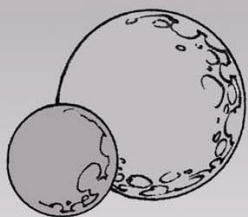


TOURNOI "ETOILES"



AU MONDE DU JEU 2001 A PARIS

(LES SAMEDI 29 ET DIMANCHE 30 SEPTEMBRE)

VENEZ NOMBREUX
VIVRE UNE AVENTURE PALPITANTE
QUI MELERA
DRAGONS,
HUMANISME,
FATALITE
ET
ETOILES.



Inscriptions :

- sur le site : <http://www.etoiles-prophecy.fr.fm/>
- par e-mail : etoiles-prophecy@fr.fm
- par courrier : Mr Top Philippe Emmanuel, 2 rue Vantroyen 59000 Lille
- sur place le matin (en fonction des places disponibles).

Accès au Monde du Jeu

Voiture : Boulevard périphérique, sortie Porte d'Auteuil
Métro : Michel-Ange Auteuil (lignes 9 & 10)
Horaires d'ouverture : vendredi, samedi & dimanche de 10h - 19h

Sommaire

<u>I INTRODUCTION</u>	4
<u>II DÉROULEMENT DE LA PARTIE</u>	4
Scénario et séquences	4
<u>III SYNOPSIS</u>	4
1) BACKGROUND	4
2) CHRONOLOGIE D'UNE CATASTROPHE ANNONCÉE	5
3) DESCRIPTION DES JOURNÉES DU SCÉNARIO.	6
1ère journée.....	6
1ère nuit	6
2ème journée.....	6
2ème nuit.....	7
3ème journée.....	7
LA PLACE DE NOS JOUEURS	7
<u>IV SCÉNARIO</u>	7
Introduction.....	7
1) Première journée.....	8
Récapitulatif	8
Ambiance	8
SÉQUENCE	9
2) Première nuit.....	9
Récapitulatif	9
Ambiance	10
SÉQUENCES	10
« A l'Aide »	10
« Au vol »	11
« Au meurtre »	11
Bilan de la première journée.....	12
3) Deuxième journée.....	12
SÉQUENCES	13
« Bienvenu mes amis »	13
« Citoyen, tel est votre devoir »	14
« On embauche ! »	15
4) Deuxième nuit	16
SÉQUENCES	16
La nuit des « longs couteaux »	16
La défense de l'auberge :	16
"Sur les canaux".....	17
« Perquisition ! »	18
« Le Temple Prison »	19
« Feux d'artifices »	20
Bilan de la deuxième journée.....	21
5) Troisième journée.....	21
SÉQUENCES	22
« Citoyens aux armes »	22
« La liberté ou la Mort »	23
<u>V CONCLUSION</u>	24

SCÉNARIO DU TOURNOI INTER ÉTOILE 2001

I Introduction

Bienvenu à vous courageux Mjs qui décident d'affronter ensemble la horde des Pjs du tournoi des Étoiles.

Ce document vous permettra, je l'espère, de maîtriser avec le maximum de facilité ce scénario Prophecy multitable joué le 29 et 30 septembre 2001. En effet tout a été fait pour que vous vous concentriez sur le jeu. Des fiches conseils, des récapitulatifs, des annexes et des plans seront à votre disposition.

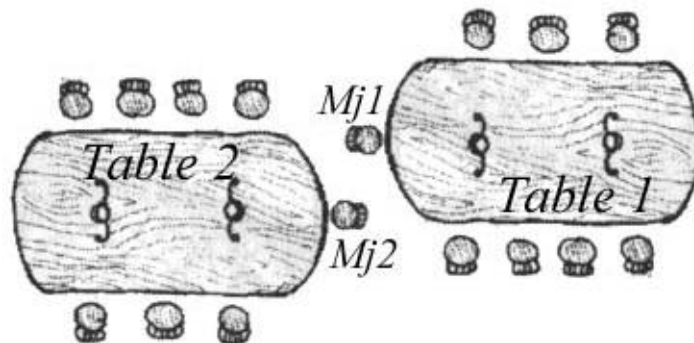
Ce scénario est un multitable. En quoi cela consiste ? Deux tables de joueurs vont évoluer en même temps et dans le même univers via deux Mjs qui devront agir de concert et suivre « une ligne de réalité » qu'ils élaboreront au fur et à mesure du scénario. Cela ressemble à un challenge mais ne vous inquiétez pas, on a prévu le maximum. Maintenant passons à la suite et rentrons dans le vif du sujet.

II Déroulement de la partie

Comme déjà dit, ce scénario se jouera au monde du jeu 2001 à Paris. Deux Mjs vont agir de concert pour faire jouer deux tables dans le même Univers, celui de Prophecy évidemment.

Le scénario aura un temps imparti qui sera de 5 heures au maximum. En effet, le monde du jeu n'est pas ouvert toute la journée et il faudra inclure une notion de temps réel pour cette partie. Vous pourrez créer artificiellement avec votre binôme (l'autre MJ) des moments de « pauses » ou « d'accélération » pour maintenir les deux groupes au même niveau.

Sur le terrain, les deux Mjs seront côte à côte mais regardant dans le sens inverse, celui de leurs groupes de Pjs qui seront alors séparé entre eux par les deux Mjs.



Cette disposition permettra au MJs de discuter facilement et assurer un minimum de confidentialité entre les groupes (le monde du jeu est très bruyant).

Le scénario est découpé en séquences modulables que vous acheminerez au fur et à mesure. Des organigrammes vous aideront dans vos choix.

Pour assurer un rythme constant, les 5 heures de jeu seront découpées en période et à la fin de chaque période, le MJ le plus rapide attendra le plus lent pour une synchronisation. (Timing)

Scénario et séquences

Le scénario se compose se joue comme une partie de domino. Une par une, les séquences vont se jouer en fonction de la précédente. Pas à pas, le scénario se construira naturellement. Entre ces séquences, des paragraphes d'ambiances vous seront proposer pour faire ressortir l'intrigue et le climat dans lequel elle se joue.

III Synopsis

1) Background

Les choses se sont précipités dans le monde de Kor. Kern soutenu par les prodiges ont lancé une offensive sur les marches Alizées, Des milliers de protecteurs se sont précipités de leurs montagnes pour déferler sur les campagnes Alizéennes. Mais au Nord, les forces de Nésora guettent et se précipitent à la

rencontre de la coalition. Une immense bataille s'ensuit fauchant la vie de milliers de combattants dans les deux camps.

L'armée des protecteurs et du mouvement dur des prodiges est repoussée sur les contreforts de Kern. Maintenant Nésora se trouve à la frontière de l'Empire de Solyr.

Mais le danger vient d'ailleurs. Apprenant la guerre dans les Marches, les fatalistes menés par un nécromancien franchissent les crocs et refoulent les combattants à Ankar. Le siège commence alors que les troupes du dragon de l'ombre passent triomphantes. A Yris, Roland Empereur des solyriens envoient des messagers à Kern et à Sermar pour les avertir du danger au sud et les enjoint à signer un traité de paix.

La missive reste lettre morte et l'armée du nécromant se dirige vers Yris et prend Dungard. Kezyr lui-même ne peut rien contre cela et il est obligé de quitter la ville. Yris est la prochaine sur la liste et Roland essaie de mobiliser des troupes au Nord, mais la majeure partie des combattants se trouvent dans les armées de Brorne et des prodiges. Impossible de résister aux armes de l'Ombre sans un traité de paix.

La deuxième missive de l'Empereur Roland porte ses fruits et les camps acceptent de se rencontrer secrètement en terres neutres. C'est le site de Lapeyronnie qui est choisi par sa place géographique et sa « bienveillante neutralité ».

Seulement, d'étranges phénomènes se produisent, de nombreux astronomes relatent un « mouvement » des étoiles. En effet, d'ici quelques temps, les astres et certaines étoiles se trouveront dans une conjonction particulière. Les lunes s'additionneront pour obscurcir l'astre lumineux et une corolle d'étoiles entoureront l'astre masqué. Cet événement astronomique est interprété comme un signe et nombres de ces scientifiques calculèrent l'endroit exact où l'éclipse sera totale. Et devinez où ? Lapeyronnie ;)

Les Astronomes envieront des messagers pour avertir les compagnies qu'ils connaissent pour se rendre sur les lieux. Et ces compagnies sont celles des étoiles qui forment la corolle, celles de nos joueurs.....

2) Chronologie d'une catastrophe annoncée

Cette chronologie est à titre indicative pour que vous puissiez répondre au Pjs retords qui voudraient faire des conjectures. Il n'est nullement nécessaire de la connaître par cœur, seulement de savoir où elle se trouve dans le scénario pour l'utiliser au moment voulu :

J-30 Roland XII a réussi à obtenir une rencontre entre les factions Humanistes et Draconiques sur le site de Lapeyronnie considéré comme le lieu le plus neutre dans la région. Le monastère a reçu une missive ce jour leur stipulant l'arrivée des protagonistes dans 28 jours. Ils ont ordre de préparer la rencontre et recevront quelques observateurs la semaine suivante.

J-19 Les émissaires des deux partis arrivent au monastère et organisent une première réunion reprenant tous les points précisés par les deux camps pour cette rencontre. Le climat est tendu mais non tendu. Les deux camps ayant envoyé des modérés pour les préparatifs.

J-17 La créature de cauchemar arrive dans la ville de Lapeyronnie. Sa motivation est la recherche de substantialité de son être. Grâce à son pouvoir elle est capable de vivre quelques jours dans le monde réel par la volonté d'un homme refusant la mort. Cette nuit-là, un voleur tombant du têt d'un toit se romps le cou devant la milice. Celui-ci se relève et s'enfuit totalement désarticulé.

J-16 C'est une mère de famille qui lave le linge au lavoir comme chaque jour. Seulement son visage est boursoufflé et bleu comme celui d'un noyé. Elle est lapidée par les hommes du port alors que les femmes s'enfuient en courant.

J-15 Deux amants dans un état de putréfaction avancé sont retrouvés en train de faire l'amour dans une chambre qu'ils n'avaient pas quitté depuis deux semaines. C'est la logeuse qui les a surpris et qui a averti la milice.

J-14 Les rumeurs filent dans la ville. On raconte partout que la ville avait été créée sur l'emplacement d'une ancienne bataille où furent commises des atrocités. On raconte aussi que personne ne mourra plus dans la ville mais tous se transformeront en morts vivants.

J-13 Après une discussion houleuse au monastère, une petite majorité arrive à l'emporter et impose l'envoi d'une missive demandant de l'aide aux protecteurs de Kern. La minorité est composée d'une majorité de sympathisants humanistes et pourront si nécessaire appuyer ou informer les compagnies.

J-9 Le monastère reçoit la réponse à sa requête. C'est Egoan Syn qui mènera l'enquête. C'est la panique au monastère, en effet, Egoan Syn est connu pour son extrémisme et ses manières expéditives. Mais ils ne peuvent refuser son aide et envoient une réponse positive à Egoan. La nouvelle a été cachée aux deux délégations.

J-5 Arrivée du groupe des fatalistes à Lapeyronnie, Il s'agit de deux envoyés de Dungard : Félix Aflak et Evy Vanishar. Ils sont hébergés par Mégazar Folrice un commerçant de Lapeyronnie lui aussi fataliste. La venue de l'ombre se fait remarquer et ils devront éliminer quelques curieux dans les jours qui suivent s'attirant l'inimitié d'une des guildes des voleurs.

J-4 Deux voleurs connus pour être des durs -a- cuire sont retrouvés déchiquetés au petit matin. C'est l'une des créatures invoquées par le nécromant qui s'est chargé du travail. La guilde sent qu'il s'agit bien la d'une action Fataliste, et prennent pour coupable le Nécromant qu'ils ont vu la veille.

J-3 Deux autres voleurs ont été retrouvés flottant dans les canaux de Lapeyronnie. Pour les guildes des voleurs, plus de doute, c'est le travail du nécromant et ils décident de lui faire la peau. De son côté le monastère est en plein désarroi, les morts refusant de mourir et les meurtres atroces plonge Lapeyronnie dans un climat de peur et tout cela est néfaste pour les négociations. Egol Syn et ses inquisiteurs arrivent en ville et son reçu au monastère. Il est accueilli chaleureusement au vu des événements récents.

J-2 Arrivée des deux délégations dans le plus grand secret. Pourtant une partie de ces délégations devra séjourner dans la ville et deux auberges sont réservées en partie. Les Inquisiteurs qui commencent à fouiller découvrent les auberges qui hébergent les délégations. Ils apprennent aussi que Jard est venu avec l'Echarpe de Solyr.

J-0 Arrivée de nos fraîches compagnies, il fait beau, il fait chaud, tout va pour le mieux. Pendant ce temps, les Inquisiteurs soudoient l'un des membres de la délégation des Humanistes de voler l'écharpe et de la ramener pendant la nuit. Les deux délégations font connaissance et les premiers pas diplomatiques sans être prometteurs, sont encourageant. Pendant la nuit, le félon arrive à voler l'écharpe et s'enfuit dans la ville avec son larcin. Malheureusement, il tombe sur des coupes jarrets qui lui vole l'écharpe.

3) Description des journées du scénario.

Le scénario se déroule en 3 jours tout au plus. Les actions seront Crescendo jusqu'au dénouement. Voici la suite des événements qui se dérouleront sans l'interaction des joueurs. Nous vous invitons à relire plusieurs fois ce passage car il est l'architecture du scénario et qu'avec la succession des séquences, il est possible que vous en oubliiez la trame.

1ère journée

Les Inquisiteurs soudoient un pro-humaniste de la suite de Jard venu pour négocier un traité de paix entre la délégation Nesorienne et la coalition draconnique. Celui-ci devra voler l'écharpe de Solyr (une relique reconnue pour ses effets magiques lors de négociation) et l'amener à Egol Syn, le très connu inquisiteur pour ses mesures expéditives.

1ère nuit

Le pro-humaniste en question réussit à subtiliser l'écharpe de Solyr par un procédé qui ne sera pas développé. Il s'enfuit du monastère par un coup de chance. Mais en revenant à son rendez-vous avec les Inquisiteurs, il est attaqué et tué par deux coupes jarrets qui travaillent pour la guilde des insondables un syndicat de Voleurs de la ville. L'écharpe est volée et Egol Syn ne pourra que constater l'échec.

Cette même nuit, un petit groupe de voleurs tentent une embuscade aux fatalistes qui sont soupçonnés par le syndicat d'avoir éliminé certains d'entre eux. En effet, le groupe fataliste s'est débarrassé de quelques gêneurs et les guildes entendent bien rembourser la dette. Enfin, un vol dans une somptueuse maison permettra peut-être aux joueurs de se faire un ami dans la guilde des Insondables.

2ème journée

Le vol a été commis. Le monastère est en ébullition et loue les services d'aventuriers pour retrouver l'écharpe. De son côté Egol Syn engage à grands frais des sections spéciales pour ratisser la ville. Il fait accuser Tarhik le chef de la guilde des insondables des méfaits perpétrés par la créature. Grâce à ce stratagème, il espère faire pression sur les voleurs pour lui restituer l'écharpe.

Les Fatalistes de leur côté préparent tranquillement une action violente sur l'autorité draconnique pour la nuit dans le but d'enflammer les esprits et de faire accuser la délégation nesorienne. Enfin, Tarhik, le chef de la guilde des voleurs, loin des préoccupations des Grands fait son coup d'état et prend le contrôle de la guilde adverse.

2ème nuit

Egolan Syn à prés avoir fait interroger Tarhik sans résultat tente une attaque du repaire des Voleurs de la guilde des Insondables. Lors de cette bataille, il arrivera peut être à récupérer l'écharpe et ainsi la faire disparaître pour de bon.

Tranquillement, nos fatalistes mettent leurs plans en actions. Ils ont le choix entre tué un ressortissant Draconique de la coalition de Kern ou faire exploser la statue de Borne dans le Temple.

3ème journée

C'est la panique, après l'attaque la veille des Inquisiteurs faisant peu de chose des voleurs appartenant à la caste de Khy, ceux-ci lancent une attaque dans les faubourgs de la ville appuyés par les hommes et les femmes indignés par les exactions d'Egolan. Des barricades se forment dans toute la ville et Egolan envoie sa milice détruire les barricades. Les autorités du monastère restent timorés dans leurs actions.

Ajoutés à cela, les prédicateurs s'époumonent en clamant la fin du monde. Cette thèse est corroborée par l'éclipse de soleil qui durera 1 heure entière !

Enfin dans le chaos le plus total les deux dragons appartenant aux inquisiteurs et aux fatalistes deviennent fou et prenant leur forme draconique commencent à dévaster la ville.

La place de nos joueurs

Nos joueurs savent seulement qu'ils doivent se rendre à Lapeyronnie grâce aux flash onirique qu'a reçu leur guide. Celui-ci est convaincu que quelques chose s'y prépare en approchant de la ville, ils apprennent que des négociations ont lieu qui déterminera peut être la guerre en cours.

En pratique, nos joueurs vont être l'instrument du destin et de leur choix, changeront peut être la face de Kor. En effet trois groupes d'influence entreront en compétition à travers nos joueurs. Les fatalistes qui leur proposeront diverses actions dans le but de rompre les négociations. Les inquisiteurs menés par Egolan Syn. Ce dernier ayant fait voler l'écharpe mais l'ayant perdu demandera un soutien au joueur pour récupérer cette relique et faire échouer les négociations refusant obstinément une quelconque alliance entre les Humanistes et les draconiques. Enfin, le monastère, lieu de rencontre des délégations qui embauchera peut être vos Pjs pour retrouver l'écharpe.

Tantôt vous choisirez leur destinée, tantôt les joueurs seront les seuls à tracer leur destin.

IV Scénario.

Introduction.

Nos joueurs attendant avec impatience le début des hostilités. A prés avoir pris connaissance de leur compagnons et des motivations de l'étoile, lisez leur ce qui suit.

« Les choses se sont précipitées dans le monde de Kor. Kern soutenu par les prodiges a lancé une offensive sur les marches Alizés, Des milliers de protecteurs se sont précipités de leurs montagnes pour déferler sur les campagnes Alizéennes. Mais au Nord, les forces de Nésora guettaient et se précipitent à la rencontre de la coalition. Une immense bataille s'ensuit fauchant la vie de milliers de combattants dans les deux camps.

L'armée des protecteurs et du mouvement dur des prodiges est repoussée sur les contreforts de Kern. Maintenant Nésora se trouve à la frontière de l'Empire de Solyr.

Mais le danger est peut être ailleurs . Apprenant la guerre dans les Marches, les fatalistes menés par un nécromancien du nom D'Errendras, franchissent les Crocs et refoulent les combattants à Ankar. Le siège commence alors que les troupes du dragon de l'ombre passent triomphantes.

Des files entières de réfugiés se pressent aux portes d'Yris qui ne peut plus accueillir personnes. D'autres encore remontent vers la forêt protectrice du dragon de la nature. La situation est catastrophique alors que les forces du Nord se regardent en chiens de faïences ne voulant pas laisser un arpent à leur adversaire.

Dans ce chaos générale, des mouvements de prédicateurs sillonnent le monde de Kor annonçant sa fin. Les dragons de leur cotés semblent indifférent à la situation, ou seulement bridés par cet Interdit qu'il leur interdit de se mêler des affaires des hommes.

Cela fait plusieurs jours que (nom du guide) passe de mauvaises nuits et vous raconte le rêve récurrent qui l'assaille chaque nuit. Ils voient des massacres tuant sans distinction les Protecteurs de l'armée de Kern et les Humanistes descendu de l'Empire de Nésora. Ces scènes sont intolérables mais il ne peut rien faire. Il voit ensuite une nuit noire, une nuit sans lune mais avec deux étoiles, dont l'une d'elle est la votre. Elles éclairent une petite ville sur le bord d'un lac. Celle-ci semble prise dans un combat entre hommes et dragons. Le combat fait rage et des scènes de massacres se substitue à cette ville. Mais le pire est cette sensation d'y avoir toujours quelqu'un au bord de son champs de vision qu'il ne peut jamais voir. Il sait que cet homme ou cette femme est pour quelques choses dans cette vision et dans les scènes qu'il a vu.

Devant son désarroi de (nom du guide) et sa fatigue croissante, vous décidez d'en parler à des membres de vos castes qui n'y voient que l'expression de traumatismes psychologiques de la guerre qui se déroule. Pourtant, après quelques recherches vous découvrez que cette ville existe bien et quelle se trouve au nord de l'Empire de Solyr et quelle se nomme Lapeyronnie.

Après une longue discussion vous décidez d'aller vers cette ville qui semble être la clé des rêves qui assaillent votre guide. La décision prise, les rêves disparaissent, permettant à (nom du guide) de recouvrer sa

force et sa santé mentale. Vous arrivez donc au bord de la ville de Lapeyronnie . Durant votre voyage, vous n'avez pu passer à côté de cette information stupéfiante en approchant de Lapeyronnie : Elle sera le lieu de négociations entre la coalition Protecteurs- Prodiges et le haut commandement de Nésora !!

De nombreuses questions sur la guerre fuseront sûrement, c'est pourquoi il vous sera nécessaire de raconter ce qui s'est passé depuis plusieurs mois. Mais pour ce qui est de la prophétie , Niet ! pas un détail de plus, c'est un rêve et non un film qu'il a vu. »

C'est maintenant que l'on rentre dans le vif du sujet. 3 Jours ! 3 jours pour retrouver l'écharpe ou pour faire capoter les négociations. Chaque demi-journée sera décomposée comme suit :

- Récapitulatif des actions de la demi-journée.
- Ambiance, histoire de mettre dans les bains nos aventuriers.
- Séquence, description de celle qui sera jouée avec :
 - Prologue : le décor, la mise en marche.
 - L'action en elle-même.
 - Epilogue : conclusion de l'action.
- Conclusion de la journée.

1) Première journée.

Récapitulatif

Les Inquisiteurs s'adressent à un pro-humaniste de la suite de Jard venu pour négocier un traité de paix entre la délégation Nesorienne et la coalition draconnique. Celui-ci devra voler l'écharpe de Solyr (une relique reconnue pour ses effets magiques lors de négociation) et l'amener à Egolan Syn, le très connu inquisiteur pour ses mesures expéditives.

Nos joueurs arrivent dans cette ville et y choisissent une auberge. Après une petite ballade au bord du lac, ils pourront revenir se restaurer.

Ambiance

Les personnages arrivent à Lapeyronnie au zénith et viennent de terminer leurs rations alimentaires. Ils entrent par la porte sud « la porte du dragon » accompagné de quelques réfugiés (Cf. Lapeyronnie). C'est une belle journée de printemps malgré la tension de cette guerre. Ici on est loin d'Yris et des armées de l'Ombre, même si les affrontements entre les Nésoriens et les Protecteurs de Kern sont plus d'actualité. Le peuple de ce protectorat d'Ozyl préfère vivre dans l'insouciance et l'abondance qu'elle connaît depuis l'arrivée des Erudits du monastère, espérant ainsi chasser le malheur qui approche.

Imaginez une bonne ville médiévale avec ses échoppes, ses marchands ambulants, ses chiens errants et ces femmes qui s'emportent pour une histoire de tissu. Faites traverser la ville en suivant le plan de Lapeyronnie et espérons que les joueurs chercheront un lieu pour dormir.

Pour cela, vous avez le choix entre « Aurore », « crépuscule » et « chat perché » (Cf. annexes). Les rumeurs et l'ambiance est différente entre les trois auberges, et nous le développerons à la fin de cette journée.

Donnez une sensation de quiétude dans cette ville près du lac, n'hésitez pas à leur décrire cet immense lac le temps d'une ballade ou de déguster une bière ou leur raconter la « fête d'Heyra » (Cf. Lapeyronnie) qui a eu lieu il y a deux semaines.

Les gens sont accueillants et commerçants ! Il ne se départissent pas de leur sourire. Mais derrière celui-ci il existe pourtant une peur qui hante les habitants plus que la guerre : Les attaques nocturnes et les morts vivants. Ce sujet, n'est jamais abordé de prime abord, mais il viendra rapidement dans la conversation.

C'est à vous de choisir les auberges, mais attention, rappelez-vous que l'auberge du « crépuscule » sera le lieu d'un assassinat et qu'il est peu probable que le groupe de PJs fataliste soit dans cette auberge. Après, vous pouvez très bien décider avec votre binôme de les mettre dans la même auberge.

Crépuscule :

Ambiance : Des protecteurs sont descendus dans l'auberge, celle-ci connue pour son vacarme est plus calme depuis 2 jours date où se sont installés les protecteurs. Mais le tenancier n'est pas aigri, ces jeunes hommes dépensent toute leur solde dans l'établissement car ils n'ont pas le droit de sortir (En effet, c'est une des règles entre les délégations, pour éviter les échauffourées). Ils sont très occupés avec les jeunes femmes qui travaillent ici. Ils sont avenants, mais savent peu de choses et de toute façon, ne diront rien. Seul l'alcool pourrait permettre d'apprendre qu'ils viennent de Kern avec Ugmar Kast ce qui devrait faire bondir un protecteur.

Rumeurs :

- Les armées fatalistes ont pris Yris (c'est faux)
- Les Nésoriens et les protecteurs de Kern ne sont pas prêts de se réconcilier (on verra ;)

- Les Nésoriens ont attaqué avec des machines volantes qui lançaient du feu (pourquoi pas)
- La pêche va être bonne cette année, les eaux sont troubles depuis plus de 3 jours.
- Les morts vivants sont de plus en plus nombreux.
- Deux autres voleurs ont été retrouvés flottant dans les canaux de Lapeyronnie, il y a 5 jours mais la milice avance dans ses recherches. (c'est vrai, il s'agit de deux voleurs de la guilde des Insondables qui traînaient près de la demeure des fatalistes).
- Le monastère aurait fait appel à des inquisiteurs pour « assainir » la ville, ce serait Egoan Syn, « l'Homme à l'Armure blanche mais aux mains rouges » qui serait dépêchés. (c'est vrai).
- Une Prime est accordée à toute personne qui ramène la bête. (c'est faux ;)

Aurore :

Ambiance : Cette auberge vit normalement, même si elle héberge une délégation de marchands du nord qui sont arrivés bien trop tôt pour la foire de printemps (Il s'agit de la délégation humaniste déguisée en marchands, ils sont venus avec des marchandises, difficile de les confondre). Ces marchands bien là et restent dans l'auberge, (comme les Protectors), ils maudissent leur commanditaire qui les a fait partir deux semaines trop tôt. Ils sont avenants avec les joueurs, s'ils se présentent, mais verront d'un mauvais œil toute expression excessive d'appartenance aux castes (que ce soit dans l'attitude ou dans le langage). Leur soutirer des informations est dur, mais ils pourront apprendre que des protecteurs sont venus discuter avec eux (c'est Heinak Protus, l'un des inquisiteurs qui a recruté l'un des humanistes pour le soir).

Rumeurs :

- Les morts vivants attaquent de plus en plus de monde (c'est faux, en règle générale, les pauvres âmes sont débitées à la hache avant d'avoir eut le temps de s'expliquer).
- Deux amants dans un état de putréfaction avancée sont retrouvés en train de faire l'amour dans une chambre qu'ils n'avaient pas quittée depuis deux semaines. C'est la logeuse qui les a surpris et qui a averti la milice. (le pire c'est que c'est vrai ;)
- La guerre au Nord fait mal au commerce de Lapeyronnie (C'est vrai).
- Personne n'ose sortir la nuit seul, des monstres rôdent (c'est vrai, qu'ils sortent accompagnés, mais pas de monstres).
- Le monastère aurait fait appel à des inquisiteurs pour « assainir » la ville, ce serait Egoan Syn, « l'Homme à l'Armure blanche mais aux mains rouges » qui serait dépêchés. (c'est vrai).
- Une Prime est accordée à toute personne qui ramène la bête. (c'est faux ;)

Chat perché :

C'est l'auberge la plus « neutre », idéale si vous voulez y mettre une équipe Fataliste ou qui suivra les conseils du monastère.

Cette auberge comme les deux autres n'a pas « d'invités de marque ». Simple dans sa décoration, elle en est quand même très originale par son service. (Cf. Annexes). Les Habitues connaissent tous le Chat et son en bon terme. De nouvelles têtes attireront l'attention, mais après un moment de méfiance, l'ambiance reprendra surtout si le nouveau ou la nouvelle offre à boire.

- Une Prime est accordée à toute personne qui ramène la bête. (c'est faux ;)
- Le monastère aurait fait appel à des inquisiteurs pour « assainir » la ville, ce serait Egoan Syn, « l'Homme à l'Armure blanche mais aux mains rouges » qui serait dépêchés. (c'est vrai).
- Les morts vivants attaquent de plus en plus de monde (c'est faux, en règle générale, les pauvres âmes sont débitées à la hache avant d'avoir eut le temps de s'expliquer).
- Deux autres voleurs ont été retrouvés flottant dans les canaux de Lapeyronnie, il y a 5 jours mais la milice avance dans ses recherches. (c'est vrai, il s'agit de deux voleurs de la guilde des Insondables qui traînaient près de la demeure des fatalistes).
- Les Nésoriens et les protecteurs de Kern ne sont pas prêts de se réconcilier (on verra ;)

Séquence

Aucune

2) Première nuit

Récapitulatif

Le pro-humaniste en question réussit à subtiliser l'écharpe de Solyr par un procédé qui ne sera pas développé. Il s'enfuit du monastère par un coup de chance. Mais en revenant à son rendez-vous avec les

Inquisiteurs, il est attaqué et tué par deux coupes jarrets qui travaillent pour la guilde des insondables un syndicat de Voleurs de la ville. L'écharpe est volée et Egol Syn ne pourra que constater l'échec.

Cette même nuit, un petit groupe de voleurs tentent une embuscade aux fatalistes qui sont soupçonnés par le syndicat d'avoir éliminé certains d'entre eux. En effet, le groupe fataliste s'est débarrassé de quelques gêneurs et les guildes entendent bien rembourser la dette. Enfin, un vol dans une somptueuse maison permettra peut-être aux joueurs de se faire un ami dans la guilde des Insondables.

Ambiance

Première soirée très calme pour les joueurs. Une tentative d'embuscade, Un vol avec effraction, et un homicide (Attention, une seule de ces séquences est à jouer. Il y en a trois au total. A vous de choisir avec votre binôme) . La météo est clémente pour cette nuit de printemps. Des milices patrouillent régulièrement et demande à chaque âme qui erre les raisons de leurs déambulations. Elles conseilleront aux égarés de rentrer chez eux ou à l'auberge. Mais pourquoi nos joueurs iraient se balader en pleine nuit ? Pour la prime (qui n'en est pas une) mais qui devrait faire sortir tout aventurier de son lit. A vous d'estimer la somme, allez-y franchement, de toute façon, elle n'existe pas. Il faut faire sortir les loups de leurs bois et peut-être les envoyer à l'abattoir.

Après cela, discuter rapidement avec votre binôme, si ce n'est déjà fait, pour savoir quelle séquence pour quelle compagnie. Faites-les se balader dans la ville à la recherche de fantôme et ramener les à leur auberge ou comment la première séquence.

Pour ce qui est des pouvoirs de l'étoile, en fin de nuit, L'éclat de leur étoile est de trois forcément . n'oubliez pas de leur faire ressentir cette puissance qui s'insinue en eux. Les pouvoirs arrivent régulièrement par tranche d'1 niveau par 4 heures.

Séquences

« A l'Aide »

Lors de cette séquence, les joueurs rentrant dans leurs pénates entendront le bruit d'une bagarre dans une ruelle. Le marchand fataliste et l'assassin sont pris à parti par des membres de la guilde des Insondables envoyé par Tarhik le Grand.

Prologue

Le personnage rentre simplement se coucher. Ils ont erré et rencontré plusieurs fois la milice. Quand tout à coup, des bruits de bagarre se font entendre, des bruits sourds et du métal qui s'entrechoque. Cela vient d'une des ruelles à 30 mètres tout au plus, une ruelle sur la gauche, c'est sûr.

Action

En se précipitant, ils déboucheront sur la ruelle et verront au fond de celle-ci, 7 formes noires entourant un homme et une femme. L'une est épée et main gauche à la main faisant barrage de son corps, pendant que l'autre est retranché derrière elle et regarde nos joueurs. Après quelques secondes, l'homme hélera nos valeureux aventuriers : « Citoyens, prêtez main forte aux serviteurs des dragons ! ». C'est Mégazar Folrice et Evy Vanishar.

Reportez-vous à la fiche technique pour connaître la configuration du lieu et les caractéristiques des voleurs. Mégazar restera toujours en retrait protégé par Evy qui se battra jusqu'à la mort. Espérons que les joueurs n'attendent pas jusque là ! Une fois le premier voleur mis en pièce, les autres prendront la fuite . Mais attention, si l'un des joueurs les poursuit, il pendra un coup de couteau par un voleur en retrait au coin d'une rue, la blessure est automatiquement grave. On ne peut tout de même pas prendre au jeu des voleurs qui évoluent dans la ville depuis des années.

Épilogue

Mégazar le remerciera cent fois pour leur exploit, Evy de son côté restera froide et imperturbable. Le commerçant racontera qu'il revenait de chez des amis et qu'ils se sont fait attaquer, les voleurs voulaient leur bourse (enfin, à ce que raconte Mégazar). Très prolixe, il vantera leur force et leur habileté. Après quoi, il les invitera à prendre un verre, qu'il leur offrira le lendemain midi à l'Auberge « Zénith ».

Si les joueurs demandent à les raccompagner, il leur dira qu'il se trouve à un pâté de maison de là et qu'il ne voudrait pas abuser.

Si les joueurs font un prisonnier Evy le liquidera sur place pour éviter qu'il ne parle trop. Cette attitude extrémiste pourrait choquer certains compagnons. Elle justifiera son geste par son statut de combattant, même s'il est évident qu'on n'abat pas un homme à terre. (A vous de juger leur réaction, si elle a lieu, pour savoir s'il la compagnie peut suivre la voie de la Fatalité).

« Au vol »

Cette séquence, si elle se termine bien, permettra au joueur d'avoir un contact et un ami dans le monde de la pègre locale. Par la suite, ce contact sera utile pour rencontrer Tarhik le Grand et pourquoi pas récupérer l'écharpe de Solyr.

Un voleur s'échappe d'un fenêtre accompagné d'un « au voleur ». Il s'enfuira par les toits, mais nos joueurs veillent et le rattraperont ; enfin, nous l'espérons.

Prologue.

La nuit est calme et même si quelques patrouilles leur demande les raisons de leur présence dans la rue à une heure aussi tardive, pas un monstre est se mettre sous la dents. Quand tout à coup, une porte-fenêtre d'un balcon explose et un cri retentit : « Au voleur ». L'Homme qui s'échappe escalade rapidement les deux mètres qui le sépare du toit et s'y réfugie. IL s'agit d'un enfant de 15 ans, Gaerrick qui fait ses premières armes dans la guilde des Insondables. Après une erreur grossière, il est poursuivi par le propriétaire de cette superbe maison qui s'offre le luxe d'avoir des fenêtres de différentes teinte. Après que le jeune soit sorti, un vieil homme en peignoir surgit brandissant une vieille épée.

Action.

Reportez-vous à la fiche technique « Au vol » pour suivre les pérégrinations du voleur. Il est possible à un voyageur de tirer une flèche sur le fuyard, mais il faudra qu'il ait deux actions d'avance sur le jeune garçon. De plus, il fait nuit et les conditions pour tirer sont désavantageuse. En fonction de la blessure, le voleur sera soit immobiliser ou perdra de l'agilité pour la suite. Evitez de le tuer d'un coup, ou dans ce cas là, faites leur rencontrer les fatalistes, ces derniers auront trouvé plus expéditifs qu'eux.

Si les joueurs n'ont pas réagit à temps ou s'il n'y a pas d'archer dans le groupe, la poursuite commence, entre le voleur qui va de toits en toits et les joueurs qui suivent au sol. Le but de cette poursuite et de mettre de l'animation et non de faire de la bouilli de Pjs. Vous remarquerez, qu'il y a beaucoup d'échelles sur le parcours du voleur, pour permettre aux téméraires de le suivre sur les toits.

L'Allure du voleur est automatiquement plus lente que les hommes au sol. Et des jets sur les toits seront réguliers surtout pour les sauts.

Épilogue.

Plusieurs fin possible.

- 1) Le voleur s'est échappé, avant de disparaître, les joueurs pourront voir qu'il le fait un pied de nez.
- 2) Nos courageux aventuriers ont abattu de sang froid un adolescent de 15 pour un vol dont on ne connaît pas la nature et dans ce cas bravo.
- 3) La milice est intervenue par quelques moyens que ce soit et le jeune homme est amené au temple des Protecteurs.
- 4) Les joueurs ont immobilisé le jeune homme, ou lui ont prodigué des soins. Le voleur verra qu'ils sont étrangers et leur racontera que les loi de cette ville sont très dur avec les voleurs. Il se tournera plus facilement vers un Prodige ou un Commerçant pour leur tirer les larmes. Aux joueurs de décider. S'il le laisse partir, l'adolescent les remerciera et ponctuera sa phrase par un « a charge de revanche ! ». Et dans ce cas seul, les aventuriers viennent d'obtenir un contact dans la guilde de Insondable.

« Au meurtre »

Le traître recruté dans la délégation Nésorienne à accompli son forfait. Il se dirige sur de lui vers le lieu de rendez-vous avec Egol Syn, qui se trouve à quelques centaines de mètres. Mais avant d'y arriver, deux voleurs l'interpellent. Pris de panique, il s'enfuit le poing serré sur l'écharpe. Rattrapé, le combat s'engage. Malheureusement, le malheureux s'empale sur l'une des épée de ses assaillants et tombe sur place. Les voleurs le déleste de sa bourse et s'enfuit avec l'écharpe qui a comme « un aspect particulier ». Les Joueurs arrivent juste après, suivit de près par Egol Syn lui-même.

Prologue.

Comme une fois n'est pas coutume, nos chers compagnons d'étoiles se trouvent sur les lieux juste après le vol. Revenant à l'auberge, ils voient au loin deux hommes penchés sur le corps d'un troisième. A peine ont-il eut le temps de réagir que déjà ils se sont enfuis. Quoiqu'il arrive, la course poursuite sera déloyale à cause de la clarté et de la connaissance des rues de nos amis les voleurs.

Action.

Sur la rue pavé, à côté de l'un des canaux, le corps inerte d'un homme respire ses dernières bouffées. Il pleure et ne cesse de répéter « Pardon, l'écharpe, pardon , l'écharpe ». Ce sont les derniers et les seuls mots que les joueurs entendront. L'homme mourras de sa blessure au flanc. La vie s'échappe avant même qu'un prodige commence le rituel (et puis quoi encore, prodige c'est pas Jésus). Il est possible alors de se lancer à la chasse aux indices.

A vous d'attribuer une difficulté à chaque indice en fonction des questions posées. Ne lâchez pas tout, tout de suite. Laissez les réfléchir. Au pire jouez le en temps réelle(pendant que votre acolyte fait jouer une séquence plus longue a côté).

Dites-vous qu'ils ont 10 minutes avant que rapplique Egol Syn inquiet du retard et 15 avant que la Milice intervienne.

- 1) La plaie, est une plaie par arme blanche, c'est elle qui a causé la mort de la victime. Le sang s'écoule encore doucement et tache les vêtements.
- 2) Il porte des vêtements particuliers, un commerçant pourrait les identifier comme à la mode de Nésora, mais avec quelques difficultés.
- 3) Il n'a plus sa bourse et le cordon de celle-ci a été sectionnée.
- 4) L'arme tombée au loin, montre qu'il y a eut un combat.
- 5) C'est un jeune homme d'un vingtaine d'année, ses traits rappellent ceux des gens du nord, mais il faut être Voyageur pour être capable de le dire.
- 6) Sa main droite reste crispée même après la mort du malheureux.

Les joueurs n'en apprendront pas plus, arrive alors un homme en armure blanche, Egol Syn lui-même, flanqué de deux gardes du corps : L'un torse nu (c'est Nassim Mangar) et l'autre en armure de plaque intégrale (c'est Kay'hou le dragon de Pierre).

Il arrive en terrain conquis et écartent les joueurs sans se présenter. Toute résistance devra prendre en compte les quatre chaînettes qu'il porte sur son armure et l'emblème des inquisiteurs. Si un petit malin tente l'aventure, il se fait occire sur place.

Des personnages très attentifs pourront remarquer qu'il a un léger mouvement de recule en reconnaissant l'homme. Alors, il fait s'éloigner les aventuriers et fouille frénétiquement la dépouille. Après cela, il interrogera les joueurs et le demandera de se laisser fouiller. Il confrontera rapidement les dires des pjs avec des curieux qui étaient à la fenêtre, ce qui disculpera les joueurs. Il demandera aux joueurs s'il n'ont rien vu s'envoler ou s'il n'ont rien pris sur le cadavre. Tout Protecteur se s'inclinant devant Egol Syn sera remarqué et félicité, après quoi, il reprendra ses affaires.

C'est 10 minutes plus tard, qu'arrivera la milice. Légère tension entre Egol Syn qui décline son identité et le lieutenant de la ville qui n'aime pas trop qu'on lui monte sur les plates bandes. Il y a manifestement un problème d'autorité, mais Egol Syn renverra la milice décrétant que cette affaire dépend de ces pouvoirs conférés par le monastère. Et sans plus de précision, les hommes d'Egol Syn embarquent le corps et s'éloigne sans mot dire.

Épilogue

Le joueurs ont mis le pied dans l'engrenage. Ils sont rentrés en contact avec le puissant Inquisiteur qui a sûrement des choses a cacher. Et cette écharpe, Quelle est telle ? Et mourir pour une écharpe, quelle ambiance !

Bilan de la première journée.

Le personnages sont dans le bain. Une petite ville terrorisée par une vilaine bestiole qui semble relativement calme. Quelques infractions et quelques rencontres, rien de très difficile en fait.

Mais pour vous Mjs, c'est maintenant que tout se complique. Il va falloir proposer objectivement plusieurs voies à nos joueurs. Une erreur d'appréciation pourrait vous lancer dans une improvisation totale. Pas de panique, on s'arrangera toujours pour trouver une solution.

3) Deuxième journée

Récapitulatif

Le vol a été commis. Le monastère est en ébullition et louent les services d'aventuriers pour retrouver l'écharpe. De son Coté Egol Syn engage à grands frais des sections spéciales pour ratisser la ville. Il fait accuser Tarhik le chef de la guilde des insondables des méfaits perpétraient par la créature. Grâce à ce stratagème, il espère faire pression sur les voleurs pour lui restituer l'écharpe.

Les Fatalistes de leur coté prépare tranquillement une action violente sur l'autorité draconnique pour la nuit dans le but d'enflammer les esprits et de faire accuser la délégation nésorienne.

Cette journée a comme but de choisir les camps des joueurs pour la suite du scénario. Après ce choix, en principe, les compagnies seront sur un rail jusqu'à la fin du scénario et les séquence s'enchaîneront logiquement.

Cette journée servira aussi à éclairer les joueurs sur la situation locale et les vrai enjeu de cette bourgade perdue dans le nord de l'empire de Solyr.

Ambiance

L'étoile prend de plus en plus de puissance et en fin de journée, L'éclat de leur étoile est de 6 forcément . n'oubliez pas de leur faire ressentir cette puissance qui s'insinue en eux. Les pouvoirs arrivent régulièrement par tranche d'1 niveau par 4 heures.

Le soleil se lève sur une nuit qui a été mouvementée et pour cause : Au monastère, c'est la consternation. On a volé l'écharpe de Solyr de la délégation Nésorienne. La réaction du conseil du monastère a été rapide : « Fermeture » des portes de la ville, ce qui équivaut, en pratique, à une fouille complète des gens qui sortent de la ville. Et déjà dans les rues, les miliciens commencent à réquisitionner les écharpes (drôle d'idée Non !). Cette idée saugrenue amuse ou consterne les habitants « un vent de folie serait-il passé sur le monastère ? ».

Dans la rue, les prédicateurs annoncent la fin du monde pour demain (ça fait juste), ils rappellent « la venue de la guerre, de la bête et demain sera celle du néant. », « S'était écrit », « Meliassor l'avait vu ». Si les joueurs commencent à vouloir s'informer sur cette prédiction (qui n'est qu'affabulation), dissuadez les, mais en laissant peut être un soupçon de crainte sur le futur.

Si vous sentez vos joueurs proche des fatalistes et qu'ils ont rencontré les fatalistes la veille, jouez la séquence « Bienvenu mes amis ». Si par contre, il sont très draconiques voir proche de l'Inquisition, faites les jouer « Citoyens, tel est votre devoir ». Enfin, s'ils sont neutres ou a tendance Humaniste, jouez « On embauche ». Dans tous les cas, il vous faut prévenir les groupes des deux types d'embauches(Egol et le monastère) pour laisser le choix aux joueurs.

Séquences

« Bienvenu mes amis »

Lors de cette séquence, les joueurs vont reprendre contact avec les Fatalistes pour les aider ou non. En effet, ces chers fatalistes préfèrent envoyer quelqu'un que de le faire eux –même. Mais ils savent que leur dessein n'est pas forcément apprécié par tous, il faudra donc qu'ils avisent avec nos chers pjs.

Ces fatalistes sont au courant de ce qui se trame à l'intérieur du monastère grâce à l'un des khans espion (Cf. le conjurateur)*. Ils sont au courant de la disparition de l'écharpe de Solyr et savent que les suspicions se retourneront sur les draconiques et vont semer encore plus de zizanie.

C'est pourquoi, ils vont essayer d'envoyer nos Pjs tuer un ressortissant de la délégation draconique ou de faire exploser une bombe aux pieds de la statue de Brorne dans le but de faire passer ça pour une vengeance de la délégation du nord.

Le choix de la mission de la nuit est à votre seul choix, Seulement, il ne faudra pas jouer l'assassinat si l'autre groupe qui aura choisi la voie de l'inquisition reste coincée à la caserne.

*Ils ne peuvent faire plus qu'envoyer des espions en périphérie car des mages ont protégé les zones de conciliations et les appartenant des résidents.

Prologue

Nous sommes au début de la deuxième journée et les joueurs ayant sauver les fataliste la veille recevront une invitation. Un pli arrivera dans leur auberge, les invitant à déjeuner ce midi à l'auberge du Zénith, l'une des plus réputées de la ville extérieure. Cette missive (cf. lettre) est signée « M » et la mention « vos éternels débiteurs ».

Les Fatalistes ont choisi un coin neutre pour éviter tout problème en cas de refus, mais aussi juste a coté de l'auberge ou séjournera le draconique cible si c'est l'assassinat que vous avait choisi. Peu d'information sur la lettre en question, il semblerait quelle a été écrite la veille mais pour cela un petit jet d'artisanat encre ou papier sera nécessaire (au pire, des dizaines de novices travaillant au monastère pourront informer les joueurs).

La scène

Les joueurs auront alors la matinée pour faire ce qu'ils voudront, mais a l'heure du déjeuner, il serait poli d'aller à la rencontre de cette invitation. C'est l'occasion rêvée pour leur parler des autres embauches possibles. Comme a son habitude, l'auberge du zénith est bondée à l'heure du repas et l'aubergiste averti a installé de grosses tables à l'extérieur pour ceux qui apprécient de manger sur la place des troubadours. (l'auberge se trouve sur la place des troubadours dans le quartier Nord-Est de la ville, elle est entourée des trois auberges connues : Aube, Crépuscule et Zénith.)

Sur l'une des tables de l'extérieur les attend Mégazar qui est arrivé seul il y a une petite demi-heure. Il les appellera d'un signe de main. Réserver une table de cette taille doit coûté une petite somme de dracs, les pjs Commerçants ou Voyageurs s'en apercevront tout de suite.

Sur la place des troubadours, à coté de la terrasse du Zénith, se produit une petite scène de théâtre de jeunes gens sûrement affilié à la caste des voyageurs. Leur vantant les mérites de cette place qui accueille un

plus de liberté dans cette ville, il commence à les entretenir des affaires courantes de la ville et du mystérieux complot qui s'organise.

La suite de ses propos sont plus subversif : La pérennité des empires, les dangers d'une société sclérosée. Tout doucement, il place ses intentions qui sont de continuer la guerre qui lavera les rancunes qui durent depuis trop longtemps. Si vous ne vous sentez pas en forme pour inventer, expliquer au joueur que Mégazar est pro-fataliste. Puis Mégazar fera une jet d'Éloquence pour entraîner les joueurs dans son projet.

Si les joueurs refusent, il les remerciera quand même de s'être déplacé.

Si les joueurs acceptent, il leur fournira les plans de l'auberge et les probables chambres où se trouve le draconnique et le moyen de se rendre sur les lieux, grâce aux barques qui les attendront au port, ce soir juste après le coucher du soleil. Il leur fera aussi une description Tolkrans qui est le capitaine de la milice draconnique venu avec la délégation.

Conseil : Cette scène est très difficile car il faut amadouer les joueurs pour qu'ils acceptent. Attention de ne pas en faire de trop, au risque de leur mettre la puce à l'oreille. Si par contre vos joueurs sont franchement Fatalistes, vous pouvez retirer les gants et leur dire tout de go, mais attention d'être sûr de cela.

« Citoyen, tel est votre devoir »

Egolan Syn a vite compris que les voleurs sont à l'origine de la disparition du sépulcre. Fort de son orgueil, il a décidé de s'inviter chez les voleurs histoire de récupérer l'écharpe. Mais pour cela, il a besoin d'hommes de qualité, car il sait que ses forces n'y suffiront pas. C'est pourquoi, il enrôle des volontaires. Pour cela, il a fait valoir la nécessité de milices entraînées pour traquer la bête (prétexte de la venue d'Egolan Syn) et le recrutement de personnes ayant les capacités. C'est pourquoi, aujourd'hui sur les toits du temple de Brone, on sélectionne les meilleurs combattants. C'est Egolan Syn et Kay'hou qui recrute.

Remarque : Cette séquence à l'avantage de pouvoir s'éterniser. Elle est très appropriée si le groupe adverse change plusieurs fois de voie (exemple, il refuse le travail des fatalistes et décide de se faire embaucher par Egolan Syn). Il est possible de faire rencontrer les joueurs les uns contre les autres pour l'embauche. Mais dans ce cas, arrangez-vous pour que l'un des groupes soit virés et évite de rester à la caserne la nuit suivante. Enfin si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez aussi, avec l'accord de l'autre MJ d'embaucher une partie de chaque compagnie et ainsi créer de nouveaux groupes suivant deux étoiles différentes (changez les carrément de tables).

Prologue

Les aventuriers semblent perdus dans cette grande ville. C'est pourquoi leur aubergiste leur proposera de s'engager dans la milice le temps d'une semaine histoire de se faire un peu d'argent de poche. Il a entendu dire que l'inquisiteur Egolan Syn recherche des volontaires pour traquer la bête qui terrorise toute la ville.

D'un pas vaillant, nos aventuriers se rendent au Temple de Brone, là où a lieu les inscriptions.

Action

C'est donc d'un pied décidé que les joueurs se dirigent vers le Temple de Brone (Cf. Fiche Technique). Le bâtiment massif est l'image de celui pour qui il est dédié. À l'entrée point de queue, le service civil non payé n'est que peu attrayant et seul ceux qui désirent en découdre monte les escaliers jusqu'à l'esplanade qui se trouve sur le toit. À l'entrée tout de même, deux Protecteurs Indiquent aux volontaires le chemin à suivre.

En montant les escaliers, un clameur s'élève, celle des combats et les bruits des épées qui s'entrechoquent remplissent rapidement l'environnement sonore. Après avoir traversé une partie du temple où la pénombre est de mise, il est difficile de s'accoutumer à la blancheur du sol et la lumière qui s'y reflète. Peu à peu, le flash blanc se dissipe et les scènes de combats apparaissent.

Un homme en armure vient à leur rencontre et leur explique les règles pour s'engager. La solde est de 8 dracs de fer par jour, ce qui est somme classique pour les gens vivant de leur épée. Mais avant cela, ils doivent prouver leurs capacités. Ils doivent former des groupes de deux ou trois personnes. Chaque groupe s'opposera à d'autres et les gagnants seront engagés. Les règles sont simples, il est interdit de sortir hors du cercle rouge tracé au sol et on arrête le combat au forfait ou quand tous les adversaires ont eut une blessure grave.

À vous de choisir quel groupe affrontera nos chers amis (Cf. Fiches techniques). Débrouillé vous pour que le combat soit spectaculaire, car Egolan Syn qui surveille les combats doit les choisir pour l'accompagner, le soir même, au repaire des voleurs.

Épilogue

Trois niveaux de réussite pour cet embauche. Si les joueurs ont été particulièrement brillant ou rapide, Egolan les prendra dans sa suite pour récupérer l'écharpe et la nuit même, ils joueront « Perquisition ». Il ont était moyens et dans ce cas, ils ont le droit de se reposer à la caserne le soir même. Attention, dans ce cas, il

faut obligatoirement que l'autre groupe joue « le temple prison » ou « feux d'artifices », si ce n'est pas le cas, il faut absolument les virés aux éliminatoires.

Enfin, ils ont été lamentables et ils ne sont pas pris, il peuvent tout du moins aller se faire embaucher au monastère.

Remarque : Il faut que tout le groupe soit embauché ou aucun d'entre eux. Pour savoir ce qu'il faut faire, faite la moyenne de tous les combats des joueurs et estimer leur réussite.

« On embauche ! »

A l'entrée du scriptorium, seul accès pédestre au monastère, c'est l'ébullition. Une forte somme d'argent a été mise pour travail d'enquête. Seules des équipes de professionnels sont engagées.

Prologue

L'aubergiste de nos joueurs n'a pu que remarquer la qualité des compagnons qui séjournent dans son établissement. C'est pourquoi, il avertira nos joueurs de cette offre du monastère. On recherche des gars motivés sont les seules explications que l'aubergiste donnera aux joueurs ainsi que le lieu de rendez-vous.

Sur la place face au scriptorium, il y a foule ! Nombreux sont ceux qui s'agglutinent à l'immense entrée de ce bâtiment récent. Les Protectors aidés par la milice ont peine à faire respecter l'ordre tant la récompense a attiré de monde. Sur les murs, des dizaines d'affiches appellent les plus braves de cette ville.

Action

Une file s'organise tout de même et les joueurs prennent place. Ils sont précédés et suivis par des aventuriers de tout bord. Il faut dire que cette récompense de 50 pièces d'or est colossale et nombreux sont ceux qui tentent leur chance.

Arrivé à la première porte, quatre miliciens font un premier écrémage, éliminant les mendiants, les enfants et les boiteux. Nos joueurs traverseront un porche pour arriver dans une cour intérieure de la taille d'une place. Là, des tables sont installées et des fils s'organisent. Nos joueurs sont dirigés vers une de ces files d'attente.

Il semblerait maintenant que les questions posées aux volontaires soient plus précises. Avec un jet d'écoute, les questions les plus répétées sont : Nom, prénom, origine, peine déjà effectuée, connaissances des édits draconiques et leurs qualités. A nos joueurs de se préparer. En regardant dans les files, nombreux sont ceux qui sont encore déboutés et peu sont ceux qui passent à l'intérieur du bâtiment.

C'est au tour de nos joueurs ! C'est une jeune femme appartenant au temple qui questionne les joueurs : nom, prénom, peine d'emprisonnement, lois draconiques, ainsi que des questions plus personnelles : Motivations, que vont-ils faire avec l'argent ? Qualité de chacun et d'autres encore. A nos joueurs de faire bonne impression. Jouez cette séquence roleplaying sans perdre trop de temps. A vous de juger si vous les embaucheraient pour sauver une position diplomatique délicate. Sinon, renvoyer les, de toute façon, il y a toujours à faire.

Nos joueurs se sont bien vendus et un acolyte les amène à l'intérieur du bâtiment. Là dans une ambiance feutrée au milieu des livres, le dernier examen de passage. Un homme leur pose les questions, mais semble peu se soucier des réponses. L'examen est différent cette fois. Dans les murs de petites fentes permettent aux mages de jauger magiquement nos joueurs. Les compagnons sentent une sensation de picotement dans la nuque tout le long de l'interrogatoire.

Si il semble que leur intention soit bonne, L'homme en question leur révèle leur mission et les conditions du contrat.

-L'homme raconte en deux mots la perte du sépulcre de Solyr . Il ne leur raconte pas plus, n'abordant pas la rencontre entre les deux négociations.

-Ils n'ont aucun pouvoir légal et ne sont représentatif d'aucune institution. En cas de fautes civiles, ils seront jugés mais plus légèrement.

-Ils doivent retrouver cette écharpe, les dernières indications parlent d'un vol. Il semblerait donc qu'il s'agit de l'une des deux guildes des voleurs.

-Ils doivent agir très vite car les conséquences de cette réunion peuvent être décisive sur la guerre actuelle.

-Ils seront payés 5 dracs de bronze par personne et par jour de travail. S'ils ramènent en premier l'écharpe en question, ils recevront 50 dracs d'or pour le groupe.

Après cela, il les congédiera, non sans un « bonne chance ».

Épilogue

Les joueurs se retrouvent donc dehors avec la solde de leur première journée. A eux de se lancer dans l'enquête. S'il n'ont pas eut de contact avec la guilde de voleur, leur investigations seront infructueuses. Par contre, s'il ont libéré Gaerrick, celui-ci ira les chercher pour demander de l'aide. Par voie publique, ils apprendront que le chef d'une guilde des voleurs, un certain Tarhik, a été fait prisonnier par Egolán Syn pour être un corruption. En se renseignant rapidement, ils apprendront aussi que l'homme en question ne passera pas la nuit vivant. Soufflez leur, si vous le désirez que le libérer permettrait sûrement de gagner leur confiance et peut être l'écharpe.

4) Deuxième nuit

Récapitulatif

Egolan Syn a prés avoir fait interroger Tarhik sans résultat tente une attaque du repaire des Voleurs de la guilde des Insondables. Lors de cette bataille, il arrivera peut être à récupérer l'écharpe et ainsi la faire disparaître pour de bon.

Tranquillement, nos fatalistes mettent leurs plans en actions. Ils ont le choix entre tué un ressortissant Draconique de la coalition de Kern ou faire exploser la statue de Brorne dans le Temple.

C'est ici que les possibilité sont multiples. Nous allons les étudier rapidement.

- Si les joueurs ont suivi la voie fataliste, il pourront l'une des deux séquence : « la nuit des long couteau » ou « feux d'artifices ». La seule restriction est que si l'autre groupe reste à la caser, il faudra forcément jouer « feux d'artifice ».
- Si les joueurs ont suivi la voie d'Egolan Syn. Il se peut qu'ils soient avec lui s'il ont été très brillant et dans ce cas, jouez « Perquisition ». S'il se sont montrés moins brillant, alors il resteront à la caserne. Dans ce cas, assurez-vous que l'autre groupe joue « Temple - Prison » ou « feux d'artifices », sinon, il passeront la nuit à se tourner les pouces et à jouer au 421.
- Enfin, s'ils ont été engagés par le monastère, il est possible de jouer « sur les canaux » ou « Temple-prison ». vous pouvait, par exemple, créer une interaction avec l'autre groupe grâce à « temple prison ». Jouer en solo avec « Sur les canaux ». La règle est simple : celle de la cohérence.

Ambiance

La nuit s'annonce belle malgré la tension qui règne à cause des contrôles à la sortie de la ville et les prédications des vieux fous qui arpentent les rues. Nos joueurs sont quoiqu'il en soit en train de vaquer à leurs occupation. Le ciel est dégagé et les premiers pollen de printemps laissent une odeur agréable.

Pour ce qui est des pouvoir de l'étoile, en fin de nuit, L'éclat de leur étoile sera passé à 9 . n'oublier pas de leur faire ressentir cette puissance qui s'insinue en eux. Les pouvoir arrivent régulièrement par tranche d'1 niveau par 4 heures.

Séquences

La nuit des « longs couteaux »

Cette séquence se joue isolée et n'entraînera pas les joueurs les uns contre les autres. Elle fait suite à « bienvenu mes amis ». Les joueurs en questions ont été contacté par le groupe fataliste qui s'est peut être dévoilé aux pjs en fonctions de leurs aspirations. Quoique qu'il en soit, ils ont accepté d'aller éliminer un puissant opposant à la réconciliation entre les peuples.

Prologue

Ils ont donc eu le plan de l'auberge et les indications plus ou moins précises pour éliminer le draconique en question. Comme prévu, ils ont rendez-vous sur le port après la tombée de la nuit. Quelques pêcheurs rentrent en vitesse, tandis que les derniers badauds s'éloignent pour rejoindre leurs pénates.

Avec Mégazar, Bressel un pêcheur du coin a été payé pour conduire nos joueurs à la Place des troubadours dans la plus grande discrétion. Bressel est un pleutre qui après avoir déposé les joueurs s'en ira à pieds laissant derrière lui la barque sans conducteurs.

Mégazra ne part pas avec eux, prétextant qu'il n'est pas homme d'arme et qu'il risque de les gêner plutôt qu'autre chose. Il attendra leur retour pour savoir comment cela s'est terminé. Il leur explique qu'il faut qu'ils reviennent par les eaux tant la ville est cernée par les milices.

La barque emportant nos pjs accélèrent tout doucement jusqu'au point de non-retour, laissant derrière elle Mégazar et les remous de cette barque silencieuse. Après avoir tourné plusieurs fois, les joueurs arriveront devant le quai qui donne à la place des troubadours. Aux personnages de rentrer en piste...

La défense de l'auberge :

L'auberge du Crépuscule a été investi par une partie des forces Draconiques arrivée en ville. Ces forces se composent d'une escouade de 10 hommes en armures, tout Combattants et Protecteurs. Avec cette escouade, un Prodige d'Heyra responsable des soins. Les unités les plus efficaces (mages, Protecteur de haut statut et autres prélats) se trouvent dans le monastère. En effet, cette escouade sert de protection rapprochée pour les déplacements extra murs. Elle est commandée par Tolkran qui doit être assassiné cette nuit (cf. fiche technique à la fin du scénario).

Dans cette auberge, il y a aussi des clients habitués aux folles soirées de « monsieur Thierryk », qui est le tenancier de l'auberge. Mais ils se font plus rare ces soirées-ci à cause de l'escouade qui monopolise les jolies filles et les caves. Mais ne vous y trompé pas : Les protecteurs s'amuse, mais sont opérationnel dans la minute. C'est seulement une nouvelle approche de la discipline (et histoire de montrer les Protecteurs sous un jour plus sympathique)

Sur les dix hommes d'escouade, deux tiennent la garde à l'entrée et un autre devant la porte du lieutenant qui se trouve au rez-de-chaussée (cf. plan). Les autres s'amusent ou dorment dans les dortoirs communs à l'étage qui ont été réquisitionnés pour l'occasion(Thierryk n'a eu aucune réticence puisqu'il a été dédommagé grassement et les troupes dépensent leur solde dans son auberge.)

Pourtant à minuit, tout le monde retourne au dortoir sauf les trois hommes en factions qui sont relevés toutes les deux heures. D'autres clients restent plus tard, jusqu'à 3 heures où ils rentrent chez eux s'ils ne dorment pas sur place.

En cas d'attaque ou d'appel à l'aide, c'est la panique. Les habitués s'échappent le plus rapidement de l'établissement pour ne pas être obligés à comparaître au tribunal comme témoins, les filles se réfugient les unes contre les autres, pendant que Thierryk donnera toute son aide aux protecteurs qui sont avant tout ses hôtes. Les protecteurs, eux, descendront en armes en moins d'une minute et s'inquiéteront de ce qui se passe.

Maintenant c'est aux joueurs d'entrer en piste !!

Épilogue

S'ils ont été efficaces, le lieutenant est mort avec plus ou moins de discrétion. Maintenant, il faudra quitter l'auberge du Crépuscule par la voie des eaux ou à pieds. Ils rejoignent Mégazar qui les attends au port. Avec un petit sourire, il lâchera « les négociations n'en ont plus pour longtemps ».

Conseil : Imprégnez-vous de « l'auberge du crépuscule » dans les annexes pour jouer cette scène.

"Sur les canaux".

Cette séquence peut être jouée isolée ou à la suite de « la nuit des longs couteaux » en fonction de votre inspiration et du temps qu'il vous reste. En effet, le camp des fatalistes vient de tenter d'assassiner un ressortissant de Kern pour créer une tension entre les deux groupes de négociation et ils décident de prendre la fuite. Pour cela ils utiliseront des barques particulières présentes sur les canaux de Lapeyronnie. Nos valeureux Pjs les poursuivront dans une folle escapade.

Il y a deux façons de jouer cette séquence : Soit les joueurs passent leur chemin et tombe sur le groupe des fatalistes, soit ils servent les fatalistes et tombent sur l'autre groupe de Pjs. Dans les deux cas, un groupe de Pjs se lance à la poursuite d'un autre. Vraisemblablement, la première proposition sera celle du tournoi.

Prologue

Nous sommes la deuxième nuit. Il fait noir depuis quelques heures et nos fameux aventuriers déambulent dans les rues à la recherche d'informations ou reviennent à leur auberge après une soirée. Ils doivent se trouver dans le quartier résidentiel au nord-est de la ville, là où se passe la séquence « la nuit des longs couteaux ». C'est en passant non loin de la séquence précédente que les personnages vont entendre un cris et des bruits de chutes...

Le document 1 vous donne un état des lieux au moment où commence l'action. Seule Shar éclaire une partie de la scène. Sur les rives, nos joueurs pourront croiser régulièrement des escouades qui sembleront dépassées par la situation.

Description

Le groupe des Fatalistes doit utiliser les barques pour revenir à leur cachette qui se trouve à l'autre bout de la ville. Ces embarcations sont silencieuses et très rapides, elles attendent près d'un escalier qui descend dans les canaux.

Seulement, il n'y a pas une mais deux barques. En effet, lors de leur opération meurtrière, un Don Juan a utilisé le même moyen de transport pour rejoindre l'une de ces belles. C'est grâce à cette barque que les joueurs pourront poursuivre les Fatalistes ou le groupe adverse.

Quoique qu'il arrive, quand nos joueurs arrivent sur les lieux des bruits précédents, les Fatalistes sont déjà dans la barque et s'éloignent doucement. En fonction de l'arrivée des joueurs, ils accéléreront ou non.

Gageons que nos joueurs comprendront rapidement que les voyageurs de l'embarcation sont pour quelques choses dans les bruits précédents. Tout naturellement, ils devront prendre la deuxième barque et partir à leur poursuite.

Innovation : La barque

Ce mode de locomotion est peu connu dans le monde de Kor. Les Barques Lapeyronniennes sont des barques a fond plat muni d'un dispositif particulier. Elles restent un objet de curiosité et personne n'a encore penser développer le système pour d'autres ville, mais son coté révolutionnaire a sûrement refroidi nombres d'ambitions.

Propulsion : Celle-ci est assurée par un sort de magie développé par un mage il y a quelques dizaine d'année. Il a la particularité de repousser l'élément par lequel il à été invoqué. Il doit être lancé sur un objet qui repousse alors dans toutes les directions l'eau dans n'importe quel état. Mais c'est grâce a un Artisan de la même époque que les barques on pu être construites. En effet, il trouva une forme métallique, une fois ensorcelée, capable de repousser l'eau dans une seule et même direction. Il adapta, avec le magicien d'Ozyr le mécanisme sur une barque. Seulement, il faut ensorceler régulièrement la pièce métallique. La maniement et relativement simple. Grâce a une tige, on peut descendre ou remonter une partie de la pièce dans l'eau. Plus la pièce est immergée, plus la vitesse de la barque augmente.

La direction : La ou le bas blesse, c'est que rien n'a été conçu pour la direction. Et c'est peut être aussi pour ça que la technique n'a pas été développé jusqu'alors dans d'autres lieux. Les canaux étant peu profond (2 m 50), on utilise des perches pour diriger la barque. C'est pourquoi chaque barque possède une perche de 4 mètre. Une seconde perche plus courte est aussi utilisée et appliquée directement sur les parois des canaux pour manœuvrer a plus grande vitesse.

Les manœuvres : Au total, il faut deux personnes pour manœuvrer la barque. Une pour la propulsion et une pour la direction. Toutes les caractéristiques sont sur la fiche technique de cette course poursuite.

Action

Les Fatalistes partent en premier, tout en surveillant rapidement leur arrière (rappelez vous qu'il fait nuit et que les test de dissimulation sont minorés) . Rapidement nos joueurs partiront a leur poursuite. IL faut qu'un d'entre eux s'occupe de la propulsion et l'autre des manœuvres (les test de manœuvres seront effectuées par celui qui tient la perche courte).

A partir de ce moment c'est a vous de choisir l'itinéraire des Fatalistes qu'ils empreinteront pour rejoindre leur planque. S'ils se sentent suivi, il partiront au large du lac pour semer les poursuivants et les éloigner de leur repaire.

Les Fatalistes ne sont pas plus efficace que les joueurs dans le maniement des barques, et c'est pourquoi nos Pjs ont toutes leurs chances. Mais quoiqu'il arrive il faut que les PNJS important de ce scénario ne tombent pas dans les mains des joueurs sauf réussite importante et une total maîtrise de la compagnie. Si en face, il s'agit d'une autre groupe de Pj, aux Mjs de gérer la situation et s'il faut faire des prisonnier.

Les obstacles sont nombreux sur le parcours et permettront de mettre un peu de piment ! D'autre barques accrochées a la sortie d'un virage, le passage sous un pont trop bas pour rester debout. Les virages seront pourtant les dangers les plus courants (reportez au tableau de manœuvres.). Les collisions des barques seront gérées par le tableau des dégâts. De plus, il semble important que les pjs soient le moins chargé possible cars une chute dans l'eau peu se révéler mortelle.

Les Fatalistes utiliseront tout leur matériel et leurs capacité pour distancer leurs poursuivant : Arbalètes, créature aquatique invoquée (Cf. Le Goriar). Ils ne cherchent à aucun moment la confrontation.

Épilogue

Les fatalistes se sont échappé (par barque, trajet sous l'eau si collision), mais l'un d'entre eux est resté sur le carreau. C'est grâce a celui-ci que les joueurs apprendront quelques-unes des informations sur la situation actuelle (cf. . tableau des infos) : Ce fataliste n'est qu'un sbire : il sait peu de chose, mais il est très causant pour peu qu'on le mette a table.

Conseil : Il est important que vous maîtrisiez bien les règles de conduites et de navigations puisqu'il est possible les deux groupes de joueurs jouent ensemble. Une connaissance insuffisante conduirait automatiquement à des contestations pendant l'action.

« Perquisition ! »

Egolan Syn est sur de sa force. Partant avec ses lieutenant et nos joueurs, il décide de faire une attaque éclair dans le repaire des voleurs dans le but de récupérer l'écharpe. Nos joueurs seront la pour servir de fantassins et pour une fois, ils suivront les ordres sans faillir. Difficile de dire comment cela se terminera-t-il, mais garder a l'esprit que s'ils réussissent, il remporte une victoire sur les négociation. A vous de jugez s'ils ont été assez méritant.

Prologue

Nos chers amis reçoivent la visite de Nassim Mangar, l'Inquisiteur zûl. Il leur fera signe de venir le rejoindre dehors. Là il les informera des intention d'Egolan Syn et les conduira au cul-de-sac du canal en face

du numéro 18 sur la carte de Lapeyronnie. Là, ils rencontreront Egolon qui se prépare au combat. Il a ôté son armure de plaque et ordonne à chaque personne de faire de même pour éviter toute détection précoce. La nuit est claire et le vent frais venu du lac leur donne un coup de fouet. L'approche de la tanière des Insondables est calme....

Action

À l'entrée de la taverne du Crabe, le repaire des Insondables, deux mendiants sont assis contre le mur d'entrée. Ils semblent assoupi en position assise. Egolon demandera aux joueurs s'ils le peuvent de tuer à distance ces deux « gardes ». S'ils ne peuvent le faire, Egolon ramassera deux poignées de gravier et lancera le sort « graviers volants ». Les deux mendiants mourront sur le coup mais le fracas des graviers sur le mur de derrière donnera l'alerte.

Maintenant, MJ, c'est à vous de jouer. Les deux équipes en puissances sont organisées et habituées à travailler de concert. Faites-les utiliser les reliefs du décor, synchroniser les attaques. Le but du jeu n'est pas de tuer mais de faire peur. Laissez les Inquisiteurs et le groupe pénétrer profondément dans la planque des Insondables. Utilisez les pouvoirs de chacun.

Egolon se servira des joueurs comme des troupions, il les mettra en première ligne si besoin est. Au joueur de filer droit, sinon Egolon Syn pourrait très bien décider d'ajouter à sa liste d'hérétiques déjà très grande, nos compagnons.

Si les joueurs utilisent les pouvoirs de leur étoile, les effets n'échapperont pas à Kay'hon qui en fera un rapport plus tard à Egolon. En effet ses pouvoirs de télépathie ou les autres sont connus pour être exercés par des Inspirés qui sont proches des humanistes, selon les critères d'Egolon, forcément !

La difficulté de cette séquence et de gérer les forces en présence, avec quand même, un dragon de pierre sous forme humaine et un inquisiteur mage ! Les voleurs sont très organisés et connaissent les lieux. Jouez les rapides, tactiques et meurtriers.

Épilogue

Une belle bataille dont l'issue est incertaine. Egolon et les nos compagnons rentreront peut-être bredouille. S'il échouent, Egolon fou de rage accusera les joueurs d'incapables, mais rapidement derrière, ses lieutenants expliqueront qu'Egolon est un bon bougre et qu'il ne pensait pas ce qu'il disait, mais c'est faux. S'ils réussissent sachez les récompenser. Dans cette bataille, vous pouvez tuer qui vous voulez, sauf Egolon, Kay'hon.

« Le Temple Prison »

Pendant cette journée, Tarhik le chef de la guilde des insondables a été emprisonné au Tribunal par Egolon Syn, les PJ devraient décider de le libérer des protecteurs pour gagner la sympathie de ses partisans et la sienne.

Plusieurs possibilités d'infiltration sont possibles et plus ou moins risquées, mais pourraient permettre de se rapprocher de Tarhik, donc de l'écharpe.

Cette séquence peut être jouée si un joueur a été emprisonné ; un groupe acquis aux inquisiteurs logera dans le Tribunal.

Prologue

Le monastère leur a laissé carte blanche, quelle chance, mais les pistes sont maigres. Seulement les faits suivants :

- 1) Il semblerait que les voleurs soient derrière tout ça
- 2) Tarhik, le chef de la guilde la plus puissante est emprisonné dans le temple prison

À nos chers joueurs de faire la liaison entre les faits et comprendre que libérer Tarhik permettra de se rapprocher de la guilde et qui sait récupérer l'écharpe.

La libération

De jour c'est de la folie !!! De nuit c'est possible, une bonne partie des effectifs sont soit au combat soit en train de se faire soigner, les effectifs en faction au niveau des temples même, sont assez réduits car ils sont persuadés d'être en sécurité, aucune évasion/infiltration n'ayant jamais été tentée de l'extérieur en 150 ans (la caste des voleurs sert aussi à ça).

Les joueurs disposent d'un plan sommaire et relativement approximatif des lieux (gribouillez leur un truc qui ressemble au plan) . Il existe des points d'eau du tribunal débouchent dans le canal, ne soyez pas vache, soulignez cette information.

Empreinter les canalisations

Il faut que les joueurs nagent jusqu'au niveau des cellules (diff. 15) et ensuite plongent en apnée dans un boyau de 75 cm de diamètre (pas de demi-tour possible, surtout si quelqu'un est derrière) sur une dizaine de mètres pour ressortir dans le Tribunal (diff. 20) puis 10 pour les suivants s'ils suivent une corde, attention à l'équipement, les joueurs sont presque nus et ne peuvent emmener qu'une ou deux armes de taille

raisonnable). S'ils passent par le premier conduit dans le sens du courant ils ressortent en E2 ,par le second ils ressortent en B7. Continuer dans les boyaux jusqu'en D ou A5 relève de l'exploit en apnée.

E2 : arrivée au milieu du bric-à-brac des matons, dans la zone E tout les présents (une vingtaine dont quelques blessés graves) dorment dans les chambres (E3,4,5,6) car ils ont passé la journée à se battre dans les quartiers sud. Si les joueurs sont discrets (discretions diff. 15), ils peuvent passer en F5 sans encombre et surprendre le maton et les deux protecteurs de rang 1 qui se sont endormis, les assommer ne devrait pas prendre longtemps. Par contre, dans le couloir qui dessert les cellules, il y a Nassim Mangar le Protecteur zul en faction devant la cellule de Tarhik (la deuxième en bas à gauche), il ne dort pas et est en pleine forme. Cependant, devant des joueurs supérieurs il tentera de reculer pour ameuter les matons en E1. Dans ce cas les PJs devront fuir (probablement vers le tribunal (F)), les portes étant fermées leur salut viendra de la terrasse qui leur permettra de plonger dans le canal sous les coups de javelots de deux des Protecteurs en faction dans le Temple (un étage plus haut de l'autre côté du canal).

Si poursuite dans Le tribunal, les adversaires des PJs étant endormis/fatigués/blessés ont en moyenne un malus de 3 à tout leurs jets.

B7 : Idem, mais les joueurs arrivent dans l'armurerie des miliciens, heureusement là aussi, tout le monde dort, la seule difficulté consistera à ouvrir les portes et à traverser la cour discrètement (diff. 10 à 15).

Remarque : -Il y a 4 miliciens de faction sur la terrasse du tribunal (fatigués -2 à leurs jets) et 4 protecteurs sur celle du Temple (ceux avec les javelots).

-Tarhik a été torturé et empêchera les joueurs de se sauver trop vite, ils ne peuvent à priori pas le sortir par les canalisations sous peine de le noyer, et en cas d'alerte faites leur peur.

-Il pourrait être utile pour les joueurs d'avoir positionné des cordes dans le canal et d'être attendu par un PJ ou PNJ pour faciliter la discrétion et la rapidité de la sortie.

-L'intervention du groupe pro-fataliste peut aider la fuite des joueurs qui profiteront de la cohue générale (et de la fumée), cependant même s'ils ne comprennent rien, à eux d'en profiter.

-interactions entre les deux groupes possibles et libres

-un groupe de PJs acquis aux inquisiteurs devrait loger chez les miliciens en B2 (les convaincre)

Alternatives :-agrandir l'ouverture de la cellule par la magie

-se cacher dans un ravitaillement et infiltrer la zone A (domestiques).

Épilogue

Les joueurs viennent de sauver Tarhik qui a désormais une dette envers eux. De plus il sera prêt à écouter tout avis « éclairé » sur l'écharpe, et pourra même la leur remettre s'ils sont très bons (roleplay). C'est en fait la réelle opportunité pour réussir de relancer les négociations et aboutir a un traité de paix. Mais attention, tout dépendra des actions du groupe adverse. Si le groupe adverse retrouve l'écharpe, Tarhik ne pourra pas restituer l'écharpe.

« Feux d'artifices »

Devant la progression du chaos en ville, les fatalistes décident de jeter encore plus d'huile sur le feu en perpétrant un attentat d'apparence humaniste pour fanatiser un peu plus les Protecteurs contre la délégation Nesorienne : Ils veulent faire exploser avec une bombe de facture humaniste le statue de Brorne qui trône au cœur de la cour du Tribunal. Bien sûr c'est le groupe de joueur qui se sera rapproché des fatalistes qui s'en chargera.

Prologue

Le groupe de PJs connaissant déjà les fatalistes est contacté par Evy Vanishar pour aller saboter Le symbole de l'autorité "Brornienne" : la statue de Brorne elle-même en plein Tribunal. Elle ne devrait avoir aucun problème à les convaincre des conséquences que cela aura sur les inquisiteurs entre autre, de plus en cas de réticence, elle peut leur faire miroiter à peu près ce qu'elle veut en fonction des aspirations des PJs (elle est très puissante et surtout très persuasive, c'est une femme profitez-en). Elle leur donnera les bombes et un plan assez fiable des lieux. De plus elle est au courant de la possibilité d'entrée par les canalisations.

Les bombes

1) Il s'agit d'une bombe explosive de forte puissance destinée à détruire la statue de Brorne, elle s'allume grâce à une mèche (ne pas oublier la pierre à feu) et elle peut être emballée dans une toile goudronnée étanche au cas où les PJs voudraient passer par les canalisations (de même que les trois autres bombes). La difficulté vient du fait qu'il y a deux mèches sur la bombe, une lente (1mn) pour la poser et partir, et une rapide (moins de 10s) pour la jeter, il ne faudra pas confondre lors de l'allumage : Mental+mécanisme contre 15

Si échec, il allume la mèche rapide au lieu de la lente, Men+Per diff. 15 pour tenter un saut d'esquive diff. 15 (si échec : mort, si réussite 5 blessures à 1d10)

Si échec critique : boum et adieu, ou point de chance...

2) Il y a une seconde bombe explosive de moindre puissance qui explose à l'impact (la lancer sur la cible, attention aux chutes et combats : faire des jets de chance si besoin, si échec le joueur qui explose reçoit 5 blessures de 1d10 PV chacune en dé ouvert). Elle peut servir dans l'urgence à se débarrasser d'un groupe de poursuivants ou à faire exploser la porte d'entrée du Tribunal. L'utiliser à l'entrée, à moins d'une diversion réveille tout ce que le Temple et le Tribunal comptent d'hommes en armes et voue la mission probablement à l'échec.

3) enfin les joueurs disposent d'une grenade fumigène et d'une autre incendiaire qui explosent à l'impact (pour faire diversion ou couvrir une fuite à travers la ville....).

Entrée dans le Tribunal

Les mêmes que pour délivrer tarhik, plus tout autre moyen qui vous passe à l'esprit tant que cela reste plausible.

Remarques et conseils

-Si le groupe fataliste a repéré le «groupe Tarhik», essayer de faire passer plutôt les fatalistes en premier chronologiquement pour que l'évasion se passe au beau milieu d'un raffut phénoménal engendré par les fatalistes (il pourront profiter des fumigènes par exemple pour s'en sortir). Le but de la manœuvre est alors d'accréditer encore plus l'hypothèse humanisto-nésorienne de l'attentat.

- Si les groupes se rencontrent, ils peuvent très bien décider de s'entraider pour leurs causes respectives. Dans ce cas, conseiller aux fatalistes de faire un petit «coup de pute» au «groupe Tarhik» semble logique, mais ce n'est pas une obligation.

-Encore une fois un groupe pro-inquisiteur logera dans les locaux de la milice en B2.

Épilogue

-Les Protectors sont humiliés et vont sombrer dans un délire de vengeance qui fera l'affaire d'Egolan Syn désormais soutenu par tous les gradés Protectors de La Peyronnie, jusqu'à l'absurde (comprendre violence+++). Ceci permettra à Egolan Syn de discréditer les autorités Protectrices locales aux yeux de sa caste, ce qui légitimera ensuite sa prise de pouvoir sur les Protectors locaux.

-Les deux groupes peuvent s'enfuir ensemble, ce qui pourrait permettre aux fatalistes d'approcher le cœur de la guilde des insondables, voire tenter de récupérer l'écharpe...

-Si les PJs échouent et sont fait prisonniers, il passeront les prochaines 36h sous les mains expertes d'un bourreau de l'inquisition, après quoi ils seront exécutés sans procès. Les délivrer relèvera alors de l'impossible, les Protectors ne feront pas deux fois la même erreur et les lieux seront surprotégés.

Bilan de la deuxième journée.

N'oubliez pas de faire un break et de vous entretenir avec votre binôme histoire de voir ce qu'il en ait sur l'autre table et les modifications à apporter. Il vous faudra aussi choisir quel séquence vous allez essayer de faire vivre à vos joueurs pour la suite.

A ce stade on peut déjà prédire l'avenir des négociations en fonction des actions des joueurs. Ainsi, si les « fatalistes » et les « inquisiteurs » ont remportés leur contrat, les négociations dégénèrent. Par contre si le groupe de « modérés » récupère l'écharpe ou font prisonnier un membre fataliste, il pourront relancer les négociations.

La journée qui s'annonce permettra de terminer le scénario par un final haut en couleur.

5) Troisième journée

Récapitulatif

C'est la panique, après l'attaque la veille des Inquisiteurs faisant peu de chose des voleurs appartenant à la caste de Khy, ceux-ci lancent une attaque dans les faubourgs de la ville appuyés par les hommes et les femmes indignés par les exactions d'Egolan. Des barricades se forment dans toutes les villes et Egolan envoie ses milice détruire les barricades.

Ajoutés à cela, les prédicateur s'époumonent en clamant la fin du monde. Cette thèse est corroborée par l'éclipse de soleil qui durera 1 heures entière en début d'après midi. Et pendant cette éclipse qui décuplera les force des étoiles, les Dragons deviendront fou, prenant leur forme draconique et détruisant tout sur leur passage.

Il n'y a pas de maître mot pour le déroulement de la journée en question a part quelques fait important. L'éclipse commencera avant le zénith et sera a son maximum pendant 1 heure à partir du zénith. Les deux dragons qui ont formes humaines (Kay'hou et Candidia Fatre) reprendront pendant cette période leur forme originelle et pris de folie, ils se lanceront dans la ville pour se jeter sur leurs ennemis. Kay'hou attaquera les barricades des voleurs pendant que Candidia Fatre détruira tout symbole draconique comme les milice mais aussi les bâtiments comme les temples de la ville (seul le monastère sera épargné).

Ambiance

La situation s'accélère pour les joueurs mais aussi pour toute la ville de Lapeyronnie. Les voleurs ont décidé de frapper un grand coup pour prendre le contrôle de la ville et se venger des événements de la veille. Il espère recueillir l'appui des populations les plus pauvres. De son côté Egolan Syn veut durcir la situation et éliminer une fois pour toute la menace des Voleurs. Il y a dans la ville comme une tension électrique et tout est prétexte à querelle. Faites le sentir à vos joueurs en leur disant « qu'une bonne petite bagarre » les motiveraient bien ! La journée risque donc d'être chaude pour tout le monde. Pour ce qui est des joueurs, ils seront pris dans la spirale des événements et devront choisir leur camp entre les Inquisiteurs et les Voleurs.

On est à l'apothéose de puissance de l'étoile. L'éclat est aujourd'hui de 10. Les joueurs pourront faire des prouesses aujourd'hui (Pour ce qui est des magiciens, reportés vous aux annexes, section conjonction.).

À vous de choisir quelle séquence vous intéresse le plus. Il est tout à fait possible et même intéressant de faire interagir les deux groupes dans l'une des séquences pour un combat final et faire intervenir un dragon. Le seul impératif, utiliser tout ce qu'on vous a fourni (séquences, dragons et pouvoirs de l'étoile) pour nous faire un final du feu de dieu !

Séquences

« Citoyens aux armes ».

Au milieu de la matinée, les premiers échauffourées sont annoncés dans les bas quartiers. Rapidement des barricades se construisent, chose étonnante. D'où vient cette fougue des sans-argents. La Milice est rapidement débordée. Mais que cela ne tienne, Egolan Syn est là pour sauver la cité et enrôle les volontaires sans oublier de souligner l'incompétence des autorités locales. Les joueurs seront intégrés dans une unité qui partira à l'assaut d'une barricade ou pour déloger des indésirables.

Prologue.

Les joueurs sont des proches d'Egolan ou passent près de celui-ci en milieu de matinée. Orateur hors paire, il est en train d'haranguer la foule pour s'enrôler dans ses unités. Les miliciens à côté voient d'un très mauvais œil cet empiètement, mais n'osent réagir devant le succès de cet homme en armure blanche.

Il parlera Protection et sécurité. Il diminuera ses opposants et dénigrera doucement les autorités locales. Nos joueurs pourront incorporer, une de ses unités salvatrices qui apportera paix dans ce havre, alors que la guerre gronde autour.

Action.

Il est possible de jouer deux séquences différentes. En fonction du temps qu'il vous reste et l'avancement de l'autre table, il vous faudra choisir une ou deux séquences. Ces séquences pourront faire interagir les deux compagnies et c'est en cela qu'elle seront intéressantes.

Barricade :

L'unité dont fait partie nos chers joueurs est arrêté par un foyer de résistance. Une barricade est érigée dans une rue et fait obstacle. Les gredins dessus, suppôts corrupteurs sont bien décidés à empêcher la progression de l'unité.

Un mage protecteur de l'unité enverra un sort rare « nuage de poussière » qui permettra d'avancer sur la barricade protégée par un mur opaque, ce qui les protégera des projectiles. Nos joueurs avanceront donc en première ligne.

Pour savoir si la barricade cède, il faudra se reporter au système de gestion qui prend en compte les pertes des deux camps et qui déterminera l'avancé. Simplement, plus les joueurs seront efficaces, plus l'unité avancera. Au contraire, une contre-performance des joueurs fera reculer les joueurs.

En cas de problème, le même mage lancera le sort « crevasse qui ouvrira en deux la Barricade et déstabilisera les belligérants. Attention, les Défenseurs possèdent des cocktails Molotov (Cf. Fiche technique) qu'ils lancent sur les unités concentrées.

Cette séquence est prévue pour être jouée en opposition. Il est donc fort probable que sur les barricades se trouvent les joueurs de la table opposée.

Délogement :

Une équipe d'activiste s'est engouffrée dans un immeuble de trois étages. Elle essaye d'échapper à l'unité de nos joueurs. Elle monte le plus vite possible et se cache pour faire un maximum de dégâts. À nos joueurs de les poursuivre intelligemment.

Reportez au plan de l'immeuble sur la fiche technique « Délogement ». Les activistes utiliseront tout ce qui peut leur tomber sur la main pour ralentir nos joueurs. Considérés les comme les seules forces officielles, les autres entourant le bâtiment pour éviter les fuites.

Une fois arrivé en haut du bâtiment, il s'échapperont par une fenêtre vers un autre bâtiment. A nos joueurs d'être rapides et inventifs. Il y a en tout 7 activistes (Cf. Voleurs) dans l'immeuble.

Attention, cette séquence est faite pour être jouée en opposition. Il est fort probable qu'un groupe adverse jouent les activistes. Bon amusement.

Épilogue.

C'est une journée fatigante pour nos joueurs, ils apprécieront sûrement une nuit calme offerte dans le temple de Brorne où ils seront « invités » à séjourner. Qu'ils aient gagné ou perdu, qu'importe il faudra reprendre demain. Mais espérons qu'ils ont rencontré leurs homologues stellaires et que cette expérience leur a plu.

« La liberté ou la Mort »

Qu'ils soient fatalistes, engagés par le monastère ou simple passant. Nos joueurs ne peuvent supporter la répression qu'exerce Egoïan Syn, cet homme brutal qui semble convertir que dans le sang. C'est pour cela qu'ils ont choisi de rejoindre le camp des Voleurs et des gens de basse extraction. Plusieurs séquences sont jouables mais nous espérons bien qu'en face se trouveront d'autres Pjs. Voici donc les deux séquences vues par les « activistes ».

Prologue.

Les joueurs peuvent avoir été contactés par Gaerrick le voleur qu'ils ont sauvé, attiré par cette opportunité de retrouver le pouvoir en place ou être révolté par les propos révoltants qu'exprime Egoïan Syn sur la place publique. Les plus roublards pensent aussi pouvoir approcher le chef de la Guilde des Insondables qui doit être en possession de l'écharpe. Quoiqu'il en soit, ils se retrouvent dans les bas quartiers à côtoyer jeunes et vieux qui aspirent à une autre vie et à une reconnaissance de leurs pairs plus riches.

Action.

Nos joueurs dans l'arène, après les avoir fait déambuler, choisissez une séquence croustillante ou plusieurs si vous avez le temps. Elle ont pour but d'être jouée en opposition mais vous pouvez très bien les doubler.

Barricade :

Une petite rue a été fermée par une barricade. Dessus s'agglutinent les combattants qui pensent bien repousser les Protectors et Miliciens qui se rassemblent en face.

Pour cela, ils ont des cocktails Molotov qu'ils pensent bien lancer sur les plus téméraires. Pour connaître les informations, reportez-vous à la fiche Technique « Barricade ».

Avant de lancer l'assaut, un sort crépète et se lève un nuage de poussière qui obscurcit l'atmosphère cachant toute visibilité. Les cibles seront visibles presque au corps à corps.

Si la situation tourne à l'avantage des défenseurs, les opposants lanceront un sort « crevasse » qui éboulera la barricade manquant de faire tomber toute personne dessus.

Cette séquence est prévue pour être jouée en opposition. Arrangez-vous pour vous concerter avec votre binôme.

Délogement :

Nos joueurs ont été acculés dans l'entrée d'un immeuble. Possédant une petite avancée, ils tentent de s'échapper par le sommet. Les options sont réduites. Le bâtiment est encerclé. Il est seulement possible de plonger du premier ou deuxième étage dans le canal. Il est aussi possible de passer sur le bâtiment en traversant deux fenêtres et 3 mètres au-dessus du vide à la Matrix !

Pour plus de détails reportez-vous à la fiche Technique « Délogement ».

La Patrouille en place avancera prudemment pour éviter les coups durs et sachant que sa proie sera sûrement coincée au sommet de l'immeuble. Méthodiquement et inexorablement, elle montera cueillir nos joueurs. A eux de vous épater.

Épilogue.

A vous de gérer cette fuite, il ne faut pas qu'elle soit impossible. Si vous jouez les deux groupes assurez-vous que les coups ne soient pas mortels et faites tomber dans le coma le plus possible. Vaut mieux terminer en tolle que dans une tombe.

Bilan de la troisième journée.

La journée se termine sur un massacre des plus impressionnant. A croire que les événements des derniers mois, n'ont pas calmé les plus belliqueux. Certains quartiers ont brûlé partiellement, et déjà on

commence a ramasser les corps pour éviter que les maladies s'installe. Un balai de charrette surchargées ne cessent d'entrée et de sortir de la ville. Les deux dragons sont mort. Soit, tué par les joueurs ou se sont entre-tué. Il faut maintenant faire les comptes !

V Conclusion.

La conclusion se fera après concertation rapide entre les deux Mjs. C'est a eux de décider si les négociations reprendront le lendemain. Pour vous aider à trancher, voici quelques impératifs :

- Si l'écharpe est retrouvée et donnée au monastère, les négociations reprendront le lendemain.
- Si les fatalistes (Pjs ou PNJs), le complot est démasqué lui aussi.
- Pour le reste, il faut bien dire qu'il y ait peu de chance que les négociations reprennent.

En fonction de leur camp, les joueurs seront adulé ou devront rapidement quitter la ville.