

Intrigue sur 10 scénarios - le Safran d'Or



o. Campagne type?

Cette campagne contient tous les types de scénarios typiques de Prima.

Le Meneur de Jeu doit se sentir totalement libre d'interpréter Prima comme il le souhaite, ces scénarios ne servent qu'à aider un Meneur de Jeu débutant peinant à créer de nouveaux scénarios.

Prima est légèrement différent des autres jeux car les joueurs ont en leur possession de très nombreux moyens d'arriver à leur fins.

Il est donc très difficile de prévoir linéairement ce qu'ils vont faire.

La construction de cette intrigue est classique:

-Il se passe un événement important orchestré par une puissance influente et/ou ayant un rapport avec un période ancienne de l'histoire de Prima.

Cet événement peut potentiellement influencer le monde de Prima sans pour autant le chambouler complètement.

Notez-bien que, en tant que meneur de jeu de Prima, vous avez la totale liberté de décider de l'histoire ancienne de votre univers. D'expérience, un scénario est toujours plus palpitant s'il a un rapport direct avec l'univers. Or, comme il n'est pas possible de dévoiler dans ce livre l'histoire profonde du monde, c'est à vous de vous en faire votre propre vision.

-Les joueurs ont connaissance de cet événement ou d'une partie.

Ils doivent alors réfléchir à leur positionnement par rapport à cet événement: vont-ils l'aider ou tenter de le contrer?

Trois facteurs les influencent:

Géostratégiquement qui doivent-ils aider?

Diplomatiquement qui doivent-ils aider?

Qui payera le mieux?

-Les joueurs ont un certain nombre d'opportunités d'agir, certaines évidentes, d'autres moins.

Le Meneur de Jeu ne doit pas penser à toutes les opportunités.

C'est aux joueurs d'en tenter 10 et c'est au meneur d'en faire échouer 9.

-En dernier ressort, si les joueurs n'ont pas agi finement, il leur est généralement donné la possibilité/l'obligation de régler la situation dans une bataille de masse ou contre un personnage non joueur surpuissant.

-Après les événements, les joueurs doivent à la fois subir les retombées de l'évènement et en goûter les fruits.

Une action forte doit avoir un impact positif et négatif fort, il faut éviter à tout prix le:

-Bravo, vous avez tué le larbin du seigneur des ténèbres, tout le monde est content (même ledit seigneur)
et le:

-Haha vous croyez l'avoir tué mais non! Vous ne gagnez pas de nouveaux sorts, tout le monde vous déteste et vous avez perdu tous vos objets, merci à Jeudi prochain...

Vous trouverez dans cette campagne, de nombreux exemples d'archétypes de scénarios différents, à vous de découvrir quel type de scénario convient le mieux à vos joueurs.

Scénario guidé, comme par exemple les scénarios d'initiations et d'introductions.

Le chemin des joueurs est plus ou moins pré-écrit, l'ordre des événements est linéaire. Ce type de scénario est particulièrement adapté aux meneurs débutants. Notez toutefois qu'il est fort difficile de maintenir une linéarité dans un scénario de Prima. N'oubliez pas que les joueurs ont toujours la possibilité de :

-Rentrez chez eux par portail (sauf s'ils sont dans la dimension d'un autre)

-Faire venir une légion de soldats

-Faire pleuvoir des météorites

-Faire un miracle d'envergure pour faire à peu près tout (cela fait partie du jeu, tant que le miracle n'est pas : « Avoir la solution de l'énigme / de l'enquête », vous devez les laisser faire)

-Faire appel à des alliés surpuissants comme les Gardiens ou les mages de la Tour Sombre

-Faire faire des mois de recherches à plusieurs centaines de bibliothécaires / d'espions compétents.

-S'allier avec les ennemis.

Scénario libre - La glorieuse ville de Jais Scénario 1 / La porte des morts qui marchent - Scénario 5 / Le Choix - Scénario 10

Un événement se passe, les joueurs sont mis au courant, libre à eux d'agir pour ou contre cet événement. Ils peuvent tout à fait choisir de l'aider ou le contrer, ils peuvent également choisir d'être inactifs. Toutes les issues sont possibles, les conséquences sont importantes mais ne mènent pas à la fin du monde.

Scénario d'enquête - Le vendeur de Safran d'Or Scénario 2 partie 1 / La mine de Safran d'Or Scénario 3 / Meurtre au cadastre Scénario 4 / Les statues impies - Scénario 6 partie 2

Les joueurs ont un certain nombre de choses à découvrir, une découverte en déclenche une autre, à eux de trouver comment enquêter. S'ils piétinent, le meneur doit les aider. Si le scénario finit trop vite, le meneur peut déclencher une phase de Bataille.

Scénario d'énigme - La porte des flots Scénario 6 partie 1 / Le cercle des apostats Scénario 7

Les joueurs sont confrontés à une énigme / une difficulté, et l'intégralité du scénario est centré autour de sa résolution. À la différence d'un scénario d'enquête, le meneur de jeu ne doit pas aider les joueurs, il n'est pas anormal qu'ils passent plusieurs heures à faire différentes recherches infructueuses. Le meneur de jeu doit prévoir que les joueurs peuvent échouer.

Scénario d'ambiance - Latharne la Silencieuse Scénario 2 partie 2 / La plongée dans l'Horreur Scénario 8 / Les Abysses Scénario 9

Dans ce type de scénario, le plus important est l'ambiance, le reste n'a que peu d'importance. Il est donc très important de préparer précisément certaines descriptions et ambiances sonores. Notez-bien que ce type de scénario ne convient pas à tous les joueurs et à tous les meneurs de jeu. Mais dans des conditions optimales, c'est le type de scénario qui laisse la plus forte impression aux joueurs.

Phase de bataille

Dans ce type de phase, il n'y a que peu de subtilité, les joueurs vont simplement participer à une bataille. Certains joueurs apprécient particulièrement ce type de jeu, il peut donc être nécessaire de ponctuer des phases plus subtiles par de grosses batailles. Déclencher une phase de bataille est également un bon moyen de rallonger un scénario trop court.

Phase de Héros - Les Abysses Scénario 9

Les joueurs sont temporairement contraints de jouer leurs héros, (à cause de leur présence en territoire Providiae ou à des phénomènes magiques). Ce type de phase permet des scénarios de jeu de rôle plus classiques ou permet d'aider à donner une ambiance d'impuissance.

1. Introduction

ATTENTION Cette campagne est déconseillée aux joueurs de moins de 12 ans, car elle peut être traumatisante si elle est trop bien menée!

Les premiers scénarios sont relativement adaptés à tous publics, mais la fin est déconseillée aux joueurs trop sensibles ou ayant des problèmes psychologiques.

L'univers de Prima a été conçu pour pouvoir évoluer au fil des parties et des meneurs de jeu. Il n'est jamais vraiment dans une situation figée et en tant que meneur de jeu il ne faut pas hésiter à faire évoluer cet univers à votre guise. Vos parties n'en seront que plus passionnantes pour vos joueurs.

Voici un exemple d'intrigue sur 10 scénarios. En autant de temps, il est tout à fait possible de faire des changements majeurs dans l'univers. Cependant, il faut à tout prix éviter de proposer aux joueurs des intrigues manichéennes ou apocalyptiques. Il faut toujours avoir en tête que les joueurs peuvent échouer la campagne ou s'allier de manière inattendue avec l'ennemi.

Ainsi cette intrigue va placer les joueurs au pied du mur et les obliger à décider de leur positionnement par rapport aux titans.

Pour tout savoir sur les Titans, consultez la section appropriée du livre du Maître.

Dans cette intrigue, le Titan du Feu va tenter d'utiliser toutes ses forces pour briser sa fine prison de Glace Noire. Le Titan des Profondeurs compte bien l'en empêcher en recouvrant une fois pour toutes le continent de la Tour Sombre de Glace Noire.

Pour y parvenir, le Titan des Profondeurs va essayer de réparer le temple de la ville de Latharne la Silencieuse.

Cette ville se situe sur le Continent Primaire, c'est grâce à la puissance de son temple qu'il a réussi à couvrir de Glace Noire le Continent Brisé.

Pour réparer ce temple il a besoin de trouver la plus grande quantité possible de Safran d'Or pur. Or, de nos jours, nul ne sait plus produire ce métal.

Il est possible d'en faire un bien plus impur par des procédés alchimiques, mais pour réparer ce temple la pureté est nécessaire.

Le Titan des Profondeurs est parvenu à convaincre les Providiae du bienfondé de la destruction de la Tour Sombre (et de l'emprisonnement du Titan du Feu) et c'est pourquoi ils vont exceptionnellement utiliser leur grande force à son service.

Il va également envoyer un de ses suivants dont la puissance n'égale que la laideur.

Il doit ressembler à un cadavre couvert de peau tannée, dont les lèvres ont été retirées, ce qui laisse sur son visage un terrible rictus. De plus, ses yeux sont énormes et d'un noir très profond.

Il va essayer de négocier avec les joueurs tant que cela est possible, il peut également signer des contrats avec eux. (Contrats signés sur des morceaux de peau tannée avec un stylo ressemblant à un doigt momifié bien-sûr.)

Naturellement, les suivants du Titan du Feu vont également se mettre à la recherche de ce métal pour le détruire. (ce métal brûle fort bien)

Les suivants du Titan du Feu sont un peu plus présentables que ceux du Titan des Profondeurs, mais bien plus violents. Ils ne parlent pour ainsi dire jamais, mais par conséquent, ne trahissent jamais leurs alliés.

Aux choix, ils peuvent ressembler à des cadavres enflammés, des tempêtes de flammes ou des démons incandescents.

Pour poser l'ambiance de cette campagne, vous pouvez par exemple utiliser la musique:

Behelit du Manga Berserk™ comme thème du Safran d'Or.

Cette musique pourra être récurrente et être entendue dès qu'il se passe des phénomènes étranges autour du Safran d'Or.

Cette musique est aisément écoutable/achetable sur internet.

2. La glorieuse ville de Jais - Scénario 1

La ville de Jais est un village de 2000 personnes lourdement militarisées, situé sur le Continent Secondaire un peu au sud du Nuage Noir. La couronne de son seigneur possède quelques fils en Safran d'Or (mais il ignore la valeur de ce métal, cette couronne possède en tout 5g de Safran d'Or). Et c'est la raison pour laquelle les Providiae se sont fortement intéressés à cette ville pourtant anecdotique.

Un servent du Titan du Feu va s'apercevoir de leur attaque et il va canaliser son pouvoir dans un mortel:

« Gozu Le Boucher »

afin que la ville tienne suffisamment longtemps pour qu'il puisse préparer avec quelques autres suivants du feu, l'invasion de la ville.

Au début du scénario, les joueurs sont prévenus qu'une légion Providiae toute entière, initialement à destination du Nuage Noir, a changé de route pour cette toute petite ville.

Un contingent de 1500 soldats est déjà sur place en train d'essayer de la prendre, mais le seul chemin praticable qui mène à cette ville passe par un col extrêmement étroit. C'est là que « Gozu le Boucher » fait à lui tout seul fuir les troupes Providiae.

Sans jamais se montrer, le suivant du Titan du Feu lui a offert une arme en Pierre Infernale et une force hors du commun. Lors de ses batailles les plus rudes il lance également sur lui un sort de *Haine de masse*.

Les joueurs ont 5 jours pour arriver sur place avant la légion.

Un homoncule membre de l'alliance possède un village à quelques dizaines de kilomètres de la ville de Jais.

1 jours avant l'arrivée de la légion, les 1500 hommes sur place vont tenter de sauver la face dans un dernier assaut.

Cette bataille fera s'affronter 500 guerriers de la ville de Jais contre 1500 soldats Providiae.

Naturellement, les joueurs pourront être les états majors de cette bataille.

Si cette bataille est remportée par la ville de Jais, le soir même, le suivant du Titan du Feu ainsi que quelques autres élémentaires de Feu viendront brûler la ville pour récupérer la couronne.

Si cette bataille est perdue, l'incendie aura fait rage pendant la bataille.

Lors de sa fuite il laissera quelques gouttes de Safran d'Or en fusion sur le sol (2 g de Safran d'Or), il faut que les joueurs aient l'opportunité de les récupérer.

À ce stade, les joueurs vont probablement penser que c'est la couronne qui avait une grande valeur.

3. Le vendeur de Safran d'Or - Scénario 2 partie 1

Si les joueurs montrent le métal à la Tour Sombre, un alchimiste les informera que c'est un métal très ancien car nul ne sait plus le produire. Il les informera également qu'un marchand Providiae est passé il y a 15 jours au marché de la Tour Sombre pour vendre ce matériau.

(vous pouvez également leur faire le scénario Semne la Grande si ce n'est déjà fait, car une partie du pommeau de la serpe est en Safran d'Or)

Ce Marchand a suivi cet itinéraire:

Tour sombre - Rester 6 jours sur le marché

5 jour de déplacement pour aller à Austrifer

Austrifer - Rester 4 jours sur le marché

5 jours de mer pour aller au pied du Mur Forteresse

2 jours déplacement pour aller à Aurifaie

2 jours sur le marché d'Aurifaie

Mort du Marchand

son emplacement sur le marché est réservé pour encore 2 jours.

Le Marchand est tué dans son hôtel par un suivant du Titan des Profondeurs, le bas de sa porte et ses fenêtres sont rendus hermétiques par un sort et sa chambre est remplie d'eau.

Ses volets étant fermés et sa chambre étant au rez-de-chaussée, l'hôtel découvrira le cadavre seulement une semaine après (sauf si les joueurs le découvrent avant).

Dans les livres de comptes du marchand, ils découvriront qu'il a réussi à vendre un bracelet en Safran d'Or (d'environ 2g) à un riche noble d'Aurifaie.

Si les joueurs l'interceptent avant qu'il meurt, il le leur dira. L'achat peut dater d'avant qu'il n'aille à la Tour Sombre.

Cet homme voulait offrir ce bracelet à sa fille. Cependant, lors d'un voyage en barque avec sa femme, il se fera attaquer par un suivant du Titan des Profondeurs particulièrement repoussant. Sa femme sera alors noyée par le suivant du Titan et il deviendra fou.

Il passera une semaine enfermé dans sa cave à étudier les mythes et légendes et s'enfuira tout d'un coup lorsqu'il s'apercevra que ce suivant s'est installé sous sa cave et remonte tout doucement jusqu'à lui en grattant la roche.

Il entreprendra alors un long voyage jusqu'au désert des vents pour s'éloigner de toute eau.

Si les joueurs n'arrivent pas à le trouver à temps, ils pourront retrouver son cadavre desséché sur le bord d'une route.

En fouillant plus amplement dans les carnets du vendeur, ils trouveront à quelle boutique il se fournit.

Cette boutique se situe dans la ville de Mécania (à côté de Valfranc).

Si le vendeur est vivant, il peut leur vendre cette information contre une grosse rémunération.

Dans cette boutique ils pourront acheter un pic à cheveux dont une partie est en Safran d'Or (environ 1g) pour 10 000 écus d'or.

Durant leur séjour à Mécania ils pourront aussi rencontrer la bande d'explorateurs qui a réussi à trouver ce pic à cheveux.

Moyennant finance ils accepteront de les amener là où ils l'ont trouvé.

Ils les conduiront ainsi sur le Continent Brisé dans la ville de Latharne la Silencieuse.

Le voyage doit être relativement long, vous pouvez vous inspirer du voyage pour aller à Semne la Grande (Voir le scénario Semne la Grande)

4. Latharne la Silencieuse - Scénario 2 partie 2

Avant que vos joueurs arrivent à Latharne, soyez certain d'avoir travaillé l'ambiance sonore de cette ville, la musique doit être inquiétante, et très lente.

Il est conseillé d'utiliser:

Certaines musiques du jeu vidéo *Alone in the Dark*TM trouvables facilement sur certains sites d'abandonware.

Echoes du groupe *Pink Floyd*TM écoutable gratuitement sur internet.

Requiem du groupe *Stratovarius*TM achetable facilement sur internet.

Dans Latharne la Silencieuse, la musique est très atténuée, ce qui doit tout de suite choquer les joueurs.

Cette cité est du même style que toutes les autres cités du Continent Brisé, elle est totalement en ruines, et ses bâtiments sont finement sculptés d'argent.

Cette cité est très grande, et il faudra plusieurs jours aux joueurs pour l'explorer.

La particularité de cette cité est qu'elle accueille le seul temple vénérant le Titan des Profondeurs. C'est en utilisant ce temple et les âmes des habitants de cette cité qu'il pu couvrir le Continent de la Tour Sombre de Glace Noire, tout en l'enfonçant sous la mer.

Si ce plan échoue, il souhaite bâtir un temple plus modeste à Austrifer pour ne recouvrir que la Tour Sombre de Glace Noire.

En explorant la ville, les joueurs doivent pouvoir voir quelques symptômes de la vénération du Titan des Profondeurs, comme certains bas reliefs d'une divinité sous-marine demandant des sacrifices réguliers, ou une gigantesque fontaine avec, en son centre, une créature sous-marine.

Ils doivent pouvoir trouver un temple majestueux gardé par un suivant du Titan du Feu. Dans l'entourage immédiat de ce temple, la musique est totalement inaudible.

S'il arrivent à pénétrer dans le temple, ils trouveront en son centre une colonne de fumée constituée d'âmes en peine hurlant leur désir d'en sortir.

Cette fumée est en réalité une protection du véritable pilier. Sous cette fumée se trouvent des fils de Safran d'Or, formant une sorte de système nerveux.

Si les joueurs approchent du Safran d'Or de la colonne, la fumée se dissipera juste assez longtemps pour l'aspirer irrémédiablement et l'intégrer à cette colonne. C'est à cet endroit-là que les suivants du Titan des Profondeurs amènent le Safran d'Or qu'ils récoltent.

La découverte de cette colonne et de ses propriétés étranges doit marquer la fin de ce scénario.

A partir de maintenant, quoique aient été leurs actions, les suivants du Titan des Profondeurs et des ceux du Titan du Feu leur offriront une importante quantité de Principe (cela peut aller de 30Pr à 100Pr, sans dépasser 10Pr le gramme de Safran d'Or) pour chaque morceau de Safran d'Or que les joueurs leur donnent.

Ils doivent à présent savoir que le feu souhaite détruire le Safran d'Or, et l'eau souhaite l'utiliser pour le mettre dans cette colonne.

5. La mine de Safran d'Or - Scénario 3

L'alliance informe les joueurs qu'une légion Providiae a pillé une église sur le Continent Secondaire (chose qu'ils ne font absolument jamais d'habitude).

Après une courte enquête, ils doivent pouvoir découvrir qu'il y avait dans cette église une dague de culte possédant un petit fil de Safran d'Or (environ 1 g).

Libre aux joueurs de trouver un moyen de récupérer ce Safran d'Or.

Le cas échéant, l'alliance est d'accord pour accorder 1000 hommes aux joueurs.

La légion Providiae possède 2000 troupes.

Quelques temps après, une des personnes chargées de fouiller Latharne (un homme de la Tour Sombre, des joueurs ou même un gardien) découvre un manuscrit parlant d'une mine de Safran d'Or se trouvant sur le Continent Primaire près de l'Océan.

Le livre ne parle que de la ville la plus proche : Faia.

Les joueurs doivent avoir du mal à trouver cette ville, et rencontrer au moins 3 créatures fantastiques en chemin.

Cette ville est dévorée par les plantes et plus aucun écrit n'est lisible.

Cette ville est constituée de 8 quartiers dont deux centraux et 6 répartis autour.

1-Centre-ville

2-Quartier religieux

3-Quartier des docks

4-Quartier résidentiel pauvre

5-Quartier résidentiel riche

6-Quartier marchand

7-Quartier d'écuries et des négociants en matières premières (ne leur dites pas clairement ce à quoi sert ce quartier, mais donnez-leur des indices)

8-Quartier des artisans

Seul le quartier 7 possède des routes pavées. Et une route pavée difficile à suivre part de ce quartier.

Ils doivent alors comprendre qu'il faut suivre cette route, car elle fut utilisée pour ramener les lourds chariots de matières premières.

En suivant cette route avec difficulté, ils doivent trouver une mine.

L'entrée de cette mine est sous un éboulement, mais ils doivent pouvoir le dégager en 3 jours avec 100 ouvriers.

Cet éboulement mène à un tunnel submergé dans lequel des algues étranges tentent d'agripper tous ceux qui passent.

Une fois passé ce passage sous-marin, ils trouvent un gigantesque réseau de galeries, dont un certain nombre se trouve sous un éboulement. Il y a beaucoup trop pour toutes les explorer.

Le sol est boueux, ainsi il n'y a plus de traces de chariots.

Les joueurs doivent trouver un moyen pertinent de savoir quelle galerie était la plus utilisée. Par exemple en

regardant les traces de brûlures au plafond dues aux torches.

S'ils suivent cette voie, ils arrivent alors dans une cavité bien dégagée, au centre de laquelle se trouve une petite étendue d'eau d'où sort le sommet d'un temple.

La phase suivante se joue entièrement sous l'eau.

Dans ce temple il ne reste plus que quelques pièces, il est en apparence vide et les murs sont recouverts d'algues.

S'ils retirent les algues des murs, ils vont découvrir des peintures partiellement grattées. (ces dessins étaient partiellement recouverts de Safran d'Or, et c'est en grattant ces peintures que les mineurs obtenaient ce métal)

Ces peintures représentent une divinité féminine possédant de nombreux bras et de nombreuses jambes.

S'il restent suffisamment longtemps, ils vont se rendre compte que le niveau de l'eau dans ce temple suit le mouvement de la marée. Ils pourront alors chercher entre quelles dalles l'eau passe et briser cette dalle.

Ils trouveront alors un cadavre momifié d'une créature géante (10m) possédant 6 bras et 2 jambes, un crâne ressemblant à un crâne de cheval et possédant de nombreux bracelets, donc certains sont en Safran d'Or (en tout 15 g de Safran d'Or).

Si les joueurs avaient une quelconque intention de ne pas donner ce Safran d'Or au suivant du Titan des Profondeurs, il va les rejoindre (les remercier de l'avoir conduit jusqu'ici) et donner vie à ce cadavre.

6. Le Grand rituel

Les scénarios qui suivent, montrent des parties d'un grand rituel orchestré par le Titan des Profondeurs, visant à entraver de manière définitive le Titan du Feu. Voici l'intégralité de son plan.

Ce rituel doit s'effectuer comme suit:

Partie 1 : L'administration d'Austrifer doit être aux mains du Titan des Profondeurs. Les sous-sols d'Austrifer doivent être creusés pour accueillir de nombreux suivants de ce Titan.

Partie 2 : Les seigneurs de la banlieue d'Austrifer doivent fabriquer des milliers de statues de fer puis les envoyer à Austrifer.

Ces statues représentent des mortels atrocement mutilés, et elles renferment toutes un mortel coulé vivant dans du fer en fusion.

Partie 3 : Les statues sont entreposées dans le sous-sol d'Austrifer puis recouvertes de mortier pour ressembler à des statues normales.

Partie 4 : Latharne la Silencieuse doit être amenée dans la dimension du Titan des Profondeurs pour une utilisation ultérieure.

Partie 5 : Les statues doivent être déposées dans la ville à la place ou en supplément des statues déjà existantes. (Austrifer est une magnifique ville, possédant de nombreuses statues).

Partie 6 : De nombreuses propriétés luxueuses doivent être achetées, puis un monument à la gloire du Titan doit être érigé en secret dans leur sous-sol.

Ce monument n'est autre qu'une colonne de fer contenant plusieurs centaines de colonnes vertébrales humaines.

Partie 7 : Des ombres vont sortir des statues et frapper d'une malédiction un grand nombre d'habitants d'Austrifer. Un grand nombre d'entre eux vont alors mourir, et leur sacrifice donnera la force nécessaire pour faire resurgir Latharne au large d'Austrifer (ou téléporter Latharne, si elle n'a pas été entraînée dans la dimension du Titan des Profondeurs.)

Partie 8 : Le temple de Latharne doit être réparé avec de grandes quantités de Safran d'Or.

Puis, il doit être utilisé simultanément avec le monument construit sur place à Austrifer et les statues restantes pour envoyer Austrifer dans la dimension du Titan des Profondeurs.

Partie 9 : Dans les profondeurs lugubres de sa dimension, la population d'Austrifer doit être décimée pour produire une quantité de Principe extrêmement grande .

Partie 10 : Ce Principe sera utilisé pour enfermer la Tour Sombre dans un bloc de Glace Noire et faire sombrer le continent de la Tour Sombre tout entier sous l'Eau.

7. Meurtre au cadastre - Scénario 4

Ce scénario illustre les Parties 1 et 6 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 1 : L'administration d'Austrifer doit être aux mains du Titan des Profondeurs, les sous-sols d'Austrifer doivent être creusés pour accueillir de nombreux suivants de ce Titan.

Partie 6 : De nombreuses propriétés luxueuses doivent être achetées, puis un monument à la gloire du Titan doit être érigé en secret dans leur sous-sol.

Ce monument n'est autre qu'une colonne de fer contenant plusieurs centaines de colonnes vertébrales humaines.

Quelques semaines après le scénario précédent, un employé de la Tour Sombre est retrouvé assassiné.

Le mystère sur la mort de cet homme doit rester entier jusqu'à la fin de la campagne.

En réalité il a découvert dans les archives du cadastre que un seul propriétaire a acheté de nombreuses propriétés luxueuses à Austrifer.

Ces propriétés sont très importantes pour la suite des événements, il est important que les joueurs ne les découvrent pas.

S'ils inspectent ou font inspecter le cadastre par des experts, ils ne découvriront pas cette supercherie.

Ils peuvent en revanche remonter la piste du meurtrier et arriver à Austrifer.

Cette ville tombe peu à peu sous l'emprise du Titan des Profondeurs, mais suffisamment discrètement pour que personne ne le remarque.

Cet homme travaille à l'étage 4 de la Tour Sombre, c'est à dire dans une zone extrêmement difficile d'accès et sécurisée. Un meurtre à cet étage est signe d'un grand danger pour tous les mages.

Il n'est naturellement pas du devoir des joueurs de s'occuper de cette affaire (les joueurs sont des dieux, pas des policiers) mais au vu des récents événements, ils peuvent tout à fait demander à un de leurs héros de s'en occuper.

Il fut assassiné avec du poison.

Quelques jours après, un homme se suicide dans les cuisines avec le même poison (après une courte recherche il s'avère que cet homme n'avait rien à faire là, c'est donc l'assassin).

Lorsqu'ils fouillent le cadavre, ils trouvent:

Une Dague

Une Bourse

Aucun papier d'identité

Un trousseau de clefs (la clef de sa chambre d'hôtel dans la ville de la Tour Sombre et la clef de sa résidence à Austrifer, mais les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir)

Un bout de papier brûlé

De la nourriture

Des fioles de poison

De la drogue

Une montre (s'ils ouvrent le mécanisme de la montre, ils trouveront la marque d'un réparateur de montre extrêmement connu à Austrifer)

Si les joueurs n'ouvrent pas la montre, au bout d'une semaine, un inspecteur le fera pour eux.

De même, s'ils sont bloqués trop longtemps dans cette enquête, au bout d'une semaine, un inspecteur va faire avancer l'enquête pour eux.

Lorsqu'ils font leur enquête à Austrifer, ils peuvent trouver qu'il loge de manière permanente dans le meilleur hôtel d'Austrifer, ce qui est totalement hors de prix pour un assassin normal.

Lorsque vous décrivez Austrifer, n'oubliez de pas de dire que c'est une ville portuaire magnifique décorée de nombreuses statues.

Ils peuvent également remarquer deux phénomènes étranges:

Un incendie se déclare proche de l'hôtel de ville (c'est juste un incendie, rien de plus)

De nombreuses personnes sont exécutées tous les jours.

Les personnes clament leur innocence, ils disent n'être que des bureaucrates. La version officielle est qu'ils font partie de la guilde des voleurs.

S'ils parviennent à contacter amicalement cette guilde, ils se rendront compte qu'elle nie les connaître.

S'ils ont un contact amical avec la police, elle leur dira que c'est le Sénateur Berarin qui fait pression pour purger l'administration (naturellement il fait cela pour les remplacer par des fonctionnaires corrompus par le Titan des Profondeurs).

Lorsqu'ils tenteront de rendre visite à ce sénateur, ses hommes vont bloquer les portes, et il sera retrouvé noyé dans son puits alors qu'il tentait de s'enfuir par un passage secret (naturellement c'est l'œuvre d'un suivant du Titan des Profondeurs).

Naturellement ils vont fouiller sa propriété, sans rien trouver d'intéressant, tous les documents secrets ayant été dissouts par de l'acide (ils étaient tous recouverts avec une substance créée par le sort Poison qui est subitement devenu un acide sur commande de la personne ayant lancé le sort).

Il est important que les joueurs n'aient pas trop de soupçons sur l'administration de cette ville après que le Sénateur soit mort.

Pour finir ce scénario en beauté, les joueurs auront le droit à une bataille.

Sur le Continent Secondaire, une Légate est vue, portant ostensiblement un collier en Safran d'Or dans les rues d'une ville conquise.

C'est bien entendu un piège.

Elle fait partie de la 22^{ème} légion de la Garde d'Argent, elle possède 3000 hommes.

Si les joueurs font une demande suffisamment pertinente et charismatique, la rébellion leur donnera 1500 hommes.

Elle va tendre un piège aux joueurs. Si les joueurs persistent à vouloir voler ce collier, elle va s'enfuir en utilisant une magie qui, d'évidence, lui est fournie par le Titan des Profondeurs (en se changeant en flaque d'eau, en disparaissant dans un puits, etc...)

Les joueurs doivent à présent comprendre que les Providiae et le Titan des Profondeurs se sont momentanément alliés.

8. La porte des morts qui marchent - Scénario 5

Rapport d'un mage de la Tour Sombre, Latharne la Silencieuse s'est couverte de brume et est devenue inaccessible.

Lorsque l'on entre dans cette brume, on sort de l'autre côté.

Si les joueurs parviennent à se téléporter à l'intérieur, (en utilisant le pouvoir de téléportation de la gardienne du Feu par exemple) ils voient que la cité est couverte d'un dôme d'âmes hurlantes, que des sphères d'eau tourbillonnent à toute vitesse, puis une force les expulse hors de la cité.

Rapport d'espion de la Tour Sombre, il y a de nombreuses cargaisons d'armes et de matériaux de construction qui arrivent à Jaspe (en terre Providiae).

Trois jours plus tard, un contingent de 8000 hommes part de Jaspe sur un radeau de pierre ponce (similaire à celui utilisé par la grande armée). Au bout de quelques jours, la direction de ce radeau semble indiquer qu'il va vers la côte ouest du Continent Primaire.

Il lui faudra en tout une semaine et demie pour arriver à destination.

A cet endroit, les joueurs découvrent une énorme pile de rochers qui n'était pas là précédemment (elle fait environ 300 mètres de rayon et 50 mètres de hauteur).

Sous ces gravas se trouve une porte mais les gravas étant magiques, il est impossible de les traverser.

Ce temple est la prison d'un puissant suivant du Titan du Feu: l'Armée des morts qui marchent.

Cette armée est composée de 2000 cadavres incandescents et de leur maître, une créature quadrupède faite de Lave et de cadavres empilés les uns sur les autres.

Elle fut enfermée il y a longtemps derrière une lourde porte se trouvant sous ces gravas.

Cette porte est scellée par 5 petits sceaux en cire, s'ils sont brisés, elle est libérée.

Au bout de deux jours, 3 suivants du Titan du Feu viennent à cet endroit pour pelleter les gravas.

Au bout de 4 jours ils sont 20.

Au bout de 6 jours ils sont 40.

Au bout de 7 jours la gardienne du Feu les découvre et les tue tous. (sauf si les joueurs la persuade de ne pas le faire.)

Si les joueurs souhaitent pelleter eux-mêmes les gravas, il leur faudra 2000 hommes et 8 jours.

Les Providiae ont pour mission d'arriver ici, de prendre la place, puis de faire venir des suivants du Titan des Profondeurs pour sceller cette porte avec de la Glace Noire.

Les joueurs peuvent faire ce qu'ils souhaitent: laisser les Providiae faire, laisser les suivants du Titan du Feu faire, la sceller eux-mêmes, l'ouvrir eux-mêmes ou simplement garder les gravas en l'état.

Si l'armée est libérée, ils vont commencer par dévaster le Continent Primaire, puis ils vont tous disparaître dans une porte enflammée. La libération de cette armée est un fait important pour la suite du jeu.

A partir de sa libération, la gardienne du Feu n'aura de cesse de les poursuivre, et elle ne sera donc plus disponible pour aider les joueurs.

9. La porte des flots - Scénario 6 partie 1

En vue de l'urgence de la situation, si aucun gardien des eaux n'a été nommé, c'est le Jarl qui est nommé. Les joueurs ne sont pas obligés d'être présents à la cérémonie, mais elle se doit d'être grandiose.

Ce scénario illustre la Partie 4 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 4 : Latharne la Silencieuse doit être amenée dans la dimension du Titan des profondeurs pour une utilisation ultérieure.

Un grand signe sera donc tracé sur le plancher océanique en-dessous de Latharne.

En utilisant ce signe, il va lancer un sort d'animation sur des algues et leur donner l'apparence de poissons.

En utilisant ses créations, il va simplement ouvrir un portail temporaire et y faire entrer Latharne.

Cette phase se joue sur un jour, en 24h Latharne va lentement perdre de l'altitude (elle est environ à 1000 m d'altitude) et un tourbillon va progressivement se créer en-dessous d'elle.

Au bout de 24 h le tourbillon sera suffisamment grand pour accueillir Latharne. Le portail vers la dimension du Titan des Profondeurs va alors s'ouvrir.

Au niveau de Latharne, l'air va s'empoisonner, pour éviter que les mortels ne l'approchent.

Effacer le symbole au sol ne sert à rien, il n'a servi qu'à invoquer les poissons.

La magie est totalement troublée aux alentours de ce tourbillon, impossible de voir que seuls les poissons sont magiques.

Les poissons sont très bien réussis, ils sont même peints. Il faut les examiner de près pour voir qu'ils sont faits d'algues.

Détruire les poissons suffit à arrêter cette partie du rituel.

Si les joueurs ne parviennent pas à arrêter Latharne, elle rentre dans la dimension du Titan des Profondeurs. Ils peuvent la suivre s'ils veulent, mais c'est plonger vers une mort certaine et/ou une vie très active comme larbin du Titan des Profondeurs.

Pour éviter que cette partie du jeu ne s'éternise, il est conseillé de donner aux joueurs un ultimatum, par exemple imposer que 10 min dans la réalité soit équivalent à 1 h dans le jeu.

10. Les statues impies - Scénario 6 partie 2

/!f ATTENTION ! A partir de ce scénario, les joueurs vont vivre une descente aux enfers, vérifiez que vous joueurs ne sont pas trop sensibles et n'ont pas de problèmes psychologiques.

Ce scénario illustre la Partie 2 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 2 : Les seigneurs de la banlieue d'Austrifer doivent fabriquer des milliers de statues de fer puis les envoyer à Austrifer.

Ces statues représentent des mortels atrocement mutilés, et elles renferment toutes un mortel coulé vivant dans du fer en fusion..

Les joueurs sont mis au courant d'un soulèvement de paysans dans la banlieue d'Austrifer. (Cette information ne peut pas provenir des mages de la Tour Sombre directement, mais probablement des services de renseignement d'un des joueurs).

Ce soulèvement fait suite à une augmentation déraisonnable des impôts ayant eu lieu il y a déjà 2 mois.

Au bout de quelques jours après que les joueurs soient mis au courant, ce soulèvement est réprimé dans le sang.

Les joueurs doivent remarquer au cours de leur enquête que le prix du métal est extrêmement élevé dans la ville en question.

Un petit seigneur local est vite pointé comme responsable de la levée de cet impôt.

Au bout de quelques jours (ou si les joueurs le demandent) l'administration de la Tour Sombre lui rend visite. A l'évidence il est fou.

Il est donc enfermé et remplacé par un autre.

Une semaine après, les joueurs sont interpellés par un paysan, les impôts ont de nouveau augmenté de manière déraisonnable.

Lorsqu'ils arrivent pour rendre visite au nouveau seigneur, ils découvrent que toute son administration et lui même se sont défenestrés (ils ne sont plus utiles au Titan des Profondeurs).

Prenez une petite pause au moment d'annoncer ce fait aux joueurs, ils doivent réaliser ce que cela signifie de se trouver en face d'un bâtiment dont tous les résidents se sont défenestrés.

Dans cette ville, des statues de fer sont toujours en construction, les joueurs ont une semaine pour les trouver sinon ils partent à Austrifer. (si les joueurs trouvent les statues, ce n'est pas une grosse perte pour le Titan des Profondeurs car les statues proviennent de nombreuses villes).

Si les joueurs trouvent l'atelier où les statues sont créées, ils doivent ressentir l'horreur de ce lieu.

Des mortels y sont détenus pour y travailler. De temps en temps l'un d'entre eux est mutilé vivant puis attaché et coulé dans du fer sous les yeux des autres travailleurs.

Si vos joueurs ont le cœur bien accroché, vous pouvez également ajouter que le système étant légèrement défectueux, le métal coule relativement lentement.

II. Le cercle des apostats - Scénario 7

Ce scénario illustre les Parties 1, 3 et 5 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 1 : L'administration d'Austrifer doit être aux mains du Titan des Profondeurs, les sous-sols d'Austrifer doivent être creusés pour accueillir de nombreux suivants de ce Titan.

Partie 3 : Les statues sont entreposées dans le sous-sol d'Austrifer puis recouvertes de mortier pour ressembler à des statues normales.

Partie 5 : Les statues doivent être déposées dans la ville à la place ou en supplément des statues déjà existantes.

Si vos joueurs apprécient les phases de batailles (et s'il y a eu une coupure entre la fin du scénario 6 et le début de celui-ci), vous pouvez commencer ce scénario comme suit:

Une cargaison est en marche vers la ville de Jais (voir Scénario 1), escortée par 1500 Providiae, elle comporte entre-autre un coffre portant des gravures en Safran d'Or.

Libre aux joueurs de prendre cette cargaison s'ils le souhaitent.

Le coffre est gravé de 5 g de Safran d'Or, et il contient ce qui ressemble à des peaux humaines.

(à Jais se trouve un suivant du Titan des Profondeurs, ce coffre et son contenu ont fait l'objet d'un pacte avec le Légat de cette légion.)

Sinon, passez directement à la suite.

Dans les appartements du seigneur de la ville où ont été fabriqués les statues, se trouve une Bibliothèque.

Dans cette bibliothèque se trouve un livre qui est partiellement taché de sang.

Ce livre est constitué de planches alchimiques et sur certaines on peut voir des dessins fait avec du sang.

Vous pouvez tout à fait imprimer les planches du Mutus Liber (téléchargeable gratuitement sur internet) et faire vous-même des dessins dessus.

Sur la toute première page (blanche) il y a une main ensanglantée.

Quelques pages plus loin, il y a un roi sur un trône, et un œil est dessiné avec du sang sous ce trône.

Quelques pages plus loin il y a deux personnages, derrière lesquels sont dessinés des yeux que les personnages ne voient pas.

Puis sur la dernière page, un livre avec gravé sur la couverture, un œil.

Ces étranges dessins ont pour but de dire aux joueurs, quelque-chose est caché (œil caché) sous la couverture de ce livre.

Si, au bout d'un certain temps, ils ne comprennent pas, vous pouvez leur suggérer que le cuir de la reliure est d'une origine inconnue et n'est peut-être pas d'origine animale.

S'ils arrachent la couverture, un texte est écrit avec du sang sous la couverture.

*is Le calme des flots étouffe leurs murmures,
le bruissement des vagues éteint nos sanglots,
à l'ombre d'Austrifer ils sommeillent,
et nous hurlons, étreints par les flots*

*La longue mort n'oublie pas,
sa patience éternelle nous attend,
affamé, le néant guette,
il a tout son temps.*

*Tout un chacun sait
qu'un jour l'humus le digèrera,
nous savons avec horreur,
que c'est l'écume qui le fera ll*

Le cercle des apostats

Ce poème est suivi par une carte qui indique un emplacement au large d'Austrifer.

Ce poème est en quelque sorte les derniers mots d'un lettré ayant été enlevé par le Titan des Profondeurs.

Il est captif dans les sous-sols d'Austrifer et sait qu'il sera bientôt tué et animé par Nécromancie.

Il écrit alors ce message sur la couverture d'un livre dont il a la charge de réaliser les enluminures, dans l'espoir qu'on le trouve. (Offrir, entre-autre, des livres au Seigneur, faisait partie du pacte avec le Titan des Profondeurs).

À l'endroit indiqué par la carte, les joueurs découvrent l'entrée sous-marine des souterrains creusés sous Austrifer.

Ces souterrains couvrent l'intégralité de la ville, ils sont pour la plupart immergés.

Seule une faible lueur bleutée, émanant de traces de sang sur les murs, les illumine.

Ils sont totalement vides, à part quelques salles intéressantes:

Une salle servant à construire d'autres statues de fer.

Une salle servant à entreposer un grand nombre de statues de fer.

Une salle servant à recouvrir de mortier les statues de fer.

Une salle servant à tracer les plans du monument.

Cette dernière salle renferme un certain nombre de scribes mort-vivants (dont la personne qui a écrit le poème).

Les joueurs doivent avoir conscience que cette salle renferme un certain nombre de cadavres boursoufflés par les

eaux répétant sans cesse les mêmes gestes serviles. L'eau y est trouble et de nombreux parchemins en cuir humain flottent (la salle fut submergée pour effacer toute trace de ce qui s'y passait).

S'ils ont le courage d'examiner ces parchemins, ils y trouveront un plan du monument.

Il ressemble à une spirale de colonnes vertébrales formant une colonne. Il est plutôt grand (10 mètres) et est constitué de véritables colonnes vertébrales coulées dans du fer.

12. La plongée dans l'Horreur - Scénario 8

Ce scénario illustre la Partie 7 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 7 : Des ombres vont sortir des statues et frapper d'une malédiction un grand nombre d'habitants d'Austrifer. Grand nombre d'entre-eux vont alors mourir, et leur sacrifice donnera la force nécessaire pour faire ressurgir Latharne au large d'Austrifer (ou téléporter Latharne, si elle n'a pas été entraînée dans la dimension du Titan des Profondeurs.)

A partir de ce point essayer de ne leur laisser que peu de répit. Ils doivent sentir la plongée progressive dans l'horreur qui les conduira dans les profondeurs de la dimension du Titan des Profondeurs.

Lisez attentivement toute cette fin de campagne avant de jouer. En particulier, il y a de nombreuses musiques qui ponctuent cette phase. Vous devez les avoir téléchargées avant le jeu (si vous utilisez des musiques naturellement).

Lorsque les joueurs sortent des sous-sols d'Austrifer il est minuit.

Une partie de la ville se met alors à hurler (1 % de la ville environ).

Puis, à minuit dix, ils vont tous s'arrêter au même instant.

Les joueurs doivent comprendre qu'ils sont dans une ville environ de la taille de Lyon dont un bon pourcentage de la population se met tout à coup à hurler puis soudainement se calme et laisse place à un silence inquiétant.

Si les joueurs ont la possibilité de voir les fantômes ils verront des ombres sortir des statues impies et venir contaminer les habitants de la ville avec une malédiction.

Détruire les statues de fer ne permet pas de délivrer ceux qui ont été touchés par la malédiction.

Cette malédiction va faire hurler les habitants d'Austrifer pendant 3 nuits et au bout de la troisième nuit, elle va simplement les tuer.

Les personnes ayant crié ne se souviennent plus de leurs rêves, et leur cris ne réveillent pas les autres habitants. De jour, la ville toute entière est comme vidée de son essence vitale. L'activité commerciale est réduite à néant.

Si les joueurs hypnotisent les personnes touchées, elles leur diront que leur rêve est le suivant:

Première nuit : ils sont au fin fond d'un abysse, puis ils ont peur.

Deuxième nuit: ils sont au fin fond d'un abysse, puis une forme s'approche d'eux.

Troisième nuit: ils sont au fin fond d'un abysse et une créature atroce les dévore.

Si les joueurs trouvent un moyen de soigner toute la ville, ou d'expulser toute la ville, ou de trouver puis détruire le monument, le rituel du Titan des Profondeurs s'arrête là, mais vous devez tout faire pour les en empêcher car la suite est le moment le plus intense de cette campagne.

Au bout de la troisième nuit, tous ceux qui sont touchés par la malédiction meurent soudainement.

Laissez aux joueurs le temps de réaliser que tous les cris qui se sont arrêtés sont autant de vies éteintes.

Le silence qui suit doit être morbide, et les rues doivent progressivement sentir la puanteur de la mort.

13. Les Abysses - Scénario 9

o. La préparation

Ce scénario est le moment le plus intense de la campagne.

Il est impératif qu'il soit joué en une fois et que vous ne soyez pas dérangés.

Vous devez à tout prix être bien préparé pour imposer une ambiance lourde à vos joueurs, il est éventuellement intéressant de choisir une salle appropriée.

N'hésitez pas à prévenir (et éventuellement à exclure) certains de vos joueurs susceptibles de casser cette ambiance.

Si cette partie de la campagne est correctement menée, vos joueurs s'en souviendront toujours.

Pour imposer une ambiance étouffante, il est conseillé d'utiliser les musiques suivantes:

Les musiques de György Ligeti TM achetables facilement sur internet.

Requiem

Lontano (de l'OST de the Shining TM)

Atmospheres

Jupiter and Beyond

Lux Aeternam (à réserver pour les moments les plus intenses)

L'intégralité des musiques du jeu Quake I TM (à l'exception des premières secondes du thème principal du jeu) trouvable facilement sur certains sites d'abandonware.

Évitez d'utiliser des musiques plus légères, comme celles utilisées pour Latharne la Silencieuse.

Évitez également de trop lire le présent scénario, prenez quelques notes en début de partie, et poursuivez avec celles-ci.

Ce scénario illustre les Parties 8 et 9 du rituel du Titan des Profondeurs:

Partie 8 : Le temple de Latharne doit être réparé avec de grandes quantités de Safran d'Or,

puis utilisé avec le monument construit sur place et les statues restantes pour envoyer Austrifer dans la dimension du Titan des Profondeurs.

Partie 9 : Dans les profondeurs lugubres de sa dimension, la population d'Austrifer doit être décimée pour produire une extrêmement grande quantité de Principe.

L'eau au large d'Austrifer devient d'un noir profond.

Le Principe généré par la mort des mortels soumis à la malédiction a servi en partie à téléporter Latharne la Silencieuse au large d'Austrifer, chargée d'une grande quantité de Principe. Elle fait pleuvoir de petits cristaux de Glace Noire qui colorent l'eau.

Si Latharne ne se trouve pas dans la dimension du Titan des Profondeurs, cette téléportation coûtera une

quantité plus importante de Principe. La suite du rituel sera un peu plus difficile pour le Titan des Profondeurs.

Les joueurs ont alors une sensation horrible et ressentent qu'un grand danger plane sur Austrifer. En particulier ils sentent qu'ils doivent quitter la ville très rapidement (mais ils ont tout à fait le droit de rester s'ils le souhaitent...).

Les joueurs ont le temps de quitter la ville s'ils le souhaitent.

Des statues géantes vont alors se lever aux quatre coins d'Austrifer.

Ces statues semblent faites en fer et représentent des mortels atrocement mutilés.

Elles font plus de 300 mètres de haut et forment un dôme au-dessus d'Austrifer.

À partir du moment où les statues se touchent, une bulle d'eau se forme sur la ville et plus aucun mortel ne peut en sortir (plus tard, il sera possible de détruire les statues pour détruire la bulle, mais lors de cette phase, elles sont indestructibles et absolument rien ne peut empêcher Austrifer de sombrer).

La ville va alors s'enfoncer sous l'eau et descendre dans les profondeurs des Abysses (la dimension du Titan des Profondeurs).

Nulle personne en dehors de la bulle ne peut la suivre.

Pour illustrer cette phase, il est conseillé d'utiliser une musique classique véritablement épique, vous pouvez par exemple utiliser Dies Irae du Requiem de Mozart.

Attention toutefois, cette musique est fort courte, préparez donc bien votre description.

Cette phase est extrêmement violente, lorsque la bulle se crée, des trombes d'eau emplissent les rues et charrient bien vite des morceaux de façades arrachés çà et là.

L'eau se chargera également de nombreuses victimes irrésistiblement et violemment propulsées contre les murs qui deviendront, à terme, des carcasses putrides et gonflées dans une eau croupie et souillée.

Si des joueurs restent dans la cité, arrangez-vous pour qu'ils se cognent contre un mur et s'évanouissent pour le moment. Demandez-leur de s'éloigner temporairement de la table de jeu (rassurez-les tout de même, ils ne sont pas encore morts).

Derrière la ville, il ne restera qu'un lac circulaire d'un noir profond.

Aussi loin que l'on plonge dans ce lac, il n'y a que de l'eau, et pour l'instant, les joueurs n'ont absolument aucun moyen d'atteindre Austrifer.

Austrifer sombre, le matin (très tôt) du jour numéro 0.

Chaque jour, Austrifer sera soumise à différentes calamités, le but étant pour le Titan des Profondeurs de faire le plus de morts possible.

Chaque matin, les joueurs auront la possibilité d'entrer à Austrifer pour limiter les dégâts.

Chaque nuit, Latharne va s'animer. Si les joueurs s'y déplacent, ils vont avoir un bref aperçu de ce qui va les

attendre à Austrifer le jour suivant.

Il y a en tout 400 000 habitants à Austrifer, 50 000 sont morts lors de la phase précédente.

Pour que le rituel du Titan des Profondeurs soit un succès il doit en tuer 200 000.

Si l'armée des morts qui marchent a été libérée (voir scénario 5), il doit en tuer 50 000 de plus (car il a dépensé beaucoup d'énergie à se battre contre eux).

Si Latharne ne se trouvait pas dans sa dimension (voir scénario 6, Partie 1) et qu'il a dû la téléporter, il doit en tuer 50 000 de plus.

Les joueurs ne doivent pas connaître les chiffres précédents.

Durant la journée 1, les Gardiens vont se réunir et décider d'agir.

Le Gardien des Eaux nouvellement nommé va alors prendre la parole et faire un discours très éloquent en faveur de la sauvegarde d'Austrifer.

Si vous n'avez pas d'idée pour écrire son discours, vous pouvez utiliser le discours suivant:

« (Cette partie du discours est faite pour être illustrée par la Sarabande de Haendel.)

(Assis et d'un air solennel)

Mes amis.

Mes frères d'armes.

Très chers membres de l'Alliance.

Aujourd'hui nous avons essuyé une très lourde défaite.

Le Titan, celui qui pervertit les profondeurs mêmes de notre Océan a entraîné Austrifer dans l'Abysses.

Et je suis Las.

--o min 24 sec

(Se levant et haussant la voix)

Las de devoir essayer coup sur coup ses plans retors.

Las de voir mes frères mourir sans pouvoir réagir.

Las de l'entendre ricaner dans les ténèbres.

--o min 38 sec

(Montant sur sa chaise et levant le poing)

Écoutez-moi tous!

(Cette partie du discours est faite pour être illustrée par Crimson Tide Deep Blue Sea de Nightwish™.)

(Ce sera la dernière fois de la campagne que vous mettrez une musique qui donne du courage)

Austrifer est dans l'Abîme?

Nous allons y aller!

(Toute l'assemblée crie en chœur: Allons-y!)

Austrifer est remplie d'immondices?

Nous allons les détruire! Une à Une s'il le faut!

(Toute l'assemblée crie en chœur: À mort!)

Austrifer souffre?

Nous allons la ranimer!

(Toute l'assemblée crie en chœur: Ouai!)

Il n'y aura pas d'Abîme assez profond pour m'empêcher d'y aller.

Pas d'Abîme assez glauque pour me faire fuir!

Pas d'Abîme assez noir pour que je délaisse ces hommes.

(Courte pause)

Qui est avec moi?

(Toute l'assemblée crie en chœur: Moi!)

Allons-y mes Frères,

(Toute l'assemblée crie en chœur: Ouai!)

Austrifer attend!

(Toute l'assemblée se lève et applaudit) »

En une journée, les Gardiens aidés de la Tour Sombre vont transformer le lac entourant Austrifer en une forteresse protégeant un rituel (naturellement, toutes les créatures horribles de l'océan vont tenter d'empêcher ce rituel de se faire).

Tous les gardiens vont, chaque matin, faire un long rituel pour pouvoir ouvrir une infime brèche dans la dimension du Titan des Profondeurs et y envoyer quelques agents.

Chaque agent sera joué par un Joueur (et rejoindra les rangs du joueur en question s'il en sort vivant).

Cet agent peut être un héros des joueurs, un membre de la caste des gardiens, ou un champion de la Tour Sombre etc...

Tout mortel envoyé aura au minimum 3 qualités (ou gagne automatiquement le nombre de qualités nécessaires pour en avoir 3).

Précisez aux joueurs qu'ils doivent impérativement spécifier l'intégralité de l'équipement de leur agent, si celui-ci dépasse légèrement ce qui est raisonnable (une armure de plaques n'est pas raisonnable), appliquez le prix au kg.

Ce sont les joueurs qui décident qui et quoi est envoyé dans l'abîme, en sachant que chaque chose nécessite une certaine quantité de fluide (ces prix ne sont que la quantité que les joueurs doivent payer. Naturellement, tous les participants au rituel doivent également donner du fluide).

Prévenez les joueurs que toute chose qui pénètre dans l'abîme à une très très forte chance de ne pas remonter, il est donc important qu'ils n'envoient pas leurs héros préférés...

Voici la liste des prix pour 4 joueurs (si vos joueurs sont 5, le prix est 250cL / 5 mortels pendant 12h etc...)
200cL / 4 mortels pendant 12h (ils n'ont pas la possibilité de n'envoyer qu'un seul mortel, sinon les autres joueurs vont s'ennuyer).

100cL/1 kg d'objet

50cL/ par Pr transporté

300cL / 1 homoncule ou un mage ou un gardien sans son arme pendant 12h

(Rappelez-vous que les joueurs seront transportés dans la dimension d'un autre, il n'est donc pas possible pour eux de rentrer chez eux en utilisant leur portail...)

Tous ceux qui entrent dans l'abîme doivent garder avec eux un objet qui les lie au monde du dessus. Au bout de 12h, ils ont la possibilité de remonter (ils ne peuvent offrir cette possibilité à un mortel se trouvant sous l'eau, elle n'est valable que pour eux).

L'objet qui les lie à la surface se charge de 10 Pr lorsqu'ils arrivent à Austrifer.

Ils peuvent le briser pour récupérer ces 10 Pr (mais perdre aussitôt leur seule chance de remonter à la surface).

S'ils arrivent à remonter, ils perdent les 10 Pr, mais gagnent la qualité: « Survivant d'Austrifer »

Avant que les joueurs passent dans Austrifer, n'oubliez pas qu'ils ont la possibilité d'aller voir à Latharne un petit aperçu de ce qui les attend.

1. Le passage

Le rituel se fait très tôt le matin, suffisamment pour qu'il y ait une vague lueur au loin.

Ce rituel est très solennel et inquiétant.

Les agents sont disposés dans une barque avec le Gardien des Eaux.

La barque vient alors au milieu du lac noir, et tout autour du lac, des gardiens et des membres de l'Alliance psalmodient en chuchotant.

N'hésitez pas à utiliser une musique étrange pour marquer ce rituel, Lux Aeternam de György Ligeti™ est particulièrement adaptée.

Le Gardien tend alors une liqueur bleue à tous les agents.

N'hésitez pas à donner effectivement une liqueur bleue, comme le curaçao à vos joueurs.

Dès l'instant où ils boivent la liqueur, ils sentent leur corps se raidir et se paralyser.

Le Gardien va alors briser la barque et s'en aller en marchant sur l'eau.

Ce rituel est une introduction à l'horreur qui les attend en bas. Il est important de ne pas le négliger.

Si vous arrivez à le rendre suffisamment inquiétant, les joueurs vont ressentir à quel point ils sont dans une position inconfortable.

Lors de se passage, les joueurs doivent se sentir impuissants, sous l'effet de la paralysie, ils vont s'enfoncer sous l'eau, sentir leurs poumons se remplir d'eau, et leur corps se noyer petit à petit sans pouvoir réagir.

N'hésitez pas à leur laisser sous-entendre que le rituel n'est pas ce qu'il devrait être.

Ils peuvent par exemple avoir de menues hallucinations, comme voir le Gardien de l'Eau afficher un sourire bien plus large qu'une bouche humaine lorsqu'ils sombrent dans l'eau, ou voir que le reflet de l'assemblée ne correspond pas du tout à leur image réelle.

Lors de leur lente plongée dans l'abîme, ils vont rester plus ou moins conscients (rappelez-vous qu'ils ont eu la sensation de se noyer, mais la magie de la liqueur les conserve en vie, au bord de l'asphyxie).

Insistez sur la longueur d'un tel trajet, la froideur de l'eau qui les étroit sans qu'ils ne puissent rien faire, et la pression qui les écrase douloureusement.

Faites-leur aussi rencontrer une horreur différente à chaque nouvelle plongée.

Ils peuvent par exemple rencontrer des créatures (qu'ils ne voient pas distinctement) qui les séparent les uns les autres.

Ils peuvent se retrouver dans une bulle, à la merci d'une créature étrange qui les interroge sur leurs intentions, et leur demande un tribut pour passer (ils sont toujours paralysés, ils ne peuvent donc pas répondre).

Lors de cette traversée, chaque joueur a une chance sur six (vous faites le jet) de mourir ou de ne jamais arriver à Austrifer.

Prenez au moins quelques minutes à chaque fois pour leur décrire dans quelles circonstances ils assistent impuissants à leur mort (ou au contraire laissez planer un terrible doute sur les raisons de leur mort).

Évitez tout de même qu'il y ait des morts à la première traversée.

Lorsqu'ils rentreront à la surface, ils ont également une chance sur six de mourir sur le trajet ou de ne pas remonter.

Là encore, il faut prendre du temps pour leur décrire ce passage.

Ils peuvent, par exemple, être entraînés dans le fond par une créature, remonter un petit peu trop vite et mourir de décompression, s'éloigner des autres, monter durant un très long moment et retomber sur Austrifer etc...

Dès qu'ils arrivent à Austrifer, changez de musique pour montrer le changement soudain d'atmosphère.

Pour le premier contact avec Austrifer, il est conseillé d'utiliser Requiem de György Ligeti TM.

Décrire, en chuchotant, leurs premiers pas dans Austrifer, contribuera également à ce qu'ils se sentent mal à l'aise.

Austrifer est totalement sombre. Lorsqu'ils arrivent, c'est par une des parois de la bulle.

Ils goûtent alors par mégarde à l'eau putride d'Austrifer et découvrent avec horreur qu'elle a le goût de cadavre mêlée à de la boue et du sel de mer. Il est fort probable que cela les fasse vomir.

Les feux ont beaucoup de mal à fonctionner dans Austrifer, et il n'est pas impossible que vos joueurs n'aient pas de lumière du tout pendant leurs premières heures à Austrifer.

L'eau dans laquelle ils marchent, leur monte environ jusqu'à la mi-cuisse, c'est à dire juste assez pour que cela soit une gêne lorsque l'on tente de marcher, mais pas suffisamment pour que l'on soit tenté de nager.

De temps en temps, ils se cognent contre des débris de maisons, qui leur laissent un bleu douloureux.

Cette eau est suffisamment froide pour qu'ils grelottent et se sentent en permanence inconfortables, mais pas assez pour empêcher le développement de maladies.

L'air est vicié, le respirer est un supplice, à moitié à cause de l'enfermement et de la très forte pression, et à moitié à cause de la puanteur des cadavres.

S'ils arrivent à avoir de la lumière, insistez sur le fait qu'ils ne voient quasiment rien, si ce n'est les rues dévastées et les cadavres gonflés. La seule véritable solution est de s'adapter à l'obscurité.

Après quelques heures d'adaptation, ils pourront voir en arrière-fond les statues de fer géantes qui soutiennent des centaines de milliers de tonnes d'eau prête à les écraser à tout instant.

Les joueurs doivent sentir qu'ils sont loin de leur terre natale, et qu'il n'y a quasiment aucune chance qu'ils la revoient un jour. Et quand bien même ils la reverraient, ils savent doré et déjà que l'ombre d'Austrifer va hanter leur conscience, leurs rêves et leur raison jusqu'à la fin de leurs jours.

2. Phase 1 : Les sans-visages

Si un joueur est resté dans Austrifer lorsqu'elle a sombré, il va devoir jouer une journée de cette phase tout seul.

Cette phase commence au matin de la journée numéro 2 et finit le soir de cette journée.

Pour cette phase, évitez que des joueurs meurent lors de la descente.

Lorsque les joueurs vont voir Latharne, jouez la musique *Stabat Mater, Quando Corpus Morietur And Amen* de Mozart.

Ils verront alors les rues dévastées et glauques d'Austrifer, et des mortels en partie couverts d'algues vont tituber dans ses rues.

Dans cette phase, le Titan des Profondeurs va envoyer une terrible malédiction sur Austrifer.

Ils va faire pénétrer (par différents endroits d'Austrifer) une centaine de sans-visages.

Ils étaient des mortels il y a bien longtemps, mais leur visage et une partie de leur corps sont à présent couverts d'algues, leurs habits sont déchirés, leur chair est blanche et gonflée par les eaux.

Ils titubent lorsqu'ils marchent, ce qui ne fait qu'accentuer l'angoisse qu'ils inspirent.

Ils sont attirés par les bruits et la lumière, c'est pourquoi tant qu'ils habiteront Austrifer, les joueurs doivent agir en silence, en bougeant le moins possible et sans lumière.

Ils ne se battent pas réellement, mais lorsqu'ils attaquent une victime, ils la couvrent en partie d'algues et leur montrent leur « visage ».

La victime va alors se mettre à hurler jusqu'à casser sa voix tout en s'arrachant l'intégralité du visage avec ses ongles. Elle va ensuite, également, se couvrir le visage d'algues et rejoindre leurs rangs.

Si un homoncule est victime de cette créature, il perd 50 cL ou 10 Pr ou un sort (au choix du joueur selon ce qu'il possède).

C'est véritablement la vision rapprochée (moins de 1 m) de leur visage arraché qui provoque cette réaction. Ainsi, si un joueur tue une de ces créatures et soulève les algues pour voir ce qu'il y a en-dessous, il sera contaminé.

Ne l'empêchez surtout pas de le faire, ils craindront d'autant plus ces créatures si l'un d'entre-eux meurt tôt et bêtement.

Il n'y a pas beaucoup de solutions face à ce problème, il faut, soit faire se barricader le plus de personnes possible sur les toits, soit découvrir la faille de ces créatures : les miroirs.

Leur montrer leur reflet les fait hurler et les paralyse sur place.

Tant que les joueurs ne trouvent pas de solutions à cette malédiction, ils vont tuer 50 000 personnes par phase dont au moins un joueur.

S'ils décident d'encourager les habitants d'Austrifer à se barricader, ils ne tueront que 25 000 personnes par phase.

S'ils découvrent qu'ils ont peur des miroirs, ils ne tueront que 10 000 personnes par phase.

Si les joueurs parviennent à fournir des miroirs à une grande partie de la population, ils peuvent réussir à les exterminer.

3. Phase 2 : L'isolation

Cette phase commence au matin de la journée numéro 2 et finit le soir de cette journée.

Lorsque les joueurs vont voir Latharne, jouez Le Lac des Cygnes de Tchaïkovski.

Ils verront alors le dôme d'eau se déformer et rétrécir jusqu'à ne former que de petites bulles séparées les unes des autres. Ils verront alors de petits obélisques noirs luire (sans savoir précisément où ils se trouvent).

Ils doivent comprendre qu'ils sont responsables de cette déformation et que l'enjeu sera de les trouver.

Dans cette phase, le Titan des Profondeurs va tenter de séparer Austrifer en petites bulles.

Pour ce faire, il va déposer des obélisques au centre des futures bulles.

Les joueurs verront le dôme se déformer, et des pics d'eau vont progressivement pousser sur le plafond.

Au bout de 10 heures, ces pics seront suffisamment détachés pour que l'on voie se détacher des formes sphériques.

Les joueurs doivent alors comprendre que ce n'est pas sous les pics qu'ils doivent chercher les obélisques, mais au centre des bulles qu'ils dessinent.

S'ils comprennent cela, trouver et détruire les cristaux ne doit pas être un problème.

Sinon, ils devront subir cette séparation jusqu'à la fin de ce scénario.

4. Phase 3 : L'immondice

Cette phase commence au matin de la journée numéro 3 et finit le soir de cette journée.

Lorsque les joueurs vont voir Latharne, jouez *Lacrimosa* du *Requiem* de Mozart.

Ils verront alors une pluie d'algues s'abattre sur Austrifer et se rassembler en une gigantesque créature marine couvrant toute la ville, ressemblant à une pieuvre munie d'un grand œil noir.

Dans cette phase, le Titan des Profondeurs va tenter d'invoquer une de ses créatures les plus puissantes. Pour ce faire, il va la reconstituer à partir de plusieurs centaines de tonnes d'algues.

La pluie d'algues n'est pas dangereuse en soi, elle est très oppressante à cause de l'odeur qu'elle dégage, mais c'est tout.

Si les joueurs cherchent attentivement, ils verront que, au bout de quelques heures, un tas est un petit peu plus gros: c'est l'œil de la créature qui est en construction.

S'ils arrivent à empêcher sa construction, en mettant par exemple une pile de rochers à cet endroit précis, la créature ne sera pas invoquée.

Si la créature apparaît, elle fera environ 50 000 morts lors de la fin de cette phase, dont au moins un joueur. Puis elle va s'en aller. Le seul moyen de la tuer serait de crever son œil, ce qui relève de l'exploit pour un mortel.

5. Phase 4 : La solitude

Cette phase commence au matin de la journée numéro 4 et finit le matin de la journée numéro 5.

Les joueurs ne sortiront pas d'Austrifer à l'issue de cette phase.

Pour cette phase également, évitez que des joueurs meurent lors de la descente.

Lorsque les joueurs vont voir Latharne, jouez *Roméo et Juliette* de Prokofiev.

Ils voient les habitants de la ville déambuler dans les rues en étant totalement désorientés, hurlant au désespoir.

Puis ils voient une légère brume se lever et les dévorer vivants.

Ils vont également voir des mortels feindre d'être désorientés, et psalmodier des paroles incompréhensibles.

Dans cette phase, le Titan des Profondeurs va faire s'infiltrer, parmi la population, une cinquantaine de ses prêtres les plus fidèles. Ils vont jeter un sort qui rend partiellement aveugle et sourd tous les mortels (excepté les joueurs).

Sous l'effet de ce sort, ils sont sous l'effet d'hallucinations visuelles. Ils voient la ville totalement vide et silencieuse. Ils vont alors sortir dans les rues et appeler à l'aide pour trouver d'autres mortels.

Il est important que les joueurs réalisent durant cette phase qu'ils sont dans une ville de la taille de Lyon dont absolument tous les habitants désespèrent, déambulent dans les rues, et appellent à l'aide.

Après 10 heures d'incantations, ils vont lever une brume qui va tuer lesdits mortels un à un.

Il n'y a que très peu de moyens de découvrir ces prêtres.

Les prêtres font semblant d'être désorientés, mais, en réalité, leurs yeux voient. Ils vont ainsi éviter tout danger inutile (ce qui n'est pas le cas des autres mortels).

Et, au bout de 7 heures, toutes les lampes à huile et les bougies d'Austrifer vont s'éteindre car elles ne sont pas entretenues.

Seules les lampes des prêtres vont rester allumées car entretenues.

Si les joueurs comprennent cela, ils pourront facilement les trouver et les tuer.

Sinon, ce sort tuera 50 000 personnes, puis se dissipera.

6. Phase 5 : L'espoir

Cette phase se joue durant une heure au matin de la journée numéro 5.

Les joueurs, n'ayant pas eu la possibilité de sortir d'Austrifer, ne peuvent pas savoir ce qui les attend, ni ce qui se passe en surface.

Au bout de plusieurs jours d'incantations, les Gardiens ont réussi à trouver un moyen de faire remonter Austrifer à la surface.

Par cruauté gratuite, le Titan des Profondeurs va accélérer cette remontée et stabiliser le dôme couvrant d'Austrifer puis le faire éclater d'un coup.

Son but étant que le plus grand nombre possible de mortels meurent à cause de la décompression.

Les personnes mortes de cette manière, ne comptent pas pour la réussite de son rituel.

Cette phase doit être rapide et inquiétante.

Jouez Lux Aeternam de György Ligeti TM, lorsque la musique arrive à sa fin, la phase se termine.

Les joueurs vont voir au loin une lumière intense s'approcher.

Ils sentent également la cité remonter extrêmement rapidement.

Cette lumière peut tout à fait être le soleil, comme elle peut être une lumière créée par une gigantesque créature des abysses.

Au bout de quelques minutes, ils voient les parois tenter d'imploser, mais être retenues par les statues.

Faites remarquer aux joueurs que malgré le fait qu'ils montent, l'air ne semble pas se décompresser et que cela n'est pas normal (laissez sous-entendre que cela peut vouloir dire que, en réalité, ils ne remontent pas vers la surface).

Si les joueurs comprennent qu'ils risquent l'accident de décompression, proposez-leur de faire un miracle, pour 50 Pr, visant à assouplir les parois. Les joueurs peuvent utiliser les Principes de leurs homoncules.

Lorsque la bulle affleure l'eau, tous les mortels se mettent à hurler de joie, car il devient clair que cette lumière provient du Soleil. Mais ce cri de joie se change en hurlement de douleur lorsque la bulle éclate.

Un tiers des mortels présents dans Austrifer vont alors mourir sur le coup de la décompression (un vingtième, si les parois sont assouplies).

Les joueurs mortels doivent faire un jet pour savoir s'ils meurent.

N'hésitez pas à consulter l'article Wikipédia sur les Accidents de décompression pour en décrire les symptômes.

S'ils n'ont pas assoupli les parois, ils peuvent utiliser 200 Pr pour sauver la moitié des personnes en danger de mort.

7. Conséquences

Après la remontée de la ville, les quelques survivants sont évacués.

Latharne va perdre d'un coup toute sa magie, et tomber dans l'eau à côté d'Austrifer (doublant la surface de la ville).

La mort et la maladie sont partout présentes dans la ville, et un cinquième des survivants mourront de maladie dans le mois.

Les survivants se rappelleront à chaque instant de ces jours d'horreur et seule la mort les délivrera des visions cauchemardesques qui hantent leur sommeil. Ils gagneront tous la qualité « Survivant d'Austrifer ».

Il faudra au moins un an pour que la ville reprenne sa vie normale, et six mois de plus seront nécessaires pour que l'on puisse entendre une personne rire à Austrifer, mais de nombreuses statues des joueurs décoreront ses rues et ils seront consacrés Héros d'Austrifer.

La Tour Sombre leur sera à jamais reconnaissant et beaucoup plus prompt à les aider.

Tous les habitants d'Austrifer deviendront des *Convaincus* répartis entre les joueurs.

Un centième de la population sera des *Aptes* et trois centième des *Familles* à répartir entre les joueurs.

Si le Titan des Profondeurs réussit à faire suffisamment de morts pour accomplir son rituel, l'univers de Prima va évoluer dans son sens.

La décision de la réussite ou de l'échec de son rituel vous revient, mais n'ayez surtout pas peur de faire évoluer le monde.

La Tour Sombre va se recouvrir subitement de Glace Noire, enfermant durablement le Titan du Feu et la majorité des mages.

Le Continent de la Tour Sombre va s'enfoncer sous l'eau en une semaine.

La campagne s'arrête là.

Le niveau général de la mer va monter de plusieurs mètres.

Lors de cet évènement, la caste des Gardiens de l'eau a deux chances sur six d'arrêter les plans du Titan des Profondeurs.

S'ils échouent, un grand tourbillon va apparaître quelque part dans l'océan. Il mène à un continent abyssal dominé par les suivants du Titan des Profondeurs.

Une pluie torrentielle va s'abattre sur le monde pendant des mois.

Les suivants et alliés du Titan de Feu vont quasiment tous périr durant cette période.

Les océans seront remplis de monstres marins et il sera aussi difficile de s'y déplacer que dans les zones sauvages.

Tout homoncule pourra choisir une nouvelle caractéristique d'Eau à deux points:

- Suivant du Titan des Profondeurs -Donne 100 Pr ou un sort d'eau

Effet-Le personnage porte la marque du Titan des Profondeurs, il peut, une fois par scénario gagner 100 cL de Fluide. Cette marque permet au Titan des Profondeurs de lui donner à distance un ordre par scénario. S'il refuse cet ordre, il perd 200 cL de Fluide. S'il n'a plus de Fluide, il devra s'acquitter de cette somme au scénario suivant.

14. Le Choix - Scénario 10

Cette partie du scénario se passe peu de temps après la remontée d'Austrifer.

Le grand rituel organisé par le Titan des Profondeurs n'avait qu'un seul but:

Empêcher l'invocation du Titan du Feu.

En effet, pendant que les joueurs poursuivaient les suivants du Titan des Profondeurs, le Titan du Feu organisait un rituel secret et invisible pour ouvrir, au-dessus de la Tour Sombre, une porte menant vers sa dimension.

Il souhaite ensuite faire tomber un gigantesque obélisque de lave sur la Tour Sombre, et briser sa prison de Glace Noire.

Pour empêcher que ce rituel se fasse, le Titan des Profondeurs va faire suivre les joueurs par des âmes damnées, qui vont leur faire découvrir ce plan.

A la suite de scénario précédent, les joueurs ne jouent plus leurs personnages, ils jouent tous un agent survivant d'Austrifer au choix, ou éventuellement un habitant survivant d'Austrifer.

Les joueurs ressentent une présence malfaisante qui les suit en permanence.

Ils vont alors faire un rêve inquiétant.

N'hésitez pas à utiliser les musiques de Quake I™ téléchargées précédemment.

Dans ce rêve, ils vont visiter la ville de la Tour Sombre, et découvrir qu'elle est en partie en flammes. Elle est remplie de cadavres brûlants animés par Nécromancie, et une chaleur intense se dégage de son centre.

Au-dessus de la Tour Sombre, le ciel tout entier est en feu.

S'ils s'approchent, ils verront que la Tour Sombre est écrasée sous un gigantesque obélisque de lave gravé d'étranges runes.

Le rêve s'arrêtera là.

Après ce rêve, si les joueurs se rendent à la Tour Sombre, ils verront une fissure incandescente au-dessus de la Tour Sombre. Personne d'autre qu'eux ne la voit, pas même les gardiens.

Si les joueurs préviennent les gardiens, un grand rituel sera organisé en urgence pour tenter de reboucher cette fissure.

Que les joueurs aient prévenu les gardiens ou non, des serviteurs du Titan du Feu vont les contacter pour leur proposer un marché.

S'ils acceptent d'entendre ce marché, un rendez-vous leur est donné au pied de la Tour Sombre.

A l'heure dite, un mortel les fera monter jusqu'au sommet de la Tour Sombre.

Durant la montée, il est conseillé de jouer la musique Lux Aeterna (la B.O de Requiem for a Dream™) de Clint Mansell™.

Les joueurs doivent comprendre qu'ils feront partie de la poignée de mortels à avoir le privilège de ce déplacement. Pour ce faire, décrivez la lente transition entre les niveaux de la tour.

Les premiers niveaux, sont habités par des mortels de bonne foi, tentant d'apprendre de plus en plus de choses sur le monde.

Les niveaux un peu plus élevés, sont peuplés de professeurs, légèrement méprisants envers les élèves, puis de chercheurs, perdant peu à peu tout lien avec le réel.

Puis vient la caste des politiciens, qui ne voient le monde que par les intérêts qu'il leur apporte.

Puis les joueurs arrivent au niveau aristocratique, où les hommes n'ont jamais eu de contact avec l'extérieur, et dominant de tout leur mépris toutes les autres castes.

Puis vient l'avant-dernier niveau: une salle unique, d'un luxe arrogant, habitée par un seul et unique homme: Le seigneur de la Tour Sombre.

Il va peut-être parler avec les joueurs, et leur faire comprendre, sans toutefois le dire directement, qu'il est toujours dans le camps des vainqueurs, et qu'il n'a rien de personnel contre le Titan du Feu.

Les joueurs vont alors passer à côté du dernier étage, celui qui renferme le Titan.

Autour du Titan, l'air n'est pas moins chaud que le feu. Sa puissance étouffe tout être vivant. Les joueurs doivent sentir que s'ils entraînent dans la pièce où il est retenu, il n'est pas impossible que leur volonté s'effondre, et qu'ils se mettent à le vénérer.

Ils vont alors gravir le dernier escalier, et arriver au niveau de la fissure.

Cette fissure mène vers la dimension du Titan du Feu. C'est dans cette dimension qu'ils vont négocier avec son meilleur sergent.

Il va leur proposer une récompense de 5000 Pr ainsi que le gain de 10 sorts de feu (les gains sont à se répartir) s'ils acceptent de faire échouer le rituel, ou de ne pas prévenir les Gardiens.

Il va de soi, que vous devez convenir avec vos joueurs que s'ils gagnent 5000 Pr, ils vont devoir les utiliser pour créer quelque chose qui enrichit votre univers (une ville enchantée, une forêt magique etc...), et non pas pour quelque chose qui le déséquilibre (une épée qui tranche tout, une armure indestructible etc...).

Pour avoir la preuve de sa bonne volonté, les joueurs auront le droit de visiter la dimension du Titan du Feu, qui est l'image exacte de ce qui se passerait s'il venait à être libéré.

Pour ce faire, ils auront accès à une monture volante extrêmement rapide. Le temps est également temporairement accéléré dans sa dimension par rapport au monde réel.

Laissez aux joueurs tout de temps qu'ils désirent pour explorer ce monde et discuter entre eux; le corps de ce scénario est que les joueurs doivent prendre une décision aux conséquences très lourdes.

Le Continent de la Tour Sombre est intact, si ce n'est que la ville de la Tour Sombre est en partie détruite (comme dans le rêve).

Le Continent Brisé est couvert de flammes et de temples de laves. C'est là que le Titan a élu domicile.

Les Providiae sont au bord de l'extinction, car de nombreuses créatures de lave les assaillent.

Le nuage noir n'est plus là.

Tout homoncule pourra choisir une nouvelle caractéristique de Feu à deux points:

- Suivant du Titan de Feu -Donne 100 Pr ou un sort de feu

Effet-Le personnage porte la marque du Titan du Feu. Il peut, une fois par scénario, gagner 100 cL de Fluide. Cette marque permet au Titan de Feu de lui donner à distance un ordre par scénario, s'il refuse cet ordre, il perd 200 cL de Fluide. S'il n'a plus de Fluide, il devra s'acquitter de cette somme au scénario suivant.

A part ces quelques changements, les choses semblent être les mêmes.

Si vous le souhaitez (et si vous vous sentez prêt à le gérer) vous pouvez décider que un seul de vos joueurs peut à lui tout seul faire échouer le rituel.

Si leur décision est prise trop vite, vous pouvez leur faire jouer une phase de bataille entre les Gardiens et une horde de créatures de lave tentant d'empêcher leur contre-rituel.

Pour le rituel, faites chanter à vos joueurs les premières 2 min 30 de Carmina Burana de Carl Off™.

À la fin de la chanson, s'ils chantent Mecum omnes flagrante (au lieu de Mecum omnes plangite), le rituel échoue et le Titan du Feu est libéré.

S'ils ne font pas échouer le rituel, ils vont sentir que le rituel est bien trop faible pour fermer cette brèche. Mais au moment où ils sentent leur magie s'estomper, d'étranges éclairs noirs vont enserrer la brèche et la refermer.

Il faut que vos joueurs comprennent que ces fils noirs ne sont pas dus à leur rituel.

Au même moment, II III Providiae vont mourir sous le Nuage Noir, et tomber au sol dans la même position avec la tête pointée vers le Nord.

Le mystère de ces éclairs noirs va rester entier jusqu'à une prochaine campagne : -)

Il est important que vous prépariez les différentes issues possibles de cette campagne. La libération du Titan du Feu, son enfermement par le Titan des Profondeurs et la fermeture de la fissure par d'étranges éclairs noirs sont des événements d'importance capitale, il est nécessaire que vos joueurs le ressentent.