

Scénario d'exploration - Semne la Grande



1. Introduction

Ce scénario va mener les joueurs à la recherche d'un artefact légendaire (la serpe d'or) gardé au plus profond d'une cité perdue (Semne la Grande). Ce n'est qu'à la fin du scénario qu'ils doivent se rendre compte que cet artefact n'était en réalité qu'une légende.

Cette cité est une ancienne cité indépendante du continent brisé (il y a plus de 15 siècles, c'est à dire avant qu'il ne se recouvre de glace noire) qui possédait son propre langage.

Elle assurait son indépendance en faisant croire à tous ses voisins qu'elle possédait un grand artefact .

Lorsque le continent c'est retrouvé sous la glace noire, un certain nombre des habitants de cette cité étaient en voyage, ils ont alors erré un certain temps jusqu'à trouver refuge sur le continent secondaire, ils ont alors accumulé le plus d'objets possible de leur triste cité perdue.

Avec le temps ce camp de réfugié est devenu une grande ville isolée. Puis une petite ville, puis un tout petit village mourant ayant oublié ses origines.

Pour pouvoir débiter cette partie, les joueurs doivent avoir un lien avec la géopolitique de Prima:

-Qu'ils fassent partie d'une alliance influente

et/ou

-Qu'ils soient subordonnés à une entité puissante.

et/ou

-Qu'ils aient un service de renseignement performant.

Quel que soit leur moyen de renseignement, les joueurs doivent découvrir que lors de leur interminable avancée sur le continent secondaire, les Providiae ont déterré un formidable trésor. Ils doivent également savoir que trois caravanes sont parties des lieux de la fouille avec une impressionnante escorte.

2. Les caravanes

Chaque caravane est très lourdement gardée, voici la répartition des troupes pour chaque caravane:

Combattants

40 Archerie

-40 Arbalètes lourdes avec Pavois

100 Fantassins possèdent un bouclier en bois servant uniquement en cas de pluie de flèches.

-20 Cuirassés

-60 Lanciers

-20 Infanterie légère

10 Garde royale

10 Élites

Non Combattants

30 Caravanier/Intendance

6 Éclaireur

4 Police militaire

(si les joueurs sont très observateurs ils remarqueront le nombre important de lanciers, cela indique clairement qu'une attaque d'homoncule est attendue.)

Les joueurs connaissant la position d'une caravane seulement.

Libre à eux de trouver un quelconque moyen de la piller/détruire.

La cargaison de ladite caravane est constituée d'une dizaine d'objets au design étrange, les formes sont grossières voire primitives.

Parmi ces objets se trouve un gros livre lourdement relié de cuir et fermé par une serrure.

La clef de ce livre a été dissimulée dans une petite statuette en terre glaise qu'il faut casser si l'on souhaite la récupérer. Cependant les joueurs peuvent tout à fait et sans aucun problème crocheter la serrure ou simplement la casser.

Le livre est écrit dans une très ancienne langue, qu'ils ne peuvent à priori pas déchiffrer.

Peu après, les joueurs ont des nouvelles d'une autre caravane, elle est arrivée à destination, dans une petite ville du nord du continent secondaire. Naturellement cette ville est aux mains des Providiae.

Là encore c'est aux joueurs de trouver un moyen de piller la cargaison. Elle se trouve naturellement dans le donjon de la ville (c'est à dire une petite tour en pierre au centre de la ville).

Voici la répartition des troupes de cette ville:

Combattants

70 Archerie

-60 Arbalètes lourdes avec Pavois

-10 Arcs

130 Fantassins possèdent un bouclier en bois servant uniquement en cas de pluie de flèches.

-30 Cuirassés

-70 Lanciers

-30 Infanterie légère

15 Garde royale

15 Élites

1 Arme de siège mineure

Non Combattants

45 Caravanier/Intendance

20 Éclaireur

20 Police militaire

La deuxième cargaison est un peu comme la précédente, avec là encore un livre.

Dans la mesure du possible, il ne faut pas que les joueurs arrivent à découvrir où se trouve la troisième cargaison.

La première cargaison contenait le livre 1, la deuxième le livre 3, la dernière contient le livre 2. (c'est la raison pour laquelle j'ai mit dans l'ordre: livre 1, livre 3, livre 2)

3. Les livres

Seuls quelques personnes sont capables de déchiffrer ces livres:

- Quelques érudits de la tour sombre.
- Un érudit de la caste des gardiens de la glace.
- Quelques érudits de la caste des gardiens du feu.
- Les 30 habitants d'un village isolé situé non-loin du lieu où a été retrouvé l'objet. (qui parlent couramment ce langage ancestral)
- Quelques érudits Providiae.

Cette langue est dérivée d'un langage désuet appelé langue de Semne, utilisé il y a plus de 15 siècles sur le continent brisé (avant qu'il ne se recouvre de glace noire). (Voir Livre du Joueur - Le continent brisé p.357)

Le livre est une explication ésotérique d'une tradition orale antédiluvienne.

Il parle de Semne la Grande, donne des indications sur son emplacement et décrit les terribles pouvoirs de la serpe d'or.

Ce texte est dérivé du Dialogue des deux sages, le texte fondateur du druidisme. N'hésitez pas à l'imprimer ou à le photocopier pour que vos joueurs puissent le lire à loisir durant la partie.

Les pages suivantes sont dans l'ordre:

le livre 1

le livre 3

le livre 2 (les joueurs ne doivent normalement pas le voir, mais si cela arrive, le voilà)

Semne la Grande livre Premier

[Dixit le sage]

Une question, ô jeune homme d'instruction, par quelle route es-tu allé ?

[Répondit l'enfant]

Ce n'est pas difficile: sur la plaine blanche du savoir, sur la barbe d'un roi,
sur la forêt de l'âge, sur le dos du bœuf de la charrue, sur la clarté de la lune d'été,
sur la rosée d'une déesse, par la rareté du blé, sur un gué de peur,
sur les hanches d'un bon logis.

Et toi, ô mon aîné, par quelle route es-tu allé ?

[Répondit le sage]

Ce n'est pas difficile : sur l'aiguillon de Gug, sur la chevelure d'un bois,
sur la tête d'une lance, sur une tunique d'argent, sur un châssis de char sans fond,
sur un fond sans char, sur les trois ignorances du Fils du Jeune.

Et toi, ô jeune homme d'instruction, où vas-tu ?

[Répondit l'enfant]

Du talon d'un sage, d'un confluent de sagesse, de perfection de bonté,
du brillant du soleil levant, des noisetiers, de l'art poétique,
de circuits de splendeur, par lesquels on mesure le vrai suivant l'excellence,
par lesquelles on apprend la vérité, dans lesquels est placé le mensonge,
par lesquels on voit les couleurs, par lesquels les poèmes sont renouvelés.

Et toi, ô mon aîné, où vas-tu ?

[Répondit le sage]

Ce n'est pas difficile : le long des colonnes de l'âge, le long des fleuves du Leinotan,
le long de la colline magique de la femme de Nechter,
le long de l'avant-bras de la femme de Nuaden, le long du pays du soleil,
le long de la demeure de la lune, le long du cordon ombilical du jeune homme,
le long de l'escalier sans fin, celui qui domine la cité qui commande à toutes,
c'est à dire Semne la Grande.

Semne la Grande livre Troisième

[Dixit l'enfant]

Une question, ô mon aîné, si Semne la grande se fâche que se passera-t-il?

[Répondit le sage]

La colère de Semne tous craignent, car elle possède la grande serpe,
celle qui peut apporter le mauvais temps, pendant lequel les honneurs seront rares,
les vivants anéantiront les bons jugements.

Le bétail du monde sera stérile. Les hommes rejeteront la pudeur.

Les champions des grands seigneurs s'en iront.

Les hommes seront mauvais. Les bons rois seront rares.

Les usurpateurs seront nombreux.

Les disgrâces seront légion. Chaque homme sera disgracié.

Les chars périront après la course. La vérité ne garantira plus l'excellence.

Tout art sera bouffonnerie. Tout mensonge sera choisi.

Chacun sortira de son propre état avec orgueil et arrogance,

si bien que ni le rang, ni l'âge, ni l'honneur, ni la dignité, ni l'art poétique,

ni l'instruction ne seront respectés. On brisera quiconque est intelligent. Chaque roi sera pauvre.

Tout ce qui est noble sera méprisé, tout ce qui est servile sera élevé,

si bien que ni dieu ni homme ne seront adorés.

Les nobles périront devant les usurpateurs par l'oppression des hommes aux lances noires.

Les sacrifices seront troublés. Les cuisines seront dévastées par avarice.

Les fruits tomberont par les mauvais jugements. Le sentier de chacun périra.

Des chiens infligeront des blessures aux corps si bien que chacun frappera contre sa suite par noirceur,
rancœur et mesquinerie.

Chacun blessera son voisin, si bien que chaque frère trahira l'autre.

Les avares se dessècheront mutuellement.

Le mal passera dans la pointe des crosses.

Il y aura un refuge pour la rancœur et la mesquinerie à la fin du dernier monde.

Il viendra après cela sept années sombres.

Elles cacheront les lumières du ciel, au trépas du monde elles iront en présence du Jugement.

Ce sera le Jugement, ô fils; tel est le terrible pouvoir de Semne et de sa grande serpe d'or.

Semne la Grande livre Second

[Dixit le sage]

Une question, ô garçon d'enseignement, quel art pratique-tu ?

[Répondit l'enfant]

Ce n'est pas difficile:

faisant rougir le visage, peçant la chair,
colorant la pudeur, frappant l'impudence,
nourissant la poésie,
recherchant la renommée,
courtisant la science,
ayant un art pour chaque bouche,
diffusant le savoir, dépouillant la parole,
dans une petite chambre, le bétail d'un sage,
un fleuve de science, abondance d'enseignement,
délices de rois, récits limpides.

Et toi, ô mon aîné, quel art pratique-tu ?

[Répondit le sage]

Ce n'est pas difficile: la chasse à l'aide,
établir la paix,
ordonner une troupe,
tribulation de jeunes hommes,
célébration de l'art, une couverture avec un roi.
Une part de nouvelle sagesse venant du fleuve de science,
colère de l'inspiration,
structure d'intelligence,
art des petits poèmes,
arrangement clair, récits rouges,
un chemin glorifié, une perle dans le siège,
secourant la science, après un poème,
après une composition poétique.

4. L'expédition - le départ

Les joueurs auront à préparer eux même leur expédition. Le continent brisé étant en majorité au-dessus de l'océan, il leur faudra à minima trouver un moyen de transport aérien, il auront peut-être également l'idée de prévenir certains de leurs alliés.

L'achat de matériel ne doit pas être un obstacle pour les joueurs, seul éventuellement l'acquisition d'un moyen de transport volant devrait être pris en compte. (Voir Livre du Joueur - îles volantes p.329)

Toute entité suffisamment puissante découvrant un de ces livres voudra à coup sur envoyer une expédition pour découvrir Semne.

Au dire du livre 3, les enjeux sont même tellement élevés que les différents alliés enverront une expédition officielle en collaboration avec ses alliés et une officieuse n'hésitant pas à assassiner leurs alliés si cela leur permet d'être les premiers à posséder la serpe.

Cependant il est vital que les joueurs ne se doutent de rien, sinon cela compromettrait leur alliance, c'est pourquoi les membres de certains groupent ne savent absolument pas qui est leur employeur (ou refuseront de parler quitte à mourir).

Cela dit, si les joueurs parviennent à trouver un moyen intelligent de savoir qui est leur employeur, il doivent avoir une chance (ne serais-ce qu'infime) de réussir.

Si les joueurs ne confient à personne leur découverte, choisissez arbitrairement une puissance ayant volé le deuxième livre aux Providiae et qui est par conséquent désireuse de monter une expédition.

Ainsi voici des exemples d'expéditions potentielles:

La tour sombre :

Expédition officielle:

Deux marins sachant naviguer sur une île volante

Trois brutes épaisses lourdement armés

Un érudit archéologue sachant lire et écrire la langue de Semne

Un mage de niveau 1 sachant parler 5 langues

Un mage de niveau 2 expert en manipulation

Un ancien membre des forces d'élite Providiae

Un homoncule de Feu ayant un sort de destruction de masse

Un mage de niveau 3 (chef de compagnie)

Budget total 10 Pr + 500 yeux rouges 5 000 livres d'électrum (soit en tout environ 2 000 écus d'or)

Expédition officieuse:

Deux marins sachant naviguer sur une île volante

Deux experts en diplomatie/déguisement

Un étudiant sachant lire et écrire la langue de Semne

Un homoncule d'Air ayant un sort de destruction de masse
Un mage mécanique de niveau 2
Une homoncule d'Eau ayant 2 sorts de divinations
Un homoncule Sélène ayant 3 sorts de manipulations et de discrétion (chef de compagnie)
Budget total 50 Pr + 10 pièces de fer 100 yeux rouges 1 000 livres d'électrum 1 000 écus d'or (soit en tout environ 2 000 écus d'or)

Les gardiens :

Expédition officielle:

Deux gardiens tempêtes experts en navigation sur une île volante
Une gardienne de la glace sachant lire et écrire la langue de Semne
Un gardien du métal expert en combat de masse
Un gardien golem expert en combat de masse
Un gardien montagne expert en survie
Une gardienne faille experte en interrogatoires
Une briseuse de soleil experte en médecine
Un gardien stellaire sachant parler 5 langues
Un gardien stellaire expert en infiltration
Un gardien du feu expert en duels
Un gardien du feu sachant lire et écrire la langue de Semne (chef de compagnie)
Budget total 20 Pr + 300 écus d'or 600 pistoles d'or 1 500 livres d'électrum 2000 feuilles d'argent (soit en tout environ 1 000 écus d'or)

Expédition officieuse:

Deux gardiens montagnes (déguisés) experts en navigation sur une île volante
Un gardien stellaire (déguisé) expert en diplomatie/déguisement
Un gardien du feu (déguisé) sachant lire et écrire la langue de Semne
Un homoncule d'Air ayant un sort de dissimulation dans la brume
Un homoncule Stellaire ayant un sort de manipulation
Une homoncule Hélion ayant un sort de persuasion et un sort de courage de masse
Un homoncule de Feu ayant 2 sorts de dégâts de masse et un sort de divination par le feu (chef de compagnie)
Budget total 40 Pr + 2 pièces de fer 300 écus d'or 600 pistoles d'or 1 500 livres d'électrum (soit en tout environ 1 000 écus d'or)

Le Titan de Feu :

Un mortel sachant lire et écrire la langue de Semne et possédant la marque du Titan de Feu
Un homoncule de Feu possédant 2 sorts de divinations par le feu et sachant voler
Un ancien élémentaire de Feu possédant 3 sorts de combats expert en interrogatoire

Un ancien élémentaire de Feu possédant 4 sorts de combats de masse
Un ancien élémentaire de Feu possédant 5 sorts de duels (chef de compagnie)
Budget total 100 Pr + 1000 yeux rouges (soit en tout environ 2000 écus d'or)

Le Primitif d'Eau :

Un mortel expert en diplomatie et possédant la marque maudite de Cérulée
Un homoncule d'Eau possédant 2 sorts de divination et sachant lire et écrire la langue de Semne
Un homoncule Eau/Sélène possédant 3 sorts de manipulations
Un ancien élémentaire d'Eau possédant 4 sorts de créations (d'objets et de créatures)
Un ancien élémentaire d'Eau possédant 5 sorts de duels (chef de compagnie)
Budget total 100 Pr + 33 pièces de fer (soit en tout environ 2000 écus d'or)

Quoi qu'il en soit, les Providiae ont eu le temps de lire suffisamment du livre pour envoyer une légion entière à la recherche de cette cité. (Cette légion est très petite, mais constitué de nombreuses élites.)

Les Providiae :

La 17^{ème} légion de la garde d'argent

Budget total: illimité

1000 troupes réparties comme suit:

Combattants

10% Archerie

-5% Arbalètes lourdes avec Pavois

-5% Arcs

20% Fantassins possèdent un bouclier en bois servant uniquement en cas de pluie de flèches.

-5% Cuirassés

-5% Lanciers

-10% Infanterie légère

20% Garde royale

30% Élites

(30% des Garde royale et des Élites sont répartis en compagnies de 12 qui enquêtent séparément)

0,3% Armes de siège mineures

-1 Armes de siège majeures (pour détruire les éventuels murs de cette cité)

Non Combattants

15% Intendance

3% Éclaireur

2% Police militaire

Combattants+Non Combattants=100%

Sur toutes les unités combattantes et non combattantes, un certain pourcentage sont officiers :

15% Officiers

3% Héraults

1% Musiciens Chanteurs

10% Chefs de Compagnie

1% Capitaines (chef d'escadron)

0,1% Commandants (chef de bataillon)

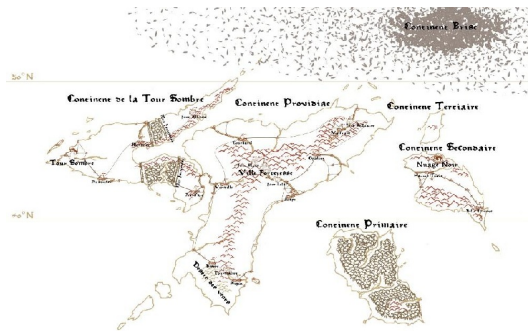
1 Légat (chef de légion)

Cette armée se déplace sur plusieurs îles volantes reliés par des chaînes.

Il y a en tout 9 îles de 10 m de rayon portant chacune 70 soldats et une île de 25 m de rayon portant 370 personnes.

Ces îles sont couvertes de tentes en cuir à peine tanné et la grande île possède une tour en pierre de 5 étages en son centre.

5. L'expédition - le long voyage



Les joueurs ignorent l'emplacement exact où ils souhaitent se rendre, cependant ils doivent se rendre sur l'ancien emplacement du continent brisée.

Quel que soit le moyen de transport utilisé par les joueurs, ils devront tout d'abord effectuer une partie du voyage sur terre, durant cette partie du voyage il faut dans la mesure du possible que les joueurs soient attaqués lâchement par une expédition ayant le même objectif qu'eux.

Par exemple: Leur matériel est saboté dans la nuit ou un assassin tente de les attaquer la nuit.

En fonction du continent duquel ils partent, certaines rencontres sont plus crédibles que d'autres.

Continent Primaire	Gardiens, Titan de Feu, Titan de l'Eau
Continent Secondaire/Tertiaire	Providiae, Gardiens, Titan de Feu, Titan de l'Eau
Continent Providiae	Providiae, Tour Sombre
Continent de la Tour Sombre	Providiae, Tour Sombre, Gardiens, Titan de Feu, Titan de l'Eau

L'idée de cette rencontre n'est pas de créer une bataille de masse, mais bien de montrer aux joueurs qu'ils ne sont pas les seuls à partir en quête de Semne.

Ce combat doit dans la mesure du possible se solder par la fuite d'un des groupes sans lourde perte.

lorsque les joueurs quittent la terre, n'hésitez pas à leur lire un long discours sur ô combien leur voyage sera long et périlleux.

Pour chaque jour de voyage lancez deux dé 6

La table suivante indique les éventuelles rencontres.

1	Attaque/sabotage discrète d'un expédition concurrente
2	rien
3	rien
4	Les joueurs rencontrent des voyageurs ou des habitants du continent brisé qui ignorent la position de Semne
5	Les joueurs trouvent une ruine du continent brisé. Lancez un dé 100 pour savoir ce qu'elle renferme
6	Les joueurs rencontrent un expédition concurrente qui prétend n'être que des voyageurs (cette expédition les espionne mais ne les attaque pas)

La table suivante indique le vent ainsi que la distance totale parcourue dans la journée

1	Vent moyen défavorable / Nef aérienne : -60 km / Île volante : -30 km
2	Vent faible défavorable / Nef aérienne : 60 km / Île volante : 30 km
3	Vent faible / Nef aérienne : 120 km / Île volante : 60 km
4	Vent moyen / Nef aérienne : 240 km / Île volante : 120 km
5	Vent faible favorable / Nef aérienne : 360 km / Île volante : 180 km
6	Vent moyen favorable / Nef aérienne : 720 km / Île volante : 360 km

Lorsque les joueurs rencontrent un ruine du continent brisé, lancez un dé 100 sur certains scores elle a un quelconque intérêt.

1-5	Un homoncule possédant X sorts et 20.X adorateurs, tous anciens habitant du continent brisé les attaque jusqu'à la mort pour défendre sa partie des pillards. (X étant 6 moins le score du dé, ex: s'ils font 1, il a 5 sorts)
5-10	Cette ruine est une ville, il leur faudra une journée entière pour l'étudier et se rendre compte que ce n'est pas Semne
66	Les joueurs lancent un dé 6, s'ils font 6 ils rencontrent un homoncule profondément mauvais enfermé là il y a de nombreux siècles. Il possède au minimum 8 sorts et peut revivre une fois.
90-94	Les joueurs trouvent une ruine de village jamais pillée, ils peuvent récupérer 1D20 pépites d'or et 1D20x75 Oboles d'argent (soit environ 1D20.0,8+1D20.3 écus d'or)
95-99	Les joueurs arrivent à Semne
100	Les joueurs croient voire au loin une île sur laquelle se trouve une seule tour. Cette île est portée par des vents magiques et quoi qu'ils tentent ils ne peuvent la pourchasser. Le lendemain ils arrivent à Semne

Une fois arrivé au niveau de l'ancien continent la densité d'îles volantes augmente, suffisamment pour que le relief de l'ancien continent soit devinable.

6.L'expédition - le continent brisé



Lorsque les joueurs arrivent sur le continent brisé, ils doivent être émerveillés par la vue qui s'offre à eux. Des îles volantes à des altitudes différentes s'emboîtent les unes dans les autres pour former une sorte de terres craquelés par des fleuves de nuages et de ciel.

Les bâtiments sont davantage brisés par la remontée du continent que usés par le temps.

Les routes sont divisés en segments qui ne coïncident pas les uns avec les autres.

Les bâtiments sont dans un style légèrement primitif mais richement décorés avec des runes peintes avec de l'argent.

Les joueurs vont poursuivre leur voyage en suivant les indications du texte.

Aiguillon de Gug

Les joueurs doivent pouvoir facilement trouver le pic de Gug, car il est bien connu des habitants de ce continent.

Lorsqu'ils s'approchent du pic ils doivent entendre des hurlements inhumains.

Une créature volante malfaisante habite dans ce pic, s'ils s'approchent trop près ils seront attaqués.

- La terreur venue du ciel

-Créature fantastique

La terreur venue du ciel a vaguement une forme de cheval écailleux possédant 4 ailes membraneuses. Sa large bouche est bordée de crocs et ses pattes sont griffues.

-Résistance : Comme 20 mortels

-Capacité offensive : Comme 15 mortels

-Spécial : La terreur venue du ciel peut effectuer un vol de bonne qualité avec 4 ailes et un vol de mauvaise qualité avec deux.

Chevelure d'un bois

À côté du pic se trouve une petite forêt, les joueurs doivent y rencontrer un autre groupe contre lequel ils se

battons.

N'hésitez pas à insister sur l'irrégularité des niveau des îles soutenant ce bois.

À l'orée du bois se trouve une tour dont le toit est couvert de peinture d'argent.

Tête d'une lance

Cette tour est un ancien poste de garde, s'ils fouillent ils verront qu'elle s'appelait « la lance »

S'ils montent en haut de tour et scrutent l'horizon, ils verrons une forteresse briller au loin.

Décrivez alors l'impressionnant paysage de désolation qu'est le continent brisé.

Il leur est également possible de trouver cette ville après 2h de recherches autour de la tour.

Ils peuvent tout à fait être la cible d'un autre groupe durant leurs recherches.

Tunique d'argent

Cette forteresse est richement décorée avec des dessins d'argent, mais elle est également lourdement armée car 500 soldats l'habitent.

Ces soldats sont extrêmement hostile aux étrangers car leur donjon contient 10 000 oboles d'argent 20 pépites d'or et 2 pépites d'argent (soit environ 405 pièces d'or).

Cette forteresse se nomme la tunique d'argent, mais pour le savoir les joueurs doivent le demander ou traduire des écriteaux.

Si les joueurs parviennent à parler calmement aux habitants de la forteresse, ils peuvent leur demander que pourrait-être le char sans fond et le fond sans char, ils leur répondront que à quelques kilomètres se trouve un monument en forme de roue.

Sinon les joueurs doivent chercher dans les environs de la forteresse pendant minimum une journée pour la trouver.

Ils peuvent tout à fait être la cible d'un autre groupe durant leurs recherches.

Châssis de char sans fond et fond sans char

C'est un monument étrange, une sorte d'œuvre d'art.

Il ressemble à épais disque de pierre troué. Il est chargé de 10 Pr que les joueurs peuvent prendre.

Il fait 10 m de rayon et est couvert de runes et d'écritures illisibles.

Devant ce disque se trouve une statue d'un fier guerrier se tenant face à trois chemins.

Les trois ignorances du fils du Jeune

Les trois chemins indiquent qu'ils mènent à Semne.

Pour rendre ces chemins encore plus surréalistes, n'hésitez pas à les décrire comme fait de très nombreuses toutes petites îles volantes d'altitudes différentes formant une sorte de long escalier de verdure.

Au bord du premier chemin se trouve une statue d'un guerrier mort avec un sablier dans la main.

Il y a écrit (dans la langue de Semne) « Il ignorait quand il mourrait. »

Au bord du second chemin se trouve une statue d'un guerrier mort transpercé par une épée.

Il y a écrit (dans la langue de Semne) « Il ignorait quelle mort l'emporterait. »

Au bord du troisième chemin se trouve une statue d'un guerrier mort sur une motte de terre.

Il y a écrit (dans la langue de Semne) « Il ignorait sur quelle motte de terre il mourrait. »

Les trois chemins mènent au canton de Semne, aucun des trois n'est plus court, plus rapide ou plus sûr.

7. L'expédition - le canton de Semne

Les chemins mènent à un ensemble d'îles surélevée par rapport au reste du continent, c'est le canton de Semne.

Les colonnes de l'âge

Deux hautes colonnes en pierre massive gravée délimitent l'entrée du canton de Semne, ce sont les colonnes de l'âge. (mais ce nom n'est inscrit nulle part sur elles)

Sur la colonne de gauche est gravée en spirale des personnages dans différentes phases de l'âge.

Tout en bas il y a la naissance et tout en haut la mort.

Sur la colonne de droite est gravée en spirale l'assertion d'un homme vers une île.

En bas de la colonne le personnage est mort et en haut il atteint l'île et devient immortel.

La route qui mène à Semne est à ce stade totalement chaotique, un bon nombre de ses morceaux a dû être poussée par les vents loin de là, cependant les joueurs doivent pouvoir trouver au bout de 1h de recherches des restes de fleuves.

Fleuve du Leinstan

Suivre les restes de fleuves est fort difficile, les morceaux sont très espacés et souvent tournés dans une mauvaise direction, les joueurs mettrons 7h à suivre le fleuve, toutes les heures ils ont une chance sur deux de rencontrer une ruine.

Utilisez la table page 13 pour déterminer ce qu'elle contiens.

Au bout d'un certain moment, ils ne parviennent plus à suivre le fleuve.
Il leur faudra alors 2h de recherche concentrique pour trouver une statue étrange.
Ils peuvent tout à fait être la cible d'un autre groupe durant leurs recherches.

Coline de la Femme de Nechter

Cette statue représente une femme bras écartés et dont les yeux semblent avoir pleuré un liquide argenté. (ses larmes ont été peintes il y a déjà longtemps)

Sur le socle est écrit en langage de Semne « La femme de Nechter, celle qui pleurera pour toujours. »

Si les joueurs cherchent 3h aux alentours de cette colline, ils trouveront de nombreuses ruines étranges. (au moins 3)

Un examen d'une heure de la part de l'archéologue révélera qu'elles relatent un long voyage vers une île paradisiaque mais qui se solda par la damnation des voyageurs.

L'une d'elle est un pont tranché menant dans le vide.

avant-bras de la femme de Nuaden

Si les joueurs possèdent un archéologue et qu'il étudie les gravures du pont pendant 1h, ils pourront savoir que l'avant-bras de la femme de Nuaden est le nom du fleuve qui coulait en dessous.

Cependant lorsque le continent s'est brisé, une fissure a englouti ce fleuve et séparé les deux morceaux du pont.

Si les joueurs cherchent bêtement en cercle concentrique autour de ce morceau de pont, il leur faudra 6h pour en trouver l'autre bout. (Ils peuvent naturellement tout à fait être la cible d'un autre groupe durant leurs recherches.)

Si les joueurs suivent le large de la plus grosse île se trouvant en face de ce pont, ils le trouveront en 1h. (l'île n'a fait que pivoter légèrement)

Il leur suffira alors de suivre la route.

Pays du Soleil et la demeure de la lune

Après une heure de marche, les joueurs verront que la route passe à côté d'une grande forteresse (1h de recherche permet de savoir qu'elle s'appelle le Pays du Soleil) en ruine située sur une autre île quelques dizaines de mètres plus bas.

Ils doivent y rencontrer une grosse escouade Providiae ou un autre groupe.

Cette bataille doit être directe et très difficile.

Après de nouveau une heure de marche, les joueurs arrivent à un lac sauvage, à leur arrivée, tous les animaux qui s'y désaltèrent s'enfuient (sauf si le groupe comporte un Sélène).

Le fond du lac est parsemé d'offrandes en argent (valant en tout 230 écus d'or) et une étude minutieuse de ceux-ci révélera que le lac s'appelle la demeure de la lune.

Après deux heures de marches les joueurs arrivent en vue de Semne la grande.

8.Semne la Grande



Lorsque les joueurs approchent de Semne, marquez une courte pause et décrivez leur en détail la vue de la cité, ils doivent comprendre à quel point cette cité est merveilleuse.

N'hésitez pas à changer spontanément de thème sonore pour l'exploration de la cité.

Il est conseillé par exemple d'utiliser les musiques:

Track02, Track03, Track07 et Track08 du jeu *Alone in the Dark 1*TM

Disponibles gratuitement en téléchargement sur des sites d'abandonwares, comme <http://www.abandonware-france.org>

Ainsi que les musiques du groupe *Stratovarius*TM, achetables facilement sur internet:

Titre de la musique (Album)

Atlantis (Dreamspace), Babylone (Episode), Call of the Wilderness(Fourth dimension)

,Episode (Episode), Full moon (The chosent ones ou Singles B sides), Thin Ice (Dreamspace), Requiem(Intermission)

Certaines musiques de l'OST de *Zelda : Twilight Princess*TM, achetable facilement sur internet:

Hyrule Castle Mezzanine et Hyrule Castle Tower

Pour maximiser l'effet de chaque musique, vous pouvez par exemple préparer à l'avance une liste de lecture que vous passerez en boucle:

Atlantis, Babylon, Track 07, Track 02, Requiem, Track 07, Hyrule Castle Mezzanine, Hyrule Castle Tower, Track 07, Track04, Call of the Wilderness, Track 07, Track 03, Thin Ice, Track 07, Full Moon

Cela dit si vous possédez d'autres musiques qui vous semblent plus appropriés, n'hésitez surtout pas à vous en

servir.

« Semne la Grande est devant vous, cette cité aux dimensions cyclopéennes semble faite d'un seul bloc de roche blanche. De nombreuses gravures recouvertes d'argent recouvrent ses murs, çà et là des bâtiments en ruine arrachés au sol flottent dans les airs sur une petite île et vous rappellent à quel point la destruction du continent a dû être violente.

Semne fut le joyau de son époque, véritable cité-état crainte de tous, elle est désormais la malheureuse proie du lichen et du lierre.

Ses impressionnantes murailles de 30 mètres de haute sont entourés par un long escalier qui mène à son entrée. »

Cordon ombilical du jeune homme

Le seul moyen d'entrer dans Semne est de suivre l'escalier, il est beaucoup plus long que large et suit la muraille sur une centaine de mètres.

De nombreuses gravures suivies de textes écrits dans la langue de Semne expliquent l'histoire de la cité.

« Semne était la plus grande ville du canton de Sinbrig, nombreux étaient les marchands, les poètes et les artisans qui l'habitaient.

Son architecture, ses poteries et argenteries étaient connus dans tous le royaume.

Un jour un grand poète annonça l'ascension prochaine de Semne au rang de cité état.

Il désigna trois hommes dont le devoir sera de la diriger et la servir jusqu'à leur mort, mais pour cela ils allaient devoir gravir les collines de la vérité pour ensuite souffrir un siècle dans le gouffre du mensonge.

Tous acceptèrent en parole, mais deux d'entre eux n'étaient pas sincère.

Avec l'aide du grand poète, les trois hommes allèrent jusqu'à la montagne de la vérité et ils la gravirent jusqu'au sommet en une seule semaine.

Au sommet de cette montagne ils pouvaient contempler tous les délices et la beauté du monde.

Le grand poète leur ordonna alors de la redescendre en un jour exactement.

Les deux premiers s'exécutèrent, mais le dernier, s'arrêta pour contempler le paysage et arriva avec une heure de retard.

Il fut alors décrété que ses os lui soient ôtés et qu'ils servent à délimiter l'enceinte de la ville.

Le grand poète ordonna alors aux deux hommes restants de plonger dans l'abîme du mensonge et de ne jamais

se souvenir des délices du mont de la vérité de peur qu'ils soient pervertis par la terreur du mensonge.

Le poète ne les accompagna pas dans l'abîme, car il connaissait les horreurs qui l'habitent.

Les deux hommes allèrent dans l'abîme et la douleur et les remors les rongea jusqu'à brûler leur peau.

Au bout de plusieurs semaines de souffrance, l'un d'eux se mit à hurler son désir de retourner sur la montagne de la vérité.

Il fut alors décrété que sa tête servira de première pierre pour fonder la grande tour de Semne.

Le dernier des trois hommes sorti alors de l'abîme du mensonge, mais ses brûlures continuèrent de saigner.

Pour le féliciter, le grand poète forgea de son verbe la grande et terrifiante Serpe d'or, celle qui peut récolter les vies.

Il fut alors couronné souverain et sa cité fut nommée Semne la Grande. »

Les joueurs se déplacent alors dans les innombrables rues de Semne la Grande, prenez bien votre temps pour leur décrire le terrible silence qui y réside et les ombres du passé qui la hante.

« Semne la Grande fut la plus grande cité de son époque, de loin la plus habitée (environ 200 000 personnes) et la plus prospère, en parcourant ses rues, vous croyez entendre les murmures des enfants et des poètes d'autrefois. Un grand trou dans le sol vous fait penser à un lac artificiel de nuages et vous avez l'impression qu'un sage vous observe.

L'architecture des bâtiments déteint véritablement sur la finesse des gravures argentée de leurs ornements, il semblerait que sur chaque maison soit gravé des traces de chaque mortel l'ayant habité.

Vous voyez au coin d'une rue ce qui semble avoir été il y a très longtemps de cela un étale de marchand et la taille de sa maison témoigne de la qualité de ses marchandises.

Un peu plus loin vous croyez voir une tour d'une cinquantaine de mètres aux formes étranges, entourée d'un escalier aux dimensions impressionnantes, ses marches haute de plus d'un mètre semblent avoir été taillée pour et par des géants. »

Les joueurs arrivent alors au niveau de l'escalier centrale, et à partir d'une certaine hauteur, ils peuvent lire la suite de la terrible histoire de Semne la Grande.

« De nombreuses années passèrent et Semne la Grande devint la plus grande de toutes les cités états, nul peuple n'osa jamais l'attaquer de peur de son courroux et de sa Serpe.

Le grand poète resta longtemps auprès du souverain tentant de soigner ses blessures, mais hélas elles étaient trop profondes.

Le souverain décida alors de mourir au sommet de la grande tour, au côté de la dépouille de ses deux amis. Avant de mourir il grava ses blessures dans son tombeau, pour qu'elle ne le fassent plus souffrir dans l'au delà.

Ami voyageur, crains la puissance de Semne car elle possède la Grande Serpe, celle qui peut récolter les vies. Et si par malheur tu essayes de te l'approprier, sache que son propriétaire est contraint de porter seul les blessures du premier seigneur, celles qui font souffrir pour l'éternité. »

Arrivé en haut de la tour, le panorama est époustoufflant, la ville révèle sa grande beauté. Ses rues sont agencées d'une manière parfaitement ordonnée, comme une spirale entrecoupée de nombreux cercles.

Cependant la perfection de sa conception ne fait que souligner les dégâts de sa déchéance. Elle est en effet totalement morcelée et détruite par la catastrophe qui détruisit ce continent.

Sur la porte du haut de la tour un message est écrit en langue de Semne:

« ô jeune homme d'instruction, ici ton voyage s'achève.

Si tu ouvres ses portes, ton printemps sera sans fleur, ton automne sera sans moisson, le peuple sera bafoué, le seigneur sera vaincu, les rangs seront méprisés, les lettres seront oubliées et les poètes seront anéantis. »

Si les joueurs décident de ne pas ouvrir, le scénario peut s'arrêter là, cependant les Providiae eux n'auront aucun scrupules.

9. La Serpe d'Or

Lorsque les joueurs entrent au sommet de la tour, ils découvrent trois tombes devant un immense trône converti en piédestal sur lequel se trouve une magnifique serpe en or de 50 cm de diamètre. De très nombreux trésors faits de pierre, de terre cuite et d'argent emplissent la pièce.

Un message répété frénétiquement recouvre tous les murs de cette salle dans des tailles et des orientations différentes.

« Le pouvoir de la serpe réside dans le cœur et dans l'âme de ceux qui la craignent, tel est le lourd secret de Semne la Grande et de son Seigneur. »

Au fur et à mesure que le message est déchiffré, tous les mortels présents vont devenir pâle et perdre momentanément toute forme de bonheur, leur printemps sera sans fleur, et leur automne sera sans moisson. Cet effet n'est absolument pas magique, mais le fait de connaître le secret de Semne la Grande est une trop lourde déception pour des passionnés, ils vont alors entrer dans une phase de dépression qui durera au moins

un mois.

Malgré leur moral, toutes les forces en présence vont essayer de prendre le plus possible du trésor.

Les joueurs peuvent aisément prendre la Serpe s'ils le souhaitent, il verront que en effet elle n'a pas de pouvoirs magiques. (voir description de la Serpe)

La salle du trésor contient en tout 60 Pr par joueur mais les différentes forces en présence vont la piller très rapidement, ce qui fait que les joueurs peuvent récolter 10 Pr de moins par joueur s'ils prennent la Serpe et qu'ils peuvent au plus récolter 40 Pr par joueur s'ils ne sont pas seuls dans cette salle du trésor.

Il ne peuvent pas récolter plus de 20 Pr par joueur s'ils ont plus de deux forces alliés en même temps.

Ainsi si les joueurs ont été aidés par les Mages de la tour sombre et les gardiens et qu'en plus ils prennent la serpe, ils ne pourront récolter que 10 Pr par personne. (20 Pr car ils ont deux alliés-10 Pr car ils prennent la Serpe)

La Serpe d'Or

Cette Serpe d'Or fut utilisée par le Seigneur de Semne la Grande pour effrayer les villes aux alentours, assurant ainsi la sécurité de son canton et la prospérité de sa ville.

Cependant toute la puissance de cet objet n'est que verbal, il ne possède aucun véritables pouvoirs magiques.

Tant que moins de 100 personnes savent que cet objet n'est pas magique, il est possible de faire les choses suivantes:

-Une fois tout court, son possesseur peut menacer de l'utiliser, cela terrorisera toutes les personnes menacés pendant une semaine, délai à partir duquel ils se rendront tous compte de la supercherie. Notez bien qu'il est tout à fait possible de terroriser un seigneur Providiae avec ce pouvoir.

-L'objet est tellement craint qu'il est chargé de 200 Pr. Ces Principes ne sont utilisable que par les descendants mortels du premier roi de cette cité (les villageois du petit village à côté duquel les livres ont été trouvés.)

Il possède les pouvoirs suivants, même si plus de 100 personnes savent que cet objet n'est pas magique:

-L'objet est tellement célèbre qu'il est chargé de 50 Pr ne pouvant être utilisés que par son possesseur actuel.

-Une partie du pommeau de cet objet est en Safran d'Or

10. Conséquence du scénario

Les groupes ayant été montés pour l'occasion sont dissout et les organisations ayant montés se scindent en deux groupes:

- Les organisation qui savent le secret de la serpe sont temporairement démoralisés mais cela n'aura pas d'incidence sur leur action.
- Les organisations ignorant le secret de la serpe craignent son utilisation prochaine et ils vont alors agir avec prudence.

Si des organisations d'alliés s'accusent mutuellement d'avoir monté une organisation secrète, soit leur alliance se brise, soit des coupables sont désignés et sommairement exécutés:

- Les hautes administrations de la tour nieront toute implication dans cette affaire et tuerons simplement le chef qui a orchestré le départ du groupe officieux.
- Les gardiens nieront toute implication et châtieront les responsables.
- Les Titans exécuterons les membres du groupe, prétendant qu'ils ont agi de leur propre chef.

Tous les joueurs possédant un coeur de terre peuvent gagner une nouveau sort.

N'oubliez pas de demander aux joueurs de convertir leur Fluide restant en Pr (rappel 10d->1 Pr)

Si les joueurs font des recherches approfondies, donnez leur une copie du second tome de Semne la Grande. (même si cela est totalement inutile)