

LA RÉVOLTE EN HÉRITAGE

ACTE 1 PORT-SERRE

La rencontre
L'émeute
Le voleur (combat)

ACTE 2 UN CAMP OU L'AUTRE

Avec la Seconde
 Vittorio
 Patrouiller (en étant menacés par la Sixte)
 Rapport à Siegfried
Avec la Sixte
 Vittorio
 Patrouiller (faire parler un enfant des rues, sous la menace d'être arrêté par la Seconde)
Rapport à Siegfried
 La Confrérie des Mortifiés

ACTE 3 LE PAQUET

Vittorio
La Confrérie des Mortifiés (combat final)

Résumé de l'aventure

Les PJ arrivent à Nidialti, capitale des îles aviennes, à bord d'un des trois bateaux envoyés par la Confédération afin d'y convoier une cargaison commercialement importante. Ils découvrent avec émerveillement les paysages fabuleux de cette partie du continent qu'ils visitent pour la première fois. Quand la Confédération, via la Compagnie du Compas, leur a proposé cette offre, ils n'ont pas hésité une seule seconde.

Cependant, à peine le pied posé à Port-Serre que la Compagnie leur réserve une autre mission. Le capitaine du bateau leur remet un parchemin scellé qui explique ce nouvel objectif. Ils doivent rencontrer un membre anonyme de l'Ordo Artis Occulta (idéalement un autre PJ, mais donc obligatoirement magicien ou alchimiste) pour récupérer un colis.

Cette remise devra se dérouler dans la plus grande discrétion et les responsables des deux factions se sont mis d'accord pour qu'elle ait lieu durant la célébration d'Alderigo. Ce Pélican, premier à avoir réalisé en vol la jonction avec la Rodélie, a ainsi offert ainsi aux îles aviennes des contacts et une expansion économique sans précédent. Avec l'aide de son acolyte Juan, phalanger fondateur de la Guilde des Cartographes, ils furent les premiers à dessiner les contours de Fossa Verde en observant les côtes depuis les airs.

Cette année célèbre les 300 ans de ce premier contact entre les îles aviennes et la Rodélie et leur union diplomatique primordiale, à l'heure où l'Empire du Khan vient faire vaciller l'équilibre des quatre principales nations de Vestérie.

Cependant, dans les bas-fonds de Nidialti, une révolte gronde. Cette procession agace la population de la Sixte, la lie des îles aviennes, car ils considèrent que cette cérémonie est à la fois un renfort du système de castes et une insulte au principe de mérite. Membre de la Quarte, le destin d'Alderigo en impose aux inférieurs depuis des siècles et profite à ses supérieurs, mais cela ne lui a jamais permis

de s'élever dans les strates de la société avienne. Un comble pour un oiseau. Quoi que l'on fasse ici, votre naissance prédominera toujours sur tout le reste...

La Sixte, à la surprise générale et en particulier celle des PJ, aura décidé de se faire entendre en mettant à mal cette canonisation, via une invasion du cortège. L'action n'aura pas été complètement coordonnée faute de dirigeant digne de ce nom et les choses vont donc dégénérer : bousculades, agressions, coups, vols à la tire (collier de perle arraché par exemple), pillages, jusqu'à ce que les soldats du royaume répondent pour rétablir l'ordre.

La bousculade commence au moment où les PJ se croisent et se reconnaissent : point de rendez-vous et signes de reconnaissance. Très rapidement, la vague les emporte et ils se feront voler le sac.

En courant après le malfaiteur, un jeune rouge-gorge qui cherche à faire ses preuves auprès du Cercle des Murmures, les PJ se retrouveront pris entre deux feux au détour d'une ruelle très escarpée.

S'ils décident d'attaquer la Sixte, ils auront le renfort de la Seconde et inversement. Ils bénéficieront ensuite du soutien de la caste choisie pour retrouver leur colis.

Selon leurs choix, les joueurs apprendront que :

- Le Culte des Ossements s'est associé au Cercle des Murmures pour récupérer ce fameux colis échangé entre la Compagnie du Compas et l'Ordo Artis Occulta.
- Une nation étrangère serait derrière le soulèvement de la Sixte.

Scène d'action finale : combat contre des flagellants, assez dévoués à l'Église des Ossements pour lutter jusqu'à la mort.

Fin : ils remettent la main sur le colis ou non. Dans un sens comme dans l'autre, cela aura des conséquences.

ACTE 1 PORT-SERRE

Les PJ arrivent à Nidialti en entrant dans son golfe, si fermé que celui-ci ressemble plutôt à un lagon. La ville grimpe à flanc de falaise d'une façon qu'ils n'ont jamais vue ailleurs et prient pour qu'on ne leur demande pas d'atteindre le sommet. Ils aperçoivent très rapidement les filins d'un téléphérique sommaire qui part du quartier des quais pour rejoindre la Haute Ville, notamment la première cour du Palais Royal, tel que le leur apprend un matelot habitué de cette traversée.

Il est environ 15h au moment du débarquement. Pendant que les matelots déchargent les tonneaux et autres sacs de graines, le capitaine aborde les PJ pour leur remettre un parchemin scellé du sceau la Compagnie du Compas. La Compagnie ordonne de retrouver un membre de l'Ordo Artis Occulta au pied de la statue de la reine, au beau milieu de la plus grande artère de Nidialti, pendant la canonisation d'Algerido. L'oiseau (incarné par un joueur donc) aura un foulard rouge sombre, aux couleurs de l'Ordo.

La rencontre

La population de Nidialti et des îles alentours commencent déjà à se rassembler quand ils explorent le quartier. On y trouve aussi de nombreux mammifères venus des trois grands territoires, mais aussi de la République de Calida et de la Cité libre de Rodélie. Cela donne une foule hétéroclite et

une atmosphère de fête très joyeuse. On annonce même une apparition de la reine, Marguerite 1ère d'Arpa-Pitris.

Vers 18h, les festivités commencent. Musique, spectacle de rue, défilé de la quatrième caste, La Quarte, mise à l'honneur par cette canonisation : marchands, artisans, marins, fermiers, pêcheurs... Les PJ assistent à cela médusés, autant par le faste déployé que par le nombre de pauvres errés que l'on voit partout dans les rues, très souvent en quête de poissons défraîchis tombés des étals. Ils voient notamment un rouge-gorge qui lui réclamera l'aumône.

Vers 18h30, Le membre de l'Ordo attend au pied de la statue comme convenu. Laisser les PJ se présenter. Puis l'émeute commence.

L'émeute

Un brouhaha et des cris attirent l'attention des PJ. Les cris ressemblent à des protestations. Si un PJ incarne un avien et décide de s'envoler pour voir ce qui se passe, il aperçoit de l'agitation dans le virage de l'artère. La rumeur enfle et les cris se changent en hurlements de panique.

– La Lie ! La Lie nous envahit !

– A bas les castes ! A nous l'argent !

Des plumes commencent à voler dans les airs. Les joueurs voient des oiseaux décharnés, sales, mal habillés, en nombre de plus en plus grand, au sol comme dans les airs.

A faire subir aux PJ en fonction de leurs décisions :

- une volée d'oiseaux de petits gabarits qui s'ébattent, paniqués, et leur bouchent la vue.

- un groupe de rongeurs qui leur passent littéralement dessus.

- un ours bousculé qui s'effondre sur eux.

Insister sur les scènes de violence et même certains coups de feux, car l'artillerie fait son apparition dans les îles, ce qui occasionne des bordées d'oiseaux dans le ciel.

Le voleur

Au plus fort de la cohue, un rouge-gorge intrépide et très jeune leur dérobera le paquet. (test de Perception DD20).

– Si réussi, le PJ concerné sentira ou apercevra le rouge-gorge en train de commettre son larcin. Ils le poursuivront jusqu'à ce qu'il emprunte une ruelle perpendiculaire. Quand ils y entreront, plus de rouge-gorge, mais des gens de la Seconde tout au bout. Dans leur dos, un groupe de la Sixte. De quel côté vont-ils se battre ?

Dans chaque configuration, il y aura deux assaillants libres pour attaquer les PJ.

– Si échoué, le PJ ne s'apercevra de la disparition du paquet qu'après coup. Pour les faire entrer dans la ruelle, leur dire que quelqu'un hurle « AU VOLEUR » depuis celle-ci. Puis combat.

Si les joueurs décident de ne pas prendre partie, ils se retrouvent avec deux assaillants chacun sur le dos car la Seconde les prend pour des membres de la Sixte et inversement. Pris dans la tourmente, les PNJ n'écouteront aucun argument.

Dans tous les cas, le colis et le rouge-gorge disparaissent.

La Seconde promet aux PJ de les chasser et de les retrouver. Ils ne seront plus jamais tranquilles à Nidialti.

La Sixte promet de se venger et conseille aux PJ de toujours surveiller leurs arrières désormais. Un coup de bec dans le dos est vite arrivé.

ACTE 2 UN CAMP OU UN AUTRE

Avec la Sixte

Pour les remercier de leur aide, les PJ seront conduit par un capitaine (un coq, **Aldo**) vers leur poste de garnison le plus proche. Il s'agit d'un poste de fortune composé d'une simple grande tente permettant d'abriter une dizaine d'individus tout au plus, avec deux tables et des bancs.

Aldo leur servira des rations de bière, de graines et de gâteaux secs pour qu'ils se remettent de leurs émotions, tout en maudissant la Sixte de leur guet-apens. Il se plaint de ses sauvages qui veulent bousculer l'ordre établi uniquement pour leur confort, sans penser aux conséquences désastreuses. Mettre à bas le système passera forcément par la violence. Des milliers de gens en souffriront ! Il faudra des années de luttes sanglantes, voire des dizaines d'années, pour voir la fin du conflit et sans garantie que la Sixte l'emporte. Le jeu en vaut-il la chandelle ?

– Ils ne se rendent pas compte de ce qu'ils viennent de déclencher !

Aldo est plutôt bavard.

– une rumeur de soulèvement traînait dans les rangs depuis quelques jours, mais le système de castes est tellement implanté dans la société avienne que personne n'y croyait.

– il se raconte en haut lieu que le Culte des Ossements chercherait à intensifier son emprise dans les îles. En effet, ici la religion est plus une affaire de tradition que de foi réelle, contrairement au continent.

– lui-même n'est pas croyant des Ossements, par exemple, mais il respecte les principes traditionnels. Il a foi en la Chasseresse, une croyance plus directe, sans église ni prêtre, où on valorise la force, la volonté...

– Si les PJ parlent du rouge-gorge :

- **Aldo** pense aussitôt à **Vittorio**. Un petit vaurien attachant, en manque de repères, qui finira mal s'il ne se calme pas. Il traîne toujours du même côté des quais (une place reculée à Port-Serre qui serre de lieu de stockage pour des caisses). Ce petit-là n'a aucune imagination.

- Il propose que deux troupes de trois soldats patrouillent pour le retrouver.

– Si les PJ n'ont pas vu le voleur :

- Malheureusement, ce ne sont pas les malfaiteurs qui manquent à Nidialti. L'autre jour encore, ils sont arrêtés un aigle qui cherchait à se faire pour un capitaine de bateau pour dérouter tout une cargaison ! **Aldo** n'a aucune piste à leur fournir, tout en les assurant du soutien de l'armée si besoin.

- **Aldo** les invite à informer au plus tôt leur hiérarchie de la perte du colis. Il ne faut jamais donner deux raisons de se faire engueuler. (CF Siegfried, départ vers la Haute Ville)

Avec la Sixte

Un canard (Anserri) nommé **Giuseppe** entraîne les Joueurs dans leur fuite vers un repaire de fortune : une bâtisse délabrée dans un coin des quais, qui sent fort l'urine et le poisson. Là, il n'y a uniquement que des oiseaux, tous plus mal en point que les autres. Un corbeau souffre de fièvre et de tremblements sur un vieux perchoir et pousse des cris lugubres.

– Il n'en a plus pour très longtemps, dit Giuseppe. S'il n'y avait que moi, je mettrais un terme à ses souffrances.

Là-bas, ils pourront se restaurer et prendre conscience de la raison des émeutes. Giuseppe leur raconte leurs conditions de vie déplorables, les tâches ingrates qu'on leur donne, les petits salaires qu'ils gagnent et surtout le manque de considération total qu'on leur accorde.

Au départ, **Giuseppe** se montre amical, offrant à boire et à manger malgré sa basse condition, jusqu'à ce que les Joueurs évoquent le vol.

– Si les PJ parlent du rouge-gorge, **Giuseppe** le connaîtra et se montrera tout de suite moins causant, car il n'est pas dans la nature de la Sixte de balancer les ruses qui permettent d'arrondir les fins de mois.

Choses qu'il pourra leur révéler à force de persuasion :

– le rouge-gorge est un petit gars problématique très connu dans le quartier des quais. Il s'appelle Vittorio et n'a plus de parents. Vittorio se croit le plus malin, mais il réalise toujours ses trafics au même endroit : une place reculée à Port-Serre qui serre de lieu de stockage pour des caisses.

– le Cercle des Murmures fait beaucoup parler de lui dans les bas-fonds en ce moment, avec de nombreuses tentatives de recrutement, la plupart réussies. Le Cercle fait fantasmer les plus jeunes, est puissant et paye bien. Il n'en faut pas beaucoup plus pour corrompre une belle âme. Et tout le monde sait que le Cercle n'agit jamais par hasard. De simple entraide entre voleurs au départ, c'est devenu une faction qui tire de sacrées ficelles en haut lieu.

– Si les PJ n'ont rien vu du voleur, mais évoque leur appartenance à leur faction, **Giuseppe** se fige. Il devient blanc, inquiet de savoir qui sont les deux types qu'il vient d'accueillir. Il leur posera des questions plus franches et indiscrettes, en baissant le ton pour ne pas être entendu. Il ne veut surtout pas d'ennui !

Choses qu'il pourra leur révéler :

– il a entendu que le Cercle des Murmures était très actif à Nidialti ces derniers temps et qu'il cherchait une chose en particulier. S'agit-il du colis ? Mystère.

– le Cercle a promis des sommes assez folles pour obtenir cette chose.

– on raconte que le Cercle sera missionné sur ce coup-là par une autre faction.

– ils devront faire profil bas en ville, car l'armée fera certainement circuler leur signalement, en particulier celui de Kelem qui très facilement identifiable. Pas tous les jours qu'on voit un Vulpes avec une épée par ici...

Giuseppe pourra proposer aux PJ de coincer un petit voleur au hasard, ce n'est pas ça qui manque, pour le faire parler. Ils font les fiers dans la rue, mais la vue de l'épée de Kelem ou un geste alchimique de Skarn déliera n'importe quelle langue.

Confrontation avec Siegfried

Trajet vers la Haute Ville. Le membre de l'Ordo fait visiter aux autres PJ, un peu gêné par la démonstration des écarts sociaux après ce qui vient de se passer.

Le factionnaire se fait passer un savon (colère froide) par Siegfried.

Siegfried pourra dévoiler :

- que plusieurs conflits larvent en ce moment à Nidialti. Certains accusent l'Empire du Khan, d'autres la République de Calida, d'autres le Saint-Royaume. D'autres faits graves, comme ceux d'aujourd'hui, ne manqueront pas de se produire dans les mois à venir.

- qu'il sait de source sûre qu'une nation et au moins une faction tirent des ficelles dans les îles aviennes. A priori chacune pour des raisons différentes, mais qui sait ?

- que pour la nation, il n'en sait pas plus. Pour la faction, il s'agit du Culte des Ossements. L'église a en effet missionné deux agents sur le territoire avien. Les services de la Prime les ont identifiés : il s'agit d'un vautour et d'une corneille. L'armée a cependant perdu leur trace pendant l'émeute. Ils sont toutefois reconnaissables : la corneille porte en permanence un masque de cuir et de fer sur son bec.

- que les PJ doivent absolument récupérer le paquet. Celui-a un rôle crucial a joué dans tout cela. En cas d'échec, le PJ alchimiste ou mage perdrait une grande part de la confiance que l'Ordo lui accorde encore. Pour les PJ membres de la Compagnie du Compas, Siegfried ne connaît pas les conséquences, mais il y en aurait.

ACTE 3 LE PAQUET

Vittorio

Sur les quais, ils ne mettent pas longtemps à remonter la trace du rouge-gorge. Soit en payant les informateurs, soit en se faisant passer pour des commanditaires, soit en se faisant passer pour des membres du Cercle.

Ils trouvent le petit vers minuit, en pleine transaction avec un vautour et une corneille.

La confrérie des Mortifiés

(S'ils viennent via Siegfried, ils trouveront la piste via l'armée et **Aldo**. Les deux espions auront été aperçus du côté des quais.)

Combat.

Épilogue

3 possibilités :

- Ils récupèrent le paquet et les PJ repartent vers la Confédération. Le membre de l'Ordo peut décider de rester à Nidialti ou de se joindre à eux.
- Ils ne récupèrent pas le colis. Soit ils se séparent pour assumer chacun les conséquences de leur côté, soit ils embarquent vers le Saint-Royaume pour poursuivre les flagellants.
- Le paquet se brise dans le combat. Bruit de verre brisé. Une fumée jaune s'en élève : les quatre combattants s'évanouissent aussitôt. Quand les PJ se réveillent, il fait jour et les flagellants ont disparu. (fin la plus hard)

PNJ

Les flagellants :

1° Cornix – Corneille

Porte des griffes métalliques sur ses serres, qui cliquettent quand il marche un peu comme des éperons. Porte un masque de cuir et de métal sur le bec qui lui couvre une partie de la gorge. Quand il l'enlève, il dévoile un bec percé de part en part, comme sculpté. Pour utiliser ses pouvoirs de flagellant, il s'envoie des coups de serres dans le bec, se le brise, se le perce.

Constitution : +1

+2 grâce à ses serres métalliques.

Taille : 1m10, 35Kg.

Insaisissable : En vol, ne subit pas d'attaque d'opportunité lors d'une précipitation pour se mettre hors de portée.

2° Rapax – Vultori (Vautour)

Vêtu d'une longue cape noir brillante et lacée sur son poitrail, il s'en défera d'un coup de bec au moment du combat, dévoilant un buste presque complètement dépourvu de plumes hormis quelques touffes hirsutes et surtout lacéré de plaies fraîches et de cicatrices plus ou moins récentes.

Constitution : +2

Taille : 1m50, 50Kg.

Vitesse : 6m au sol, 9m en vol.