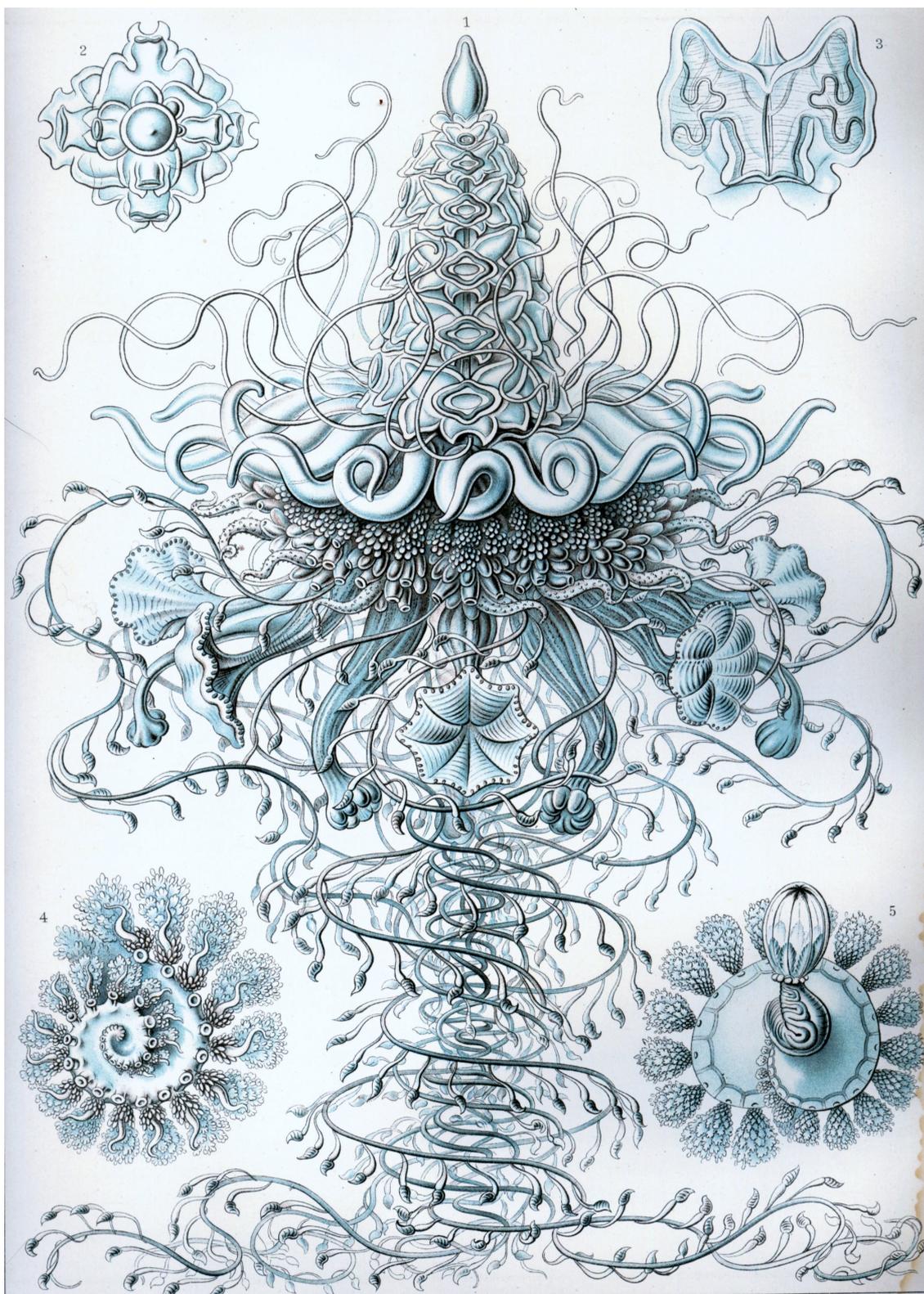


Scénario d'introduction - L'Horreur Cérulée



1. Introduction

!f ATTENTION! Ce scénario est déconseillé aux joueurs de moins de 12 ans, car il peut être traumatisant s'il est trop bien mené!

Ce scénario n'est qu'un exemple de ce pourrait être le premier scénario. Il est particulièrement détaillé pour vous aider à mieux maîtriser le jeu, mais vous pouvez tout à fait mener un tout autre scénario ou modifier tout ce que vous souhaitez dans ce scénario.

Contrairement au scénario d'initiation, ce scénario nécessite l'installation d'une ambiance puissante. Il est donc conseillé à des meneurs de jeux sachant bien gérer des ambiances fortes.

Les prérequis sont très faibles, car les joueurs doivent uniquement connaître la légende de la Bataille de la main rouge et l'imminence de l'arrivée Providiae.

Ce scénario permet aux joueurs de vivre le débarquement Providiae tout en illustrant la lutte entre « la Tempête Igneuse » un serviteur du Titan de feu et « l'Horreur Cérulée » un serviteur du Titan de l'eau. (à ce stade les joueurs ne savent pas que le titan de l'eau existe mais il peuvent s'en douter.)

« la Tempête Igneuse » et « l'Horreur Cérulée » ont une vision radicalement différente des choses.

« la Tempête Igneuse » est direct, franc, impulsif et violent alors que « l'Horreur Cérulée » et ses serviteurs sont subtils, manipulateurs et profondément terrifiants.

Il faut que les joueurs sachent que ni l'un ni l'autre n'est bon (ou mauvais) ils ont des intérêts et des visions divergentes et c'est pour cela qu'ils se battent.

Les joueurs pourront prendre parti pour l'un ou l'autre des bords.

2. La rencontre avec les prêtres cérulées

Au début de ce scénario, les joueurs doivent être déjà entrés rapidement en contact avec la Tour Sombre, et savoir que les Providiae vont bientôt débarquer. Ils doivent également connaître la partie de l'histoire qui parle du Titan de feu. Il est impératif que toute allusion au Titan soit particulièrement bien narrée. Il faut véritablement qu'il reste mystérieux, craint et par-dessus tout mythologique (comme si ce n'était qu'une fable).

Au tout début de ce scénario, les joueurs doivent rencontrer des prophètes de l'apocalypse tentant désespérément de prévenir le monde entier du retour prochain d'un mal ancien : « l'horreur cérulée » (cérulée signifie bleu), ils ne savent pas grand chose et sont bien trop traumatisés pour aider les joueurs. Ils ont eu des visions terribles durant leur sommeil et cela les a totalement transformés.

Dès que les joueurs commencent à se désintéresser de ces prophètes, des prêtres de « l'horreur cérulée » vont tenter d'assassiner les prophètes de l'apocalypse car ils insultent leur dieu, le « dieu cérulé ».

Un prêtre de « l'horreur cérulée » est habillé d'une grande toge bleue et a un point d'un bleu intense sur le front, c'est en réalité la marque de « l'horreur cérulée »

- Prêtre de l'horreur cérulée

-mortel portant une toge bleue et une marque bleue sur le front

- Spécial : Marque maudite de « l'horreur cérulée » (vaut 100 Pr voir plus bas)
- Qualités: Diplomatie, Fanatisme
- Défaut: Perte de foi en l'humanité
- Arme: Petite dague sacrificielle
- Monde: Temple d'ivoire finement sculpté avec, en son centre, un bloc de fumée bleue

La marque maudite de is l'horreur cérulée II

Cette marque est apposée sur le front de tous ceux qui vénèrent is l'horreur cérulée II. Elle ressemble à un point d'un bleu intense, elle vaut 100 Pr et permet à celui qui la possède de recouvrir un objet de glace noire ,3 fois par scénario,(moyennant une dépense de Pr). Si cet objet est une créature, elle a 1 chance sur 3 d'être effectivement totalement recouverte.

is L'horreur cérulée II peut, lorsqu'elle souhaite, utiliser cette marque pour contrôler la personne qui la porte. La marque s'injecte alors dans le sang de sa victime (même si elle n'en possède pas) et bleuit grandement ses veines. Ses yeux sont alors recouverts d'une couche bleue et la cible réagit comme si elle était sous l'effet d'un sang (Voir la caractéristique Sélène : Sang dans le Livre du Joueur)

Pour pouvoir retirer cette marque, il faut payer 100 Pr

Lorsque le personnage reçoit cette marque, il voyage en esprit dans l'abîme où vit is l'horreur cérulée II et a même l'honneur de pouvoir lui parler.

3.La Proposition

Les prêtres ne se montrent absolument pas hostiles envers les joueurs et jouent carte sur table. Ils sont venus voir les joueurs pour qu'ils rencontrent le « dieu cérulé » dans le but d'une alliance mutuellement profitable. En effet, leur maître est également ennemi des Providiae et souhaite les aider à les combattre. Ces prêtres ne savent pas grand chose sur leur maître ni sur ses plans et insisteront pour que les joueurs le rencontrent en personne. Ils savent cependant que leur maître ne peut pas se déplacer, c'est pourquoi ils insisteront sur la nécessité que les joueurs les suivent.

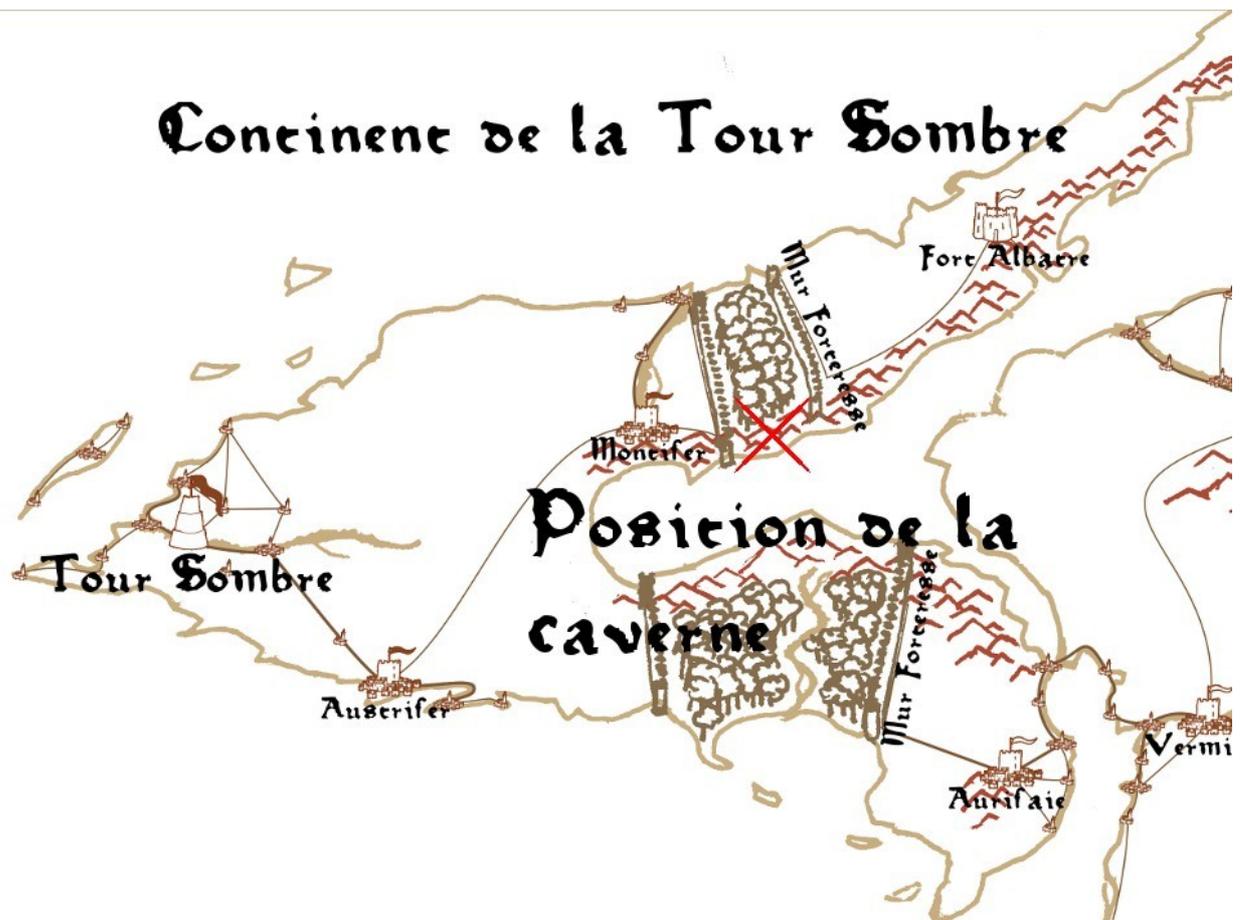
Ils vont tenter de les convaincre jusqu'à ce qu'ils acceptent. S'ils refusent ou tuent les prêtres, le scénario se poursuit mais la phase suivante n'a pas lieu.

4.La rencontre avortée

Le prêtre va proposer aux joueurs de passer par son monde pour les conduire chez son maître. Il va alors ouvrir un portail temporaire et faire sortir les joueurs par son portail permanent.

Son portail mène vers une caverne grossièrement aménagée dans des montagnes de la zone sauvage sur le continent de la Tour Sombre.

Continent de la Tour Sombre



Il leur indique alors une caverne située à 1 km sur une falaise en face et les conduit vers elle sur de tous petits chemins.

En chemin, les joueurs et le prêtre sont attaqués par un marcheur incandescent.

Marcheur incandescent

-Créature créée avec le sort *Armée Incandescente* (Voir le sort de Feu *Armée Incandescente* dans le Livre du Joueur) utilisant 20 emplacements. Elle ressemble à une main de 8 m de haut n'ayant pas d'ongle mais des griffes et seulement quatre doigts qui lui servent de membre pour marcher. Elle ne possède pas d'attaques spéciales mais ses coups sont particulièrement dangereux car rappelons-le, elle est faite de lave!

-Résistance : Comme 20 mortels (n'étant pas un être vivant, il n'essayera pas de s'enfuir après avoir perdu 20% de sa vie)

-Capacité offensive : Comme 20 mortels (sans compter qu'elle est faite de lave)

-Spécial : Le marcheur incandescent n'a absolument aucun mal pour se déplacer sur une pente même extrêmement accentuée.

Le marcheur attaque violemment le prêtre cérulé et le harcèlera jusqu'à ce qu'il le tue (ou soit tué par les joueurs). S'il réussit sa mission, il va simplement se retransformer en une flaque de lave.

Si les joueurs parviennent trop facilement à tuer le Marcheur incandescent, n'hésitez pas à leur envoyer un ou deux de plus. Cette rencontre doit être perçue comme difficile et déséquilibrée (dû au fait que le marcheur n'a aucun mal à se déplacer dans la montagne).

Lorsque les joueurs atteignent la caverne, ils sont bloqués à environ 30 m de leur destination par le chemin qui se fait de plus en plus inexistant. Si le prêtre est toujours avec eux, il leur indique un petit chemin à peine visible, sinon ils peuvent appeler un prêtre se trouvant à l'intérieur de la caverne. Il va alors marcher vers eux les bras écartés et tomber d'une hauteur de 30 m sur la corniche où se situent les joueurs. Naturellement cette chute le tuera, écrasera son visage et son torse mais au bout de quelques instants la puissance de l'Horreur cérulée va le ramener à la « vie » et activer sa marque. C'est alors un prêtre au visage et au torse écrasé qui va conduire les joueurs en titubant sur un petit chemin vers l'entrée de la caverne. (Cette séquence doit être particulièrement choquante. Le suicide de ce prêtre n'étant qu'une courte introduction aux horreurs qu'abritent la caverne de l'Horreur cérulée.)

L'entrée de la caverne est à peine visible. Plus les joueurs avancent et plus des bas-reliefs commencent à apparaître. Si les joueurs tentent de lire les bas-reliefs, leur guide (quel qu'il soit) tentera de leur faire comprendre (en leur cachant la vue par exemple) qu'il ne faut en aucun cas essayer de les lire. Cependant s'ils insistent, il les laissera faire.

Les bas-reliefs maudits

Description Etape 1: Vous voyez des formes grossièrement taillées dans la roche qui semblent avoir une signification. Les formes sont étranges et inhabituelles, vous les lisez mal, elles représentent une scène composée de personnages difformes ou mal représentés.

Au premier regard vous pensez avoir compris ce qu'elles représentent mais votre subconscient réfute par pudeur cette première thèse et estime qu'il doit avoir mal compris. Cependant plus vous les regardez, plus ils vous fascinent (2 chances sur 3 de réussir à arrêter de regarder les bas-reliefs à ce moment -là).

Description Etape 2: Vous commencez à comprendre une part du sens caché qu'ils renferment et cela ne réjouit pas votre âme.

Soit votre imagination invente des horreurs. Cela n'est définitivement pas une bonne nouvelle car cela implique que ces créatures viennent de vous-même.

Soit c'est effectivement le sens que ces bas reliefs ont, auquel cas vous vous demandez bien quel esprit malade aurait pu désirer représenter cela.

Les horreurs que vous voyez (ou imaginez) sont des créatures difformes et des scènes impies qui stimulent votre imagination dans un sens où vous n'avez définitivement pas envie qu'il aille (comme un cadavre torturé stimule votre imagination vers quelles atrocités il aurait pu subir avant sa mort).

Vous regardez cependant avec une attention grandissante ces bas-reliefs.

Vous les trouvez fascinants, comme une scène de boucherie fratricide pourrait être fascinante.

(1 chance sur 3 de réussir à arrêter de regarder les bas-reliefs à ce moment-là)

Description Etape 3: Le sens de ces bas-reliefs devient de plus en plus clair pour votre personnage et après deux ou trois réflexes de terreur, ces images horribles pénètrent dans son crâne sans possibilité d'en sortir. Il regrette amèrement de savoir, mais à présent il sait. Jamais il ne pourra oublier les créatures maudites dessinées grossièrement sur ces murs et pourtant il le voudrait.

À quoi bon sert de se battre si de telles horreurs existent! Se sentir heureux ou en sécurité n'est qu'illusoire si ces choses sont vraies!

Votre personnage ne souhaite pas connaître la véracité de ce qu'il a vu et il aura toute sa vie un doute.

(si votre personnage est un mortel, il gagne le défaut Perte de foi en l'humanité, si c'est un homoncule il reprend confiance mais perd 50 cL (ou 10 Pr s'il ne possède pas les 50 cL))

La caverne est un véritable labyrinthe. Ils n'ont aucun doute qu'il serait fort difficile d'en sortir sans aide. Le cheminement dans la caverne dure plus de 30 min. Leur guide marche à leur rythme.

Alors que leurs pas les mènent au fond du complexe, un chuchotement se fait entendre dans leur tête à intervalles réguliers.

is Venez vers moi. Révérez-moi. Il

(Révérez-moi signifie ici, plus, saluez-moi que vénérez-moi)

Après une longue marche, ils arrivent au fond de la caverne et découvrent une gigantesque caverne finement ouvragée. Au fond de la caverne se trouve un bloc de pierre bleue sculptée de 8 m de haut dont les détails sont à peine visibles.

Dès que les joueurs s'approchent de l'idole, il se met à s'enflammer spontanément (leur guide subit le même sort), puis un chuchotement se fait entendre dans leur tête.

il Il m'a retrouvé. Fuyez. Nous nous reverrons lors du débarquement. Il

Et un des joueurs a une vision d'une plage plongée dans la brume dont le sol est couvert de cadavres. Il sait alors comment se rendre au point de rendez-vous.

La caverne se met ensuite à trembler et s'effondre petit à petit. Le meilleur moyen de fuite pour les joueurs est d'ouvrir leur monde.

Tous les tours, de gros morceaux tombent du plafond et ont 1 chance sur 6 de tomber sur un joueur. Ces morceaux ne tuent pas les joueurs en un coup mais ils doivent avoir beaucoup de mal à s'en extraire.

Si un joueur souhaite s'enfuir en réempruntant le labyrinthe, il se perd automatiquement (sauf fil d'Ariane ou pierres semées par exemple).

5. La longue nuit

Ce passage est un événement qui se déroule la nuit avant le débarquement des troupes Providiae sur le continent secondaire. Il se peut tout à fait que les joueurs ne soient absolument pas au courant qu'il soit survenu. Mais au cas où, il doivent pouvoir connaître son existence.

Durant cette nuit, les radeaux et les galions Providiae sont stationnés non loin des côtes du continent secondaire pour pouvoir apprécier la situation avant de passer à l'attaque.

À minuit environ, un épais brouillard se lève sur une dizaine de kilomètres, des hurlements se font alors entendre et lorsque se brouillard se dissipe, un des radeaux Providiae, contenant les Légions 23 des Lances de cinabre et 13 des Gantelets de fer disparaît purement et simplement avec ses galions.

Le grand prêtre de l'Horreur cérulee (appelée l'Horreur couverte de soie) a envouté la moitié de l'équipage de ces navires et les a fait s'entretuer. Puis il a fait rentrer les navires dans son monde en utilisant un portail temporaire de brume.

6. Le débarquement

Ce passage doit avoir une portée épique particulière. Les joueurs doivent absolument être présents, soit pour aller au rendez-vous donné par le prêtre, soit parce que les seigneurs locaux demandent leur aide.

Les seigneurs du continent secondaire se sont alliés et ont réuni une très grande armée d'archers. Ils n'ont absolument aucun espoir d'arrêter la progression Providiae. Il souhaitent juste rendre le plus pénible possible l'arrivée de leurs troupes. C'est pourquoi, dès que une grande partie des Providiae aura débarqué, l'armée d'archers se dispersera pour survivre et se consacrer à un long travail de guérilla dandestine et de création de réseaux de résistance.

Avant de commencer ce combat, soyez sûrs de connaître dans les grandes lignes les règles de combat de masse (Voir le Livre du Joueur). Il faut avant tout que cette bataille soit impressionnante à voir pour les joueurs.

Sur leur front il y a aura en tout 3000 Providiae et 1000 soldats résistants.

Mais si vous ne possédez pas suffisamment de pièces de jeu / de temps, vous pouvez réduire à 1500 Providiae et 500 résistants.

Les troupes de résistants seront dirigés par les joueurs, leur composition sera également à la discrétion des joueurs.

Les troupes Providiae seront réparties comme suit:

- 1200 Archerie
- 800 Arbalètes lourdes avec Pavois
- 400 Arcs
- 1200 Fantassins
- 400 Cuirassés
- 400 Lanciers
- 400 Infanterie légère
- 100 Garde royale
- 200 Élites
- 200 Expérimentales
- 100 Fantassins expérimentaux
- 100 Tireurs expérimentaux
- 1 Arme de siège mineure

Avec :

Fantassins expérimentaux :

-Déplacement 60 m/minutes

-Lance : +1 en qualité de combat

-Arbalète lourde : Portée 2 m-80 m, tir une minute sur deux, un petit bouclier compte comme pas de boucliers

-Pavois fixable

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

-Particularité : +1 contre le élémentaires

Le fantassin expérimental possède un gigantesque pavois qu'il peut fixer au sol et aux pavois d'un autre fantassin expérimental. Ils peuvent ainsi ériger un mur de pavois autour d'un homoncule et l'attaquer avec des lances ou des arbalètes

Tireurs expérimentaux :

-Déplacement 60 m/minutes

-Arbalète expérimentale : Portée 2 m-150 m, possède deux faces pouvant chacune tirer un carreau, un bouclier normal et un petit bouclier compte comme pas de boucliers, une face nécessite 10 min pour être rechargée.

-Arbalète expérimentale (mode lance) : +0 contre les élémentaires et les unités ne possédant pas de boucliers -1 en qualité de combat contre les autres

-Dague : -2 en qualité de combat (s'il l'utilise)

Les terrifiants tireurs expérimentaux font de grands ravages sur les champs de bataille, mais leur arme nécessite un très long temps de rechargement, c'est pourquoi elle est dotée de deux faces et d'une lame rétractable.

L'arrivée des troupes Providiae est précédée par de nombreux tirs d'armes de siège montées sur les radeaux dans le but d'éloigner toutes troupes éventuellement stationnées sur la plage.

La totalité des troupes est prête à débarquer sur les radeaux, seuls quelques marins et soldats gardent les galions (pour éviter la piraterie).

Les radeaux vont alors aller s'échouer directement sur la berge (en étant propulsés par des rames) et déverser un flot constant de troupes.

C'est à ce moment-là que les archers déclenchent la pluie de flèches. Naturellement, les soldats Providiae répliquent en levant leurs boucliers.

Cette bataille durera en tout 120 minutes, si les joueurs y prennent part. Les tours de combat dureront 10 minutes.

Au bout de la 60 ème minute, un brouillard va se lever et les Providiae, sous l'emprise du Grand prêtre cérule, vont marcher au fond de l'eau et aller attaquer leurs anciens camarades sur la plage.

600 zombies vont alors rejoindre le champ de bataille.

Cet assaut ne durera pas plus de 30 minutes, à cause du nombre de Providiae présents.

Le brouillard restera cependant sur place, attendant que les joueurs viennent le voir.

S'ils ne semblent pas vouloir y aller, un chuchotement va résonner dans la tête du joueur ayant eu la vision.

is Il est temps désormais. Rejoins-moi. ll

Si les joueurs refusent d'aller dans la brume, la séquence suivante n'est pas jouée et au bout d'un certain temps le brouillard se met à brûler, la séquence finale commence alors.

7.L'horreur couverte de soie

Lorsque les joueurs s'approchent de la brume, leur tête se mettent à brûler. Cela ne les blesse pas mais ne fait que leur transmettre une vision.

Ils voient le radeau dans une épaisse brume avec, en son centre, un bloc de brume bleue épaisse haute de 32 m de haut. Des hurlements horribles se font entendre et l'eau se charge de sang. Ce bloc de fumée semble menaçant et les joueurs ressentent alors brièvement une peur incontrôlable.

Le flash s'arrête alors et les flammes sont absorbées au centre de la brume.

Si les joueurs ne vont pas dans la brume, au bout d'un certain temps le brouillard se met à brûler. La séquence finale commence alors.

Si les joueurs entrent dans la brume, ils voient des éclairs de feu mettre feu progressivement aux 5 bateaux entourant le radeau. Puis les flammes sont violemment soufflées hors de la brume.

Lorsqu'ils sont dans la brume, les joueurs sont dans le monde de l'Horreur couverte de soie. Ils ne peuvent donc pas ouvrir de portails temporaires vers leur monde.

Tant qu'ils sont dans ce monde, ils entendent à intervalles réguliers, ce chuchotement dans leur tête:

is Venez vers moi. Révérez-moi. ll

(Révérez-moi signifie ici plus saluez-moi que vénérez moi)

Une fois arrivés au radeau, les joueurs découvrent un spectacle de désolation. Le sol est jonché de cadavres

Providiae mutilés, alors que d'autres Providiae dont les yeux sont couverts de bleu et dont les veines sont anormalement bleues les ignorent totalement tout en effectuant machinalement des tâches répétitives et inutiles (comme aiguiser une épée au point d'user la lame à moitié ou remplir un bassin d'eau alors qu'elle est à l'évidence trouée).

Les joueurs sentent que l'appel provient du centre du navire, et après un certains temps ils arrivent dans la salle du trône normalement réservée au Légat en charge du radeau.

Cette salle fait 25 m par 5 m et est faite comme tout le reste du navire par une tente en cuir.

Des soldats sont alignés en rang et sur le trône se trouve l'Horreur couverte de soie. (voir fin de cette séquence pour description de cette « créature »).

Elle va les recevoir très poliment et avec respect, elle va alors tenter de convaincre les personnages d'accepter la marque maudite de l'Horreur cérulée.

Ses objectifs:

1-Convaincre les joueurs de l'intérêt d'une alliance mutuellement profitable avec l'Horreur cérulée

-Alliance contre les Providiae

-Alliance contre le Titan de feu

2-Convaincre au moins un joueur d'accepter la marque maudite de l'Horreur cérulée (quitte à ce qu'elle mente sur la véritable nature de cette marque, elle l'appèlera la bénédiction du dieu cérulé)

Ce qu'elle sait, ne sait pas:

1-Le Titan de feu hait son maître et n'hésitera pas à détruire le monde s'il est libéré, d'où l'intérêt d'une alliance avec son maître.

2-Elle ne connaît pas le Titan de l'eau et ignore s'il existe.

3-Les Providiae veulent détruire toute magie. Or son maître à besoin de magie comme les joueurs, d'où l'idée d'une alliance.

4-C'est lors d'un assaut de « la Tempête Igneuse » que la caverne s'est effondrée, c'est aussi elle qui a fait brûler les bateaux dans son monde (mais il a pu le repousser).

5-« la Tempête Igneuse » est un larbin du Titan de feu, il est dangereux!

Elle est éventuellement prête à offrir jusqu'à 50 Pr d'artefacts ou d'objets en glace noire (une dague ou une targe en glace noire vaut 30 Pr) à tout joueur acceptant l'alliance.

Elle n'offre rien de plus à ceux qui recevront la marque maudite de l'Horreur cérulée, car c'est déjà un très grand honneur!

Si les joueurs acceptent l'alliance, elle va insister pour qu'ils acceptent la marque maudite sans trop éveiller de soupçons sur sa réelle nature.

Si les joueurs acceptent l'alliance et/ou la marque, ils sont libres de quitter les lieux sans souci,

cependant, une fois sortie du monde, la brume se dissipe et ils sont attaqués par 3 marcheurs incandescent s (Voir Marcheur incandescent, page 4) qui vont tout faire pour tenter de les tuer.

Ils entendent alors hurler dans leur tête avec une voix crépitante:

is Vous n'avez pas idée de ce que vous venez de faire, vous allez disparaître! ll

Si les joueurs décident de résister, ils ne doivent pas avoir trop de mal à occire l'Horreur couverte de soie. Cependant, la simple vue de ce qui se cache sous la robe de soie, une fois déchirée, doit vraiment les marquer. Un mortel normal a une chance sur 12 (il échoue sur 1, suivi de 1,2 ou 3,) de devenir totalement fou rien qu'à sa vue. Le monde de l'Horreur cérulée va alors s'effondrer et les joueurs pourront, sans trop de problème, s'enfuir et poursuivre le scénario.

- « l'Horreur couverte de soie » Fluide pris à son maître: 185 cL/scénario

Horreur qui fut jadis un mortel

L'Horreur couverte de soie était, il y a bien longtemps, un mortel, mais son grand maître lui a, depuis, offert de nombreux pouvoirs ainsi que l'immortalité.

- Apparence :

Aussi grande qu'un mortel mais bien plus large, cette créature est entièrement couverte de soie, ses bras, ses « mains » qui ne possèdent que très peu de doigts et même son visage et ses yeux sont couverts d'une tunique de soie bleue. Ses bras s'articulent de manière étrange et ce qui semble être sa tête pourrait très bien n'être qu'un autre bras sur lequel serait collé un masque de soie.

Si la soie est déchirée, ce qui se trouve dessous ne peut qu'être décrit comme une termitière que l'on vient d'ouvrir.

- Sorts :

Eau:

1 sort utilisable une fois seulement, de dégâts de masse

3 sorts permettant de manipuler mentalement/ rendre fou des mortels

1 sort de portail de brume (possibilité d'ouvrir un portail temporaire dans une grande flaque de brume)

1 sort visant à agrandir temporairement son monde

- Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Eau: (offerte par : « l'Horreur cérulée »)

Marque maudite de « l'Horreur cérulée » (vaut 100 Pr Voir La marque maudite de « l'horreur cérulée », page 3), Télépathie (30 m), Corps grouillant, Apparence terrifiante, Possibilité d'offrir la Marque maudite de « l'Horreur cérulée »

Épique (offerte par : « l'Horreur cérulée »)

Immortalité

- Artefacts :

Tenue complète de soie (chargée de 10 Pr vaut 0 Pr sans charge),

Liqueur de pensée véritable, le premier effet de ce liquide est de rendre un mortel normal totalement fou. Un effet secondaire est de lui accorder un flash visionnaire d'une heure tous les ans, il a alors 5 chances sur 6 de

répondre correctement à une question en oui ou non (vaut 10 Pr),

5. Liqueur de perception véritable: un mortel est condamné à voir des hordes d'horreurs hallucinatoires toute sa vie, cela le rend fou au bout de 3 jours, cependant il lui permet également de voir distinctement la magie, les fantômes et les créatures éthérées (vaut 5 Pr)

8. L'horreur du fond des abysses

À l'instant même où les joueurs sortent de la brume, le ciel autour d'eux s'enflamme progressivement, ils peuvent tenter de s'enfuir notamment en ouvrant leur portail mais ce ne sera pas suffisamment rapide.

Une fois le ciel couvert de flamme une voix crépitante va raisonner dans leur tête.

is Vous avez bien fait, comme je suis bon je vais vous offrir une chance de vous racheter auprès de moi. Il

Après quelques secondes un cadavre Providiae va se mettre à brûler et va se lever puis ramper vers eux. Ils peuvent tout tenter, c'est impossible de l'éteindre (il brûle sous l'eau) ou de le tuer (au pire un autre cadavre se met à brûler). De même, ils peuvent très difficilement le semer (quitte à ce que plusieurs cadavres suivent chacun une personne).

Ce cadavre va les suivre durant toute cette séquence, le feu le consomme réellement, c'est à dire qu'il va progressivement se décomposer et à la fin du scénario il doit n'être plus qu'un amas de chair brûlée.

Ce cadavre est l'envoyé de « Tempête de Flamme », il va forcer les joueurs à aller tuer l'Horreur cérulée

Si les joueurs refusent catégoriquement de lui obéir, il va s'énerver, le cadavre va être réduit en cendre. Ils seront alors attaqués par 3 marcheurs incandescents (Voir Marcheur incandescent, page 4) qui vont tout faire pour tenter de les tuer.

Ils entendront ensuite alors hurler dans leur tête avec une voix crépitante:

is Vous n'avez pas idée de ce que vous venez de faire, vous allez disparaître! Il

Et après leur combat, le scénario se termine.

Ses objectifs:

1- Convaincre les joueurs qu'ils doivent l'aider à tuer l'Horreur cérulée car elle voulait les manipuler. En effet, c'est le seul moyen pour eux de se faire pardonner de l'avoir suivie jusque-là et car s'ils ne le font pas il va simplement les tuer.

2- Une fois la tâche accomplie, convaincre au moins un joueur d'accepter la marque du Titan de feu.

Ce qu'il sait, ne sait pas:

1- Il connaît le véritable pouvoir de la marque maudite de l'Horreur cérulée

2- Le Titan de feu n'est pas si mauvais que cela, il sait épargner les justes.

3- Il ne connaît pas le Titan de l'eau mais suppose qu'il existe et qu'il est très vicieux.

4- Si les joueurs sont trop curieux, il refuse de répondre et les menace.

Le cadavre va leur laisser du temps pour se soigner/se préparer puis va les mener à pied, là où l'Horreur cérulee habite.

Il va marcher vers la mer jusqu'à ce qu'il soit submergé (il peut continuer à brûler sous l'eau). Ils vont alors faire une marche d'une centaine de kilomètres sous l'eau (un joueur vivant ne pourra pas les suivre. Il arrête le scénario là où supplie un mage vibratoire de lui donner un moyen de respirer).

Le cadavre effraie toutes les créatures marines, même les plus grosses et émet un peu de lumière.

Leur chemin se fait d'abord sur le plancher océanique classique. Il est important de passer du temps pour leur décrire le voyage, des petits détails peuvent les aider à visualiser la scène.

Ils vont tout d'abord marcher 10h sur le plateau continental (à 200 m de profondeur) où ils voient des poissons classiques et peut être une épave, puis descendre pendant 10h le talus continental jusqu'à atteindre la profondeur de 5000 m. Au fur et à mesure de leur descente, les poissons se font de plus en plus gros, jusqu'à être véritablement colossaux. Le cadavre effraie les créatures marines, c'est la raison pour laquelle les joueurs ne craignent rien.

Puis à partir de 1000 m environ il n'y aura plus de poissons pendant encore une heure de marche puis ils verront des petits poissons des abysses apparaître et au fur et à mesure de leur descente ils deviendront de plus en plus gros, ils feront alors encore 4h de marche sur le plancher abyssale.

Après environ 24h de marche en tout ils arrivent près d'une fosse océanique.

Il faut que les joueurs se rendent compte qu'ils font un voyage très périlleux et leur chute dans l'abîme doit être poignante (car c'est bien d'une chute dont nous parlons, ils ne peuvent pas marcher sur une paroi). Leur chute dure une heure environ et ils doivent apercevoir au loin une créature marine lumineuse comparable une cathédrale de chair.

Une fois tombé à 7000 m de profondeur (la pression est très intense, mais cela n'affecte à priori pas les homoncules), le cadavre leur communique par télépathie qu'ils doivent se dépêcher de rentrer dans la caverne car l'extérieur n'est pas sûr.

Sur le fond de l'abîme, les joueurs doivent pouvoir apercevoir une infime partie d'un squelette de créature marine. Ce squelette fait en tout 200 m de long, il doit être clair pour les joueurs que cette créature est forte heureusement morte il y a bien longtemps.

L'entrée de la caverne est couverte de stalactites et stalagmites (étrange sous l'eau non?) qui forment une sorte de bouche. La caverne fait 16 m de large et de haut, elle est comme la précédente, labyrinthique, grossièrement travaillée au début puis de plus en plus travaillée et des bas-reliefs apparaissent (Voir Les bas-reliefs maudits , page 5 pour connaître les effets du bas-relief, considérez que tous les tests sont deux fois plus difficiles).

Après une marche d'une heure dans la caverne, les joueurs vont arriver dans une salle de 40 m de rayon et entendre un chuchotement dans leur tête.

is Venez vers moi. Nourrissez ma bête! Il

Puis une créature marine obéissant à « l'Horreur cérulee » va sortir d'une cavité pour attaquer les joueurs. Ils vont alors se battre contre une sorte de Siphonophorae de 32 m de long. Les joueurs ne doivent pas voir l'image ci-dessous avant de l'avoir tuée. Il faut que vous essayez de la décrire en sachant que l'éclairage est très mauvais et qu'elle ondule d'une manière à la fois chaotique et harmonieuse.

Le cadavre ne va pas les aider dans cette bataille, le siphonophorae ne tentera pas de l'attaquer.

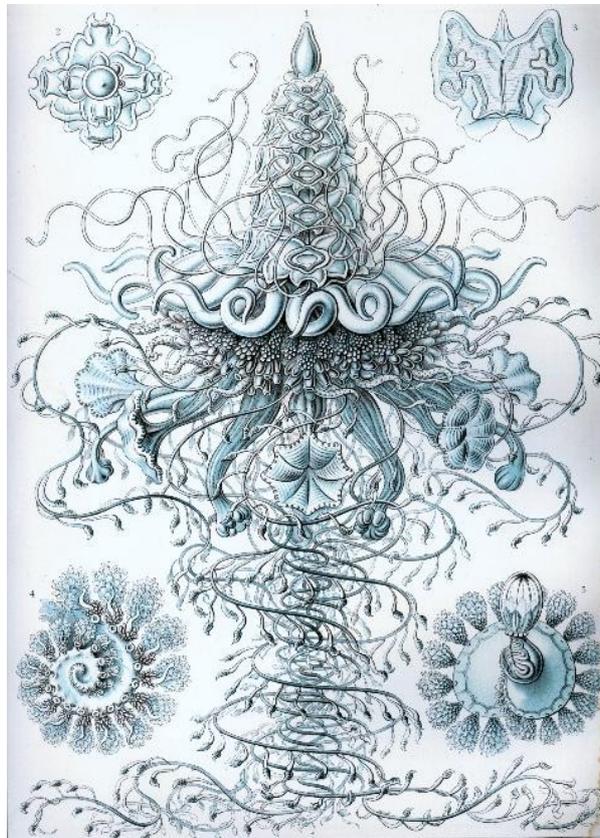
- « La longue dentelle de chair » Fluide pris à son maître: 220 cL/scénario

Siphonophorae de 32 m de long

« La longue dentelle de chair » est une créature marine (ou plutôt un super organisme marin) qui vénère « l'Horreur cérulee », son maître lui a offert une intelligence et un certain nombre de pouvoirs.

- Apparence :

Cette créature démesurément grande, peut être comparée à un bouquet de dentelle, ou à une composition florale.



Sa manière d'onduler semble réglée comme une partition musicale et le plus simple de ses mouvement est un véritable orchestre de beauté. Elle utilise ses longues et fines tentacles pour caresser sa proie et lui offrir une effervescence d'hallucinations.

-Résistance : Comme 60 mortels (tentera de s'enfuir après avoir perdu 12pv, mais reviendra quelques tours après, contrôlée par son maître. Elle est alors couverte de taches bleues et se battra jusqu'à avoir perdu 48pv).

-Capacité offensive : Comme 10 mortels (elle préfère utiliser des sorts plutôt que d'essayer de démembrer les joueurs).

- Sorts :

Sélène:

1 sort de contact faisant fuir une cible (homonule ou non) pendant 1D4 tours

1 sort de contact utilisable une fois par scénario similaire au sort de mange-visage (avec pour condition d'apparition: voir l'océan) sauf qu'il est impossible d'y résister.

1 sort de contact de blanc mental (irrésistible, la cible ne peut plus agir pendant un tour)

1 sort de contact utilisable une fois par scénario qui soumet sa cible à du sang (Voir la caractéristique Sélène : Sang)

1 sort de contact acide qui fait perdre 3pv à un homoncule

- Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Eau: (offerte par : « l'Horreur cérulée »)

Marque maudite de « l'Horreur cérulée » (vaut 100 Pr voir La marque maudite de « l'horreur cérulée », page 3), Possibilité d'offrir la Marque maudite de « l'Horreur cérulée »

Épique (offerte par : « l'Horreur cérulée »)

Immortalité

Si les joueurs tentent de fuir, la créature les laissera faire. Lorsqu'ils reviendront, elle sera soignée.

Une fois la créature vaincue, ils sont libres de poursuivre leur chemin vers la salle centrale.

Après quelques minutes de marche, ils arrivent dans une salle encore plus grande que la précédente, ils n'en distinguent pas les murs.

Alors qu'il rentrent dans la salle, ils entendent un chant mystique dans leur tête.

Le cadavre va leur demander de s'arrêter là, les remercier de l'avoir conduit jusque-là et leur demande d'ouvrir leur portail pour fuir.

Il propose, à tous les joueurs qui le souhaitent, la marque du Titan de feu (voir plus bas) il n'insistera pas s'ils refusent.

La marque du Titan de feu

Cette marque ressemble à s'y méprendre à un symbole du feu (Voir la caractéristique Feu symbole du feu), elle vaut 10 Pr et permet à celui qui la possède, premièrement d'être perçue comme un ami par les serviteurs du Titan de Feu (seuls eux la reconnaissent) et leur permet également communiquer avec le Titan de feu. En temps normal ils pourraient communiquer avec lui à n'importe quelle distance, mais vue la situation actuelle ils ne peuvent le faire que s'ils se trouvent dans la dernière salle de la Tour Sombre (Voir Livre du Maître - Les Titans). La gardienne du Feu a une chance sur 6 de reconnaître cette marque, ce qui mettrait grandement en danger son porteur.

Attention! La scène suivante est la scène finale. Il est important que vous prépariez soigneusement les descriptions et la musique que vous passerez à ce moment- là.

Au fond de cette pièce se trouve « l'Horreur cérulée » elle-même. Les joueurs devront n'en voir qu'une infime partie mais ce qu'ils en perçoivent doit leur faire imaginer une horreur plus grande encore. Si les joueurs voient trop bien « l'Horreur cérulée » n'hésitez pas à les sanctionner par des pertes de Fluide ou de Principe dues au

choc, voire des défauts pour les mortels ou des symptômes de folie.

« L'Horreur cérulée » fait 32 m, elle passe son temps sous forme d'une statue de pierre bleue cérulée grossièrement taillée. A la base c'est un homoncule, c'est pourquoi elle possède des bras et des jambes. La Statue en elle-même ressemble à quelque chose qui pourrait être vue comme un mortel atrocement mutilé et desséché au point de ressembler à un monstre marin.

Le cadavre va entrer dans la pièce et échanger quelques mots d'un langage secret avec « l'Horreur cérulée ». La pièce entière va alors se mettre à brûler (rappelons que toute la caverne est submergée) et la statue va s'animer.

Les joueurs vont entendre des hurlements et la caverne va s'effondrer.

Les joueurs doivent ne pas avoir de souci pour sortir de la caverne avec le portail (rappelons que le portail ne laisse pas passer l'eau des abysses).

Pensez à terminer ce scénario par une phrase frappante, comme:

« Et depuis nul n'entendit plus jamais parler de l'Horreur cérulée. »

9. Conséquences du scénario

« l'Horreur cérulée » est morte, mais ce n'est qu'un des serviteurs du Titan de l'eau. Il en possède bien d'autres. Les conséquences sur l'équilibre entre le Titan de Feu et de l'eau ne changent que peu, seuls les joueurs possédant la marque du Titan de Feu (ou de l'Horreur) ont un réel alignement dans cette guerre.

Si l'Horreur est tuée, la marque maudite cesse de fonctionner, mais elle reste.

Le débarquement Providiae a pour conséquence l'organisation d'une milice secrète au sein des villes du continent secondaire, quelques villes tenteront peut-être de se battre de front mais sauf position géographique très particulière, sera très vite balayée.

Les Providiae n'ont pas du tout intérêt à mal se comporter avec les seigneurs locaux. S'il n'y a pas trop de résistance ils vont « civiliser » pacifiquement le continent en le libérant des « démons » qui le rongent.

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

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

Autorisez les joueurs à faire des recherches et s'ils parlent de leur histoire à l'Alliance (gardiens, Tour Sombre, panthéon) ils leurs parleront des épreuves du gardien de l'eau (Voir Livre du Maître).