuscade par des hommes d'armes Kyrosien menés par un sorcier pervers. Si cela ne suffisait pas, ils sont également recherchés pour un meurtre qu'ils n'ont pas commis, de sorte que tous les gardes de la ville sont à leur recherche!

En interrogeant tout agresseur survivant, les héros apprennent que leurs adversaires en ont après le collier. S'ils l'inspectent, ils peuvent trouver la cache secrète, mais il est impossible de l'ouvrir sans casser le bijou (à eux de choisir).

Le groupe peut également décider d'aller au palais de Tebastios sans attendre jusqu'à

minuit, dans l'espoir de trouver Zethara là-bas. S'ils le font, les serveurs disent très poliment que Lord Tebastios n'est pas marié, sa mère est morte il y a des années, et il n'a pas de sœurs. Alors, il n'y a pas de Dame Tebastios! Lord Tebastios lui-même, ajoutent-ils, assiste au conseil comme il le fait tous les jours.

Les héros doivent donc survivre jusqu'à minuit.

Lorsqu'ils vont au palais de Tebastios à l'heure prévue, ils sont conduits dans une pièce où Lord Tebastios et Zethara les attendent anxieusement, ou plutôt le collier. Zethara raconte aux héros toute l'histoire et avoue qu'elle les a utilisés. À ce moment, un domestique blessé, entre dans la pièce et viens mourir aux pieds de lord Tebastios. Ensuite, le Général Euterios et l'ambassadeur de Kyros entrent dans la salle avec un groupe de mercenaires. Ils ont suivi le groupe jusqu'au palais et ont tué les serveurs. Maintenant que leur complot a été découvert, ils n'ont d'autre choix que de tuer Lord Tebastios, Zethara, et les Héros pour récupérer le précieux collier. À ce stade, le groupe peut vraiment briller en sauvant Lord Tebastios et Zethara et gagner ainsi leur gratitude. Le Maître du Jeu peut décider de laisser l'ambassadeur Jantar ou le général Euterios s'échapper, laissant une suite intéressante à l'histoire.

Texte original : Umberto Pignatelli

Traduction : Temvaryen

Mise en page : Romano « Roms » Garnier



Ce jeu fait référence au système de jeu *Savage Worlds*, disponible chez Black Book Editions à www.black-book-editions.fr en français, et chez Pinnacle Entertainment à www.peginc.com en anglais. *Savage Worlds* et toutes ses marques déposées et logos sont sous copyright de Pinnacle Entertainment Group, utilisés avec permission. Pinnacle n'apporte aucune garantie sur la qualité, viabilité ou pertinence de ce produit. Certaines illustrations sont copyright Michael Hammes et Philip Reed

©2011-17 Gravel Justyna Koryś, *Beasts & Barbarians*, *Les Dominions de la Mer du Désastre* et tous les termes et logos associés sont la propriété de Gravel Justyna Koryś. Tous droits réservés.