

DERNIER CROISSANT : La flotte de l'espérance

Les évènements de la guerre des héros s'accélèrent. Suite aux intrigues lunares, la confédération Fonritienne va s'unir et déclarer la guerre à l'Empire. Nos sept oncles, manipulés par l'Empire vont assister au casus belli. Il apparaîtra bientôt que le rôle d'Opaline est de sauver ce qui peut l'être. L'enjeu : former une flotte de vaisseaux prête à faire le tour des ports du monde pour y charger les rescapés des cités en flammes, et les diriger vers un Nouveau Monde : Vithella ! Si les PJs ont déjà eu la promesse des Wertagis qu'ils seront là le moment opportun avec un navire dragon, cela ne suffit pas. Il faut s'allier l'assistance d'une grande puissance maritime. Justement, Dona Didon Elissati (à comparer à la fondatrice de Carthage), patrice de la moins puissante des trois familles de princes-marchands de Crandess en Jrustella, vient d'hériter de son titre suite à l'assassinat de son père. Cette jeune femme n'en peut plus des intrigues et serait prête à écouter les plans idéalistes de nos oncles, pourvu qu'ils soient crédibles. A eux de la séduire !

Vie politique et religieuse Jrustellienne :

Jrustella a souffert du cataclysme qui a vu l'engloutissement de la plupart de ses plaines à la fin du deuxième âge. Le Basiléus, dernier empereur de l'Empire des Erudits de l'Ambigu est mort, laissant trois fils qui ont donné naissance à trois familles. Les survivants du cataclysme ont été placés sous contrôle des races aînées. Actuellement, une civilisation humaine renaît et les étrangers immigreront et tentent de contrôler l'économie florissante de cette nouvelle nation marchande. Comparez Crandess à la Venise de la Renaissance. Les Del Cantori sont les plus puissants. Des trois familles. Ils sont plutôt tournés vers l'Eglise Célestine, une secte Malkioni qui fait l'amalgame entre Hurradaz, père du Ciel vénéré à Fonrit et le Dieu Invisible. Cette famille est sous contrôle des elfes, et accepte l'autorité des Kareshtis, leurs lettres de noblesse viennent de leur alliance avec les albatros géants qu'ils dressent en montures. Leurs grands rivaux sont les Bornéones. Amis des nains et adeptes de l'Eglise Talari, ils maîtrisent la technologie et jouent avec les forces du temps. Ils pourraient bien garder certains secrets du vieil Empire déchu. Les lunars tentent actuellement de se rapprocher de cette famille. Enfin, la troisième famille, plus petite, est la famille Elissati. Grands marins et commerçants, ils ont appris à aimer ceux-là même qui ont détruit le vieil Empire corrompu : les tritons. Cela les a desservi aux yeux du peuple, et ils ont à déplorer un grand nombre d'assassinats. Pourtant, ils semblent bien plus respectables que leurs concurrents. Dormal le marin, en ouvrant les mers leur a donné un nouvel essor, ils se sont rapprochés des loskalmis et sheshnegis, et l'influence de la famille Elissati grandissait à tel point que certains murmuraient que Don Jerone Andres Elissati serait le prochain tyran. Une lame vint mettre un terme à ces ragots. Rien d'étonnant à ce que les Elissatis vénèrent avant tout Saint Dormal, et l'Eglise Dormali les aide dans leur foi.

Crandess est dirigée par un tyran. Celui-ci, qui a théoriquement tous pouvoirs, est élu tous les 5 ans par le peuple parmi trois candidats présentés par chacune des familles de princes-marchands. Le plus souvent, c'est un Del-Cantori qui est élu, grâce à l'or des Kareshtis. En effet, le peuple vote par ovation, suivant les consignes familiales, et chaque père de famille prête allégeance à une des trois familles, en partie selon les avantages financiers qu'il en retire. Notez qu'en étant élu tyran, le candidat perd son titre de Don (chef de famille), au profit d'un frère ou d'une sœur. Mais ce tyran est sous la pression des religions, des races non humaines, des puissances étrangères, des guildes et

corporations, des confréries de quartiers, des grandes familles et de leurs petites familles « obligées » et des nobles de province qui continuent à adopter un système féodal, prêtant allégeance à une grande famille de la capitale. Dans cette effervescence, c'est souvent celui qui paye le bon assassin qui a le dernier mot, et l'argent est sans aucun doute la plus grande valeur de Crandess. Vous l'aurez reconnu, si Crandess se rapproche de Venise, Jrustella est comparable à la Sicile. Les pratiques mafieuses ne datent pas d'hier, et le contrôle de la Sicile a été le Casus Belli des guerres puniques.

Crandess, la mégapole qui attend son heure...

inspirée de Seapolis décrite dans un Tales of the Reaching Moon

Crandess est une ville en plein essor. L'argent du commerce coule à flot, et de grands monuments sont en construction. Un port commercial est capable d'accueillir jusqu'à 50 navires. Ils y sont guidés par un grand phare fonctionnant grâce à un élémentaire de lumière occulté par un mécanisme Bornéone. Parmi les endroits remarquables, on peut citer l'îlot de Brique et de Broc constitué d'épaves de navires et matériaux de récupération. C'est le repère des spadassins, assassins, et autres dealers. Un grand canal central dessert de multiples canaux, dont une bonne moitié est aussi bordé d'un trottoir. Des petits ponts enjambent les canaux, permettant aux piétons et carrioles de circuler. Les gondoles et autres barges arpentent les canaux. A la saison du feu, des odeurs de marais se répandent dans la ville. Crandess tire ses revenus de son artisanat (verre, horlogerie...) en grande partie hérité des Bornéone et de leur longue amitié avec les nains, mais aussi du commerce, et de la pêche. Les cultures de Jrustella sont pauvres, étant donné le caractère montagnard de la majorité du continent émergé. De la vigne, de l'avoine, quelques légumes ne suffiraient pas à nourrir la population s'il n'y avait une pratique assez intensive de l'élevage. Et encore, Crandess importe massivement des céréales de Fonrit et de Génertella. Du à son histoire, Crandess ne dispose pas d'une armée digne de ce nom. Une petite force de maintien de l'ordre sert le tyran. Elle est cependant rapide car montée sur albatros géants. En cas de besoin, une flotte peut être assemblée, pour transporter des volontaires. Cependant, les races non-humaines sont garantes de la sécurité des citoyens. Hélas, avec le temps et leurs chamailleries, leur efficacité tend à diminuer, alors que la population humaine ne cesse de croître, menaçant de devenir incontrôlable.

Le plan des Lunars :

Une fois n'est pas coutume, les lunars vont manipuler les barbares des îles d'Ygg (voués aux cultes d'Orlanth, Ygg et Magasta !), pour qu'ils fassent des raids en Jrustella. Lorsque la population sera exaspérée, et que la flotte Kareshti, pas assez réactive aura prouvé son incapacité à y mettre un terme, les lunars proposeront leur assistance avec un plan de fortification des côtes, avec l'aide des nains, une surveillance aérienne stricte, et une politique de représailles ciblées contre les Fjords de pillards. Il faut qu'ils arrivent à suffisamment déstabiliser les Kareshtis, et convaincre leur marionnette, le Del de faire appel à l'Empire Lunar. La suite est écrite, renversement de Martin au profit de son rival Bornéone, prise de contrôle du sous continent, mise au pas des elfes et tritons, établissement d'une base militaire navale majeure pour encercler stratégiquement Fonrit...

Chapitre 1 : Ambassade Jrustrellienne

Phoenix, le seigneur runique d'Azlod, va requérir l'aide des Pjs pour escorter un ambassadeur à Crandess. C'est Takimanix, prêtre de Vagomet (Dieu de la puissance Divine, Hérault d'Huradaz). Il

est accompagné de sa fille Nastikami, qui suit la voie de Votuman (Dieu de la pensée et de la divination). Officiellement, l'ambassadeur se déplace pour la cérémonie annuelle de commémoration du déluge. En fait, des rapports secrets indiquent à l'Empereur de Kareshtu qu'une puissance étrangère (les lunars) commence à influencer certaines familles de Crandess. La vraie mission de l'ambassadeur est de découvrir ce qui se passe et de menacer de représailles divines ceux qui oseraient écouter les sirènes lunares. A peine arrivé, l'ambassadeur sera enlevé, et nos Pjs devront retrouver sa trace à travers les ruelles et canaux de Crandess. La cérémonie sera sabotée, et là aussi, les Pjs pourront la sauver, se faisant reconnaître par les citoyens. Ce scénario se déroule pendant toute la semaine du carnaval, incluant la Régalia et se clôturant par la cérémonie de soumission du Tyran à la mer.

La légende du déluge :

En ces temps là, le Basileus tenait dans sa dextre l'orbe de l'ouest et dans sa sénestre, le monde. Pourtant son autorité cédait de jours en jours devant celle de sectes corrompues qui tournaient de plus en plus le dos aux enseignements de Malkion. L'hérésie mena au châtement et les feux de la convoitise furent éteints par le déluge. Le Basileus demeura combattre les peuples des mers jusqu'à la fin, mais il ordonna à ses deux fils et à sa fille, dont les cœurs étaient restés purs, de fuir vers les montagnes et de porter le repentir de son peuple. L'aîné, Cantor demanda aux oiseaux du ciel de le porter, mais ceux-ci, luttant contre la tempête, manquaient de force. Bornéo creusa une galerie sous le palais, mais l'eau s'y engouffra. Elissa construisit une arche, mais comment naviguer sur une mer aussi déchaînée ? L'Empereur mourant pria le Dieu Invisible d'envoyer la sagesse de coordonner leurs actions à ses enfants. Il fut exhaussé et s'éteignit dans la salvation du corps et la joie du cœur. Bornéo parvint à confectionner un attelage pour les oiseaux amis de son frère, et ceux-ci purent soulever l'arche de sa sœur. Mais en haut des montagnes était la tour de Worlath, un sorcier cruel et destructeur qui se réjouissait de la ruine de ceux qui l'avaient banni. Worlath s'attaqua à l'arche, elle menaçait de se disloquer. Cantor s'avança et invoqua une Lumière, mais Worlath la frappa de la foudre. Bornéo construisit une bombe infernale, mais Worlath fit pleuvoir le ciel et la poudre noire se détrempa. Elissa entonna un hymne magique, mais Worlath fit tonner le tonner si fort qu'il couvrit le son de sa voix. Alors sœur et frères comprirent qu'ils devaient soutenir le plus fort d'entre eux (la légende diverge selon le tyran régnant), Cantor. Fort du soutien de sa fratrie, il combattit le sorcier et le jeta hors de sa tour. Impressionnés par l'héroïsme et l'ingéniosité des fils de Basileus, les démons des mers décidèrent de les épargner, leur laissant gagner un abri dans le toit de leur monde. Depuis ce temps, les survivants reconnaissent qu'ils doivent la vie aux trois enfants de Basileus, et acceptent l'autorité du premier d'entre eux qu'ils nomment Del.

Quand la légende devient quête :

Chaque année, le Tyran doit effectuer une cérémonie, pour commémorer cette histoire. Une petite arche est construite et attelée aux albatros géants. Sous les ovations de la foule, le Tyran y prend place aidé par deux champions des deux autres familles. L'arche doit voler par dessus la mer jusqu'à un îlot rocheux sacré représentant la plus haute montagne de Jrustrella (l'îlot des purs). En chemin, la nef est assaillie par des créatures ailées lâchées par les prêtres (harpies, enfants du vent ou autre selon disponibilité). Une fois à l'îlot, un don est fait à un prêtre de Magasta triton qui intercède alors pour eux : « Ô Magasta, puissant est ton courroux, mais voit l'héroïsme de ces hommes qui ont su garder le cœur pur. Je t'en conjure, retient ton trident et épargne leur vie, qu'ils

témoignent à jamais de la puissance de ta colère ». La fête ne se limite pas à cela. Il y a un grand carnaval masqué, et une course de chevaux et canots (la Régalia) oppose les champions de chaque quartier : les Régalio. Chaque guilde présente son œuvre, et le Tyran choisit la plus belle qui sera offerte aux tritons. Le maître de la guilde choisie est nommé trésorier du palais pour un an (ce qui évite qu'un trésorier s'éternise et ne se serve dans la caisse en toute impunité).

Le complot :

Don Prospero Gallas Bornéone est entré en contact avec l'Empire Lunar. Il va intriguer pour saboter la cérémonie, en s'en prenant aux trois composants de l'arche, pour éviter d'être montré du doigt. Les albatros seront drogués, l'attelage cisailé, et l'arche dévorée par des termites de bronze (créatures magiques talaris). Les citoyens de Jrustrella étant très superstitieux, il faut qu'ils voient dans ces incidents un châtiment divin. Martin del Cantori, le Tyran actuel est veuf depuis 6 mois. La coutume veut que le deuil soit porté 2 ans. Les Bornéones vont répandre le bruit que l'ambassadeur vient marier sa fille à Martin. La quête échouant, le bateau lune des sicaires va arriver, comme par enchantement, et proposer une alternative : Martin pourra monter sur le bâtiment pour rejoindre l'îlot. Don Bornéone veut simplement que la population reconnaisse en les lunars une nouvelle nation étrangère influente, évinçant les kareshtis. Cependant, les Talaris vont dépasser le plan initial prévu avec la famille Bornéone en lâchant une créature bien plus dangereuse que d'habitude sur la nef, une vengeance contre des taxes qui ont frappé les biens de l'Eglise récemment. Cette tentative d'assassinat est mal venue pour Don Prospero et les lunars car bien trop précoce pour leur grand plan : convaincre Martin de faire appel aux lunars pour résoudre une grave menace qui pèse sur Jrustrella.

L'imprévu :

La guilde des horlogers a récemment accompli un travail remarquable en confectionnant une grande horloge de ville dont l'aiguille peut se détacher et voler. C'est d'ailleurs l'arme qui a servi pour assassiner en toute discrétion Don Jerone Andres Elissati. Don Farnelli Tibres, frère de Martin était au courant de cette fonction de l'horloge, et a couvert la construction du monument. Il a reçu une réplique en petit de la grande horloge, et un rituel de cérémonie lui permet de désigner la cible à abattre. Il pense être le seul détenteur de cette gâchette, et c'est donc lui qui a décidé de l'assassinat de Don Elissati. En remerciement, il avait promis que son frère choisirait l'objet présenté par la guilde des horlogers pour la cérémonie, propulsant Umberto Di-Giovani à la tête des finances de Crandess. Pourtant son espion au palais confirme ce qui se dit sur toutes les lèvres en ville, le chef d'œuvre d'un verrier Bonifacio Venette devrait l'emporter. Umberto Di Giovanni, le maître de guilde va alors envoyer ses sbires, les Carliotti, capturer l'ambassadeur pour faire pression sur le Tyran : C'est un automate, offert en cadeau au Tyran plusieurs années au paravent qui est venu ouvrir la porte en pleine nuit depuis l'intérieur. Cet automate a été confectionné par un nain fissuré, Thingrim, mais Umberto s'en est approprié la gloire en l'offrant au Tyran, et s'est propulsé grâce à cela à la tête de la guilde des horlogers. Il a maintenu un lien magique avec l'automate, qui est en fait son espion au palais. Les PJs sont envoyés sur la piste grâce aux contacts de leur background, à l'enquête en ville pour comprendre qui aurait intérêt à agir, ou sinon, par Phoenix et Nastikami dont les talents de divination pourraient se révéler utiles. Les kidnappeurs sont détenteurs d'une bien étrange information : l'Eglise Talari a commandé 10 000 termites de bronze et le grand maître lui même a travaillé 3 mois sur un projet secret...

Le rôle des PJs :

En fait, un des Pjs est le fils délaissé d'Umberto...S'ils rattrapent les kidnappeurs, les PJs se douteront du sabotage en cours de la nef de cérémonie. Ils arriveront quand Martin, et les deux héros auront embarqué sur le bateau Lune. Ils devront réveiller les albatros, réparer l'attelage et l'arche. Puis ils pourront rattraper le bateau Lune, et demander à Martin et aux héros de prendre place sur la véritable nef. Ils devront alors faire face à un « coucou d'étain » gigantesque en plus de l'hippogriffe lâché par les Célestins et du taureau céleste libéré par les Dormalis. Si la quête est menée au bout et l'ambassadeur sauvé, les PJs seront remerciés par Martin et faits citoyens d'honneur. Il leur sera demandé de prêter allégeance à une des 3 familles. Martin leur accordera une faveur (construction d'un navire...), et leur donnera un appeau capable d'appeler un pélican géant une seule fois.

Séquence :

A bord de la Pacificatrice :

L'émissaire est très distant, voir méprisant. Phoenix, lui par contre se montre plus sympathique, mais très préoccupé par la sécurité. La fille de l'émissaire se la joue princesse carthaginoise, elle baigne dans les vapeurs d'encens et la soie toute la journée... Le Fakir s'est introduit à bord, et va pousser l'émissaire à la mer. Une vengeance dirigée contre Phoenix : puisqu'on ne peut le tuer, alors décrédisons-le ! Sur un jet d'écouter réussit, les PJs auront l'opportunité de le sauver, gagnant enfin sa confiance. Si l'étau se resserre, le Fakir va fuir en volant invisible. Cette fausse piste mettra la puce à l'oreille des PJs et leur apprendra à bien surveiller l'ambassadeur.

Comité de réception ailé :

Avant même que d'être reçu par Martin le Tyran, la Pacificatrice est abordée par les griffons du Seigneur du Soleil elfique Lowin Enchasol. C'est l'occasion de bien montrer aux PJs que les non-humains surveillent constamment les agissements des humains de Crandess. Les PJs pourront saisir quelques bribes des conversations : « S'ils viennent en paix, ils seront les bienvenus, mais je crains que leur appétit dépasse le simple commerce... »

Kidnapping au Cadoro :

L'ambassadeur est reçu en grande pompe au palais doré du Tyran (le Cadoro). Sont présents Nabucho Elissati, le préfet maritime, Don Farnelli Tibres Del Cantori, le frère du Tyran et chef de famille Del Cantori, Angelo Bornéone, le capitaine des gardes, et la ravissante Julia Bornéone, la plus en vue des célibataires du moment. Dans la nuit, l'ambassadeur est enlevé par l'automate des horlogers et les Carliotti. Cela doit être une vraie énigme de comprendre ce qui s'est passé : en effet, les fenêtres et portes sont fermées de l'intérieur la nuit, il n'y a aucune trace d'effraction ni carreau cassé, et les gardes à l'extérieur n'ont rien vu. En fait, l'automate a levé la barre de la porte principale et permis aux Carliotti de s'introduire. Si les PJs sont trop prudents, pendant la nuit, les Carliottis vont employer du matériel de pro : une chandelle de sommeil puissance 20. Retrouver l'alchimiste qui a pu concocter un tel objet est l'affaire d'une demi-journée et de quelques roues d'or. Il révélera le nom des Carliottis aux enquêteurs.

Enquête incognito :

Nous sommes en plein carnaval, hommes et femmes sont masqués compliquant grandement les recherches. Phoenix agit en solitaire et prend congé des PJs leur suggérant de former un deuxième groupe de recherche. Ils auraient grandement intérêt à se déguiser pour éviter d'être repérés. Angélo Bornéone lance aussi ses hommes à la recherche de l'ambassadeur, bien sûr, ils seront bredouilles. Les Carliotti ont emmené l'ambassadeur au phare et le laissent sous bonne garde, puis se dispersent dans la ville, profitant du carnaval pour aller assassiner quiconque enquête sur l'enlèvement. Les Pjs, ciblés par les Carliotti, peuvent être aidés par les piailllements d'une mouette, ange gardien d'un des leurs...S'ils ne savent pas trop par où commencer, ils seront mis sur la piste par Multiface. Cet énigmatique personnage, est un comédien, espion au service d'une confrérie de chevaliers qui attendent la venue de la Dame de Paix (Opaline). Multiface sera rencontré sur une petite place, et il jouera une scénette de commedia Del Arte au coin d'une rue sur le thème de « A qui profite le crime ». S'ils sont trop performants, les Pjs seront amenés dans un traquenard sous la grande horloge, et à minuit, l'aiguille se détache et tombe sur un Pj, pendant que les Carliottis les attaquent rapière au poing. Arrivant à l'heure, le Padre Emilio, un prêtre dissident de Saint Talor, mentor d'un des PJ et Multiface, guidés par la mouette, interviennent pour les sauver.

Les Carliotti :

Ricardo, chef assassin, petit taigneux 35 ans, étudiant talari

Caractéristiques :

FOR 12, CON 18, TAI 9, INT 15, POU 16, DEX 16, APP 12

Mvt 3, PDV 14 (6/5/4), PM 16 + 34 (1 esprit lié et deux matrices de 10 tatouées)

Pas de bonus aux dégâts. PA 1

Magie : intensité, portée, durée et sorts à 50%. Augmenter les dégâts, résistance aux sorts et dégâts, projeter vue.

Sorts actifs résistance sorts et dégâts et augmenter les dégâts sur rapière, main gauche et 4 carreaux, niveau 5. Par sa sœur : vision mystique 5.

+ a acheté un peau de vie niveau 2 pour 1 an.

Compétences :

Rapière RA 7, 1D6+1, 80%. Main gauche TA 10, 1D4+2, 70%/80%.

Esquive 90%. Arbalète légère à répétition 85% 1D6 + 2

Lancer 60%, déplacement silencieux et se cacher 80%, baratin 85%, sauter, nager 70%, inventer 60%

Possessions :

2 bombes fumigènes

2 bombes incendiaires (dégâts 2D6 points de vie généraux, l'armure la plus fine protège. Zone d'effet 5 m de diamètre)

2 Potions de soins POT 6

1 Potion de restauration de 10 points de magie

2 doses de poison de lame POT 12

1 dose de poison ingestif POT 16

1 cercle d'accueil métallique pliable permettant à Umberto de se téléporter

1 esprit d'intelligence

Le masque des visages (pour 6 PM et 6 PV, le masque confère un autre visage pour 1 journée)

Bonifacio, grand couillon, 25 ans

Caractéristiques :

FOR 17, CON 16, TAI 18, INT 9, POU 12, DEX 11, APP 11

Mvt 3, PDV 17 (8/6/5), PM 12

Bonus aux dégâts : + 1D6, PA 4 (cuir bouilli et souple)

Magie : aucune.

Sorts lancés par son frère : résistance aux sorts et dégâts et augmenter les dégâts 5 sur une hache de lancer.

Compétences :

Maillet de travail RA 6, 2D6+2 + 1D6, 70%/65%. Dague 60%.

Esquive 70%. Hache de lancer 70%, 1/RA, 1D6 + 1D3

Déplacement silencieux et se cacher 60%, sauter, nager 80%

Possessions :

2 Potions de soins POT 6

L 'alambic d'éternité : chaque jour, cet artefact génère une potion de soins 6 en distillant de l'eau de mer. Ces potions, comme toute autre, ne sont actives qu'une saison. Si la personne en consomme plus d'une par jour, elle perd 1 point d'intelligence (Bonifacio en a fait les frais !)...

Mario, Sniper, 28 ans

Caractéristiques :

FOR 13, CON 14, TAI 13, INT 14, POU 13, DEX 17, APP 15

Mvt 3, PDV 14 (6/5/4), PM 13

Bonus aux dégâts : + 1D4, PA 1

Magie : aucune.

Sorts lancés par son frère : résistance aux sorts et dégâts et augmenter les dégâts 5 sur une balle en fer et un carreau. Par sa sœur : vision mystique 5.

Compétences :

Rapière RA 6, 1D6+1 + 1D4, 60%. Dague 50%.

Esquive 90%.

Tromblon 80% 2D10. Arbalète moyenne 90%. Pistolet 70% 2D6+2. Baliste 50%.

Déplacement silencieux et se cacher 90%, sauter, nager, grimper 80%

Passer 85%, inventer 60%

Possessions :

2 Potions de soins POT 6

1 chandelle de sommeil POT 20

Boite à sons : peut créer 3 sons magiquement, des pas qui approchent, un homme qui plonge dans l'eau et une femme qui appelle au secours. Chaque action requiert 3 PM, et le son survient selon désir de l'utilisateur, dans les 10'.

Confession : Bricoleuse à la petite semaine, étudiante Talari, 23 ans

Caractéristiques :

FOR 10, CON 12, TAI 11, INT 16, POU 17, DEX 16, APP 16

Mvt 3, PDV 12 (5/4/3), PM 17 + 36 (2 esprits de pouvoir lié et 1 matrice de 10 PM)

Bonus aux dégâts : 0, PA 1

Magie : durée et intensité et sorts 40% piège à sorts, entrave, vision mystique, animer mécanique.

Sorts lancés par son frère : résistance aux sorts et dégâts et augmenter les dégâts 5 sur rapière et 2 couteaux. D'elle même, vision mystique 5 et animer mécanique 4 sur son chat.

Compétences :

Rapière RA 6, 1D6+1 50%. Dague 40%.

Esquive 80%.

Couteau de lancer 70% 1D4 2/RM

Déplacement silencieux et se cacher 70%, sauter, nager, grimper 60%

Passer 70%, inventer 90%

Possessions :

2 Potions de soins POT 6

2 montres à gousset avec piège à sort (entrave 6)

Chat automate : idem chat d'ombre, mais PV = PA (idem coucou).

Un esprit d'intelligence

Noir corail : Troll des mers renégat, amis de la famille

Caractéristiques :

FOR 23, CON 18, TAI 30, INT 16, POU 9, DEX 16, APP 6

Mvt 3/5, PDV 24 (10/8/6), PM 9

Bonus aux dégâts : + 2D6, PA 4

Magie :

Sorts lancés par son Ricardo : résistance aux sorts et dégâts et augmenter les dégâts 5 sur griffe.

Régénère 1 PDV par loc /rd sauf si sous la lumière du jour

Compétences :

Griffe RA 5 90% dégât 1D6 + 2D6

Morsure RA 8 70%, dégâts 1D10 + 2D6

Esquive 60%.

J'ai besoin de toi mon ennemi :

A ce stade, les Pjs devraient soupçonner les horlogers et cerner le mobile pour leur action : c'est l'objet des verriers qui va être choisit. Aller rencontrer les verriers serait utiles, car ils ont fait les miroirs du grand phare et l'entretiennent. Ils savent que l'ambassadeur y est séquestré, mais ne donneront l'info qu'après un petit service. Ricardo Venette, fils de Bonifacio le maitre verrier est le Régalio de son quartier. Il va demander aux Pjs de s'assurer de sa victoire en neutralisant d'autres concurrents trop dangereux. Un sacré cas de conscience, ce d'autant que l'épouse de Ricardo porte de nombreux hématomes. La raison d'état l'emporterait elle sur la conscience ? Ou sinon, le simple fait que Ricardo avoue avoir des informations sur le lieu de séquestration de l'ambassadeur donnera peut être d'autres idées aux PJs... Notez qu'un des Pjs originaire de Crandess peut concourir pour son quartier.

Voici quelques évènements qui viennent troubler la Régalia et que les PJs devront gérer.

- Embuscade : un arbalétrier attend les concurrents planqué derrière un volet
- Le coup de la charrette de poulets renversé sur un trottoir étroit
- La groupie qui vient embrasser un concurrent avec un rouge à lèvres empoisonné
- Au stand relais, les selles peuvent être sabotées
- Lancer de filet par Noir corail depuis un canal à un seul trottoir et donc sans spectateurs sur la rive opposée.
- Fausse accusation de tricherie magique
- Le jeune Raméo Del Cantori, passionné de chevaux fait le tour des stands avec ses gardes du corps. Tout le monde le soupçonne de quelque mauvais coup, mais non, c'est un cœur pur.

Sauvez l'ambassadeur !

Dans cette séquence, alors que la cérémonie a commencé, les Pjs vont tenter d'arracher l'ambassadeur aux griffes des Carliottis. Umberto Di Giovanni va intervenir en personne et découvrir

que son propre fils s'oppose à ses plans. Il va animer le mécanisme du phare pour éblouir les Pjs (attention naufrage !)...Si les choses tournent mal, phoenix intervient. Veillez à ce qu'Umberto puisse fuir, c'est le grand méchant de la sous-campagne.

Umberto Di Giovanni : Magus Talari, maître de la guilde des horlogers, humain, 53 ans

Caractéristiques :

FOR 8, CON 7, TAI 13, INT 18, POU 20, DEX 11, APP 4

Mvt 2, PDV 11 (5/4/3), PM : 20 + 120

Magie : Sorcellerie (sorts et rituels à 100%) : Télépathie, téléportation, cercle d'accueil, vision mystique, projeter vue, toutes résistances, fusion, vol, boomerang, neutraliser la magie, diminuer TAI, Piège à sort (un sort est prélançé dans un objet fermé, l'ouvrir ou le casser libère le sort), entrave, former étain, animer mécanique (automate, rouage du phare...), immortalité, projeter ouïe, dominer Hélion, cercle de protection, invoquer hélion, vampiriser DEX, lier apprenti et fabrication de familial.

Compétences : Esquive 50 %, bâton 50%, déplacement silencieux et se cacher 40%, scruter 98%, écouter 70%, Nouveau Pélorien 10%, Afadjani 20%, Mostali 70%.

Alliés :

Hélion familial (Pindulone): FOR 10, TAI 11, CON 16, INT 20, POU 23, DEX 14, Mvt 20, PDV 23

PA = 23 (=PV=PM). A sur son corps trois matrices de lien esprit de pouvoir (ne peut être utilisé pour drainer), pour 42 PM

Hélion lié 1 TAI 11, INT 16, POU 20, drain de fatigue RA 1, connaît entrave avec intensité à 70%

Hélion lié 2 TAI 11, INT 15, POU 19, drain de fatigue RA 1, connaît paralysie avec intensité à 80%

Hélion lié 3 TA 11, INT 14, POU 21, drain de fatigue RA 1, connaît diminuer FOR avec intensité à 60%

Esprits d'intelligence (nécessaire pour dégager toute son intelligence libre)

Esprit de pouvoir x 8

Le coucou d'étain (cf infra)

Possessions :

Matrice de vol 8 (permet au coucou de voler 40' à vitesse 5 avec les 18 d'INT d'Umberto), sur boucle de ceinture.

Le Chronophage : artefact talari composé de multiples cadrans aiguilles et rouages. Ne peut être utilisé que par un Talari. Il doit dépenser 1 PM et 1 RA pour toute cible à vue dans la limite des 80m à inclure dans le sortilège et faire un jet global de PM/PM, et pour 10', ces cibles verront leurs actions limitées de 1 / RML. Compte comme un effet de 4 PM.

La Grande Horloge. Cet artefact a été construit sous sa direction. C'est bien plus qu'un monument. A certaines heures, des « automates » sortent sous le regard épaté du public. En fait, parmi ces automates, il y a des animaux et victimes prisonniers du temps. Leur magie asservie fournit à Umberto l'usage d'un pouvoir spécial : une fois par saison, il peut remonter dans le temps de 10'. Pour cela, il a besoin de son bâton, qui n'est autre que la trotteuse de l'horloge. Généralement, il utilise ce pouvoir s'il s'est téléporté et qu'il a connu une défaite. Le combat est alors refait, mais il n'intervient que par projection de vue.

Son bâton-trotteuse est en fait la deuxième gâchette de l'horloge. Il peut faire un rituel de cérémonie d'une heure et la victime sera agressée par l'aiguille des minutes qui se détachera, fendra le ciel avec un mouvement de 8 fracassera les vitres éventuelles, puis trouera la peau de sa victime occasionnant 10D6 dans la poitrine, avant de venir se rattacher à la grande horloge.

8 montres à gousset avec sorts prélançés (piège à sort) niveau 8

Toutes ses matrices de lien sont tatouées

Loupe d'assistance : le sort diminuer TAI est deux fois plus efficace (1 d'intensité fait perdre 2 de TAI) et pénétration + 2 pour ce sort uniquement. L'objet doit être harmonisé comme les cristaux POU 6. Umberto corrige ses apprentis fautifs en les rétrécissant puis en les enfermant dans une horloge)

3 potions de soins POT 6

3 Potions de restauration de 10 points de magie

Sorts actifs (perso et familier): résistances, boomerang, niveau 8, vol 4m/ra, projections de vue et d'ouïe sur la grande horloge et parfois son automate au palais + immortalité !

Il n'est pas trop tard...

Les PJs arrivent avec l'ambassadeur, la cérémonie a déjà commencé, et Martin est sur le bateau Lune, la population étant stupéfaite. Les PJs doivent convaincre la population que ce qui arrive est un sabotage et non pas une punition divine liée aux agissements de Martin. Ils doivent ensuite réparer la nef et le harnais (former bois et artisanat cuir, éventuellement avec l'aide des guildes peu contentes de voir les lunars modifier leurs coutumes), réveiller les albatros endormis (Connaissance des plantes, alchimie, connaissance des animaux), puis rattraper le bateau lune, et enfin convaincre le Tyran et les 2 héros de changer d'embarcation (échange d'amabilité avec les sicaires).

Combat aérien :

Alors que la grande horloge sonne dix heures, un compartiment s'ouvre laissant s'échapper un coucou d'étain monstrueux. Deux autres opposants aériens sont lâchés, mais de moindre puissance (hippogriffe et taureau ailé). Les PJs devront aider les 3 héros à ne pas se faire hacher...

Le coucou d'étain : Nouveau familier de Umberto

Caractéristiques :

FOR : 30, TAI 20, CON 20, INT 4 (non fixe), POU 25, DEX 8, APP 8

Mvt 2/5 (vol) Localisations : idem griffon.

PV/loc = PA/loc = 9/7/6, Tout coup qui fait plus de points dégâts que de points d'armure de la localisation, ne fait perdre qu'un point à l'armure ou de vie à la localisation. Seuls les critiques permettent de faire perdre plusieurs points de vie d'un coup, mais on n'ignore pas l'armure (effet de stabilisation). Les armes qui empalent sont inadaptées, ne faisant que la moitié des dégâts. S'il est chargé d'électricité, toute personne qui frappera le coucou avec une arme métallique prendra un choc électrique.

Magie :

Connait former étain (fonctionne comme un soin) 20% : se guérit d'un point d'armure par point de magie dépensée.

Appel de la foudre : Si le temps est à l'orage, le coucou est frappé par la foudre, ce qui lui confère des pouvoirs d'électricité supplémentaires : le choc électrique requiert un jet de CON x 5. En cas d'échec, l'aventurier est choqué, avec un malus de 100% récupérant de 10% par round. Pour chaque fraction de CON réussit, diminuer le malus originel de 20%.

Notez qu'Umberto a un lien télépathique avec son familier, et qu'il pourra intervenir si besoin en projetant des sorts.

Attaques :

RA 6 : attraper dans une serre : 60%. Pour se libérer, il faudrait réussir un jet de FOR vs ½ FOR du coucou. Le round suivant, la victime est souvent précipité dans le vide.

RA 9 coup de bec : 60%, 1D8+ 1 + 2D6 + choc électrique éventuel

Talons d'Achile :

Cette créature magique est bien trop lourde pour voler avec ses ailes. C'est un sort de vol niveau 24 qui assure son déplacement. Ce sort pourrait être dissipé.

Enfin, le pouvoir sur la foudre est conféré par un saphir qui a été volé à Worlath, monté dans une des orbites. Un très bon archer ou un guerrier armé d'une lance très précis pourrait frapper l'oiseau dans l'œil, déchaussant la pierre. Cela requiert un critique. La créature perdrait alors ses pouvoirs de foudre et Worlath se vengerait en tentant de dissiper chaque round le sort de vol.

Epilogue :

Le prêtre de Magasta triton a tout vu. Impressionné par les Pjs, ils peuvent gagner sa confiance, et peut être son aide pour plus tard. De retour sur la place centrale, les Pjs seront présentés à la foule, et remerciés. Les sicaire seront là aussi, bon perdants, mais nieront bien sûr toute accusation. Les PJs seront fait citoyens d'honneur. La coutume veut qu'ils prêtent allégeance chacun à une grande famille (en embrassant la bague familiale au doigt de Don ou Dona !). Martin leur promettra une faveur, et sera prêt à écouter leurs propos hérétiques sur Opaline sans les envoyer au bûcher...

Chapitre 2 : La quatrième croisade n'aura pas lieu...

Sur les traces de Richard cœur de Tigre, les Scheshnegis, soutenus mollement par les Loskalmis envisagent de reprendre Maniria aux lunars. Ils vont demander à leurs alliés Jrustrelliens et notamment aux Elissatis des finances pour cette guerre sainte. Martin, mis au courant de l'affaire, va accepter à condition que la première étape de la croisade soit la ville franche de Nochet, grande rivale commerciale de Crandess. Les Pjs vont, en temps que nouveaux amis de Dona Didon Elissati devoir la conseiller et éviter que cela ne se produise.

Actions des PJs :

Réception de l'ambassade Jrustrellienne au palais Elissati, avant d'aller voir le Del : Sir Harnard, Grand chevalier de l'ordre de l'Etendard Doré de la Flamme, et représentant le roi Gundreken de Valsburg et Sir William de Guiboch, baron Scheshnelien représentant le roi Guilmarn le gras.

L'enjeu est de comprendre les véritables motivations. Guilmarn souhaite faire reconnaître son hérésie rokariste comme prépondérante et surtout se faire accepter comme leader incontesté de tous les monothéistes, surtout par ses puissants voisins et vassaux le Talar d'Arolanit et les ducs de Nolos et Pasos. La croisade n'est à ses yeux qu'un moyen ! Par contre Gundreken est réellement soucieux du chaos engendré par la foi lunaire et soupçonne l'Empire d'armer le royaume de la guerre. Mais s'il veut adresser une mise en garde sévère à l'Empire, il ne veut pas pour autant s'enliser dans une guerre ouverte qui exposerait son flanc aux attaques du royaume de la Guerre.

Si les Pjs comprennent cela, en réfléchissant avec des sages, scribes, nobles, marins... Il faudra qu'ils décident que conseiller à Dona Elissati et à travers elle à Martin. De leurs conseils découleront diverses actions. Tout est possible. L'idéal serait peut être d'organiser le naufrage de l'ambassade !

Oppositions et assistance :

Certains verront d'un très bon œil le sac de Nochet. Et ils vont donc veiller à ce que rien de fâcheux n'arrive à cette ambassade. C'est le cas de Frederico Dacristi, chef de la guilde des trattorias.

Il a vite compris que si Nochet sombre, le commerce se reportera sur Crandess et ses établissements prospéreront.

Les trois églises de Crandess ne voient pas d'un très bon œil cette croisade, craignant d'être les prochains sur la liste des gens à éliminer par l'archevêque Théoblanç.

La famille Bornéone sera farouchement opposée et pourraient dans ce scénario aider les Pjs à se débarrasser de l'ambassade. La famille Elissati est embêtée car traditionnellement alliée des occidentaux. Et la famille Del Cantori ne pense qu'aux richesses et voit dans cette croisade l'occasion de détourner le regard des lunars de Crandess.

Les races non humaines sont assez neutres dès lors qu'il n'y a pas de participation militaire de Crandess à la croisade. Les Waertagis, qui complotent pour raser Sheshnela ont intérêt à ce que ce projet échoue pour que la région reste profondément divisée. Ils proposeront une aide aux PJs.

Mais c'est grâce à ses contacts dans l'îlot de Brick et de Broque avec les pirates de Tsankth qu'Esteban, un Pj illuminé de Dormal, Tsankht et Artmal, pourra recruter un équipage pour son vaisseau rapide. Le premier corsaire de l'histoire ?

Opération commando ?

Après avoir pris leur décision, les PJs vont certainement planifier une opération commando pour arrêter le navire de l'ambassade occidentale. Les Waertagis vont fournir des dauphins apprivoisés aux Pjs qui leur permettront de rattraper le navire de l'ambassade. Les églises aideront discrètement par des sorts (peau de vie...) lors des séances de confesse. Notez qu'il est possible, une fois à bord et l'échec de leur mission accepté, de raisonner les deux chevaliers plutôt que de les tuer. Apprenant l'intention des PJs, Don Farnelli Tibres Del Cantori va se dépêcher d'envoyer des albatros géants à leur recherche. Il faut faire vite. La guilde des trattorias a fait embarquer à bord du bateau des PJs un agent spécial, Edouardo « le pizzaïolo » qui sera le principal obstacle car utilisant trahison, embuscade et calomnie.

Edouardo « le pizzaïolo », 40 ans, agent spécial de la guilde des Trattoria, fidèle célestin

Caractéristiques :

FOR 17, CON 13, TAI 16, INT 16, POU 18, DEX 16, APP 11

Mvt 3, PDV 14 (6/5/4), PM 18 + 110 (cinq matrices de 10 tatouées et 5 esprits de magie tatoués) bonus aux dégâts + 1D6. PA 0

Magie : intensité, portée, durée, multisorts et sorts à 50%. Augmenter les dégâts, projeter ouïe et vue, former et animer pâte à pizza, paralysie.

Sorts actifs toutes résistances à 6, vision mystique 5, peau de vie 3, augmenter les dégâts sur pelle à enfourner niveau 8 + poignées d'olives niveau 6.

Compétences :

Pelle à enfourner RA 5, 1D6+2 + 8, 80%.

Esquive 100%.

Lancer 80% : lance des poignées de 4+1D3 olives avec des sorts d'augmenter les dégâts : pour 1 + 6 points : mortel pour des gens sans armure !

Déplacement silencieux, se cacher, baratin 90%, sauter, nager, passe-passe 80%, inventer 50%

Possessions :

2 Potions de soins POT 6

1 dose de poison ingestif POT 14

1 esprit d'INT 6 contenant tous ses sorts

Allié :

Moyennant 19 points de magie, il peut former un golem de pâte de 16 kg. Cette créature est lente mais totalement invulnérable aux coups physiques (se reforme en permanence). Elle peut se glisser

sous les portes... Elle attaque soit au contact (48%) et Edouardo lui lance souvent augmenter les dégâts 10 pour 1D3 + 10 points de dégâts, soit à distance en lançant des boules de pâtes moyennant 1 point de magie par 1D3 points de dégâts. Il faut la vaincre par magie (incinération...) ou en l'attirant dans un piège (à l'eau la pâte !), ou encore en dissipant les sorts, mais Edouardo peut les relancer. Bien sûr, il utilise projeter vue et ouïe pour contrôler ses actions et paralysie via projeter vue pour stopper sa victime. A noter que Edouardo est passé maître dans l'art de lancer ses sorts en faisant croire qu'il s'exprime à l'italienne avec ses mains (jet de baratin).

Sir Harnard, 50 ans, grand chevalier de l'étendard doré de la flamme, initié de Saint Hrestrol

Caractéristiques :

FOR 15, CON 17, TAI 10, INT 16, POU 17, DEX 10, APP 15

Mvt 3, PDV 14 (6/5/4), PM 17 + 30

bonus aux dégâts + 1D4. PA 12 (plaque d'acier)

Magie : intensité et sorts à 65 %. Augmenter les dégâts, drainer l'âme, dominer cheval

Sorts actifs toutes résistances à 6, peau de vie 2, augmenter les dégâts 6 sur son fléau et 2 carreaux (sorts lancés en durée par son prêtre)

Compétences :

Fléau en plomb enchanté RA 7, 1D10+3 (+ 6), 120%.

Esquive 80%.

Ecu 110%

Grande lance 95%, dague 75%, arbalète légère 80%

Eloquence et équitation 95%, diverses langues et 1ers soins à 75%

Initiation à Hrestrol : pour 1 POU double son POU pour 1 j (les PM augmentent doucement)

Possessions :

3 matrices de 10 PM brodées sur sa livrée

3 matrices de sort sur casque, éperon et gant

Fléau en plomb enchanté (boule et chaîne)

Argent pour 1450 sous, lettres de crédit assurant rançon de son roi...

Sir William, 45 ans, baron de Guiboch, initié de saint Gerland Flammépée

Caractéristiques :

FOR 17, CON 12, TAI 16, INT 16, POU 14, DEX 12, APP 14

Mvt 3, PDV 14 (6/5/4), PM 14 + 16

bonus aux dégâts + 1D6. PA 8 (plaque de bronze)

Magie : intensité durée et sorts à 55 %. Résistance aux sorts, aux esprits, stupéfaction et neutraliser les dégâts

Sorts actifs toutes résistances à 6, peau de vie 3, augmenter les dégâts 6 sur son épée magique et 2 flèches (sorts lancés en durée par son prêtre)

Compétences :

Epée large flamboyante RA 7, 3D6 (+ 6), 130%.

Esquive 70%.

Ecu 100%

Grande lance 90 %, dague 50%, arc long 90%

Eloquence et équitation 90 %, diverses langues, baratin à 75%

Possessions :

1 cristal de 16 PM pommeau de son épée

1 esprit d'INT 4 contenant tous ses sorts sur broche serpent antique

Epée bénie de St Gerland (s'enflamme quand sort du fourreau)

Argent pour 2540 sous, lettres de crédit assurant rançon de son roi...

Chapitre 3 : Les amants de l'apocalypse

Grâce à un rituel Siwalhite, les Pjs vont faire une irruption dans le monde des rêves et y découvrir un cauchemar : Un projet du diable. Celui-ci a marqué deux jeunes gens à la naissance, ils doivent se rencontrer et de leur union naîtra l'antéchrist ! Fort de ce savoir occulte, les PJs vont devoir tout faire pour éviter cette idylle. Clin d'œil à Shakespear, les deux amans sont le jeune Raméo Del Cantori et la superbe Julia Bornéone...

Le test de la mère sagesse :

Arrive une nouvelle ambassade au Cadoro. C'est une mère supérieure siwalhite, Membassa, de Kareshtu. Elle vient officiellement rencontrer Nastikami pour discuter des rêves et prophéties avec elle. En fait, elle cherche de courageux aventuriers pour oser franchir la porte des rêves. Il est des lieux où les femmes ne peuvent aller, et les hommes serviles et superstitieux de Fonrit tremblent de peur à l'idée de simplement rencontrer une siwalhite. Les rares esclaves sacrifiés qui ont essayé ne se sont jamais réveillés... L'arrivée de la mère sagesse doit être impressionnante, comme celle de la mère Bene Guesserit dans Dune... Elle va proposer aux Pjs de les envoyer dans le monde des rêves, mais elle les prévient, une créature affreuse garde la porte. Avant de valider la candidature des Pjs, elle va leur faire passer un test affreux. Il faut mettre la tête dans un baril et le Pj est confronté à son pire cauchemar. Par exemple, des serpents etc... On peut simuler ce test en demandant un jet de POU dégressif en commençant à POU x 7 et en baissant de 1 chaque round jusqu'à x 3. Pour stimuler les Pjs à rester la tête dans le baril, elle leur dit qu'ils ont inhalé un gaz mortel dont elle seule a l'antidote. S'ils retirent leur tête, ils meurent. Les PJs peuvent faire des jets de cérémonie ou sagesse charismatique selon leur rôle-play pour se concentrer et éviter le jet de POU. Après le test, elle expliquera que seul celui qui sait dominer ses émotions et domestiquer ses phantasmes peut survivre à une telle expérience. Si un Pj échoue, il ne participera pas à la quête (il devra prendre un NPC).

Les portes du rêve :

En fait, sans le savoir, les Siwalhites ont découvert un passage vers la face cachée de la lune. Sous couvert d'apparences trompeuses, le diable y rumine sa vengeance. C'est grâce à la contribution de sauteurs irannian reconvertis que les sorcières ont pu réaliser cela (info à découvrir). Les sorcières vont faire un rituel sombre, les Pjs, nus et allongés sur le dos sont liés par des cordons ombilicaux à une statuette de Sikasso. Un cercle est tracé autour d'eux, comme un utérus en gestation, mais une ligne de partage est faite (on peut reconnaître la rune de lune !). Tambours et tambourins résonnent alors qu'on égorge des poulets. La mère sagesse s'asperge du sang, en boit et le crache sur le nombril de chaque PJ...

Chacun doit alors en marmonnant raconter son phantasme : comment il se projette dans ses rêves les plus fous, et c'est ainsi qu'il sera dans le monde des rêves. Qu'ils soient précis, car ils ne pourront faire que ce qu'ils ont dit aux autres.

Bientôt les esprits se désincarnent et partent vers le plan des esprits.

Devant eux, une route pavée semble quitter la terre et mener vers un temple classique ou un pilier sur 2 est noir, l'autre blanc. A chaque pas, les pavés s'enfoncent, et émettent une note. Plus ils approchent du temple, plus ces sons mélodieux deviennent des soupirs voir des hurlements. De même la lumière vire au rouge. Dans le temple on entend un cœur d'hommes (chants de l'armée rouge...). Alors surgit de derrière le temple un démon. C'est un avatar de Yara Aranis. Il attaque les PJs.

Avatar de la dévoreuse :

FOR 50, CON 40, TAI 50, INT 12, DEX 12, POU 25, APP 2

PV 45 PA 20 bonus aux dégâts + 5D6

Attraper 50%, morsure 100% (dégâts 1D12 + 5D3, dévore l'armure puis la loc !), cimenterre 60/40 (PA 24, dégâts 2D8), bouclier 30/70, (PA 36, dégâts) dague 50/50 (PA 20, dégâts 2D6), pilum 70/30 (PA 20 dégâts 2D8), arc géant 100% (3D6 points de dégâts)

Sorts/dons actifs permanents : réflexion 3, effrayer les chevaux (auto), tout humain ou elf doit réussir un jet de POU x 5 ou être démoralisé.

Vu sa taille, elle peut engager tout le groupe en même temps, et répartit ses 5 attaques et 3 parades, qui partent au SR 1/3/5/7/9. La première est une flèche, la dernière est la main de carquois qui vient attraper un PJ pour le dévorer au round suivant.

Faiblesse : adore dévorer les chevaux et pourrait en priorité s'occuper d'une telle cible avant de régler leur compte aux intrus.

La soupe est prête :

Une fois le gardien vaincu, on peut s'infiltrer dans le temple. Les PJs peuvent se faire passer pour des fidèles et on leur remettra une bure. Sur l'autel, un homme a deux cornes et au nez bicornu officie sous les ovations des fidèles (Hum, Sata Luna, Hum Omes Delenda, Omen ...). Le diable fait bouillir du sang et ajoute des « ingrédients » comme l'urine d'une petite fille malade, une pince de crustacée et une poignée de sable, une louche de pratzim, une tête de licorne, une statuette de crocodile à tête d'éléphant, et mélange le tout dans un grand chaudron de cuivre. Puis il plonge sa louche et bute sur un truc qui résiste. Il lance un sort et une fumée s'organise, laissant deviner les traits de Raméo et Julia, s'enlaçant tendrement. Le diable éclate de rire et tous les spectateurs sont comme enivrés. On voit la potion tourner comme un grand disque rouge et devenir le fond de la scène idyllique. L'assistant du diable s'adressera à lui : maître, « comment les reconnaitrons-nous ? ». « N'ayez crainte, ils ont déjà été choisis et ils portent ma marque ». Derrière le diable, décrire 4 horribles chevaliers, immobiles, appuyés sur leurs armes.

A ce moment, un des Pjs se fait repérer, probablement par un des méchants de la campagne qu'ils ont laissé fuir (ex Sylvariel). Il faut fuir à travers les rangées de disciples médusés. Lors de cette fuite, le diable ne cesse de rigoler, et d'horribles visions assaillent les PJs : Ils voient un fœtus en gestation avec deux petites cornes. Lorsque l'enfant né, la sage femme a les mains brûlées par l'acide et la mère, Julia, hurle. Elle vocifère, le père Raméo, furieux la chasse. Elle maudit la famille. L'enfant est nommé Antares. Partout où la sage femme passe, elle raconte son histoire et ceux qui l'écoutent sont frappés d'une horrible maladie. A 1 an, Antares avale une graine sacrée d'un seigneur elfique. Ceux-ci retirent leur protection du continent, la famine se déclare. A 6 ans, Antares visite une ville naine avec sa mère. Il appuie sur un bouton et cela fait rejeter plein de déchets dans la mer. Une guerre débute entre tritons et nains et leurs alliés humains. A 8 ans, Antares tombe à l'eau et manque de se noyer. Passant près de la falaise, un chevalier saute à l'eau pour le sauver mais se noie à son tour. C'était un ambassadeur humakti venu empêcher une invasion de morts vivants. Les morts se réveillent et massacrent la population restant de Crandess...

Les PJs fuient dans un long couloir et sortent du temple. Face à eux, la mer et un bateau qui les attend pour fuir. Des milliers de créatures horribles surgissent de partout pour les massacrer. Quelques héros les aident à survivre et à gagner le bateau. L'un d'eux s'adresse à eux : « et où irez vous dans ce monde en proie à la ruine et au chaos ? ». Soudain, le temple qui ressemblait à un bloc de granit maintenant, explose et le diable sort de sous terre. Des langues surgissent et s'entourent autour des PJs pour les dévorer.

A ce moment, les Pjs se réveillent, les Siwalhites sont en train de couper les cordons ombilicaux avec leurs dents. Elles diront qu'elles ont entendu les Pjs supplier dans leur sommeil de couper cela !

Les siwalhites demandent que le rêve leur soit intégralement raconté maintes fois. Les Pjs vont ils tout raconter et notamment l'identité des deux amoureux ?

L'amour interdit :

Pendant cette deuxième partie, les Pjs vont devoir faire obstacle à l'amour naissant entre Raméo et Julia. A chaque fois qu'ils le font de façon claire, un cavalier de l'apocalypse se matérialise pour les détruire.

Voici les 4 scènes à saboter :

Enterrement de Paméla Bornéone : Don Bornéone a perdu sa femme et on l'enterre. Julia sa fille est dans le cortège, magnifique dans sa tenue de deuil. Une embuscade a lieu dans le quartier des manufactures, par des ouvriers dépités. Ils mettent le feu au cercueil. A ce moment, une patrouille de la garde passe par là, menée par le jeune Raméo Del Cantori. Au lieu de laisser faire, il charge les ouvriers leur leader et sauve Julia qui était malmenée par quatre gros costauds. Si les Pjs lui empêchent de jouer son rôle, le chevalier de la mort se manifeste, Paméla sort de son cercueil...

Pour toi mon champion : Raméo est inscrit à un concours d'aviron. Julia est venue sur un pont et jette une rose avec un message d'amour dans la barque de Raméo. Il compte l'inviter à faire un tour après son triomphe. Si les PJs font obstacle, l'eau des canaux devient putride, et en sort le chevalier de la peste.

Le balcon : Raméo vient faire sa cour, au clair de lune. Seuls ne trainent dans les rues que quelques mendiants, l'air affamés, à qui Raméo donne la pièce. Si les Pjs désacralisent la scène, c'est le chevalier de la famine qui arrive.

La guerre des frères : Enfin, c'est le premier rendez-vous, sur un pont à la tombée de la nuit. Malheureusement, les deux familles sont au courant, et envoient leurs gars de chaque côté du pont faire obstacle à cet amour. Normalement, les amoureux devraient profiter d'une corde-grappin lancée par l'ami de Raméo, Fabricio, pour s'éclipser en laissant les imbéciles de frères se bastonner. Là c'est le chevalier de la guerre qui interviendrait.

Les cavaliers de l'apocalypse :

MORT : spectre évolué FOR 20, CON 20 INT 20(fixe), DEX 20, APP 1 POU 20
PDV 20, PA 0 (immatériel), PM 20.
Combat en spirit, en opposant POU/PM. Si réussit, PJ fait jet de CON x 5 à la première touche puis x 4 puis x 3... l'échec signifie la mort. Il n'y a pas de réplique possible psychique.
Défense spéciale : Ne peut être blessé que par les armes magiques et seuls les coups fatals (faisant plus de 20 points de dégâts) peuvent le blesser en faisant perdre un point de caractéristique.
Sensibilité spéciale, les sorts de soins le blessent !

FAMINE : CON 20, TAI 20 INT 20(fixe) DEX 20, APP 1, POU 20
PDV 20, PA 0, PM 20
RA 4. Quand touche, oppose POU/PM. Si réussit, la victime souffre d'une faim horrible infligeant 10% cumulatif par round avec mort en 10 rounds sauf si Famine est vaincu avant.
Esquive 80%. Défense spéciale, seules les armes magiques le blessent. Maigreur extrême : les coups en empale ne marchent pas sauf critique, les autres coups marchent sur spécial.
Sensibilité spéciale : le sort de force le blesse.

PESTILENCE : FOR 20 , TAI 20, INT 20 (fixe), DEX 20 APP 1, POU 20
PDV 20, PA 7 (plaque rouillée et peau cornue et pustuleuse)
Epée large rouillée ou grande lance vermoulue, dégâts 1D8 + 1D6 (+ 3D6 si monté), 200%. Si touche et passe l'armure, jet de CON x 3 ou maladie aléatoire contractée.
Parade avec écu rouillé PA 10, 200%
Défense spéciale : nuage pestilentiel dans un rayon de 10 m . Si inhalé jet CON x 3 ou maladie.
Sensibilité particulière au feu (doubles dégâts passé l'armure).

GUERRE : FOR 20 , TAI 20, INT 20 fixe, DEX 20 APP 1, POU 0
PDV 20, PA 15 (plaque+ maille bronze), PM base 1D6 + 1 par mort dans un rayon de 10 m.
Hache bataille ou grande lance 200%, parade écu bronze 200%.

Les spéciaux à la hache sectionnent sans tenir compte d'aucune défense sinon 1D8+2+1D6, et les spéciaux à la lance pourfendent (amènent à - PV max la localisation), sinon, 1D10 + bonus de charge. Le bouclier est considéré comme ayant un nombre infini de points de vie et GUERRE peut diviser en deux sa parade.

Spécial : Guerre n'est jamais incapacité.

Par ailleurs, toute personne dans les dix mètres doit réussir POU + INT ou devenir Berserk.

Sensibilité particulière : mortelame lui enlève aussi 20% à ses compétences par point.

Chapitre 4 : La petite Sirène

Dona Didon Elissati, la protectrice des Pjs les convoque pour un « service ». Il s'agit d'escorter sa jeune sœur, Espéranza vers la ville provinciale de Sirène au Nord ouest du continent. Le but est de la marier avec un duc qui pour l'instant embrasse la bague de Don Farnelli, Angulo Da Forte. Bien sûr, c'est un mariage politique dans l'espoir de mettre la main sur ce petit port de pêche côtier. Plusieurs écueils attendent les PJs : Il y a un traître dans la suite, les « Vikings » des îles d'Ygg vont tenter une attaque maritime, mais aussi, l'un des Pjs ne va t'il pas tomber amoureux de la belle demoiselle et ruiner le mariage ? La suite d'Ezpéranza est constituée de 3 dames de compagnie : Micella initiée de sainte Xemella, Bélatria initiée du Bouffon version glouton, et Sibella sa maquilleuse. Il y a aussi son confesseur et précepteur, le père Maccé (Dormali), son chambellan et interprète Salpingo. C'est ce dernier, le traître à la solde des lunars.

Si les PJs n'ont pas de bateau, Didon met à leur disposition un sloop « la Belle Ecume », sous le commandement du capitaine Taquet, un idéaliste forcené. Sinon, elle augmentera la prime de 1000 sous par PJ en payant les salaires des hommes d'équipage au tarif prime de risque (x 3) et en rajoutant 1000 sous pour le capitaine PJ pour la location du bateau.

Magouilles et magouilleurs :

Les lunars et les frères Salpingo.

Les lunars ont de longue date, infiltré des hommes à eux dans l'entourage des grandes familles de Crandess. Les frères Salpingo, anciens siamois séparés par la main, en sont un exemple. Les frères n'étaient que de simples troubadours dans un cirque miteux (la troupe de l'impossible), et ils ont été repérés, instruits et renvoyés en mission par Johanes des sicaires. Calcanéo n'a plus sa main droite, Astragalo sa gauche. Sinon, ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau...Les sicaires sont actuellement en collaboration avec Scipius le futur « Pamaltéen », amiral de la flotte de Karse, qui lui-même dépend de Tatius le Brillant.

Scipius a organisé une attaque sur le fjord Själtork avec des bateaux maquillés en galères Kareshtis et des guerriers portant les armes de Sirène, profitant de l'absence des guerriers. La femme du chef Taurung, Aarélia a été sauvagement violée par Kratus puis assassinée par Vultania. Puis les lunars ont envoyé Astragalo Salpingo, se faisant passer pour el Signor Astréo Del Cantori, noble en disgrâce et banni, charger les Kareshtis et le duc Angulo Da Forte. Astragalo leur a parlé du prochain mariage ducal, et Taurung s'est mis en tête de voler la future épouse du duc pour compenser sa perte.

La seule faille du plan, est que Johanes pensait que le duc allait épouser Sigilla Del Cantori, et le revirement soudain du duc complique les choses. Il s'est dépêché d'infiltrer Calcanéo auprès d'Ezpéranza pour contrôler à nouveau la situation. Lorsque le départ a été annoncé, Calcanéo a fait prévenir son frère pour qu'il excite encore le chef Yggien.

Les Bornéones :

N'ont à gagner que la déstabilisation de leurs rivaux et le renforcement de leurs alliés. Ils aimeraient avoir un gain plus clair rapidement, et notamment, récupérer Sirène pour eux. Si le duc n'embrasse pas la bague de Don Bornéone après toute cette histoire, il devra être éliminé au profit d'un autre duc plus compréhensif. La famille va profiter de l'occasion pour infiltrer un assassin. C'est la soigneuse Micella. Elle est tenue d'obéir par amour pour son amant qui est menacé de mort par la famille Bornéone.

L'Eglise Talari :

Ils ne connaissent du plan que la superficie. Ils savent que la population de Sirène est à majorité Célestine, et que l'arrivée d'Ezperanza va répandre la foi Dormali, créant de nombreuses tensions. Ils veulent profiter de cela pour aussi développer leur Eglise. Peut être y a t'il un PJ qui accepterait cette mission ? Sinon, ils enverront des missionnaires à Sirène (le frère Rirone)

Les Kareshti et Del Cantoris :

Ecoeurés de l'éviction de Sigilla, ils ont infiltré leur « homme » : Sibella leur est acquise. Elle a pour mission de tuer Ezperanza grâce à un poison de contact (le masque de beauté qui tue), avant la fin du voyage. Le problème est qu'elle tient à la vie et qu'elle s'est prise d'affection pour la jeune demoiselle. Elle repousse sans cesse son geste, mais passera à l'action si les PJs ne la démasquent pas d'ici l'arrivée.

L'Eglise Dormali et les tritons :

Partage la peur de Dona quand à la sécurité de la demoiselle. Elle a demandé à un ami Ecaille de Lorian, Loumpa, de veiller sur l'embarcation discrètement. Le père Maccé sait comment les contacter si les choses tournent mal. Une protection trop visible énerverait cependant la demoiselle et risquerait de froisser les Da Forte traditionnellement d'obédience Del Cantori et donc elfique, et détestant comme la plupart des Jrustrelliens les démons des mers et leur raz de marée. Comme un des Pjs est dormali, il va devoir collaborer avec le père Maccé pour bien tenir informée l'Eglise.

Les nains :

Ont beaucoup à gagner dans l'affaire, et veulent absolument remporter le marché des fortifications côtières. Trop paranoïaques, ils veulent tout surveiller et de ce fait, ils ont offert des bijoux à Ezperanza. Ces bijoux leurs servent de focus de sorcellerie, et un nain d'argent a été chargé de surveiller tout ce qui se passe. Il est prêt à interférer avec des sorts violents lancés par projection de vue ou toucher si le plan dévie de celui prévu.

Les elfes :

Ils voient d'un très mauvais œil ce mariage. Sirène n'a que peu d'importance à leurs yeux, mais leur intelligence supérieure leur laisse entrevoir derrière cela un complot important. Ils n'arrivent pas cependant à comprendre le rôle des lunars dans tout cela qui auraient tout intérêt à faire marier la belle Julia Bornéone au duc. Comme un des Pj est une elfe, ils vont la charger d'espionner pour leur compte et prudents, ils vont envoyer des monteurs de griffons vers Sirène prêts à se mettre sous son commandement. Mais ils arriveront un peu tard...

Traîtrise et abordage :

Le rôle de l'espion est de découvrir le plan de route exact du capitaine. C'est cela qui pourrait le faire découvrir. A moins d'une très bonne enquête interne (et on sait le nombre d'espions qui sont infiltrés dans cette équipée !), Calcanéo va envoyer à son frère les indications cruciales (via une mouette dressée), et l'assaut aura lieu en croisant près de la pointe des brumes. Les Yggiens arrivent en nombre, et l'aide des tritons risque d'être insuffisants. Le capitaine peut tenter de fondre vers le brouillard pour échapper à ses poursuivants, mais c'est pendre un risque de naufrage (jets de navigation...). Probablement, l'abordage aura lieu, les Yggiens n'hésitant pas à sauter à l'eau pour

aller chercher la princesse. Alternativement, ils attaqueront les Pjs s'ils mouillent dans une crique. Ils ne désirent cependant pas massacrer l'équipage mais simplement assurer la mission de leur chef, et retraiteront à l'arrivée des tritons. La tactique probable est que les berserkers chargent, attirant les meilleurs guerriers pendant que quelques guerriers discrets s'infiltrent à bord pour enlever la princesse. La présence du chef Taurung et de son chaman (désincarné ?) est à moduler selon la puissance des Pjs et l'évolution du combat.

Guerriers Yggiens

FOR 15, CON 15, TAI 14, INT 12, DEX 13, POU 3D6

Epée large ou hache 70%, bouclier rond briseur d'épée 70%, nager 70%, dague 50%, esquive 50%, arc long 60%

PA 5

Magie spirituelle : soins 2 et force 2 . Magie divine : geler (cf Himile) pour ceux qui ont beaucoup de pouvoir, soin des blessures pour les autres.

Les berserkers Yggiens :

FOR 16, CON 15, TAI 15, INT 13, POU 15, DEX 15

PA 5

Epée ou hache 80% main droite, 70% main gauche, dague 70%, nager 80%, esquive 60%, arc long 70%

Magie spirituelle : force 5, protection 4, vivelame 4,

Magie divine : Berserk x 2

Taurung le loyal, seigneur des embruns (runelord de Ygg), wareran 50 ans

FOR 17, CON 15, TAI 16, INT 15, POU 15, DEX 16

Hache de bataille en argent enchanté : 110% RA 5, 1D8+2+1D6

Bouclier Viking 105 %, esquive 100%, dague 75%, nager 90%, navigation 80%

Arc long 100%, lancer de haches 90%

PV 16

PA 7 (cotte de maille en mercure enchantée) + 1D6 (enchantelements armure /loc)

PM 15 + 14 (esprit allié drakkar) + 24 deux esprits liés tatoués

Magie spirituelle : force 3, vivelame 6 , soins 6, démoralisation, réparation 2, mobilité 6, détecter ennemis, lumière 1, communication mentale 1, disruption

Magie divine : Soins des blessures x 2, sorts de prêtre, geler x 2, bouclier x 3, hache de vérité x 2, blocage spirituel x 2, sauvegarde x 2 (dans sa tente).

Possessions :

7 enchantements d'armure et deux de lien d'esprit de POU

1 enchantement de lien d'esprit de soins 4, POU 16

1 enchantement de lien d'esprit de dissiper magie 6, POU 12

1 matrice de fanatisme sur corne de brume

1 bouclier Viking cerclé de bronze conférant 11 PA au lieu de 10 tout en restant briseur d'épée

1 cotte de maille en mercure

1 hache de bataille en argent enchanté, avec esprit allié POU 14, INT 14

1 deuxième hache de bataille en bronze

1 arc et 2 haches de lancer

1 potion de téléportation dirigée (vers son drakkar) et une autre vers le temple de Ygg dans son fjord.

Falten, prêtre-chaman de Dormal le marin, 60 ans

FOR 12, CON 12, TAI 15, INT 17, POU 16, DEX 12

Bâton RA 6 50%, 1D8. PA 0 (ne participe pas physiquement aux batailles).

PM 16 + 70 esprit intérieur (morse) + 15 (esprit allié drakkar) + 30 (esprits de POU liés).

Magie spirituelle : Miroir 4, contremagie 4, soins 4, dissiper magie 4, Ecran spirituel 4, Démoralisation, Communication mentale 1, Extinction 4, flèche de feu, fanatisme, longue vue 4, lumière, mur de lumière, réparation 4, invoquer, contrôler gel ondine et esprit de nausée.

Magie divine : Soins des blessures, x 2 , blocage spirituel x 3, trouver or, sorts de prêtre, divination Dormal 1, prédire le temps.

Possessions :

Le drakkar à tête d'auroch est son esprit allié. INT 15, POU 16

Divers enchantements de lien d'esprit d'INT et de pouvoir tatoués

Une boussole magique indiquant le plus proche navire non allié.

Dans son esprit intérieur, Ondine 5 m3 FOR 40, POU 16, PV 50 mvt 6/2

et Gel 5 m3 FOR 20, POU 15, PDV 45, mvt 3 (oppose 3D6 à l'armure si succès dégâts aux PDV totaux, sinon, ½ dégâts. Si trop petit pour envelopper dégâts 1D6 au lieu 3D6)

et esprit de nausée POU 18

et esprit de guérison POU 15

Chapitre 5 : Traverser les fourmilières

Le sac de Sirène

Les Pjs rescapés, arrivent par mer à Sirène. C'est la panique là bas, car une flotte Yggienne est en approche. Les civils sont invités à venir rapidement s'entasser dans le donjon. Le duc Angelo salue rapidement les Pjs et part à la guerre défendre son peuple. Si les Pjs proposent leur aide, il l'accepte bien volontiers et les emmène aux remparts. Là va se tenir une bataille dont le but est de donner le maximum de temps aux civils pour se réfugier dans le donjon (entre deux coups d'épée « vous là, avec la charrette, vous voyez bien que vous retardez tout le monde, laissez ces biens et courez vous mettre à l'abri ! », ou encore « monsieur, je ne trouve pas ma petite fille de 4 ans, elle était dans ma maison, là elle a crié et mais j'ai été emporté par le flot des hommes en fuite... »). Etrangement, un missionnaire Talari, Germinus, propose de lancer des sorts de hâte aux citoyens qui reconnaîtraient sa foi. Après une dernière résistance sur le pont qui relie la ville au donjon, perché sur un piton rocheux, il faut rentrer et remonter le pont levé. Les yggiens n'ont pas d'armes de sièges pour prendre le donjon, ils commencent le pillage de la petite ville et assiègent les réfugiés.

Un conseil de guerre se tient dans la salle d'audience ducale. Le duc, un homme calme et organisé calme les ardeurs de son jeune frère Sébastien. Les Pjs sont invités à se présenter et vont raconter comment Ezpéranza a été enlevée. Après moult hypothèses, la solution retenue est d'aller demander du renfort à Crandess.

La trace du Jaggernaut

La voie des mers étant dorénavant fermée, reste l'idée folle de traverser les montagnes. Pour cela, il y a un vieux canyon, « la trace du Jaggernaut » qui plonge dans la montagne. Le sol y est envahi de flaques d'eau salée car il est quasiment au niveau de la mer, et certaines grandes marées le comble. Les paysans exploitent les parties plus sûres de l'arrière pays pour la production de sel de mer. Actuellement, les eaux sont vives, les PJs ont à peine 3 heures pour faire une dizaine de kilomètres dans le sol sableux humide et glissant, recouvert d'algues, avant d'arriver à la partie aménagée en marais salant. Voilà nos Pjs, avec l'aide du jeune Sebastian, qui vont devoir descendre la falaise en rappel de nuit, nager jusqu'à la ville, traverser la ville livrée au pillage, escalader les remparts, descendre dans la trace et fuir vers les marais salants, sous les flèches de quelques guerriers moins bourrés que les autres... Je vois la scène avec de multiples sites de combat potentiel, qui se répéteront, contre des adversaires classiques (guerriers ou berserkers yggiens). Le but sera d'économiser sa magie pour tenir dans la longueur. Pour la partie dans la trace, soit les PJs longent la falaise et misent sur la discrétion, mais alors ils ont un risque d'être rattrapés par la marée, et un monstre marin envoyé en profitera pour les attaquer (type homard monstrueux), soit ils misent sur la

vitesse, mais des patrouilles viking vont les repérer et les attaquer aux armes de jet, et avec des élémentaires de gel.

DEEP SPAWN, homard monstrueux envoyé par Magasta pour éprouver le courage du PJ de Dormal
FOR 70, CON 60, TAI 70, INT 4 (fixe), DEX 14, POU 35

Attaques 2 pinces simultanées et queue en balayage 3 SR après :

Pinces 120%, dégâts 1D10 + 7D6 + coupe en deux si spécial loc à moins de 10 PV+PA

Queue : 75%, balaye sur 120°, dégât 1D4 + 7D6 inéquitable !

Armure : carapace de chitine pour 30 PA. Un critique n'ignore que la moitié de l'armure.

Il est cependant possible de monter sur la bête et de chercher une faille entre les plaques. Cela requiert un jet de chercher spécial, et un jet de DEX x 3 pour tenir sur la bête. L'armure est alors divisée par 2. Deep Spawn peut se défendre avec ses antennes en attaquant à 30% chaque antenne l'aventurier sur son dos pour 1D6 + 7D3 (empalant)

Si Deep Spawn ressent une blessure suffisante, il va chercher à rejoindre l'eau pour fuir (il vaut mieux savoir nager !)

Deep Spawn régénère doucement tant qu'il est au contact de l'eau, y compris son système nerveux, ce qui le rend quasi invulnérable : le Grand Magasta le reprend à la prochaine marée et son horreur se guérit lentement.

Si un PJ a vraiment été héroïque et qu'il appartient à un culte lié à l'eau, son Dieu pourrait lui accorder un don.

Si les Pjs échappent à Deep Spawn, ils auront probablement besoin de soins, et pourront les trouver auprès des paysans des marais. Ce sera l'occasion d'échanger des mises en garde sur la montagne. Personne n'en est jamais revenu vivant.

Plus en arrière dans les terres. Les marais salant font place aux contreforts de la montagne. Les bords du canyon sont habités par d'horribles crapauds falaises. Ce qui est étrange, c'est qu'on voit de part et d'autres des trous dans les parois avec comme des grilles pour les obturer. Ce sont des tunnels creusés par des Tinimits, obturés par de la résine en défense contre les crapauds falaise. Lors d'une attaque de crapauds trop importante, les Pjs n'auront d'autre choix que de grimper et de s'attaquer à une de ces grilles pour trouver l'abri de la galerie, plus défendable. La découverte de signes gravés sur les parois doit attirer leur attention : qu'est ce qui peut bien se cacher ici ?

Donnez-les aux larves !

L'intérêt de la séquence est le suivant : Les Pjs vont redécouvrir une vieille race alliée des sorciers, tombée dans l'oubli et qui a régressé suite à l'abandon par leurs maîtres vaincus. Vont-ils se la jouer dégoûtés ou émerveillés ? Soit il n'y aura que combat et fuite, soit il y a moyen de renouer l'ancienne alliance avec ces peuplades d'hommes insecte. Pour semer le doute, il faudra instaurer une ambiance à la Aliens avec des découvertes incompréhensibles, comme des hommes en cocons (en fait d'anciens sorciers préservés du pourrissement de leur corps à leur propre demande...). Des structures en résine, parfois fraîche, des crissements, des vagues d'hommes insecte se déversant par des trous, voilà de quoi faire flipper...

En explorant la galerie, les PJs déboucheront dans une petite caverne recouvert de bois et de résine, avec de gros cocons. Ils verront des lucans entrain de dévorer un gros pilier de bois sculpté. Une bataille peut s'engager. Soudain, après un cri strident, les lucans s'évanouissent. Les PJs ont le temps de découvrir le contenu d'un cocon : un cadavre humain ! Arrivent des myrmidons. Les PJs peuvent à nouveau combattre, mais là, ils seront en infériorité car sans cesse de nouveaux guerriers sortent de galeries secondaires qui s'ouvrent dans la caverne. Faits prisonniers, les PJs sont emmenés dans une grande caverne à ciel ouvert, où repose une arche. C'est l'arche de la légende ! Les lucans viennent en voler le bois pour le manger, les myrmidons, qui en ont fait la demeure de leur reine tentent de réparer comme ils le peuvent avec de la résine. Les Pjs sont montrés à la reine. Comment

vont-ils communiquer ? S'ils n'ont pas de communication mentale, ils sont mal. A moins d'un exploit de diplomatie, seul celui qui sait communiquer serait épargné, les autres seront livrés aux larves. Alors que tout semble perdu et que les horribles larves commencent à s'enrouler autour des membres des PJs, les lucans lancent une attaque et volent un autre pilier de la salle des larves. Le plafond s'effondre écrasant de nombreuses larves (spruitch !). Une alternative : si un PJ gratte le bois avec une arme naturelle (non confisquée), les myrmidons croient à une attaque des lucans et sortent. Il y a alors possibilité d'attaquer la reine. Si elle est incapacité mais pas tuée, les myrmidons n'oseront pas agir directement contre les PJs. Aux PJs de fuir en récupérant le traducteur, et leur équipement.

Au cours de la fuite, ils vont découvrir la cabine des capitaines, avec 3 trônes de métaux précieux (or, mercure et fer) et une carte du monde antique (gravée sur une table de marbre) révélant l'emplacement de l'antique contrée Zamokil que recherchent les PJs pour la quête de libération des bleus. Malheureusement, cette salle est gardée par le fantôme du prince Goubadalilop, un puissant waertagi fait prisonnier par les 3 fils du Basiléus. Il est lié à son corps mort, enchaîné. Il attaque avec son POU de 30 en lançant un sort de couler par round en plus du combat spirituel. Il peut être vaincu ou raisonné ou libéré par la destruction de son corps et de l'anneau magique en mercure qui traversait son nez. Si l'anneau est récupéré (négociation !), c'est un objet utilisable que par un membre des cultes de l'eau ou sinon, il faut faire don chaque année à Magasta d'un point de POU. Il permet à volonté, au contact de l'eau de se couvrir d'une peau glissante écailleuse, légèrement brillante (lumière sur 1 m), conférant 3 PA, + 10% esquive et +10% en nage (doigts palmés), respirer dans l'eau à volonté. L'effet s'interrompt dès que le contact avec l'eau cesse (OK sur un surf, non sur le pont d'un navire).

Si la salle est fouillée, on peut trouver dans un coffre marqué des runes de magie, des objets de l'Empire des Erudits de l'ambiguë. Par exemple, une matrice de vampiriser la magie divine, ou encore une de aggraver maladie et un vieux livre magique « De horribilis Sacerdos ». Il y a aussi des objets confisqués à Worlath après qu'il ait été Baní de sa tour : une matrice de « voler » 10 avec 20 PM sur une baguette d'argent. Si les PJs détruisent les objets mauvais tout en priant le Dieu invisible, assis sur les trônes, il y a un don à la clef (exemple, résistance aux traits chaotiques automatique)...D'ailleurs, une façon d'amadouer le fantôme serait que trois PJs prennent place sur chaque trône d'un des fils du Basiléus et parle en son nom. Notez que Sebastian Da Forte ferait un parfait descendant de Cantor. Le fantôme, pour tester les Pjs et voir si ils sont effectivement les incarnations des 3 descendants, vont leur demander de lui montrer leur plus grand trésor : A eux de deviner qu'il s'agit de l'orbe de l'Ouest (cf. légendes) et de trouver du premier coup le lieu de sa cachette : Bien cachée derrière un miroir en argent (jet chercher à - 50%). C'est l'artéfact majeur de l'antique Empire, peut être le cops physique de la rune de loi elle même. Il s'agit d'un énorme diamant à 60 facettes triangulaires (runes de loi). Chaque facette doit être harmonisée au rythme d'une par semaine par le porteur. Chacune est de pouvoir 10. Chaque facette harmonisée devient brillante et le porteur se sent de plus en plus en harmonie avec le Dieu invisible et les prophètes. S'il est mauvais ou chaotique, le porteur se brûle la main. A la fin du processus, l'orbe permet de promulguer une loi juste par saison, et chaque citoyen de l'Empire du porteur est au courant de la loi. De plus, aucune créature chaotique ne peut approcher à moins de 10 m du porteur, et le Dieu Invisible lui même peut accomplir des miracles via l'orbe. Vous l'aurez compris, cet objet est plus destiné à un NPC (Dona Elissati ou sa jeune sœur ?) ou à un PJ qui souhaite changer de perso en laissant son ancien devenir un héros du Dieu invisible.

Mais les myrmidons reviennent et il faut fuir, le mieux serait par les airs (baguette de Worlath)... Pour les contenir, le PJ qui a l'orbe de l'ouest peut la brandir devant lui. S'il a harmonisé une facette, les myrmidons hésiteront, car ils reconnaîtront les anciens maîtres-amis qui leur ont tout appris. Dans la facette harmonisée, l'image de la reine myrmidon se voit et il est possible de communiquer avec elle mentalement. Si le Pj sait faire preuve de panache, après leur départ, les myrmidons décideront peut être d'envoyer une petite troupe à la rescousse de Sirène. Ils pourraient renouer leur antique alliance

et devenir les sbires et apprentis d'un PJ futur Magus. Arrivés au sommet de la montagne, il est possible de voir les albatros géants et d'en appeler un grâce à l'appeau.

Chapitre 6 : Les ailes de la liberté

Arrivés à Crandess, Sebastian va demander à être reçu par Martin. Celui-ci est furieux de la trahison de la famille Da Forte. Sauf s'il est particulièrement motivé (les PJs lui racontent l'histoire de l'arche et lui donnent l'orbe de l'Ouest), il va prétendre avoir besoin de temps pour réfléchir. Pendant la soirée, il a prévu de les assassiner (poison ingestif). Il n'est pas le seul. Umberto va chercher à se venger et envoyer ses Maîtres du temps. Les Pjs vont être pris à parti par des spadassins, chargés de leur donner la bastonnade. Le comique de la situation va être court, car, sur les toits, il y a un sniper (rescapé des Carliottis ?). Pour les tirer de ce faux pas, arrive dans sa barque-chapelle (propulsée par ondines) le prêtre docker Emilio. Une poursuite s'engage avec trois gondoles accélérées (mouvements rapides des gondoliers). A l'avant, un des Maîtres du Temps vise les Pjs avec une arbalète moyenne (carreau avec augmenter les dégâts 8), et sur les côtés, à tour de rôle, les Maîtres ouvrent leurs montres avec des sorts de boule de feu 8 (1D8 points de dégâts dans chaque loc et dans la structure du bateau, ciblage de sort 60%, jet de canoter des Pjs pour esquiver). Bien sûr, il faudra mettre une musique de James Bond pendant cette séquence.

En cas d'échec, les Pjs ont intérêt à vite trouver un alchimiste (poison du tyran), et à se méfier de l'horloge (dormir dans une cave...). Là encore, Multiface, la mouette et le Padre pourront aider les PJs. Le lendemain, Dona Elissati fera de telles pressions que Martin sera obligé de demander à l'ambassadeur Karesthti et à sa flotte d'appareiller. Cependant, il demandera au capitaine de faire une erreur de cap, retardant son intervention, sans savoir que cela fait le jeu des lunars ! Aux Pjs de penser à demander à Martin d'envoyer ses quelques troupes sur albatros, qui seront sur place bien plus rapidement. En vengeance contre les PJs, il accepterait en donnant au jeune Sébastien le commandement et en priant les Pjs de bien vouloir l'escorter pour libérer Sirène.

En arrivant sur zone, les Pjs rencontreront les monteurs de griffon elfes qui se remettront sous le commandement du PJ elfique, et expliqueront que les troupes du comte Padermo Da Rini, à l'étendard d'argent à l'échelle de gueule sont en approche par la falaise sud aidés d'une troupe de nains armés d'engins de siège pour reprendre la ville. Leurs intentions ne sont pas claires : ce voisin veut-il s'emparer du duché des Da Forte ? Si une ambassade est menée, il s'avérera que non et que le seul objectif apparent du comte est de prêter assistance aux malheureux réfugiés de Sirène. Cette version sera néanmoins peu crédible du fait de l'arrivée du bateau lune des sicaires. Par contre, nulle trace de la flotte Kareshti. Si les Pjs ont réussi à ne pas froisser les tinimits, une petite troupe d'homme insecte descendra de la trace du Juggernaught et pourra se mettre sous le commandement d'un PJ sorcier possesseur de l'orbe de l'ouest. Les autres PJs pourront se répartir entre les différents groupes d'assaut restant, ou rejoindre le donjon et préparer une sortie. Espérons-le, les guerriers vikings seront mis en déroute, et ils effectueront un repli rapide depuis les plages vers la mer. Si la flotte kareshti était là, ils auraient été pris en tenaille et massacrés, et la princesse Elissati aurait pu être sauvée...Le duc Angello en a bien conscience ! Une dernière aide peut venir de la ruine au nord : Castelroc. Là se tiennent les réunions secrètes d'une confrérie formée par un ex-PJ pour préparer la venue de la Dame de Paix en Jrustrella. Lorsque tout semblera incertain, lui et une dizaine de chevaliers plus une centaine de mercenaires embauchés pour l'occasion survolés par un Roc gigantesque se jetteront dans la bataille, activant une magie du Dieu invisible inversant le rapport des forces. Opaline combattra aussi pour la première fois, montée sur son dragon blanc. En fait, la victoire peut se faire au moral : Il y a trois objectifs à atteindre : détruire suffisamment de drakkars avec le commando triton, éviter que les yggiens fassent taire le canon nain placé sur la falaise, mettre en déroute la garde d'honneur du chef (clan des ours), seule à même d'attaquer dans les airs les chevaucheurs de griffon elfes aux arcs longue portée, qui peuvent exterminer jusqu'au dernier les

berserks sans perdre l'un des leurs. Pour chacune de ces conditions remplies, donner un malus de 20% à Taurung pour son jet de ralliement.

Après la liesse de la libération, atténuée par le désastre du pillage (on retrouve les corps des innocents massacrés, laissés dans des fosses, des femmes en pleur racontent leur viol...), le Comte et ses amis lunars et nains exposent à Angelo son plan de fortification côtière. Celui-ci aurait du mal à refuser de se lancer dans une telle entreprise, connaissant ses pertes et dans la peur d'un nouveau raid. Les lunars vont se lancer dans un numéro d'hypocrisie sans pareille, suggérant que les Pjs sont les héros de l'Empereur et de la lune, soulignant qu'ils ont bien travaillé et su les appeler à temps. Si les Pjs protestent, Johanes les fera taire en annonçant que les œuvres de Teelo Nori ont réuni une petite somme pour la reconstruction de Sirène (la liesse de la foule couvrira les paroles des PJs) : la lunarisation est en cours ! Le Comte Da Rini va profiter de l'occasion pour suggérer au Duc d'embrasser la bague du Don Bornéone. Mais il est vrai que l'arrivée des albatros a quelque peu sapé l'exclusivité de son assistance. Si le duc refuse, Micella tentera son assassinat, s'écartant du plan initial des lunars. Enfin, les Pjs pourront proposer leur aide pour partir dans les îles d'Ygg chercher la princesse Elissati. Bien sûr, le Comte Da Rini proposera plutôt d'user de son influence auprès de Don Bornéone pour proposer une femme de plus haute noblesse au Duc (Julia Bornéone). Si les Pjs proposent leur service, le père Maccé dira qu'il n'a jamais vu autant de courage et de noblesse d'âme depuis qu'il navigue. Que les PJs reviennent vivants et avec Ezpéranza et il parlera à l'archevêque Santéro pour que le PJ dormali soit ordonné capitaine. Quand au PJ qui a formé la société secrète, il sera anobli baron par le duc et se verra officiellement confié Castelroc, avec budget et serfs pour en refaire surgir la puissance. Notez aussi que cette aventure au contact des sicaires peut être l'occasion de négociations pour échanger des objets confisqués aux Pjs. Les sicaires sont particulièrement intéressés par les objets des érudits de l'ambiguë...Enfin, le duc donnera à chaque PJ un objet en récompense de sa vaillance, sans oublier le jeune et fougueux Sébastien, qui aura pris un peu de plomb dans la tête. Plus tard, ce PNJ peut devenir un PJ, avec devant lui l'espoir d'être le premier pape de la nouvelle religion céleste (Lune et Soleil enfin réunis). Le duc ne sera pas très généreux, souhaitant réserver son or à la reconstruction de sa ville et au soulagement des malheurs de son peuple.

Les forces en présence :

Les yggiens 80 drakkars de 30 guerriers soit 2800 dont 600 berserkers et la garde personnelle de Taurung (200 guerriers bien équipés)

La garnison du duc rescapée : 200 gardes et 50 chevaliers

Les troupes du comte : 400 fantassins et 100 chevaliers (à noter que l'effectif en infériorité du comte témoigne de son souhait initial, non pas de briser le siège en tentant un assaut, mais plutôt d'assurer une défense sur la falaise et de bombarder ce qui reste de Sirène pour en faire sortir les Yggiens, puis de pilonner leurs drakkars pour les mettre en fuite.)

Le bateau lune lunar pour 100 légionnaires, une dizaine de vouivres, et une dizaine de niveaux runiques

Unité de génie naine : 100

Les monteurs d'albatros : comptant pour 200 archers volants

Les elfes monteurs de griffons : 100

Les frères de la rose pourpre et leurs mercenaires : 90 soldats à pied et 10 chevaliers

Les albatros géants :

FOR 12 D6, CON 14D6, TAI 18D6, TAI 18D6, INT 4, POU 2D6+6, DEX 2D6, mvt 1/9, AP 6 (sauf tête 10)

Gobage de créature de TAI inf 15, 60%, mort par asphyxie et digestion (1PV ou PA /tour/loc, le bec a 10 PA pour tenter de s'échapper, ou sinon, il faut vaincre la moitié de la force de la créature...).

Les albatros transportent chacun une demi douzaine d'archers, ils sont au nombre de 30. Ils préfèrent survoler le champ de bataille et laisser les archers agir plutôt que d'engager vraiment le combat.

NOM DE L'UNITE : Barbares Yggiens

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Chefs Yggiens (40%)

Autres commandants : Chamans (20%)

Capacité de combat : + 4 (+ 5 contre armes de taille)

Equipement : armures de cuir (-1), haches de bataille et épées larges (0), arcs longs (+2)

Entraînement : + 2 (Pirates)

Soutien : + 1 (chamans),

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Bouclier brise lame : +1 contre les armes de taille

NOM DE L'UNITE : Berserkers Yggiens

Effectif : 600

Pourcentage de blessés :

Commandant : Chaque Berserker (12 %)

Capacité de combat :+ 4 (+9 en berserk)

Equipement : armures de cuir (-1), haches de bataille et épées larges (0),

4 points d'enchantement (+2)

Entraînement : + 3 (élite)

Magie disponible :

Divine : 2 usages de Berserk (2)

Spirituelle : 4 usages

Capacités spéciales :

Berserk de groupe à deux armes, (+1) morts infligées x 2, subies x 3

NOM DE L'UNITE : Le clan des ours

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Taurung le loyal (55%)

Autres commandants : Falten(30%)

Capacité de combat : + 9 (+ 10 contre armes de taille ou elfes)

Equipement : armures d'écaille (0), haches de bataille et épées larges (0), 4 points d'enchantement (+2), armes en acier (+1/+2 contre les elfes), arcs longs (+2)

Entraînement : + 3 (élite)

Soutien : + 1 (seigneur runique),

Magie disponible :

Divine : 4 usage

Spirituelle : 4 usages

Capacités spéciales :

Bouclier brise lame : +1 contre les armes de taille

Appel des sylphes : peut devenir unité volante et rapide (+2)

NOM DE L'UNITE : Lansquenets de Sirène

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Angulo Da Forte (60%)

Autres commandants : Prêtre célestin(25%)



Capacité de combat : + 6 (+ 7 contre unités montées)

Equipement : armures byzantine (0), hallebardes (+1), arbalète lourdes (+2)

Entraînement : + 2 (soldat)

Soutien : + 1 (adepte sorcier)

Magie disponible :

Sorcellerie : 0

Capacités spéciales :

Tailler les jarrets : + 1 contre unités montées

Foi éclairée : Jets de déroute avec bonus de 25%

NOM DE L'UNITE : Lansquenets de Rinili

Effectif : 300

Pourcentage de blessés :

Commandant : Padermo Da Rini (50%)

Autres commandants : Prêtre Talari (20%)

Capacité de combat : + 7 (+ 8 contre unités montées)

Equipement : Déséquilibrée plaque (0), hallebardes (+1), Arquebuse (+3)

Entraînement : + 2 (soldat)

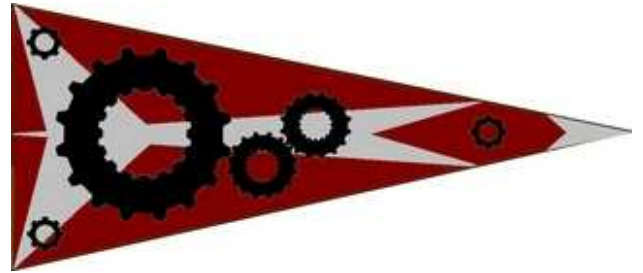
Soutien : + 1 (adepte sorcier)

Magie disponible :

Sorcellerie : 0

Capacités spéciales :

Tailler les jarrets : + 1 contre unités montées



NOM DE L'UNITE : Chevalier de Sirène

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : Sebastian Da Forte (50%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 9 (+ 10 en charge et + 11 en charge réussie)

Equipement : Brigandine (+1), Lance de cavalerie et épée large (+1)

Unité montée +1 (+2 si charge réussie)

Entraînement : + 3 (élite)

Magie disponible :

Sorcellerie : Deux sorts de 6 lancés avec durée (+4)

Capacités spéciales :

Charge

Foi : Jets de dérouté à + 25%



NOM DE L'UNITE : Cuirassiers de Rinili

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Giuseppe Da Rini (40%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 12

Equipement : Plaque (+1), marteau de guerre (0)

Mousquets : +3

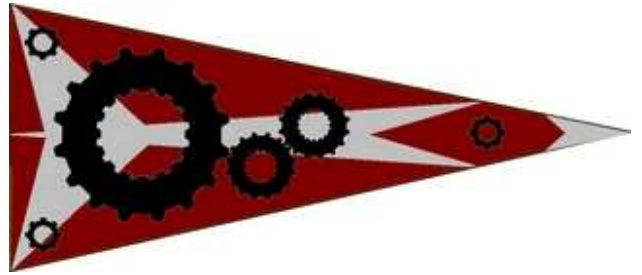
Unité montée +1

Entraînement : + 3 (élite)

Magie disponible :

Sorcellerie : Deux sorts de 6 lancés avec durée (+4)

Capacités spéciales :



NOM DE L'UNITE : Unité de génie naine

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Arford (75%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 13

Equipement : Maille (+1), marteau de guerre et haches (0)

Mousquets et un canon : +4

Entraînement : + 3 (élite)

Soutien nain de mercure (explosifs...) + 1

Magie disponible :

Sorcellerie : Deux sorts de 6 lancés avec durée (+4)

Capacités spéciales :

Les nains de fer ne déroutent jamais.

Attaque longue portée : si jet de tactique réussit, trouve une bonne station pour le canon, les sapeurs piègent les abords. Ceci permet de créer des dégâts sans subir aucune perte.

NOM DE L'UNITE : Les elfes monteurs de griffon

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Capitaine Likita Saraina (65%)

Autres commandants : Serviteur de la lumière

Capacité de combat : + 8 (+9 si charge réussie)

Equipement : Anneaux (0), Lance montée et lance courte/écu (+1)

(Arcs longs : + 2 uniquement si n'engage pas)

Unité volante et rapide : +2

Entraînement : + 3 (élite)

Deux points d'enchantement (+1)

Les griffons combattent (+2 mais pas de grande lance) ou charge réussie (+1)

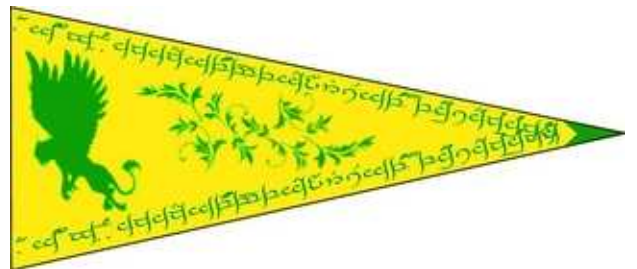
Magie disponible :

Magie divine : 2 usages (évitent de l'utiliser)

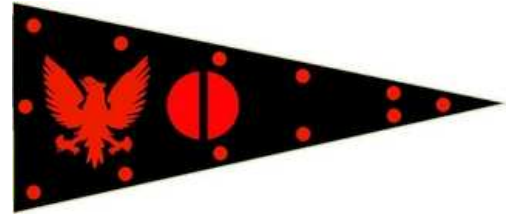
Magie spirituelle : 4 usages

Capacités spéciales :

Archer longue portée : capacité de combat à 7 mais ne subit aucun dégât



NOM DE L'UNITE : Le bateau lune des sicaires



Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Kerell runelord de Hwarin Dalthippa(75%)

Autres commandants : Les autres sicaires (40%)

Capacité de combat : + 13

Equipement : Lamelle (0), pilum et cimenterre et pique à 2 mains/hoplite (+2)

(Arcs longs : + 2 si n'engage pas ou tir en couverture coordonnée)

Unité volante +1

Soutien : les vouivres (+1), le bateau lune (+3) niveaux runiques à foison (+2)

Entraînement : + 3 (élite)

Enchantement : +1

Magie disponible :

Magie divine : 3 usages (rechignent à l'utiliser)

Magie spirit : 2 usages

Capacités spéciales :

Archers à distance protégés : capacité de combat à 10 mais dégâts réduits de moitié

NOM DE L'UNITE : Les chevaucheurs d'albatros

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Capitaine Angelo Bornéone

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 7

Equipement : Cuir (-1), dagues(-1) mais nacelle protectrice (+2)

(Arcs longs : + 2 uniquement si n'engage pas)

Unité volante: +1

Entraînement : + 2 (soldat)

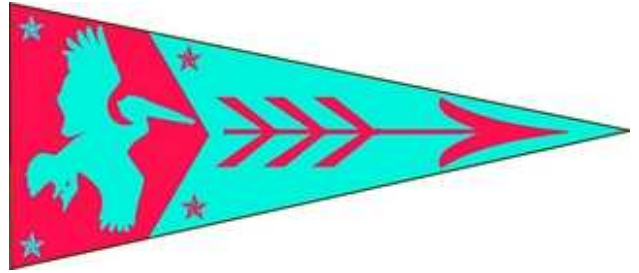
Magie disponible :

Sorcellerie : 1 sort de niveau 6 (+2)

Capacités spéciales :

Archer volant : capacité de combat à 7

Gobage des blessés : 25% des blessés ennemis sont transformés en morts



NOM DE L'UNITE : Les frères de la rose

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Robert Delisle (50%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 9

10 chevaliers à l'épée enflammée et bien préparés magiquement et 90 mercenaires à la masse équipés d'arbalètes moyennes.

Soutien de Dayzatar et d'un roc qui lance des rochers pour désorganiser les adversaires

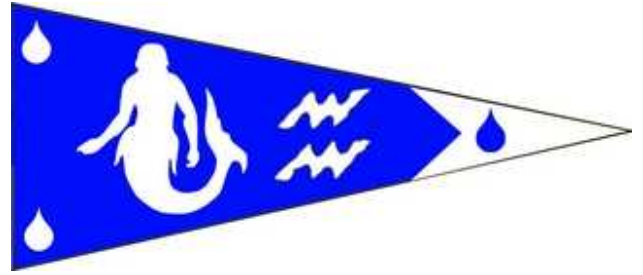
Magie disponible :

Sorcellerie (intégrée)

Capacités spéciales :

Foi : Jets de dérouté à + 25%

NOM DE L'UNITE : Le commando triton



Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Loumpa, Ecaille du Titan céleste(40%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 7

Equipement : légère (-1), lance 1 M (0)

Arbalète triton : +1

Esquive exceptionnelle : + 1

2 points d'enchantement

Entraînement : + 3 (élite)

Terrain favorable (le cachalot les cache partiellement, projections d'embruns) +1

Soutien runique : prêtre de Magasta (+1)

Magie disponible :

Magie divine : spéciale (respiration air) + 1 usage

Magie spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Soutien par 5 cachalots géants (les tritons se cachent dans leur bouche et défendent la créature qui écrase les navires échoués à grands coups de queue 1 à 3 navires par phase de combat selon résultats séquence tactique).

Mouvement caché

Chapitre 7 : Le jugement de l'Althing

Au cours de ce scénario, les PJs vont organiser une expédition dans le Fjord Själtork à la recherche d'Esperanza Elissati. Ils ne savent pas du tout à quelle sauce ils vont être mangés, ni comment arriver en plein territoire ennemis. Ils seront bien sûr rapidement capturés, et là surprise, ils seront confrontés à Astréo Salpingo se faisant passer pour El Signor Astréo Del Cantori. Celui-ci demandera qu'ils soient rapidement mis à mort, mais un Pj vivace devrait entrevoir la vérité et proférer à son tour une accusation. Les yggiens ont un sens aigu de la justice, et le cas étant sérieux, il faudra que les deux adversaires subissent le jugement de l'Althing. Quand à mademoiselle Elissati, elle ne sait plus du tout où elle en est. En effet, elle a découvert sous le masque d'ours polaire de Taurung... Un grand cœur noble et se demande vraiment si elle a envie de poursuivre son projet de mariage avec un vieux duc qu'elle n'a jamais vu. Ah la jeunesse ! Au cours du voyage vers le fjord Gelfrig où doit se réunir l'Althing, les yggiens feront part aux Pjs de leurs peurs. Peur des géants Hrimthurs qui sèment la neige sous leurs aisselles, peur des trolls des Trollstigvergens qui incendient les étables, tuent le bétail et dévorent les enfants, et peur du serpent Nissa, un orme particulièrement ancien qui réside au sommet des Trollstigvergens et qui corromps les cœurs des hommes les plus droits. Ce pays est maudit, ils le savent et c'est pour cela que nombreux sont ceux qui, depuis qu'ils ont reçu la visite de Dormal, le fuient par la mer, avec les Pirates-loup ou autres. Les Pjs vont cependant avoir l'occasion de remonter à la source de la malédiction et de la lever. Cela devrait convaincre l'Althing de la pureté de leurs intentions.

Vers les îles gelées :

Comment résister à l'envie de faire combattre nos PJs quelque horrible monstre marin polaire ? Je suggère un Kraken de taille intermédiaire par rapport à celle du Viking's digest : diviser les caractéristiques par 2 de la grande version. Ses chances d'attaque restent à 80% pour chacune des 8 tentacules, pour 21D3 (mieux vaut esquiver) si deux tentacules attrapent l'aventurier. Son armure est à 22 avec 30 PV par loc (PV tot = 120).

Si le Kraken est vaincu, cela fournira aux Pjs une excellente entrée en matière pour épater les Yggiens.

L'accueil glacial :

Les yggiens ne s'attendaient vraiment pas à recevoir une ambassade, surtout après ce qu'ils ont subi. Ils sont partagés entre le désir de tuer de suite les Pjs et leurs anciennes traditions d'hospitalité. Une première aide pourrait venir de Falten, le chaman de Dormal, qui met en application les enseignements de son dieu. Au contraire, Astréo va se montrer et immédiatement exhorte Taurung à châtier ces meurtriers ! Quand à Esperanza, elle n'est pas vraiment prisonnière, et s'amuse beaucoup avec les femmes yggiennes. Finalement, les guerriers seront réunis sous la grande hutte du chef pour entendre au calme la version des PJs.

Si un perso est aspirant chaman, la vieille volvas Brijkia, se jettera sur lui, les yeux hagards, pour lui prédire l'avenir, avant d'être repoussé par des guerriers hilares « Tu crois avoir la force, et pourtant, comme tout homme, tu as reçu à ta naissance la visite des Norns et ton destin est scellé... Veux-tu le connaître, tas de chairs et d'os ? L'ignorance est pourtant si tentante... Ahhhh, Seul, tu ne peux y arriver tu auras besoin de tes amis, mais Harg ! Peut-on appeler des amis ceux qui te pousseraient à un tel duel ? L'issue est incertain, seul n'est connu que l'arme, tes mains. La sombre couronne tombera et peut-être toi aussi. Ta vie ne tient qu'à un fil. Un fil d'argent qui te lie à Harg ! Je ne dirais

rien. Mais sache que l'un des tiens te trahira mais qu'il reviendra au moment le plus critique ». Elle tirera les runes et sortira les ténèbres, le dragon et la magie.

Taurung, confus, va proposer au Thing des anciens de juger les Pjs. Alternativement, il peut proposer un combat à mort, que s'empressera de refuser Astréo, prétextant de sa main coupée. Après moult palabres, le Thing se déclarera incompetent et demandera que soit réuni l'Althing. Des messagers seront envoyés à tous les autres fjords. D'ici là, les Pjs seront libres d'interagir avec les yggiens, à condition de jurer de ne pas tenter de fuir.

Espéranza leur fera part du début de ses sentiments amoureux, et de la façon singulière dont le vieil ours l'a traité. Il est entré dans son lit, mais ne l'a pas violée. S'est contenté de lui offrir des cadeaux et de rigoler de ses pudeurs. Et chaque nuit, il a étendu son bras sur elle pour la protéger en l'embrassant tendrement sur le front. Que vont lui conseiller les Pjs : suivre ce jeune amour immature et impossible, ou faire parler sa raison et patienter avant de retrouver son inconnu de duc ?

Autres PNJ du clan (pour le rôle play) : Le « challenger » qui attend son heure pour défier son chef : Hall le Borgne, il essaiera de voir comment il peut utiliser les PJs pour prouver l'inefficacité de son chef et le défier. L'homme destin (croque-mort) du culte des ancêtres : Gudmund viendra s'enquérir des détails de la vie des PJs pour composer une oraison funèbre en leur honneur une fois morts. Le scald Eifen va raconter que le climat des îles d'Ygg dépend de la guerre que se livrent deux géants, Ivar et Surtr, l'un du froid, l'autre du feu...

Le voyage vers le fjord Gelfrig :

Il se fera pied. Espéranza et Astréo seront du voyage, avec un ancien du village, BJulief, pour siéger à l'Althing. Taurung et Falten ne seront pas du voyage. Le ciel est sombre, la neige tombe dru, et on peut deviner parfois d'énormes formes se mouvoir sur les falaises. L'énorme masse des Trollstigvergens semble peser sur tout le pays, et les hommes tremblent en racontant les méfaits des ignobles trolls et de leur roi. Astréo bien sûr est terrorisé par ce qui risque de lui arriver. Son objectif est de contacter les lunars au plus vite pour qu'ils viennent le chercher, et il scrute souvent le ciel au sud dans cet espoir. Il est arrivé à la conclusion que sa meilleure chance de survie, serait de pousser les Pjs à l'erreur. Pour cela, il a organisé une chance « d'évasion » pour les Pjs : il a contacté le chef d'une tribu de montagnards orlanthis, ennemis des Yggiens, et lui a suggéré d'attaquer la petite équipée (en se concentrant sur les guerriers yggiens). Il va lui-même faire le mort pendant le combat, et comme par hasard, depuis le lieu de l'embuscade, on verra en contrebas une ferme isolée avec poussé sur la plage un Knorr. Ce n'est pas le vieux BJulief qui retiendrait les Pjs s'ils décident de fuir avec Espéranza. Mais en ce cas, ils seraient vite rattrapés par la flotte yggienne et mis à mort. Non, il faudrait mieux, en homme courageux « réveiller Astréo » poursuivre le chemin jusqu'au fjord où doit siéger l'Althing. Cet événement, s'il est bien géré, ajoutera à leur crédibilité. La chute éventuelle aura séparé les PJs, et ce sera l'occasion pour Astréo de magouiller avec un PJ plus « compréhensif » ou pour les Alfs de contacter celui des leurs qui doit voler Blizzard.

Le jugement de l'Althing :

Les PJs seront à nouveau incités à raconter leur version, et probablement affirmeront que ce n'est pas le duc Da Forte qui a mené cette attaque contre le fjord de Taurung. Troublés, les sages réfléchiront toute une nuit. Au petit matin, ils diront qu'ils n'ont pas été capables de percevoir la vérité, ils proposent alors le jugement de la quête. Au sommet des Trollstigvergens, il y a dit on un sanctuaire abritant un marteau magique dont Ygg s'est servi pour lutter contre les géants. Ce marteau est gardé par un orme de la pire espèce, le serpent Nissa dont la parole n'est que tromperie et corruption. Que les deux accusés se mettent en route et celui qui ramènera le marteau, celui-ci sera désigné par Ygg comme le juste, que l'autre soit emporté par les draugr dans la tombe. Pour

l'équité, l'Althing a proposé d'adjoindre un nombre de guerriers yggiens équivalent à celui des PJs – 1 à Astréo.

Astréo étrangement accepte, car son plan est d'attendre la Bateau Lune et de se rendre là haut avec les sicaires, Johanes sera sans aucun doute passionné par ce marteau... Il demande une dernière faveur, celle de s'entretenir une dernière fois avec sa compatriote. En fait, il compte user des projections de d'ouïe du nain d'argent pour expliquer tout cela aux lunars. Espéranza sera un peu décontenancée de cette conversation dont elle n'a pas eu l'impression d'être la vraie interlocutrice. Si un Pj est malin, il pourrait comprendre. Mais l'Althing a parlé, il faut partir et faire plus vite que les sicaires.

Dverges et Alfs :

Les races ainées sont maudites dans les îles. Ils sont victimes du Soleil Noir, une sombre divinité troll vénérée par les plus intelligents des trolls des cavernes. Les elfes ou alfs n'ont plus de corps et sont des créatures spirituelles, les nains ou dverges se changent en pierre le jour, les contraignant à s'enfouir de plus en plus profond sous terre. Quand aux trolls, leurs festins sanglants les ont rendu semi-stupides limite chaotique, ce sont tous des trolls des cavernes. Leur roi s'est fait une couronne de plomb, qui est sertie de deux bijoux. L'un est appelé Blizzard, c'est un diamant, et la légende veut qu'il retienne le corps des elfes, arrachés sur les flancs de la montagne. L'autre est le change-pierre et c'est un diamant marron, dont les éclats de lumière pétrifieraient les nains la journée. Si d'aventure ces bijoux étaient retirés de la couronne et rendus à leur race respective, la malédiction serait levée, les arbres repousseraient sur les flancs de la montagne, alfs et dverges pourraient de nouveau parcourir les contrées, et il se peut même qu'avec un peu moins de pierre et de vent dans sa tête, le roi troll et toute sa race s'en trouve moins bête.

Les Pjs, en se dirigeant vers les Trollstigvergens vont arriver sur une colline où ils verront un étrange spectacle. Il s'agit d'une équipe de nains pétrifiés car en retard dans leur travail de coupe de bois. Ils voudront peut être essayer on ne sait quel rituel dont le résultat sera probablement ridicule quand les nains se réveilleront. Les dverges connaissent bien le marteau d'Ygg, c'est eux qui l'ont forgé. Ils déplorent simplement l'usage qu'en font les humains, car ils souhaitent qu'Ygg s'en serve pour terrasser les trolls ou du moins leurs héros. C'est probablement suite aux mauvais conseils de Nissa que les humains les ont trahit ainsi. Ils n'en savent pas plus, se lamentent sur leur sort et se montrent plus pressés qu'amicaux avec les Pjs. Si les nains se sont laissés surprendre, c'est qu'ils ont ramené plus de bois que d'habitude. En effet, ils se préparent à un hiver meurtrier. Chaque année, Ivar et ses hrimturs combat Surtr et ses muspellis. Mais cette année est différente, car leurs voisins du dessus, ces imbéciles de trolls ont capturé Surtr et du coup, Ivar ne rencontrera aucune résistance et le froid va s'emparer des îles. Alors les dverges vont creuser encore plus profond et ne plus sortir...

Pendant cette discussion, notre Pj elf sera attirée à part par un sprite. Là il verra les alfs, qui eux connaissent la magie qui est source de leur malédiction. S'ils apprennent que le Pj compte gravir les pentes des Trollstigvergens, ils lui demanderont de ramener Blizzard. Dès qu'il aura la pierre, le PJ recevra la magie d'un Sprite qui lui lancera le sort de caméléon, et il pourra quitter ses amis. En effet, il serait dommage que les trolls ne récupèrent la pierre. S'il ramène Blizzard aux alfs, ils reprendront chair et plus tard l'aideront dans la phase finale de la quête.

L'ascension :

Grimper une montagne dans l'antiquité était inimaginable. Les PJs vont souffrir du vent froid, et aucun arbre ne peut leur servir de refuge. Ils sont gelés (donner des modificateurs de – 2% à toutes leurs compétences par heure de marche, ou 1% si jet de CON x 5% réussit). Et c'est amoindris qu'ils vont devoir combattre un Hrimthur de 15 m. Si la créature est blessée sérieusement elle fuira pour aller chercher son grand frère (30 m). Il faut trouver un refuge pour soigner les blessés. Un jet de chercher permettra de trouver une grotte et un inventer d'y faire un petit feu pour se réchauffer. Au fond de la grotte s'ouvre une galerie qui mène vers l'intérieur de la montagne. Que faire, continuer à

grimper dans la neige, en risquant de croiser à nouveau le Hrimthur ? Si c'est le cas, la vision du frère de 30 m cherchant les aventuriers devrait les décourager. Ou tenter de suivre la galerie en espérant que ces histoires de trolls ne soient que des légendes ?

Pendant cette difficile ascension, les Pjs seront tentés par des visions envoyés par Nissa. Ce ne sont que mensonges visant à les décourager ou à les désunir. Par exemple ils verront Espéranza coucher avec Opaline, ou encore une version édulcorée d'un conflit précédent entre Pjs. Prendre les Pjs à part pour leur raconter ces visions et les laisser en tirer les conclusions. Le pire serait de mêler le vrai au faux afin de confondre les PJs (par exemple une petite scène de sicaires à Kumankhu recevant la visite de l'amiral Scipius dans leur nouvelle base, les félicitant pour leur travail et s'enquérant de la date de fin des travaux, serait excellent : Delenda est Hombori Tondo). On peut aussi faire entrevoir un avenir qui n'aura pas lieu, comme l'elfe s'emparant du cristal Blizzard et s'en servant pour lancer une magie qui détruira le cristal Change-Pierre et réduira les dverges à l'état de statue pour l'éternité.

Le festin de sang :

Les Pjs vont arriver dans une caverne empestant, en pleine cérémonie du Soleil noir. Le roi troll des cavernes se goberge de liqueurs infâmes, des scènes bestiales se déroulent. Dans une fosse, Surtr le géant du feu est malmené. Dans une zone sanctifiée, les acolytes du Soleil noir préparent le festin de sang dans une grande marmite. Ils osent intégrer la peau d'un géant rouge de 6 m capturé avec Surtr et dépecé comme un lapin ! La couronne du roi est sur sa tête. Il faut faire un plan. Notre PJ elf sait ce qu'il doit faire (tirer une flèche pour dessertir Blizzard et s'en emparer puis rebrousser chemin à toute jambe en caméléon). Si les PJs sont capturés, l'espoir réside dans la stupidité du roi troll qui ne saurait s'asseoir sur une provocation. Un perso « Maori » pourrait le défier de son hakka et la bataille s'engagerait. Si la couronne tombe pendant le combat, les Pjs auront une opportunité d'agir : S'en coiffer aurait l'étrange effet de calmer tout le monde, les trolls ivres du festin obéissant à, leur nouveau roi... Libérer le géant sèmerait une joyeuse pagaille... Si un Pj dessertit Change-Pierre et a l'idée d'aller le ramener aux nains, il y aurait un beau cadeau bonus. Une alternative peut être de balancer la couronne au milieu des guerriers, la plupart se rueraient pour s'en emparer et la voie sera presque libre. En effet, à l'autre bout de la caverne, un escalier style « Moria » grimpe vers le sommet, et les trolls trop craintifs de Nissa ne suivront pas. Si les PJs ont tardé à passer à l'action, ils pourraient être traqués par le spectre de sang dans les galeries, mais pourraient arriver dans une salle du banquet où tous les trolls dorment, roi et géant compris. Un danger peut venir de Nissa. Le serpent va tout faire pour pousser les PJs à l'illumination (accepter son pouvoir pour pouvoir remplir plus d'objectifs). Si les PJs s'obstinent, il va les trahir en sifflant aux oreilles du Roi des trolls. Adieu la discrétion !

Gabros roi des trolls des cavernes, prêtre du Soleil Noir

Caractéristiques :

FOR 22 CON 17 TAI 35 INT 8 POU 9 DEX 11 APP 3
Mvt 3 PDV 34 (15/12/9) PM 9 + 24 + 15 bonus dégâts +3D6
Armure : Maille plomb + peau dure = 9

Combat :

Sceptre de pierre : RA 4 98%/60% dégâts 1D12+2 PA 14
Griffe gauche : RA 7 103%/57% dégâts 1D6

Magie spirituelle : Contremagie 6, Faux soins 2

Magie divine : Prêtre + blocage spirituel 3 + Dispersion de la magie 3 + Enchantement de vie + Lien mental + Sauvegarde 3 (protège son trône) + Trouver ennemis + Fête de sang + Rouge sang

Esprit allié : Klakdent le fou furieux, fantôme INT 14, POU 15, dissiper magie 2, disruption, main de fer 4, dispersion magie 3, blocage spirituel 2

Spectre de sang en cours d'invocation :

Cerveille de nain, sang de troll des cavernes renégat, tête de coloquours, cœur de griffon, ailes de vouivre, peau de géant du feu, langue humaine.

Illusion TAI 36, mvt 12 (vol), INT 16, PDV 20 PA 20, dégâts 11D6 (touche et esquive à 48%), CON vs 12 ou vomit jusqu'à succès. La créature parle le yggien et le nain.

Capacité : régénère 2PV/rd/loc

Possessions :

Tatouages d'enchantement de vie et de lien d'esprits de POU

Sceptre de pierre : considéré comme magique pour ses dégâts (serti de cristaux qui pulsent). Les spectres vivants lâchés précédemment doivent venir à l'aide du roi. Ils se manifestent au rythme de 1 par 3 rounds et restent 1 heure par point de magie dépensé.

Couronne du roi : Double la capacité de régénération des trolls des cavernes. Tout troll des cavernes qui voudrait attaquer le porteur devrait réussir un jet de POU vs PM du porteur, sinon, il manque de confiance en lui et renonce.

Blizzard : peut être activé une fois par jour et génère un bouclier de vent (-30% toucher pour projectiles et -6 de dégâts) + une aura de froidure (-5% par round aux compétences des ennemis qui engagent) + peut lancer une attaque élémentaire de grêle causant 2D3 points de dégâts dans chaque loc dans cône de 50 m portée, 10 m de base.

Change-pierre : peut être activé une fois par jour et confère la capacité d'absorber un coup très violent en changeant le porteur en pierre, + 8 points d'armure de peau incrustée de pierres pendant 15' + absorption d'un sort de n'importe quelle puissance.

Le sanctuaire de Ygg :

Comme promis, c'est la rencontre avec le gardien, une wyrm redoutable. Le sanctuaire est en fait un grand arbre avec un autel de pierre et un marteau dessus (c'est une illusion indétectable par des moyens magiques !). Nous avons un Pj de la voie de la maîtrise immanente, à qui son maître aura commandé pendant les scénarios précédents d'apprendre à se passer de chacun de ses sens. C'est lui qui sera ici au premier plan. Le serpent Nissa va d'abord tenter d'amadouer les Pjs en leur proposant à boire un vin chaud. Bien sûr, la coupe est empoisonnée et plonge dans un profond sommeil (POT 20). Le sage saurait refuser de boire à une telle coupe. Puis le serpent va proposer aux PJs de prendre l'objet de leur quête, le marteau. Une de ses queues va saisir le manche du marteau et trainer la lourde arme sur son autel de pierre. Si un PJ accepte le marteau, son membre va souffrir d'une malédiction de Pocharngo automatique (flétrissement), impossible à interrompre. Mais si un PJ ferme les yeux, il n'entendra que les horribles chuintements du serpent et non pas le bruit du marteau raclant sur la pierre de l'autel. Si sa ruse ne prend pas, le serpent va proférer un horrible mensonge à chaque PJ (comme le sort du bouffon avec jet de 20 vs INT cependant). Le sage aura sans attendre son tour bouché ses oreilles. S'il échoue à nouveau, le serpent soufflera un nuage empoisonné (sommeil POT 20). Ce souffle disperse les peaux de vie en opposant sa puissance (20) à l'intensité du sort. Le sage aura anticipé et commencé à retenir sa respiration. Alors le serpent se mettra à table, mais il est lui même aveugle et n'utilise que son sens de la terre. En plein air, seules les vibrations sur le sol peuvent lui indiquer la position d'un aventurier. Le sage saura rester immobile comme les racines de l'arbre unique qui pousse au sommet de la montagne, même si une des queues du serpent le touche, il ignorera ce sens et ne paniquera pas. Un jet de sagesse charismatique lui permettra d'éveiller son sixième sens, et de comprendre alors que le vrai sanctuaire est sous l'arbre. Il devrait s'y glisser tel le serpent pendant que ce dernier s'occupe des PJs réveillés et non désabusés. Il découvrira alors le marteau. S'il ressort avec, le combat contre le serpent prendra une meilleure tournure. Contraint de se retirer, il poussera un dernier sifflement puis disparaîtra sur le plan des héros. Le Dieu Ygg se révèle alors comme étant l'arbre (Yggdrasil !). Il déplie lentement ses racines et prend forme humanoïde. Il félicitera les Pjs de leur victoire et attestera de la justesse de leur cause, en guise de preuve, il acceptera de leur laisser son marteau. Puis le dieu va reprendre racine et les nuages se dispersant, on voit approcher le bateau lune : Il faut fuir ! Alternativement, si le sage mystique échoue, le serpent peut tenter un marché avec un PJ illuminé. Il lui révélera que dans les branches de l'arbre, il y a un fruit rouge alors que tous les autres sont blancs. Il proposera au PJ de l'offrir à Opaline, ce qui validerait la vision de la déesse à 3 visages, la Lune Blanche n'étant qu'une des trois faces de la Lune. Il joue gros, ce faisant, car il a montré au PJ où réside cette petite goûte de

chaos qui maintient Ygg dans sa léthargie. Il accepte d'en libérer ce Dieu mineur au profit d'Opaline ! Le PJ à l'occasion alors de tromper le serpent en s'emparant de la pomme mais en la détruisant sur le champ. Alors Ygg se réveillerait et accorderait au PJ un souhait (libération de Surtr, accorder le marteau ou ressusciter un PJ tombé...). Le PJ aurait aussi un don (bouclier de Blizard...). Ce serait probablement une demi-victoire. Si le PJ prend la pomme mais trahit le Serpent, au moment le plus critique, la queue du Serpent s'abattra sur le PJ depuis le plan des héros.

Le serpent Nissa :

Sa tête et son corps sont sur le plan des héros (on les aperçoit comme au dessus des nuages), le rendant virtuellement invulnérable autrement que par une quête héroïque majeure à Ygg. Seules ses 5 queues sont sur le plan physique. Les jouer comme les queues d'une wyrm classique à ceci près qu'une queue coupée ne fait pas perdre de points de vie généraux à Nissa, et qu'elle repousse en 1D3 rounds. Si les 5 queues sont incapacités, le serpent se retire sur le plan des héros et mettra longtemps à revenir s'ancrer dans ce monde. Un coup porté avec le marteau d'Ygg neutralise directement une queue pendant 1D6+3 rounds. Nissa a un pouvoir bien au delà des capacités humaines et est donc insensible à toute magie directe. Ses connaissances sont immenses et il lit dans le cœur des PJs grâce aux savoirs volés à Ygg, la mémoire du monde.

Gare à l'avalanche :

Descendant la montagne, un cri démentiel retentit. C'est Ivar, le grand frère du géant de glace qui vient de retrouver les PJs, et il n'est pas venu seul, mais avec une dizaine de ses congénères. Un combat va s'engager, et les elfes vont faire irruption, en chaire et en os pour aider les PJs, dirigés par celui qui a quitté la quête. Si Surtr a été libéré, il est avec lui et la victoire sera acquise. Vaincu, le géant de 30 m va pousser un dernier hurlement, si fort qu'une avalanche va se produire. Y résister va demander soit des talents magiques des aventuriers, soit ils verront des Valkiries les cueillir mais une fois n'est pas coutume, les sauver. Ils se réveilleront couverts de gelures dans les mains de la soigneuse du Fjord Gelfrig, Gudrid vide serpent...

Le jugement de Ygg :

Les PJs ne savent pas si le marteau a effectivement été ramené ou pas (perdu dans l'avalanche ?). De même Astréo, qui a échoué pense que les PJs aussi. Il tentera donc de mentir à nouveau. Mais les vieux de l'Althing prononceront tous le jugement en faveur des PJs. Astréo déconcerté tentera de fuir, réalisant qu'il y a un cheval gris non loin du cercle de rendu du jugement. C'est alors que le cheval fait une embardée et fonce se jeter du haut de la falaise dans la mer, Astréo s'écrase en bas. Ainsi en ont décidé les Norn, son destin était de rencontrer un Nykr et de mourir noyé dans les eaux glacées. Les dieux ont parlés, et sa mort ne fait que prouver sa culpabilité.

Les Yggiens seront alors attentifs à l'histoire des PJs et croiront ce qu'ils leur diront, encore faut il qu'ils aient vraiment compris le rôle des lunars dans l'affaire.

Quand à Esperanza, sa décision dépendra des conseils des PJs. En tous cas, si elle était enlevée, les vikings n'auraient de cesse de faire de nouveaux raids pour la récupérer poussant les Jrustrelliens à adopter la politique de fortification bornéono-lunare.

Si les PJs reviennent avec de bonnes nouvelles, il leur faudra convaincre tout le monde du succès total de leur mission et calmer les nobles pour éviter de s'engager dans la fortification des côtes.

Les lunars n'auront alors d'autres choix que d'envisager une prise de contrôle de Jrustrella de façon plus directe...

Si les PJs ont fait une demi-victoire, Ygg les aiderait à fuir sans repasser par le jugement de l'Althing. Ceci aura pour conséquence de prouver leur culpabilité aux yeux des yggiens, qui resteront les grands méchants Pirates Loup que l'on connaît, et cela justifiera le plan de fortification côtière des lunars et nains. Par contre Ygg pourra avoir révélé aux PJs que les lunars sont aussi manipulés par quelqu'un de très dangereux qui veut s'emparer d'une substance interdite profitant des fondations de ces fortifications.

Chapitre 8 : Les maîtres du temps

Dans ce scénario, les PJs vont remonter à la source du pouvoir de Magus temporis de Umberto Di-Giovani. Ils pourront être eux-mêmes tentés de s'en emparer, mais plus vraisemblablement, la détruiront, jugeant que l'humanité n'est pas prête pour un tel « don ».

Lorsqu' Arachné Solara lança son filet du temps, le grand compromis, certains sorciers qui n'avaient pas la foi dans la salvation du corps cherchèrent à passer à travers les mailles. Ainsi fit Worlath l'orageux sorcier qui vivait au sommet des montagnes de Jrustrella. Se rappelant la magie de sa mère Kerfline, il partit à la recherche d'une antique fontaine de jouvence, qu'il découvrit et c'est là qu'il bâtit sa tour. Ce n'est qu'à la fin du deuxième âge qu'il en fut délogé par les 3 fils héroïques du Basiléus. Récemment, Umberto Di-Giovani, aidé de quelques apprentis, grâce à son sort de vol, parvint à retrouver cette tour. Certains peuvent désirer le pouvoir sur le temps pour s'épargner la vieillesse, mais Umberto, lui, vit dans la fontaine une source de pouvoir ultime. Il embrigada les jeunes gens qui l'accompagnaient, leur faisant prêter serment de silence et leur parlant de responsabilité et de destinée. Il commença des expériences, d'abord avec des animaux, puis avec des humains. Si une personne boit une gorgée de la fontaine, à lui la jeunesse. Mais s'il est intégralement plongé dedans, le temps est suspendu pour lui, il en est prisonnier. Pourtant, son esprit continue à générer des points de magie. Ainsi, Umberto a transformé ses victimes en « matrice de lien d'esprit de POU ». C'est grâce à cette magie qu'il fait tourner l'horloge monumentale de Crandess. Au delà même de cela, l'eau de la fontaine est un composant essentiel de tout sortilège basé sur le temps, et c'est grâce à cela qu'il a mis au point son sortilège de retour dans le temps. Il a promis à ses apprentis de leur autoriser un retour dans le passé pour réparer les erreurs qu'ils ont commises pendant leur vie. Umberto travaille actuellement pour se projeter dans le futur et donc deviner l'avenir.

Isabella Di Giovanni, la nièce d'Umberto eu des doutes cependant. En effet, elle était fiancée à un certain Mario Scarbelli, gérant de la boutique de son oncle Umberto. Mais elle rencontra un oiseleur du nom de Torino Moloni et tomba follement amoureuse. Fou de rage, Mario, une des jeunes recrues « maître du temps », demanda justice à Umberto, et celui-ci trouva l'occasion excellente pour tester son nouveau sortilège et réécrire le passé. Il projeta donc Mario dans le passé, et ce dernier put tuer Torino avant qu'il ne rencontre Isabella. Mais c'était sans compter sur le pouvoir de l'amour. Isabella cessa néanmoins d'aimer Mario, le trouvant aigri et commença à l'espionner. Torino, qui lui avait eu une existence remarquable, obtint la joie du cœur et son fantôme se manifesta pour apporter du réconfort à Isabella, sans que ni lui, ni elle ne sache ce qui les lie. Isabella enquêta donc sur l'horloge, et compris pour personnages que ce n'étaient pas des automates ou des poupées de cire. Elle s'ouvrit à Silvio Di Giovanni, le fils mal-aimé d'Umberto (PJ). Celui-ci entreprit alors une quête avec deux amis proches des familles Elissati et Del Cantori (aujourd'hui intégrés à l'horloge) pour retrouver la fontaine de Jouvence dont parlait son père. Son objectif était de la détruire. Il faillit presque y arriver. Alors les maîtres du temps intervinrent en se matérialisant lors de sa rencontre avec sa cousine sous l'horloge, et le neutralisèrent en l'envoyant en esclavage avant qu'il ne comprenne ce qui se passe. La cousine, quand à elle fut liée à l'horloge qu'elle avait souhaité détruire. Mais aujourd'hui, Sylvio, fils d'Umberto est de retour, et son destin l'a mené à l'horloge où sa cousine est prisonnière. Il va refaire la quête, qu'il a déjà faite dans le passé, mais cette fois-ci avec l'aide d'Arachné Solara, qui n'en peut plus de voir de simples mortels jouer avec le compromis, et il va devoir empêcher les maîtres du temps d'une fois de plus annuler son succès...

La quête intemporelle :

Les Pjs et Sylvio Di Giovanni reçoivent la visite d'un médium harcelé par le fantôme rayonnant de Torino Moloni. Les sorciers n'ayant pas de chamans, les fantômes ont bien du mal à communiquer avec le monde physique, et ils ont besoin de quelques fantaisistes dotés du don de « seconde vue » de façon innée pour y parvenir. Cette séquence sera pleine d'humour, calquée sur le personnage de Whoopy Goldberg dans « Ghost ». En variante, le médium pourrait être un homosexuel dans le plus

pure style drag-queen. Madame Rosa « Rosa rosam rosae ... » collera les PJs, sera éventuellement séduite par un de ces jeunes males conquérants. Il parlera en même temps au fantôme et aux PJs (quiproquos...). Si on le respecte, il délivrera le message du fantôme : « Sylvio, nos souffrances nous rapprochent et ma Piala a bien veillé sur toi. Je suis venu te parler de cette âme en peine prisonnière d'un corps inerte sur la Grande horloge. Je ne sais pourquoi elle m'émeut, car je ne la connais pas, mais les sentiments que j'éprouve pour elle m'empêchent de quitter définitivement ce monde pour rejoindre le Dieu Invisible dans sa demeure céleste. Toi seul peut la libérer et me libérer par là même. Il te faut refaire la quête que tu as déjà faite, et cette fois-ci va jusqu'au bout pour le salut de tous... » En fait, le fantôme étant à cheval entre deux plans, est hors du temps et comme les dieux, et ne sait plus faire la différence entre présent passé ou futur. Pour lui, la première quête a bien eu lieu à l'instigation d'Isabella, mais il ne sait pas pourquoi, elle a raté et l'étrange humaine qu'il affectionnait s'est retrouvée prisonnière sur l'horloge.

Il n'en dira pas trop cependant, laissant le Pj essayer de démêler tout cela. Si ce Pj interroge son ami nain Thingrin, il aura juste cette drôle d'impression que Sylvio était prédestiné à faire un acte héroïque important. Mais lequel ? Tout est effacé de sa mémoire.

Il va donc falloir tout reprendre au début, et cela commence par une infiltration de nuit à la guilde des horlogers pour mettre la main sur des écrits d'Umberto Di Giovanni.

Lors de cette séquence, les Pjs pourront en étant très discrets, assister à une réunion des maîtres du temps, en cagoule conique noire. Umberto est entrain de décider avec eux s'il convient de revoir tout depuis l'arrivée de son fils à Jrustrella et le fiasco de l'enlèvement de l'ambassadeur. La question qui ouvre débat est quand faut il intervenir (au moment de son envoi en esclavage ou récemment ?). Les maîtres du temps ne sont pas pressés. Mais que les PJs se fassent découvrir, et la donne va changer.

Dans le bureau d'Umberto, les Pjs pourront être surpris par l'automate qu'il avait offert au tyran. Il l'a récupéré après les soupçons du kidnapping de l'ambassadeur kareshti, et animé magiquement. Le bureau est défendu par un cercle de protection avec toutes résistances à 10. Un sortilège de projection d'ouïe informe Umberto de toute intrusion. Un piège mécanique défend aussi le bureau : A chaque fois qu'Umberto ouvre la porte, il doit aller vers son horloge à ressort et remonter le mécanisme. Si cette action n'est pas faite en 6 rounds, tout ce qui est dans le bureau est arrosé par de l'eau de la fontaine de jouvence projetée par le coucou de l'horloge. Chaque aventurier aspergé doit faire un jet de POU. Naturel il n'est pas touché, pour chaque facteur supplémentaire, il a une localisation d'atteinte. Celle-ci est alors paralysée pendant 1D20 heures.

L'automate d'Umberto (artefact talari) :

FOR 40, TAI 17, INT 6 (fixe), DEX 11

PM 40 (en perd 1 par heure, et doit donc être régulièrement rechargé)

Mvt 2, PA 8 (=PV par loc, idem Jolantis)

Attaque rapière 55% dégâts 1D6+1+ 3D6

Parade main gauche 55% PA 12

Sorts actifs : animer mécanique 17 (si ce sort est dissipé, l'automate s'inactive).

Les Pjs vont pouvoir lire le journal d'Umberto, où il raconte sa découverte de la tour de Worlath et de la source, et comment il a réussi à s'en approprier le pouvoir. Ils y verront aussi que son fils l'a trahit, engageant une quête des fils de Basiléus avec la bénédiction des 3 églises, et qu'il n'a pas eu d'autre choix que de lâcher les maîtres du temps contre lui.

Les Pjs devraient alors faire le tour des Eglises pour convaincre les 3 évêques d'autoriser une quête, y compris les Talaris. Heureusement, le manque de foi d'Umberto et son implication récente dans les événements ne plait pas à tous... L'archevêque Santero de l'Eglise Dormali devrait aider les Pjs. Monseigneur Firmalio de l'Eglise Célestine accepterait en ronchonnant. Quand à Monseigneur

Domaccina de l'Eglise Talari, il accepterait étrangement. En fait cet être cynique a un grand dessin, qui n'est pas vraiment celui du Grand Horloger. Il veut corrompre le plan de défense côtière des nains et lunars. Dans les fondations de chaque fort, il installera une machinerie diabolique alimentée par le sang de Kajabor (du pétrole puisé dans les profondeurs). Lorsque le temps sera venu, les machines s'activeront, tout explosera le continent sombrera à nouveau. La négation de toute existence annulera l'équation du temps et libérera l'entropie de Kajabor. Pendant ce temps, lui et les êtres qu'il aura désigné comme élus seront réfugiés sur le Pays Volant (qui doit survoler Jrustrella bientôt), prêts à acclamer la résurrection du Dieu trahit par Wakboth et dévoré par Arachné. La philosophie démente de Domaccina est simple : Les hommes se sont attachés à des biens matériels, et se sont corrompus. Il faut utiliser ces biens pour tout détruire, et ceux qui survivront à l'Entropie règneront sur un monde purifié par le vide, dont il sera l'unique guide spirituel, alors la foi et l'espérance dans le dieu invisible et les concepts de l'église Talari seront absolues. Seule cette purification peut éloigner le Diable, car lorsqu'il n'y aura plus rien à posséder, il se désintéressera de Glorantha. Or Umberto Di Giovanni a refusé poliment de rentrer dans le plan de ce fou-furieux, et une des fonctions de son horloge est de ralentir l'extraction du sang de Kajabor. Monseigneur Domaccina commence à suspecter Umberto, et sera enchanté que des Pjs viennent réduire au silence ce gêneur.

L'arche d'Elissa sera de nouveau attelée et trois héros Pjs représentant chacun des frères sorciers partiront vers la tour de Worlath. Pendant l'ascension vers le sommet des Mains de Piété, les PJs devront lutter contre le froid.

Extrait du journal d'Umberto Di Giovanni

...La majorité des humains résonnent en deux dimensions, parfois trois pour ceux qui osent lever le regard vers les sommets. Mais moi, Umberto, j'ai compris qu'une réalité n'a de sens que si elle est encrée dans la quatrième, le temps. Disciples, qui lirez ce journal, vous réaliserez qu'il est tout autant possible de remonter dans le temps que de rebrousser chemin, la seule difficulté étant de rebrousser chemin en remontant dans le temps...

...Se projeter dans le futur semble atteignable, mais éviter l'effet sécateur des collisions planaires requiert probablement une immobilité totale ou l'aide d'un véhicule protégé comme savent le faire nos amis du petit peuple. Celui qui connaît l'avenir a les clefs du présent et il semble logique que Dieu ait multiplié les verrous pour empêcher les mortels de les obtenir. Mais un magus temporis peut-il encore prétendre à ce qualificatif de mortel ? La mort elle-même survient lors d'une coordonnée temporelle qu'il est si facile de contourner par l'accomplissement en pointillé de sa trajectoire de vie...

...L'erreur lors d'une telle ascension serait de sous-estimer la froidure qui gagne à chaque brassée d'élévation. Faites voler un coucou métallique à la verticale et lorsque vous le récupérez, son contact gelé collera la peau de vos doigts. Donc, disciples et futurs maîtres du temps, pensez à vous emmitoufler avant de lancer les sortilèges de vol. Ce piège tout à fait naturel est mortel pour qui ne connaît pas la loi, et Worlath le savait lorsqu'il a décidé de bâtir sa tour si haut dans la montagne. C'est probablement sa mère, Kerflin qui lui a enseigné cette vérité...

...Certains pensent que Worlath s'est retiré du monde pour éviter les gêneurs. Des fous ! Pourquoi fuir lorsqu'on a le pouvoir d'exterminer ces encombrants individus jusqu'au dernier ? Non, ce n'était pas une fuite, mais une quête qui conduisit le plus orageux de nos sorciers au sommet des Mains de piété. Et moi Umberto, j'en ai découvert l'objet, et je le lègue à l'humanité pour qu'elle s'affranchisse à tout jamais de la mort...

...Une théorie serait que cette fontaine soit le persona incarna de la rune de l'infini, tout comme l'orbe de l'Ouest, bijoux cristallin au cœur d'adamante serait celui de la rune de loi. Si l'on compare le temps à un filet lancé depuis cette eau, on conçoit que la meilleure façon de ne pas être attrapé est d'être au contact même du lanceur ou du projectile. Worlath l'a compris, mais n'a exploité qu'une faible possibilité de l'artéfact. Peut-être craignait-il le paradoxe ?

...Si l'humanité renonce à la mort, alors se posera immanquablement le problème de l'excès de population, à moins de s'engager dans une guerre éternelle, il faudra limiter les naissances. Disciples, goûtez au cynisme de cette découverte, que je n'expose que tardivement dans ce journal. Que n'ais-je su résister aux attraits de ma femme. La trahison de ma chaire est-elle ma sentence pour avoir extrapolé le cadre de la Loi ? La décision de le bannir avant même que cette fouineuse d'Isabella n'ait eu le temps de lui révéler ce qui le fera partir en quête s'est imposée. Pauvre fils, jamais il ne comprendra la raison de son exil...

...Le succès de l'action des maîtres du temps prouve définitivement le caractère malléable de l'élément temporel. Seuls les ignares classent cette rune dans la catégorie des pouvoirs. Il est aisé de comprendre alors pourquoi les trois églises ont soutenu mon fils dans sa quête des trois frères-sorciers chassant Worlath. Les archevêques devaient voir dans mes actions une atteinte à leur maigre pouvoir temporel. Avec un brin de discernements, ils auraient pu comprendre les bénéfices tangibles de ma méthode d'extemporisation par immersion runique: Diminution du coût des prisons, enseignement contrôlé, instrumentalisation de l'anima, etc...

...C'est par égard pour mon épouse que je n'ai pas annulé purement et simplement la naissance de ce fils-traître et de ses deux traîtres d'amis, au moins lui reste-t-il les souvenirs de son enfance. Les effets mnésiques du rituel de rétro temporis ne sont pas inintéressants à décrire. Seuls les maîtres associés au rituel peuvent conserver des souvenirs des actions de facto non entreprises. Les vulgaires ne conservent que de vagues sentiments sans sagesse. Note pour étude : il faudra néanmoins se méfier de la force de certains sentiments qui pourraient agir sur la pâte temporelle en exerçant une contrepoussée...

...Disciples, j'ai fait de vous les maîtres du temps, je vous ai donné à boire l'eau de la fontaine. Avec l'expérience les vulgaires vous considéreront comme ils ont considéré Worlath : Un dieu. Mais nos ennemis seront aussi nombreux et puissants que vous. Tant que vous resterez unis et sous mes ordres, vous triompherez, car nul échec ne sera longtemps toléré, et le passé sera sans cesse révisé jusqu'à la victoire. Aux fidèles j'offre une vie sans échecs, aux traîtres, une vie à trois dimensions...

La tour des vents :

Accrochée aux Mains de Piété, un des plus haut sommets de Jrustrella, la tour de Worlath s'élevé menaçante. Elle est bâtie en spirale, évoquant la rune du vent. En son centre, un patio abrite la fontaine de jouvence.

Lorsque les Pjs vont approcher la tour, Umberto les attend. Les Pjs devraient l'appeler Worlath pour respecter la quête.

Dans un premier temps, il va envoyer demander aux Pjs d'abandonner leur quête imbécile et de les rejoindre comme apprentis. Si les Pjs refusent, le combat s'engage. Les maîtres du temps surgissent de la tour. Umberto lâche son coucou d'étain, puis combat depuis une fenêtre. S'il est défait, il joue alors au pauvre vieux SDF qui ne sait pas où aller trainer sa misère, ou encore essaye d'amadouer son fils en parlant d'amour. Mais les Pjs ne devraient pas tomber dans le piège... Alors il jouera son va tout : « Tu penses m'avoir vaincu, fils-traître et tu reviens faire cette quête, mais la loi est écrite : nul ne peut faire deux fois la même quête héroïque. Tu es un tricheur et j'en appelle au tribunal des Dieux ! »

Le tribunal des Dieux :

Sylvio va alors être téléporté devant un tribunal où siègent les principaux chefs de panthéon. Son avocat sera la déesse aux yeux de jade, Arachné Solara. Le procureur sera le vrai Worlath. Il lui sera reproché toutes les mauvaises actions de sa vie de PJ. A lui de se défendre. S'il a récupéré l'orbe de l'ouest, cela aggrave l'accusation, et il devra se justifier quand à l'usage qu'il veut en faire. A la fin, le grief principal sera celui de double quête, créant une instabilité dans le compromis, avec derrière le désir de voler les secrets des Dieux. Le PJ devrait bien sûr s'en défendre. L'épreuve de l'offrande permettra de dissiper le doute, et de montrer sa soumission au compromis et l'abandon de toute pensée illuminée : Il est demandé au Pj de faire un présent à chaque juge. Ce présent peut être une parole, une connaissance, un objet... Selon l'intérêt que le juge porte à l'offrande, il condamnera ou acquittera le PJ. Les juges sont : Rufelza, Ehilm, « Magast », Ta Durga et Humkt. Le PJ jugé étant de culture sorcier, il les verra comme de puissants Magus immortels et non pas comme des dieux.

En cas d'acquiescement, une voix s'élèvera alors d'au dessus des « Dieux » (Dayzatar le Grand Horloger ?) : Nous t'accordons le bénéfice du doute, poursuit ta quête. Mais nous en modifions l'enjeu. Le quêteur et Umberto retournent alors parmi les leurs. En fait, la phrase du « Grand Horloger » est ambiguë volontairement : Certes l'enfant peut tuer son père, mais cela risque de le conduire aux mêmes erreurs : il deviendrait le nouveau Magus Temporis et subirait les mêmes tentations que son père. Il peut aussi le chasser de la tour, comme le fils ont chassé Worlath. Mais il peut aussi détruire ce qui est la source de la puissance de son père, quitte à y renoncer lui-même. Et c'est la seule façon de le sauver et de l'amener à se rendre compte de sa folie.

La fontaine de jouvence :

L'exploration de la tour peut être l'occasion d'un petit « donjon » avec monstres, pièges basés sur la téléportation ou les élémentaires... Au terme de cela, les Pjs débouchent dans le patio. Au centre, une source coule dans un bassin de bronze, protégé par un cocon temporel. Le patio, est défendu par les derniers maîtres du temps, dont le spadassin qui avait neutralisé Sylvio : Mario Scarbelli. Le fantôme de l'oiseleur, et piala arrivent en assistance « Mario, meurtrier, vois jusqu'où ta jalousie t'a conduit ». Umberto, à l'intérieur du cocon temporel sans être affecté par sa magie, monte à bord d'une chenillette blindée naine en bronze. Le cocon va s'ouvrir un bref instant pour laisser passer le sorcier. Une étude en vision mystique révélera que l'eau qui coule n'est pas magique, mais que c'est le bassin qui est imprégné de la puissance de la rune d'infini. Que va faire le PJ : tenter d'arrêter son père (le tuer ?), ou détruire le bassin ? Le PJ qui sait former le bronze n'aura le temps de lancer qu'un seul sortilège. Si Umberto s'enfuit Mario rigolera : « Tu ne comprends pas, je suis immortel, si tu me tues, Umberto remontera le temps et annulera tes actes. Le temps est notre allié! Tu as encore échoué Sylvio ! ». Si le PJ détruit le bassin, les maîtres du temps se consumeront dans des cris d'horreur. Si le Pj tue son père ou l'empêche de fuir, l'avenir est incertain... La quête dont l'enjeu a

été modifié (chasser le sorcier n'est plus valide, et le vrai but était de détruire la fontaine) peut être considérée comme un échec et les Pjs peuvent tomber dans le lac de Tombeciel en Dagori Inkarth.

Le temps d'un regret :

Les Pjs s'ils ont détruit le bassin, vont naturellement vouloir retourner à l'horloge, ou va se jouer le dernier acte. Umberto est entrain de refixer sa trotteuse à l'horloge. Cela devrait lui permettre de tout recommencer depuis le début de son enchantement. Ceci au prix de la vampirisation de tous les captifs. Pour le visuel, on peut voir Umberto à moitié fou jouant de la clef à molette, pendant que des captifs s'élève des volutes blanchâtres vers l'axe de l'horloge. Umberto marmonnera : « Tu me crois assez fou pour ne pas avoir tout prévu, ma grande horloge est autonome, elle peut parfaitement remplacer cette fontaine. Tu n'as pas de chance, Sylvio, tu as été très méchant avec ton père, et c'est un magus temporis ! ». Le PJ devrait répondre à cela qu'il est un magus terra et détruire l'axe de l'horloge. Umberto dévalera alors parmi un fatras d'engrenages gigantesques, mortellement blessé. Il réalisera enfin sa folie et demandera pardon à sa famille. Il dira qu'Isabella va se réveiller comme tout ce qu'il a bâti avec le pouvoir de la fontaine. Enfin, il se rappellera sa foi Talari et demandera pardon au Dieu invisible demandant à son fils de lui donner la dernière onction. La main qui touchera le front d'Umberto se tatouera d'une marque cabalistique évocatrice de la rune de l'infini. Voici Sylvio devenu Magus et héros d'Arachné. Les dernières phrases d'Umberto seront angoissantes pour l'avenir « Silvio, ne crois pas que j'étais un mauvais homme. J'ai fait ce que j'ai pu pour retarder l'inévitable. Il...Il s'apprête à nier l'équation. Trouve des alliés, fils-magus, apprend leur à se battre et transmet leur ta magie. C'est au plus profond de la terre que se livrera le combat dont dépendra toute existence ici. Ton véritable ennemi estAARGH ! ». S'il retourne à la guilde des horlogers, les anciens maîtres du temps fuiront devant lui apeurés, abandonnant leurs défroques ou se soumettrons. Les meilleurs alliés futurs seront sans aucun doute les Tinimits : Le PJ devrait partir à la rencontre et reprendre leur enseignement, ou encore retourner à Kumanku auprès de la sorcière Ta Durga. Devenu désormais son égal, elle quittera le monde terrestre pour toujours, transférant son pouvoir sur la terre à Silvio. Il est désormais à un niveau qui n'est plus compatible avec la poursuite de la campagne ! Isabella et tous les captifs vont effectivement se réveiller de leur long sommeil... Le médium sera là de nouveau, mais le fantôme de Torino rayonnant de la joie du cœur, pourra enfin se rendre visible, et on le verra embrasser la cousine paraissant en chair et en os pendant un bref instant, puis rejoindre les cieux dans un rayon de lumière. La cousine récupérera partiellement sa mémoire « Je t'aime Torino, attend moi, bientôt je te rejoindrai dans la joie du cœur, je te le promets... ». Bien sûr, il faudra mettre « Unchained Melody » pendant cette séquence...Ah, l'amour !

Les maîtres du temps :

Humains standard, sans bonus aux dégâts, mais avec des intelligences de 15 à 17 et des pouvoirs de 15 à 18. Ils ont des sorts de sorcellerie passifs standards actifs en permanence (augmenter les dégâts sur rapières, résistances aux sorts et aux dégâts) ce au niveau 6. Ils ont 1 point d'armure. Ils combattent à 60% et esquivent à 70%. Mais surtout, ils ont des montres à gousset de bronze, avec des pièges à sort : peuvent lancer 1 sort de sorcellerie offensive par round niveau 8 en plus des deux actions classiques. Ils choisissent volontiers des sorts élémentaires (boule de feu...), ou paralysie ou entrave.

Les rescapés de Carliottis, surtout Confession) peuvent être engagés chez les maîtres du temps.

Mario Scarbelli est le premier d'entre eux. Sa toge est ornée d'un engrenage doré et non argenté. Lui donner un Pou à 20, des sorts lancés au niveau 10, des compétences à 90% et une armure de déphasage en cuir souple noir : pour 1 PM personnel, en plus des actions du round, le porteur est téléporté d'une distance de 1 m maximum. C'est comme si le temps s'arrêtait pendant qu'il esquivait. Cela permet d'éviter plusieurs projectiles ou coups tombant au même rang d'action, mais pas les sorts de zone, ni les critiques (trop rapides ou sournois...), ni les coups répétés au cours du même round. Il a également suffisamment de matrices tatouées pour ses PM et ses sorts. Enfin, son familier est un sablier qui lance des suffocations (lorsque le sable se sera écoulé, tu mourras !).

Chapitre 9 : Le sang de Kajabor

Le temps est venu d'abattre les cartes pour tous. Les lunars vont contraindre Martin à les appeler face à la menace des Yggiens. Les Fonritiens qui s'étaient préparé à cette trahison de Jrustrella entrent en guerre. Profitant de ce désordre, Monseigneur Domaccina a enlevé Julia Bornéone, et avec ses « élus », il descend dans les entrailles de la terre et active ses machines infernales, condamnant le continent, et compte se téléporter dans le Pays Volant pour assister au réveil de Kajabor.

Les Pjs commenceront auprès de Dona Elissati. Ils seront impliqués dans les différentes phases de la bataille, mais devront aussi accomplir des actions commando pour faire échec à Domaccina. Chaque empire va tenter de les récupérer pour la bataille, à eux de voir s'ils prennent parti. Alternativement, ils peuvent fuir avec le maximum de citoyens de Crandess en forçant le blocus maritime. L'acte final se passera sur le Pays Volant. Là, un des Pj pourra recevoir l'épée des 5 malédictions de Garanmador et frapper Julia dévorée par l'entropie et transformée en démon majeur. Au dernier moment, Taïban arrive lui aussi en volant avec Muria et une héroïne broo et ils dérobent son livre de formules à l'archevêque. L'échec de Domaccina ne doit pourtant pas porter au triomphalisme, la guerre des héros à commencé, Crandess est la proie des flammes, et Kajabor qui pouvait faire obstacle au diable ne se réincarnera plus. Le réveil du Diable paraît dorénavant inéluctable.

Le rythme de ce scénario bataille est particulier, car alternant des séquences de bataille maritime, terrestre, sous-terrain et aérienne avec des missions commando et diplomatique de certains PJs. Le but principal est de forcer des blocus, pour permettre aux PJs de poursuivre leur quête. Certaines troupes rescapées d'une séquence précédente peuvent poursuivre dans la séquence suivante.

Un amiral sur le pont !

Les PJs, mais surtout le dormali, sont appelés par Dona Elissati. La situation en Jrustrella est de plus en plus tendue, et la population est inquiète du fait de légers tremblements de terre fréquents. Suivant les conseils d'un PJ, Dona a fait construire une flotte, y engageant sa fortune. Mais il lui faut un amiral. Elle a fait le choix d'Opaline, et pour elle aucun amiral ne sera préférable au PJ Dormali. Mais pour être reconnu, il faut qu'il soit intronisé capitaine et reconnu par ses pairs et par Monseigneur Santero. Ce PJ est illuminé, mais monseigneur est loin d'être un imbécile. Il va tenter, lors de la confession, de le ramener à la vraie foi en usant d'arguments qui peuvent séduire un illuminé : « Dieu nous a tous laissé libre comme les vagues de la mer », « chacun vogue sur les routes de sa vie, la foi les y accompagne, balisant les grands moments de chaque existence, et donnant l'espoir de terres nouvelles dans ce monde ou dans un autre » « sans la foi et la morale, l'homme est comme un marin sans boussole, il en faut peu pour qu'il se jette sur un récif et que sa vie sombre. Si tu dois devenir un capitaine, un meneur d'homme, sache te servir de la foi pour apporter l'ordre au sein de ton équipage. La loi seule peut permettre à chaque être d'exercer sa liberté, et par la même d'accéder à la prospérité »... Si le PJ semble sincèrement faire le choix de sa religion (pas tant par foi que par raison), et promet de rester discret sur ses autres sources de magie, l'archevêque l'ordonnera capitaine et étouffera tous les bruits quand aux cultes païens qu'il a pu fréquenter. Si le PJ s'obstine à refuser la religion, il ne deviendra pas capitaine.

La cérémonie se déroule ainsi : grande messe, noblesse et bourgeoisie en beaux atours, remise par des mousses des attributs de sa condition : sextant (« pour aider chaque homme à faire le point dans sa vie ») en mercure enchanté avec matrice de lier apprenti, longue vue en mercure enchanté avec matrice de projeter ouïe (« Pour veiller à ce que chaque marin atteigne la terre promise de la salvation du corps et de la joie du cœur »), un chapeau avec matrice de créer familier INT (« car toute chose et tout être façonné par l'amour de Dieu peut être magnifié par la foi des hommes ») et enfin un manteau chaud et de bonne facture porteur d'une matrice de prévoir le temps (« car dans la vie

d'un homme, il y a bien des tempêtes, et ce sera ta responsabilité de capitaine de savoir en toutes circonstances ramener les âmes qui te sont confiées en eaux calmes »).

La cérémonie est perturbée par l'irruption d'un couple de beaux jeunes gens en uniforme étrange blanc avec un poisson doré. Ils demandent l'asile et prétendent avoir quitté la cathédrale Talari, le Monseigneur serait devenu fou, ils étaient ses élus, mais ont décidé de s'enfuir avant qu'il ne mette son plan à exécution. Leur vêtement blanc, partiellement déchiré, est tâché de quelques traces grasses et noir (du pétrole !)

Dona Elissati les fait mettre au secret pendant que la cérémonie se termine. Quand enfin on s'intéressera à eux, ils auront été tués à distance par des sorts de venin...

Puis un cortège se met en route vers le bateau du nouveau capitaine. Il est escorté vers le prêtre de Magasta triton par une dizaine de capitaines au long cours. Soudain, le bateau est survolé par des pélicans géants : « Sur ordre de Martin, Tyran de Crandess et de l'amiral Scipius de l'Empire de la lune protectrice, veuillez rejoindre le port. La ville est dorénavant sous loi martiale, aucun navire ne peut quitter le port sans permission explicite du Tyran et de l'amiral »...

Donna Didon indignée va aller de ce pas au palais avec les Pjs qui le souhaitent. Juste avant de faire demi-tour, un triton envoyé par le prêtre de Magasta sort de l'eau : « Le peuple des mers vous prévient : une grande ombre et une grande lumière approchent. Dans deux semaines a dit le prêtre. » Dona Elissati lui répondra « Je crains le pire mon ami, cette ville que j'aime va sombrer dans la guerre. Levez le banc je vous en supplie, protecteurs de nos côtes. L'heure est venue pour toutes les races de faire un terrible choix. »

Explications au palais du Tyran

Les PJs pourront accompagner Donna Elissati au palais. Pour ne pas semer encore plus la pagaille, elle leur demande de bien vouloir rester discrets, et de ne s'adresser qu'à elle. Lors de la réception, Martin est assis derrière son bureau. Il y a debout derrière Don Bornéone et sur un tabouret pliable flanqué de deux centurions, un homme aux cheveux blancs, au regard pétillant, le front ceint d'une couronne de lauriers argentés un grand manteau de velours rouge jeté sur les épaules : l'amiral Scipius. Est aussi présent Monseigneur Firmalio des célestins.

Donna arrive furieuse et frappe du poing sur le bureau du Tyran « Martin, quelle est cette dernière facétie ? Depuis quand prends tu des décisions de cette ampleur seul ? ». Don Bornéone « Mais ma chère, depuis qu'il est tyran et que le peuple lui a confié les pleins pouvoirs. Peut être un jour ton tour viendra... », Donna « Si je ne meurs pas prématurément assassinée par la magie talari comme mon père ! », Martin « Allons mon cher frère et ma chère sœur, gardons notre superbe devant notre hôte. Je vous dois une explication : Nos espions aux îles d'Ygg sont formels, tous les fjords se sont unis et une énorme flotte se dirige en ce moment même vers Jrustrella. L'attaque peut tomber n'importe où, mais clairement, Crandess sera la cible principale ». Donna « Et pourquoi ne pas avoir fait appel aux Kareshtis, nos protecteurs habituels ? », Martin « Ils sont hélas trop lents et ne seraient arrivés que pour contempler un champ de ruine. L'amiral Scipius ici présent m'a offert la protection de son grand Empire lunar, et sa flotte, basée en Kumanku est déjà en route. De plus, son Empereur nous a promis d'accéder à l'émancipation que nous attendons tous. Depuis trop longtemps les humains mangent dans la main des races aînées. Allons Didon, ne sois pas si effrayée, nous allons comme à Sirène, renvoyer ces barbares chez eux, et nous célébrerons bientôt l'indépendance dans l'interdépendance ». Didon secoue la tête « tu es sot Martin, personne ne fait rien gratuitement, que demande en contrepartie ce noble Empire ? », Martin « Un pacte de défense mutuelle, le paiement des primes de décès de leurs légionnaires qui auront versé leur sang pour Jrustrella, et des pensions de guerre, la moitié de tout butin collecté et la reconnaissance de la sainteté de la jeune Opaline, 4^{ème} inspiration terrestre de la femme du Dieu invisible Rufelsa ». A ces mots, monseigneur Firmalio fronce les sourcils mais reste coït. La discussion se poursuit et s'envenime, et Scipius se lève enfin, tous se taisent. « Amis de l'occident, pardonnez cette interruption, mais il est trop tard pour la politique. Grâce à l'aide de nos amis nains, nous avons presque achevé les fortifications côtières. Jrustrella n'est plus sans défense et elle compte désormais à ses côtés le plus puissant Empire de Glorantha. Il reste quelques points de stratégie à mettre au point. Dona Didon Elissati, votre famille

m'a ton dit règne sur le commerce maritime. Je voudrai savoir si certains de vos navires sont armés ou peuvent l'être d'ici 2 semaines, et si vous acceptez de vous joindre à nous dans cette bataille. J'accepterai même pour vous prouver ma bonne foi de confier à un de vos capitaines le commandement d'une flottille lunare en complément de vos forces ». Dona Didon va mentir et ne pas parler de son chantier secret. Elle va se contenter de proposer au Pj dormali de prendre le commandement de la flottille, avec à son bord des lansquenets de sa famille ».

En sortant, elle se tourne vers son nouvel amiral « lunar » : « Toute cette histoire sent le souffre, il nous faut gagner du temps pour démêler cette affaire. L'heure est venue de lutter pour la survie de tous. Cet imbécile de Martin n'a rien des grands Basiléus de jadis, il va nous mener à notre perte, allez quérir ce Sylvio et son orbe de l'Ouest, nous verrons s'il peut s'imposer face au tyran. Lorsque le temps sera venu, nous tirerons une fusée bleue haut dans le ciel, vous devrez alors rejoindre au plus vite notre base secrète et notre propre flotte. Nous sauverons ce qui peut encore l'être. Puisse le Dieu invisible avoir pitié de nous. Que St Dormal nous ouvre les mers vers ce nouveau monde que vous nous avez fait miroiter. Allez mes amis, partez et faites appel à toutes les forces que vous pouvez, en Jrsutrella et hors Jrustrella »

Suite à cet appel, un message devrait être envoyé aux PJs qui sont restés à Kumanku (un prêtre de Lodril et sa milice volcanique), aux chevaliers de la rose et au Duc Angulo Da Forte, et à Sylvio et ses Tinimits.

Un des PJ devrait faire remarquer qu'il faut s'occuper aussi de ce que manigance l'archevêque Dommacina. Didon acquiescera et un groupe de PJs sera formé pour s'infiltrer dans sa cathédrale.

La cathédrale infernale

Cette séquence est très inspirée du jeu d'ordinateur Diablo 1. Les PJs arrivent devant la sombre cathédrale Talari, adossée à une colline, la façade ressemblant plus à Beaubourg qu'à Notre Dame. D'horribles bruits de machine et des hurlements s'en échappent. Devant la cathédrale, un prêtre en guenilles accueille les PJs : « Au secours, prévenez le Tyran, Monseigneur est devenu fou. Il a enlevé la belle Julia Bornéone, puis il est parti avec ses élus dans les sous sols de la cathédrale après un sermon expliquant qu'il faut une grande menace pour que les hommes mettent à l'épreuve leur foi. C'est ce qu'il a appelé la purification par le chaos. Depuis, des créatures horribles ont envahit la cathédrale et massacrent les fidèles. Aidez nous, et sauvez cette pauvre enfant ! »

Il s'agit d'une partie donjon, où les PJs vont devoir combattre diverses créatures chaotiques. Plus ils descendent profondément (église puis caves puis caverne), plus la menace devient sérieuse. Passage inévitable du « Butcher », combat contre des prêtres s'occupant d'un globe éclair de coordination des équipes d'élus. Dommacina apparaît dans le globe et tente de convertir les PJs avant de donner l'ordre de les exécuter. Au bout d'un certain temps, la retraite s'imposera. Juste avant cela, faites intervenir un prêtre mourant collé au plafond par une horrible glue qui leur dira « L'équation, l'équation du temps, il, il va la réécrire, il va libérer Kajabor ! Il a trouvé son sang. Les forts, les forts côtiers, ce sont des puits qui le mènent au sang. A sirène, il ya le plus profond, arrêtez le avant qu'il ne fasse sombrer à nouveau le continent ! »

Les démons de l'entropie

Utiliser les caractéristiques des chats d'ombre pour les petits, des minotaures pour les gros. Les petits ont 1 trait chaotique, les gros 1D3. De plus, leurs attaques de morsure dévorent 1 PA ou PV ou PM pour les petits, et 1D4 pour les gros. Ils peuvent gober la magie ou les masses élémentaires, à raison de sort de 1 PM/m3 pour les petits, 4 PM/m3 pour le gros.

Trirèmes contre drakkars

Le Pays volant est en vue de Jrustrella. Les eaux sont agitées, et il fait sombre. La flotte des Yggiens est annoncée. Le PJ dormali devrait demander à Scipius de sécuriser le secteur de Sirène. Une première bataille navale va engager notre PJ commandant une flottille lunare contre des yggiens qui

encerclent déjà la ville. Le but est de forcer le blocus pour que les Pjs puissent débarquer et accéder aux sous-sols du fort. Pour pimenter la séquence, faites aborder leur navire amiral par deux drakkars. Dans chacun il y a un chef comme Taurung et un chaman. Si les PJs capturent le chef et tentent de lui expliquer la sournoiserie des lunars, ils feront une divination à Ygg et se rangeront du côté des PJs. L'amiral PJ pourra changer de camp et se retourner contre les lunars s'il le souhaite. Sur terre, l'accès aux fortifications est défendu par les lansquenets et cuirassiers de Rinili (ceux de Sirène ont été décimés lors de la dernière guerre, et n'assurent que la garde de la ville et du Duc). S'il faut forcer ce blocus, les frères de la rose seront présents. Etrangement, les défenses des fortifications ne sont pas uniquement dirigées vers la mer, mais aussi vers l'intérieur des terres. Si le PJ a trahit les lunars, il pourrait même attaquer les fortifications avec une force de débarquement yggienne. Sinon, le plus probable est que le navire du PJ (ou les PJ par téléportation) aillent solliciter l'aide des frères de la rose. Giuseppe Da Rini, le fils du conte qui a été nommé commandant des fortifications en l'absence de Sébastien Da Forte (devenu PJ et parti vers Zamokil), refusera de laisser entrer les frères et les PJ. Sébastien étant de retour, avec une petite garde de maures, il fera valoir son droit sur ces terres, mais essuiera un nouveau refus. Il devra alors réunir ce qui reste des forces de Sirène et avec les frères de la rose forcer l'entrée dans les fortifications. Le duc Angulo et ses quelques chevaliers sont dans la forteresse, les jeunes recrues lancequenets qui défendent la ville peuvent aisément être ralliées. Attaquer directement les fortifications est voué à l'échec. Il faut amener cet orgueilleux de Giuseppe à sortir se battre. Pour cela il y a deux plans : Les chamans de Ygg peuvent proposer de faire chuter la température à l'intérieur. L'autre plutôt proposée par Taurung, est de provoquer les défenseurs : spectacle satyrique, narration des échecs amoureux de Giuseppe, organisation d'un faux tournoi de chevalerie entre des cuirassiers de Rinili montés sur des ânes et des chevaliers de Sirène, inscriptions sur les voiles des Drakkars, catapultage de bouse de vache, tout est possible, aux PJ de trouver ce qu'il faut mettre en place pour exaspérer les défenseurs.

NOM DE L'UNITE : Lansquenets Elissati

Effectif : 300 (sur 10 trirèmes)

Pourcentage de blessés :

Commandant : PJ

Autres commandants : Prêtre dormali(25%)

Capacité de combat : + 5 (+8)

Equipement : armures byzantine (0), rapières (0), arbalète lourdes (+2)

Entraînement : + 2 (soldat)

Soutien : + 1 (adepte sorcier)

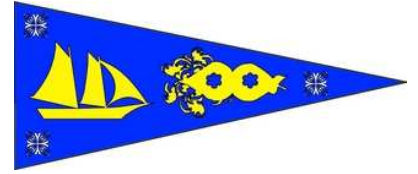
Défenses côtières de Sirène + 3

Magie disponible :

Sorcellerie : 9 points (soit +3)

Capacités spéciales :

Entraînement de marins : peut passer à l'abordage, les hommes qui tombent à l'eau savent nager, capacité de grimper avec l'arme entre les dents...



NOM DE L'UNITE : Les drakkars Yggiens

Effectif : 1000 (sur 30 Drakkars)

Pourcentage de blessés :

Commandant : Taurung le Loyal (60%)

Autres commandants : Falten (40%)

Capacité de combat : + 4 (+ 5 contre armes de taille)

Equipement : armures de cuir (-1), haches de bataille et épées larges (0), arcs longs (+2)

Entraînement : + 2 (pirates)

Soutien : + 1 (chamans)

Magie disponible :

Divine : 1 usage

Spirituelle : 4 usages

Capacités spéciales :

Bouclier brise lame : +1 contre les armes de taille

Entraînement de marins : peut passer à l'abordage, les hommes qui tombent à l'eau savent nager,...

Berserkers : En cas de déroute sur le moral, l'unité perd la moitié de son effectif mais reste au combat (les berserkers tuent les lâches et prennent le commandement).

Grimper avec l'arme entre les dents : les Vikings peuvent escalader les fortifications si jet de tactique réussit : annule le bonus de fortification, mais l'unité perd son bonus d'archerie.



NOM DE L'UNITE : Lansquenets de Sirène

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Capitaine Fabrisio (30%)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 4 (+ 5 contre unités montées)

Equipement : armures byzantine (0), hallebardes (+1), arbalète lourdes (+2)

Entraînement : + 1 (jeunes recrues)

Magie disponible :

Sorcellerie : 1 sort de 6 points de sorcellerie (+2)

Capacités spéciales :

Tailler les jarrets : + 1 contre unités montées

Foi éclairée : Jets de dérouté avec bonus de 25%



NOM DE L'UNITE : Lansquenets de Rinili

Effectif : 400

Pourcentage de blessés :

Commandant : Gisueppe Da Rini (50%)

Autres commandants : Prêtre Talari (25%)

Capacité de combat : + 9 (+ 10 contre unités montées)

Equipement : Déséquilibrée plaque (0), hallebardes (+1), Arquebuse (+3)

Entraînement : + 2 (soldat)

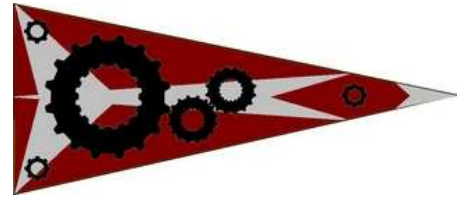
Soutien : fortifications côtières +3

Magie disponible :

Sorcellerie : 3 sorts de 6 points (+6)

Capacités spéciales :

Retranchement : annule tout bonus d'unité rapide ou de charge.



NOM DE L'UNITE : Chevalier de Sirène

Effectif : 20

Pourcentage de blessés :

Commandant : Angulo Da Forte (70%)

Autres commandants : Prêtre Célestin (30%)

Capacité de combat : + 6 (+ 7 en charge et + 8 en charge réussie)

Equipement : Brigandine (+1), Lance de cavalerie et épée large (+1)

Unité montée +1 (+2 si charge réussie)

Entraînement : + 3 (élite)

Magie disponible :

Sorcellerie : Deux sorts de 6 lancés avec durée (+4)

Capacités spéciales :

Charge

Foi : Jets de dérouté à + 25%



NOM DE L'UNITE : Cuirassiers de Rinili

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Filippo Da Rini (30%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 12

Equipement : Plaque (+1), marteau de guerre (0)

Mousquets : +3

Unité montée +1

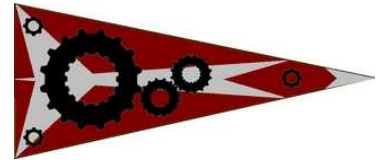
Entraînement : + 3 (élite)

Magie disponible :

Sorcellerie : Deux sorts de 6 lancés avec durée (+4)

Capacités spéciales :

Aucune



NOM DE L'UNITE : Les cavaliers maures

Effectif : 50

Pourcentage de blessés :

Commandant : Sebastian Da Forte (60%)

Autres commandants : Atoumana (10%)

Capacité de combat : + 4

Equipement : pas d'armures (-1), javelines lancés (+2), lances et boucliers normands (+1)

Unité rapide (+1)

Entraînement, chasseurs (+1)

Magie disponible :

Magie divine de Pamalt : 1 usage

Capacités spéciales :

Prière au Dieu invisible : +1 si test de foi du commandant réussit.

Chevaux de guerre : les cavaliers stimulent leurs chevaux au combat (+1 en plaine)



NOM DE L'UNITE : Les Templiers de la rose

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Robert Delisle (75%)

Autres commandants : Frederico De La Placa (40%)

Capacité de combat : + 8/9

Equipement : armure lourde (+1), grandes lances (+1), épées enflammées (+1) et écus

Unité rapide (+1 à +2 si charge réussie)

Entraînement, élite (+3)

Soutien runique possible (+1)

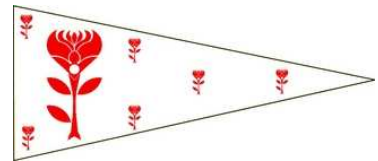
Magie disponible :

Sorcellerie : 2 sorts de niveau 6 (+4)

Capacités spéciales :

Foi : Jets de déroute à + 25%

Prière au Dieu invisible : +1 si test de foi du commandant réussit.



Ce qui est en bas

Les PJs vont descendre en infiltration sous les fortifications. Il y a d'étranges machinements nains et bien sûr des pièges partout ! Les nains ont été manipulés par Dommacina. Outre les gains financiers suite à la construction des fortifications, il leur a promis le pétrole, énergie indispensable pour réparer Mostal. Ils ignorent absolument tout de la nature chaotique de l'huile noire et des machinations de Dommacina. Ils ont reçu l'ordre d'interdire l'accès aux installations à tout étranger au service, et des compagnies de nains de fer sont prêtes à se battre, soutenues par des élus de Dommacina à bord de taupes, véhicules d'excavation biplaces. Là interviennent les miliciens volcaniques de Kumanku et les Tinimits de Sylvio. En cas de victoire, les PJs pourront progresser et découvrir le lac de pétrole. Sur le bord, une structure Talari abrite monseigneur Dommacina et ses élus. Entraînant Julia Bornéone, tout ce petit monde active la machine infernale et se téléporte vers le pays flottant. Les nains peuvent être raliés par les PJs si ceux-ci leur expliquent que Dommacina n'a aucune envie de leur donner le pétrole, mais plutôt de le faire exploser (analyse de la machine...).

Le mieux serait qu'un Pj neutralise la main qui va tirer le levier forçant Dommacina à retraiter, en promettant d'enclencher le mécanisme d'une autre fortification. Comme tout méchant digne de ce nom, il aura pris soin d'expliquer son plan aux PJs « Voici que moi, Dommacina, grâce à l'aide de cette chère enfant, je vais libérer Kajabor, seigneur de l'entropie et grand ennemi du Diable. C'est par la destruction des biens matériels et des impies que l'homme face à l'entropie se purifiera et retournera à la vraie foi. Mes élus sont des purs, ils ont été choisis, et donneront naissance à des générations d'hommes et de femmes purs du 4^{ème} âge. Voici venir le temps des hommes, des hommes face au seul Dieu. Je fais don de ma conscience pour préparer un avenir meilleur. Avenir dont vous ne faites hélas pas partie ! »

NOM DE L'UNITE : Unité de nains de fer

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Moktar (90%)

Autres commandants : Nains de fer (75%)

Capacité de combat : + 13

Equipement : Mailles + plaques (+2), marteau de guerre et haches (0), écus en acier enchanté (+1)

Mousquets : +3

Entraînement : + 4 (runique)

Enchantements : + 3

Magie disponible :

Sorcellerie : Trois sorts de 9 lancés avec durée (+9)

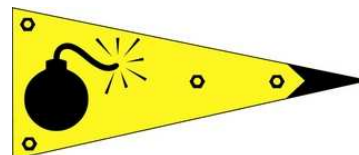
Capacités spéciales :

Les nains de fer ne déroutent jamais.

Pas de perte de bonus de commandement si commandant tué

+1 contre les elfes et les trolls (armes en fer)

Affectés par la chaleur extrême (-1)



NOM DE L'UNITE : Les élus du bas

Effectif : 600

Pourcentage de blessés :

Commandant : Mgr. Dommacina (40 %)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 5

Equipement : Sans armure(-1), rapières (0),

Pistolets : +2

Entraînement : + 1 (milice)

Soutien des taupes : + 3

Magie disponible :

Sorcellerie : Un sort de 6 avec durée (+2)

Capacités spéciales :

Affectés par la chaleur extrême (-1)

Inexpérience : - 25% aux jets de déroute.



NOM DE L'UNITE : Armée volcanique

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Arcash, prêtre de Lodril (75%)

Autres commandants : Ugluck (30%)

Capacité de combat : + 4

Equipement : sans armure (-1), lance courte (0), frondes (+1)

Potions de chauffer métal 7 (+2 pour un seul usage)

Entraînement : + 2 (soldats de temple)

Soutien : + 2 (sorciers de la terre lancent 1 sort de 6 points par homme)

Magie disponible :

Spirituelle : 4 usages

Divine : 4 usages

Capacités spéciales :

Les jeunes recrues sont vigoureuses et sélectionnées spécialement pour leur endurance à la chaleur (pas de malus de chaleur)



NOM DE L'UNITE : Nuée sorcière



Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Sylvio Di Giovanni (50%)

Autres commandants : Mantakliss (20%)

Capacité de combat : + 8/7/6

Equipement : Chitine + armure laquée (+1), javelots (-1), javelots lancés (+2)

Entraînement : + 2 (soldats)

Attaques multiples : + 3 contre les armures légères, + 2 contre les moyennes et +1 contre les lourdes

Esquive à 75% : +1

Magie disponible :

Sorcellerie : 1 sort de niveau 6 (+2)

Capacités spéciales :

Les Lucans peuvent intervenir pour ou contre les Myrmidons : Lancer 1D4, si 1, les Lucans aident leurs frères insectes, si 4, ils s'opposent à eux. Si 2, il faut un jet de tactique pour les rallier, si 3, il faut un jet de tactique pour les écarter. Le bonus/malus est de +2

Monseigneur Domaccina Magus Talari lié à la rune du destin, 65 ans

FOR 8, CON 10, TAI 11, INT 19, POU 20, DEX 7, APP 18

Esquive 50%

Sorcellerie (tous rituels et sorts à 95%) :

Cercle de protection et toutes résistances, former chaire, diminuer TAI, téléportation, piège à sorts, neutralisation de la magie, venin, peau de vie, projection d'ouïe toucher et vue, vue et ouïe fantomatique, régénération, vision mystique, traiter les blessures, vampiriser FOR, boule de foudre et diverses rituels.

Tous sorts actifs niveau 10. Les sorts de combats sont préparés dans des pièges à sort (bagues, compartiments secrets dans sa crosse, etc...)

Dons

Monseigneur a la faculté de plonger son regard dans l'avenir pour y découvrir le destin des hommes. Cette divination est toutefois limitée. Mais c'est cela qui l'a finalement poussé à la folie.

Peut annuler un coup critique sur lui ou un de ses hommes par tour de combat, et au contraire permettre à lui ou un de ses hommes de transformer une réussite normale en critique par tour de combat

Peut faire en sorte qu'un jet de PM/PM soit automatiquement un succès ou au contraire, automatiquement un échec par tour de combat.

Chaque fois qu'un de ses apprentis meurt, il récupère ses points de magie restant sans dépasser toutefois 1 fois ½ son propre POU (soit 30)

S'il est victime d'un effet ou d'un sort qui le neutralise, il peut utiliser une rune de destin pour annuler le coup. Il a 3 usages de runes.

Familiers

Diablotin : Gremlin éveillé (M AEC P. 70) avec INT 16 POU 16 avec compétences de destruction d'objet multiples.

Chérubin : Nilmrerg (Monts AEC P. 79) éveillé avec INT 17 POU 15 multiples artisanats à 100%

Ces familiers ont été donnés par ses amis nains, il leur a fait pousser des ailes grâce à ses sorts de former chaire.

Autres alliés

Dans des enchantements de lien, sont retenues une ombre et une lueur de 5 m3

Il dispose de 200 points de magie sur des matrices de lien d'esprit de POU ou de points de magie

Possessions :

Mitre d'évêque : augmente l'INT de 1 quand portée

Crosse en argent enchanté sertie de pierres précieuses, avec compartiments secrets : confère une résistance à l'électricité (1/2 dégâts) et augmente de moitié les dégâts d'une boule de foudre.

Manteau des miracles : tout blessé ou malade qui touche le manteau a le droit à une intervention divine selon les règles habituelles (les PJ étant favorisés par Dayzatar ne dépenseraient qu'un seul point s'il leur venait à l'esprit de toucher le manteau et de prier la divinité).

Les élus Etudiants sorciers talaris 20 ans,

FOR 15 min, CON 12 min, TAI 10 à 16, INT 16 à 18, POU 15 à 18, DEX 16 min, APP 14 min

Armes : mousquet ou pistolet nain ou arbalète à répétition : 60%

Esquive 70%

Magie : sorts et intensité à 50% (3 sorts parmi ceux connus de Monseigneur + augmentation dégâts)

Pas de sorcellerie active en permanence

Possessions : 2 matrices de 10 PM offertes par leurs parents en gourmette d'or avec leur prénom, utilisables que par eux et leur descendance.

Une bague homme ou femme, quand mises en contact, téléportation du couple vers le cercle d'accueil du pays volant (usage unique, équivalent de piège à sort avec diminuer TAI + téléportation)

Une amulette avec piège à sort (un des sorts connus niveau 8)

Combinaison de résistance à la chaleur PA 2, demi dégâts du feu, possibilité de travailler par 45°C

Compétences de pilotages d'engins 60% (sert pour esquive, attaque etc...)

Notez que ce sont des jeunes, largement manipulés par Dommacina, ne connaissant rien au chaos et pas grand chose des véritables dessins du monseigneur. Il est possible de les raisonner.

Les Taupes de fer Véhicules d'excavation nains biplaces conçus pour humains (un pilote, un tireur)

Propulsion : moteur sommaire à pétrole permettant un déplacement lent de 1m/ra avec possibilité d'accélération jusqu'à 6 m/ra requérant des jets de pilotage chaque round. En cas d'échec, une défaillance mineure impose de ralentir de 1m/ra jusqu'à l'arrêt avant de redémarrer.

Armement : 1 lance flamme dégâts 2D6 dans chaque loc portée 5 m (peut tirer 4 fois max)

2 boules de bowling avec lanceur frontal à ressort

1 mine à déposer avec allumage par mèche longue

2 lames rétractables sortant des essieux (dégâts 1D6 + 1 à 6 D6 selon rounds d'accélération). L'esquive est cependant facile si le dispositif est repéré (+30%)

1 baliste à répétition tirant en frontal angle de 10° et 2 arbalètes légères à répétition tirant en frontal angle de 60°

Une foreuse dégâts 3D6 + 1 à 6 D6 selon rounds d'accélération). L'esquive est cependant facile si le dispositif est repéré (+30%)

+ Le pilote peut ouvrir une fenêtre et tirer au pistolet dans quasi toutes les directions

Défenses : blindage équivalent à 16 PA en fer (résistance aux sorts 95% !)

Points faibles : tentative d'arrachement portière : réussir jet FOR vs 24

Viser les pilotes par les fenêtres les PA chutent à 4

Attaques spirituelles : pas de défense

Impossibilité de lancer de la magie depuis l'intérieur sauf usages d'objets magiques ou avec sorts pré lancés (piège à sort)

Ce qui est en haut

Les PJs doivent réfléchir où est passé Dommacina. De retour à la surface, ils sont dorénavant dans le rayon du centre du pays volant. La lumière devrait leur ouvrir les yeux : ce fou voulait tout détruire et assister depuis là haut à la fin du continent.

Les PJs peuvent contacter les elfes du seigneur Lowin Enchassol. L'idée est d'investir le pays volant grâce aux griffons et aux albatros de Crandess. Etrangement, les sicaires et leur bateau lune se joignent aux PJs. Face à eux, les élus de Dommacina à bord de sortes d'ornithoptères façon Léonard de Vinci propulsés au pétrole et armés de lances flammes et de mousquets. En contrebas, on voit les explosions des différentes villes côtières.

Arrivés sur le bord du bassin aux poissons d'or, un combat opposera Dommacina lui-même aux PJs. Soudain, Julia se transforme en démon majeur. Alors un PJ mystique pourra voir que les poissons d'or ne sont en fait que les âmes immortelles des grands héros (jet de sagesse charismatique). Monseigneur Firmalio aura expliqué la légende de Garanmador et de son épée des 5 malédictions qui mit fin à l'Empire des amis des Wyrms. Le PJ mystique devra repérer quel poisson d'or est Garanmador et ce petit moine en pleine bataille devra lever ses chausses et aller le pêcher à main nu. S'il y parvient, Garanmador révélera au moine de la maîtrise immanente où il a caché l'épée. Et il faudra qu'un commando PJ se rende en pleine bataille dans ce sanctuaire gardé par des fantômes et des immortels. L'épée des 5 malédictions, sera confiée probablement à un jeune samouraï, autre PJ, et il devra s'avancer pour combattre Kajabor en cours de réincarnation dans Julia. A chaque coup de l'épée qui porte, un des sens est retiré au démon, avec en dernier la vue. Lorsqu'il aura tout perdu, il se dévorera lui-même.

Les ornithoptères Véhicule volants nains biplaces à rotor, conçus pour des humains (un pilote, un tireur)

Propulsion : moteur à pétrole permettant un déplacement à 3m/ra (+/-1 selon axe vertical). Le maniement est très délicat, imposant chaque round un jet de pilotage. En cas d'échec, la fausse manœuvre empêche tout tir jusqu'à la réussite d'un nouveau jet de pilotage.

Armement : 1 lance flamme dégâts 2D6 dans chaque loc portée 5 m (peut tirer 4 fois max)

2 bombes à pétrole (idem boules de bowling + feu 3D6 jambes et abdomen)

Le rotor dégâts 6D6

+ Le pilote canonier tire au mousquet quand il ne gère pas le lance flamme

Défenses : blindage équivalent à 16 PA en fer (résistance aux sorts 95% !)

Points faibles : tentative d'arrachement portière : réussir jet FOR vs 24

Viser les pilotes par les fenêtres les PA chutent à 4

Attaques spirituelles : pas de défense

Impossibilité de lancer de la magie depuis l'intérieur sauf usages d'objets magiques ou avec sorts pré lancés (piège à sort)

NOM DE L'UNITE : Les élus du haut

Effectif : 600

Pourcentage de blessés :

Commandant : Mgr. Dommacina (40 %)

Autres commandants :

Capacité de combat : + 6

Equipement : Sans armure(-1), rapières (0),

Pistolets : +2

Entraînement : + 1 (milice)

Unité volante : +1

Soutien des ornithoptères : + 3

Magie disponible :

Sorcellerie : Un sort de 6 avec durée (+2)

Capacités spéciales :

Inexpérience : - 25% aux jets de déroute.



NOM DE L'UNITE : Les elfes monteurs de griffon

Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Seigneur Lowin Enchasol (95%)

Autres commandants : Serviteur de la lumière (70%)

Capacité de combat : + 8 (+9 si charge réussie)

Equipement : Anneaux (0), Lance montée et lance courte/écu (+1)

(Arcs longs : + 2 uniquement si n'engage pas)

Unité volante et rapide : +2

Entraînement : + 3 (élite)

Deux points d'enchantement (+1)

Les griffons combattent (+2 mais pas de grande lance) ou charge réussie (+1)

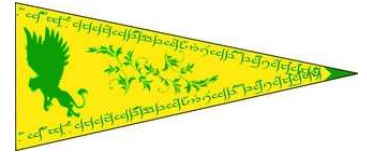
Magie disponible :

Magie divine : 2 usages

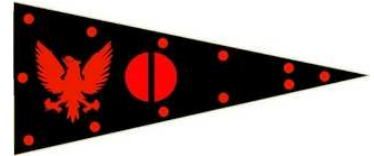
Magie spirituelle : 4 usages

Capacités spéciales :

Monteurs de griffon



NOM DE L'UNITE : Le bateau lune des sicaires



Effectif : 100

Pourcentage de blessés :

Commandant : Kerell runelord de Hwarin Dalhippa(80%)

Autres commandants : Les autres sicaires (45%)

Capacité de combat : + 13

Equipement : Lamelle (0), pilum et cimenterre et pique à 2 mains/hoplite (+2)

(Arcs longs : + 2 si n'engage pas ou tir en couverture coordonnée)

Unité volante +1

Soutien : les vouivres (+1), le bateau lune (+3) niveaux runiques à foison (+2)

Entraînement : + 3 (élite)

Enchantement : +1

Magie disponible :

Magie divine : 3 usages (rechignent à l'utiliser)

Magie spirit : 2 usages

Capacités spéciales :

Archers à distance protégés : capacité de combat à 10 mais dégâts réduits de moitié

Les voiles de la destinée

Redescendant du Pays Volant, les PJs voient que la flotte fonritienne est arrivée et se prépare à engager la flotte lunaire. Les sicaires rejoignent les leurs, et le Seigneur Lowin Enchassol et ses elfes rejoignent les Kareshtis. Une fusée bleue est tirée dans le ciel. C'est le temps pour les Pjs de rejoindre la flotte de Dona Didon, éventuellement escortée par les derniers drakkars Yggiens, et par les tritons. Le but est de se faufiler entre les deux flottes en guerre avec le maximum de citoyens. Le PJ dormali a un bateau qui peut plonger. Utiliser ce don pour fausser compagnie aux lunars et rejoindre Didon serait très utile. Sylvio a l'orbe de l'Ouest. A lui d'impressionner Dona Elissati et de promulguer un premier édit : Que tout citoyen qui veut demeurer libre et loin de la guerre de se rendre à une plage près de Crandess. Les PJs mystiques ont hérité d'une corne de brume permettant d'appeler un navire dragon Wertagi. Il est temps de l'utiliser. Sous la protection des lansquenets Elissati et des tritons, les réfugiés vont affluer et être embarqués dans le navire dragon ou les galions Elissati. Il y aura une dernière bataille, ou les deux flottes ennemies vont tenter d'empêcher la flotte Elissati de fuir, d'abord les lunars puis les fonritiens. Il suffit de faire retraiter une flottille de son adversaire (1000 hommes) par une victoire sur le moral par exemple pour franchir un blocus. Notez que l'arrivée par un tourbillon de la flotte de la mer noire, élite danfive xaroni venue droit de la rivière Stix va faire pencher les rapports de force en faveur des lunars.

NOM DE L'UNITE : La flotte fonritienne

Effectif : 9000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Takimanix ; prêtre de Vagomet (70%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 3

Equipement : légère (-1), cimenterre (0)

Frondes + 1

Soutien : Prêtres de Um Oradrim (+1)

Entraînement : + 2 (marins)

Magie disponible :

Spirituelle : 2 usages

Divine : 2 usages

Capacités spéciales :

Entraînement de marins



NOM DE L'UNITE : La pacificatrice

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Phoenix, runelord d'Azlod (60%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 10

Equipement : Armure légère (-1), Kora (+1), arcs longs (+2)

Soutien : Balistes (+2) prêtres d'Evukindu (+1)

Entraînement : + 3 (élite eunuque)

Sacrifices à Evukindu (+2)

Magie disponible :

Divine : 3 usages

Spirituelle : 3 usages

Capacités spéciales :

Fanatisme (+1 mais pertes augmentées)



NOM DE L'UNITE : La flotte lunaire régulière

Effectif : 8000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Scipius, Cimeterre de Yanafal Tarnils (90%)

Autres commandants : Cimeterres de Yanafal Tarnils (75%)

Capacité de combat : + 5

Equipement : lamelle (0), cimeterre (0)

Arcs longs + 2

Soutien : Prêtres des Sept Mères (+1)

Entraînement : + 2 (marins)

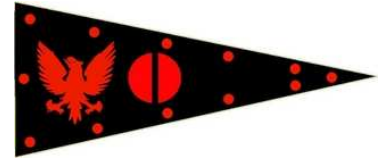
Magie disponible :

Spirituelle : 2 usages

Divine : 2 usages

Capacités spéciales :

Entraînement de marins



NOM DE L'UNITE : La flotte lunaire de la mer noire

Effectif : 2000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Edzila Dixdoigts, Irenarch de Vlifilas (80%)

Autres commandants : Capitaines noires (60%)

Capacité de combat : + 8

Equipement : Armure légère (-1), fléaux de guerre (+1), arbalètes moyennes (+2)

Poison de douleur (+1)

Soutien : Cenobites et surveillants de Danfive Xaron (+1)

Entraînement : + 3 (élite)

Enchantements : +2

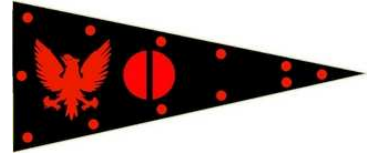
Magie disponible :

Divine : 2 usages

Spirituelle : 3 usages

Capacités spéciales :

Fanatisme (+1 mais pertes augmentées)



NOM DE L'UNITE : Les chevaucheurs d'albatros

Effectif : 200

Pourcentage de blessés :

Commandant : Capitaine Angelo Bornéone (65%)

Autres commandants : 0

Capacité de combat : + 6

Equipement : Cuir (-1), dagues(-1) mais nacelle protectrice (+2), arcs longs : (+ 2)

Unité volante: +1 et rapide +1

Entraînement : + 2 (soldat)

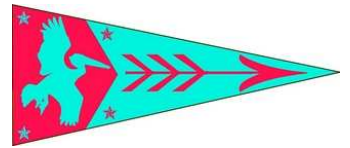
Magie disponible :

Sorcellerie : 2 sorts de niveau 6 (+4)

Capacités spéciales :

Archer volant : capacité de combat à 7 si n'engage pas au contact

Gobage des blessés : 25% des blessés ennemis sont transformés en morts



NOM DE L'UNITE : La flotte Elissati

Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : PJ

Autres commandants : Prêtre dormali(25%)

Capacité de combat : + 7

Equipement : armures byzantine (0), rapières (0), arbalète lourdes (+2)

Entraînement : + 2 (soldat)

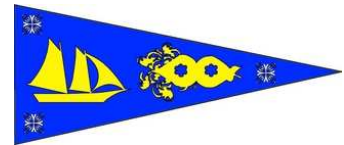
Soutiens : + 1 (adepte sorcier) +2 le navire dragon waertagi

Magie disponible :

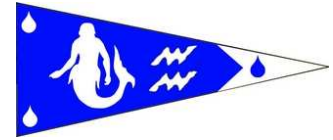
Sorcellerie : 9 points (soit +3)

Capacités spéciales :

Entraînement de marins : peut passer à l'abordage, les hommes qui tombent à l'eau savent nager, capacité de grimper avec l'arme entre les dents...



NOM DE L'UNITE : Le banc triton



Effectif : 1000

Pourcentage de blessés :

Commandant : Loumpa, Ecaille du Titan céleste(50%)

Autres commandants : Seigneurs guerriers de Wachazza (30%)

Capacité de combat : + 6

Equipement : Armure légère (-1), lance 1 M (0)

Arbalète triton : +1

Esquive exceptionnelle : + 1

Entraînement : + 2 (soldats)

Soutien runique : prêtre de Magasta (+1), créatures marines +2

Magie disponible :

Magie divine : 2 usages

Magie spirituelle : 2 usages

Capacités spéciales :

Mouvement caché sous-marin, retraite sous marine (pertes divisées par 2)

Epilogue à Kumanku

Tout le monde se retrouve à Kumanku dans l'ancien repère des pirates de Tsankth. Les hommes sont débarqués, la reine Malinassa contactée organisera des convois de riz pour les nourrir. Le PJ de Lodril pourra utiliser la chaîne d'ombre pour creuser des milliers de chambres pour abriter les réfugiés. Les Waertagi promettent de revenir pour la phase finale de l'exode vers Vithela. Les PJs vont partir pour l'orient en éclaireurs avec pour mission de trouver un passage à travers la barrière magique. Cela sera comté dans « Eclipse totale, la conquête du nouveau monde »