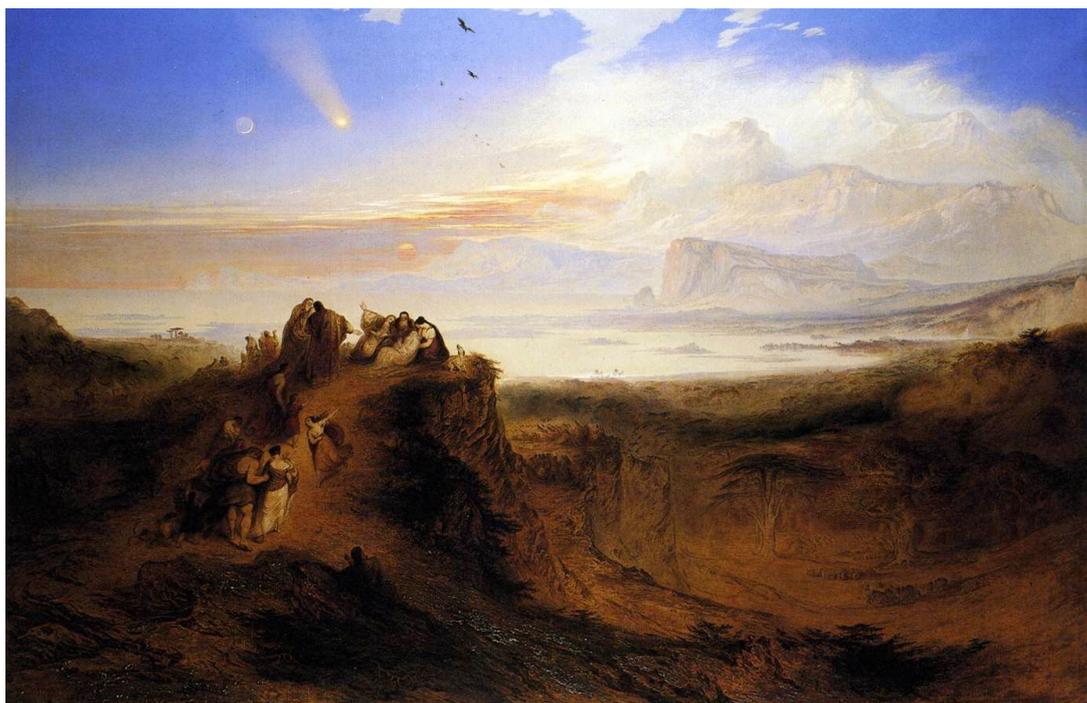


Scénario de découverte-L'Exil



1. Introduction

Ce scénario a pour but d'être mené par un meneur de jeu débutant ou dans des conditions difficiles (conventions, joueurs difficiles etc...).

Si vous avez l'habitude de mener (même sur un autre jeu que Prima), il est conseillé de mener en priorité l'Horreur Cérulée. Ce scénario est moins intense du point de vue des joueurs que d'autres exemples de scénarios mais a l'avantage d'être simple à mener et les pré-requis, point de vue de la connaissance du monde, sont inexistant. Un joueur peut donc tout à fait être un homoncule n'ayant auparavant jamais rencontré d'autres homocules.

Ce scénario est donc un moyen simple pour que des joueurs se rencontrent.

Il permet aux joueurs d'avoir une introduction aux Providiae, à la Tour Sombre et aux créatures fantastiques. Ils pourront rencontrer un personnage important : « Mandragore » et visiter les murs forteresse, la zone sauvage et la Tour Sombre.

Il présente aux joueurs les bases du jeu, la magie vibratoire, l'utilisation des mondes et propose même une petite bataille de masse.

L'ambiance de ce scénario n'est pas particulièrement importante, il peut donc être également un premier scénario pour le meneur de jeu.

Avant de commencer ce scénario, assurez-vous qu'un joueur habite près du mur forteresse côté Providiae ou inventez un PNJ qui est dans ce cas.

2.L'appel de la tour

Au début de ce scénario, tous les joueurs sont isolés.

Un des personnages doit habiter non loin du murs forteresse côté Providiae ou bien le meneur de jeux doit créer un personnage qui accompagnera les joueurs et qui habite près de ce mur.

Aucun joueur ne doit habiter près de la Tour Sombre, ou alors son monde doit devenir inutilisable par la suite.

Cela fait déjà longtemps que les joueurs vivent dans leur cité, mais depuis déjà quelques années, ils ressentent un certain froid s'installer, un froid qu' aucun manteau ne peut couvrir, ils sentent que la magie s'épuise .

Et un jour comme un autre, ils reçoivent une demande de jonction de mondes provenant d'un mortel nommé Ulrich de Latour.

Cela doit les choquer qu'un mortel puisse posséder un monde.

Ce mortel prétend pouvoir leur apporter une solution au froid qu'ils ressentent.

(vous l'aurez compris, ce mortel est un mage de la Tour Sombre proposant aux joueurs de le rejoindre à la Tour Sombre)

Si des joueurs refusent de joindre leur monde à celui du mage, ils ne verront pas la scène suivante, cependant les joueurs qui y auront assisté devront aller chercher ce joueur pour qu'il participe à la quête.

Une fois la jonction de mondes acceptée, les joueurs vont entrer dans leur monde et voir s'approcher au loin les mondes de tous ceux présents au rendez-vous, en plus du monde des joueurs et éventuellement de certains personnages ajoutés par le meneur de jeux. Les joueurs peuvent observer le monde de « Mandragore », il ressemble à un arbre géant dont les multiples racines forment un île flottante.

Ils peuvent également observer le monde du mage, il ressemble à une île volante sur laquelle se trouve une Tour Sombre. Un escalier serpente autour de la tour pour mener à sa seule entrée: une grande porte située en son sommet.

La rencontre entre les joueurs doit être bien décrite, c'est en effet la première fois qu'ils rencontrent un autre être possédant un cœur de terre. Ils peuvent détester ne pas être les seuls dieux ou au contraire considérer cette rencontre comme la fin de leur solitude.

Tous les joueurs montent ainsi ensemble l'escalier et ont alors l'occasion d'observer Mandragore de près.

Il ressemble à un arbre avec un visage, son bois est gris et ses yeux sont rouges. Il monte les marches trois par trois en faisant des grands pas.

Il ne parlera pas aux joueurs et ne réagira pas à leurs sollicitations.

Il faut que les joueurs sentent que quelque chose ne va pas chez cet arbre, ils doivent sentir qu'il est au mieux

malade, fatigué ou las.

Lorsqu'ils arrivent au sommet de la tour, ils pénètrent dans une salle du trône.

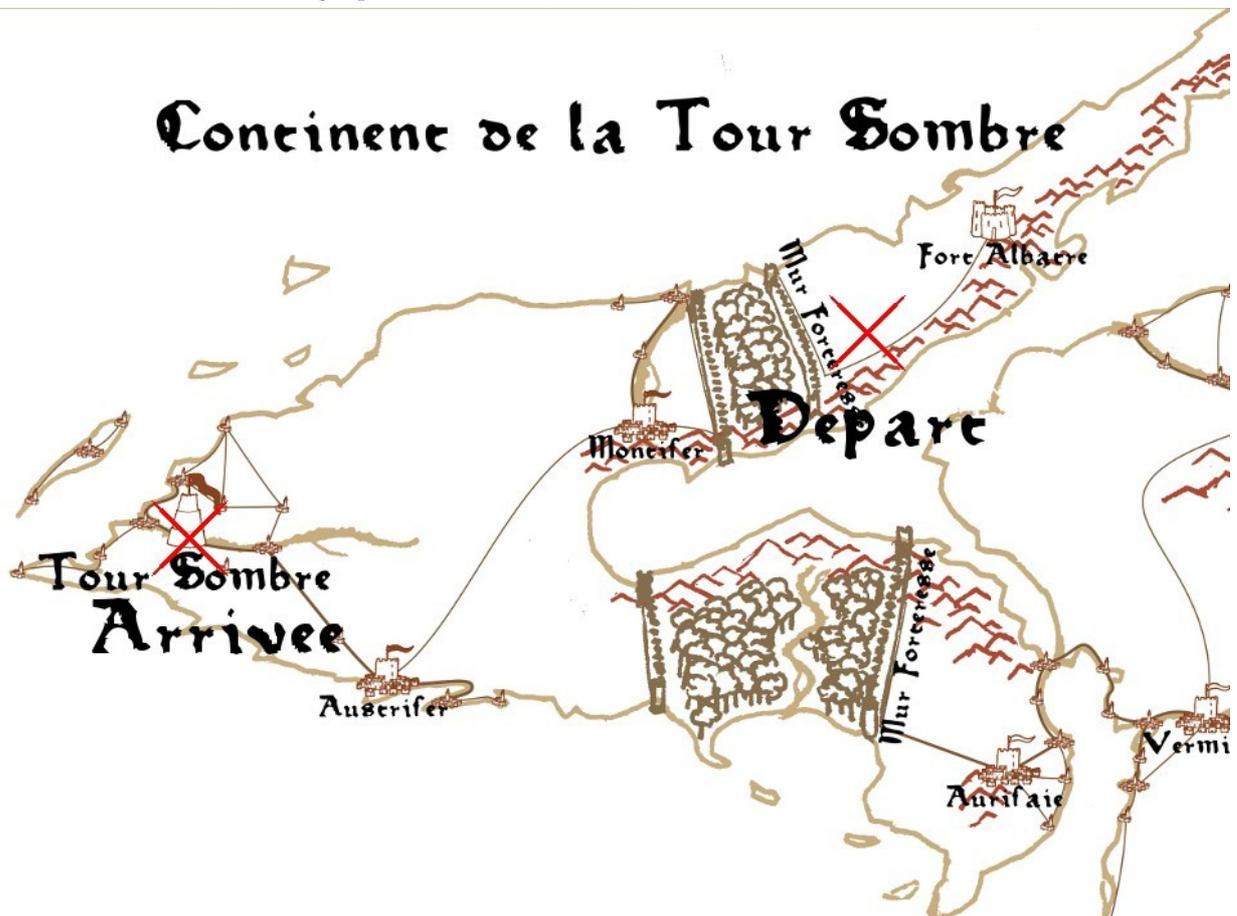
Le trône en lui-même est sculpté dans la pierre du mur et se trouve au sommet de plusieurs marches de pierre.

Sur ce trône est assis Ulrich de Latour, c'est un mortel avec une robe noire de la Tour Sombre, il se présente humblement et commence à parler avec les joueurs.

« Je suis envoyé d'une puissante nation de mages, je connais le froid qui vous tourmente, et je sais comment y remédier! »

Ulrich appellera probablement les joueurs des « homoncules » ou des « élémentaires », ce qui, en tant que dieux, doit les choquer profondément.

Il leur parle de la Tour Sombre, leur explique qu'elle se situe au-delà du mur forteresse Providiae (soit un joueur habite là, soit un personnage qui est avec eux y habite)



Il leur explique que là-bas le froid ne les atteindra plus.

Alors qu'il commence à partir dans un long discours sur la Tour Sombre, « Mandragore » se met à l'attaquer.

Les joueurs vont alors devoir se battre contre « Mandragore » pour essayer de sauver Ulrich de Latour. Il ne faut pas que les joueurs puissent battre « Mandragore » le but de ce combat est de les faire fuir de leurs mondes pour qu'ils ne puissent pas utiliser le portail d'Ulrich de Latour pour aller à la Tour Sombre.

Ulrich peut mourir ou non sur ce combat, cela ne change pas la suite du scénario, les joueurs sont contraints d'aller à la Tour Sombre à pied!

Si Ulrich n'est pas mort, il aidera les joueurs dans leur quête, mais ne pourra pas retourner dans son monde, de peur que « Mandragore » y soit toujours.

À la fin du combat, les joueurs vont s'enfuir par un portail et déconnecter leur monde à celui du mage, cependant si un joueur possède un portail permanent pouvant amener les joueurs à la Tour Sombre directement, pour des raisons étranges il ne parviendra pas à activer son portail permanent et ne parviendra pas à déconnecter son monde de celui du mage (c'est une entourloupe scénaristique pour obliger les joueurs à aller à la Tour Sombre à pied!).

- Ulrich de Latour

-Sort : Mage vibratoire niveau 3

-Qualité: Méthodique

« Mandragore »

Homoncule Sélène

Mandragore est un passionné de magie. Il a comparé les avantages de rejoindre la Tour Sombre et ceux de rejoindre les Providiae. La Tour Sombre n'a malheureusement pas pris ses désirs au sérieux à l'époque. Elle a depuis tenté de nombreuses fois de lui faire de meilleures offres, hélas il a déjà commis trop d'actes impardonnables, accepter de changer de camp signifierait affronter ses crimes en face, chose que sa conscience n'est pas prête à supporter.

Apparence :

Arbre gris avec un visage dont les yeux sont rouges

Sorts :

6 sorts de Sélène en lien avec la nature sauvage et la mort, niveau 5 de magie vibratoire

Caractéristiques : (souligné signifie que la caractéristique est utile)

Sélène :

Vivant, Peau d'écorce, Peau grise, Cheveux vert feuille, yeux rouges, Larmes de sang (1/scénario), Mode arbre, Branches, Vision de l'intelligence, Télépathie (30 m), Changement d'apparence (1/scénario), Fusion avec les arbres, +2 bras

Artefacts :

Aucun sur lui à ce moment-là.

3. La traversée du mur

Petites explications sur le voyage entre mondes.

Chacun possède un portail permanent qui ne peut pas se déplacer mais qui peut s'ouvrir et se fermer.

Chacun peut créer un portail temporaire à côté de lui.

Deux mondes peuvent décider de se rejoindre.

Ainsi si l'on souhaite se rendre à un endroit précis, et si un joueur possède son portail permanent proche de cet endroit, un autre joueur peut ouvrir son portail temporaire, rentrer dans son monde puis rejoindre son monde à celui de son allié et sortir par le portail permanent de son allié.

Ce système permet aux joueurs de pouvoir se rendre instantanément à leurs bases respectives.

Cependant notez-bien qu'il n'est possible d'ouvrir qu'un seul portail temporaire à la fois, donc on ne peut pas poser des portails partout. De plus, une fois désactivé, le portail temporaire ne se rouvre pas sur commande, il faut recréer un autre portail temporaire. Ainsi si l'on était dans une forteresse Providiae, et que l'on s'enfuit avec son portail temporaire, il ne sera pas possible depuis l'intérieur de votre monde de le rouvrir (et ainsi retourner sans encombre dans ladite forteresse.).

Si l'on souhaite créer un autre portail permanent, c'est possible, mais cela coûte cher, 25Pr.

Dans ce passage, les joueurs vont se rendre proche du mur forteresse Providiae puis tenter de le traverser.

Pourquoi se rendre près du mur?

C'est l'endroit le plus proche de leur destination qu'ils peuvent atteindre en utilisant leurs portails.

-car le monde du mage (s'il est encore en vie) est habité par « Mandragore »

-car aucun joueur ne possède de portails permanents au niveau de la Tour Sombre, ou alors pour une raison inconnue ils n'ont pas réussi à désolidariser leur monde de celui du mage (donc s'ils vont dans leur monde, ils risquent de se faire attaquer par « Mandragore »)

-car au moins un joueur (ou un personnage ajouté par le Meneur de Jeu) possède un portail permanent proche de se mur.

Ils se rendent donc, par portail interposé à quelques dizaines de km de ce mur.

Ils sont au nord du continent, ainsi quelle que soit la saison, il fait froid et il y a de la neige.

Il faut que les joueurs se rendent compte qu'ils sont en territoire ennemi, ils doivent à tout prix éviter les routes et les villages.

Si un Providiae les voit, il va immédiatement tenter de donner l'alarme et une troupe d'au moins 200 soldats par joueur va venir.

Au bout d'un certain temps de marche, les joueurs vont commencer à voir se dessiner au loin le mur forteresse.

Voici un rappel de son apparence:

Le mur forteresse - Façade côté Providiae

Le mur forteresse est une relique d'un passé glorieux et prospère. Cet héritage culturel est toujours utilisé pour son but premier, la défense.

Ce mur est extrêmement long puisqu'il occupe tout l'horizon

Son épaisseur est d'environ 10 mètres, sa hauteur environ 30 mètres, sa longueur vous ne sauriez l'estimer.

Les lourdes pierres grises utilisées pour sa construction sont fort bien entretenues, malgré l'immensité de ce bâtiment, vous ne voyez nulle part un simple signe de fatigue due au temps.

La façade que vous voyez devant vous est constituée de bâtiments militaires fortifiés accolés au mur, ainsi il y a des portes fortifiées, des meurtrières et parfois des fenêtres. C'est là où les soldats dorment, mangent et s'entraînent.

Il n'y a plus guère souvent d'attaques contre ce mur de nos jours, pourtant les Providiae utilisent une quantité de ressources non négligeable pour l'entretenir et pour que des sentinelles y vivent.

De votre côté du mur, les soldats entretiennent un espace dégagé de 200 mètres, pour pouvoir éviter d'attirer les animaux sauvages et pour pouvoir voir d'éventuels assaillants plus tôt.

Si les joueurs parviennent à obtenir plus de renseignements (par exemple en demandant au mage, ils peuvent en savoir un peu plus sur l'autre façade et la zone sauvage.)

La zone sauvage

La zone sauvage également appelée no man's land est une zone forestière tempérée extrêmement dense située entre le mur forteresse Providiae et le territoire de la Tour Sombre. Il y a de nombreuses similitudes entre cette zone et le continent Primaire. En effet elle est également habitée par de très nombreux animaux fantastiques plus ou moins dangereux. Il est généralement admis qu'il est impossible de traverser cette zone sans subir de très lourdes pertes, c'est une des raisons pour laquelle les armées Providiae n'attaquent que très rarement la Tour Sombre.

Le mur forteresse - Façade côté zone sauvage

La façade tournée vers la zone sauvage ne possède aucune forme de porte ou de fenêtre, seuls quelques meurtrières irrégulièrement espacées ont été ultérieurement creusées. Si un Providiae souhaite aller à la zone sauvage, il doit utiliser une plateforme montée sur grue et descendre le long du mur.

Le mur en lui-même est composé de très nombreux segments indépendants, de telle sorte que si un segment tombe aux mains de l'ennemi, il peut être isolé des autres.

Des deux côtés du mur, les soldats entretiennent un espace dégagé de 200 mètres, pour pouvoir éviter d'attirer les animaux sauvages et pour pouvoir voir d'éventuels assaillants plus tôt.

Aller couper des arbustes devant la façade tournée vers la zone sauvage est une activité particulièrement dangereuse et c'est une source régulière de morts ou de mutilés.

Les joueurs vont devoir tenter de traverser ce mur, cette épreuve doit être très difficile, les Providiae sont expérimentés et feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les arrêter ou les blesser. Lorsque l'alarme sera déclenchée, les joueurs n'auront que peu de temps avant qu'une armée innombrable s'amasse.

C'est aux joueurs de trouver comment franchir ce mur, il est toujours possible de faire une combinaison de sorts, d'utiliser les pouvoirs du mage, de créer une diversion etc... pour qu'au moins un membre du groupe passe et s'éloigne suffisamment pour ouvrir son portail temporaire et permette aux autres de passer.

Une fois les personnages passés, les Providiae ne les laisseront pas tranquille. Dans la zone de 200 m dégagée entre le mur et la forêt, les flèches et tirs de baliste légère vont pleuvoir, puis les joueurs vont recevoir quelques tirs de trébuchets légers. À leur sortie de la zone dégagée, les tirs vont cesser pendant quelques minutes, si les joueurs restent sur place pour se reposer, ils auront la chance de recevoir un tir de crache météore. (Pour les statistiques de ces armes vous trouverez un chapitre associé dans le livre du maître)

4. La zone sauvage - première partie

Cette première partie a pour but de présenter aux joueurs la zone sauvage et les dangers qui l'habitent. Les joueurs doivent découvrir l'hostilité de ce milieu et avoir envie de ne plus jamais y retourner. La zone sauvage qu'ils auront à traverser fait 85 km de long, si les joueurs marchent 24h/24h (au pire les quelques joueurs vivants ou mortels accompagnant peuvent dormir dans une dimension pendant que le reste marche) il leur faudra 17h.

Toutes les deux heures lancez un dé 6, sur 1 ou 2 ils rencontrent une créature.

Voici quelques exemples de créatures qu'ils peuvent rencontrer:

Créature relativement faible

- Araignée hurleuse (Fluide potentiellement pris à son maître: 50 cL/scénario)

-Créature fantastique

Cette créature ressemble à une grosse araignée avec de longues et fines pattes, elle fait en tout 15 cm de long et 7 cm de large. Elle tisse de fines et longues toiles entre les arbres sur lesquelles sa progéniture se pose et attend.

Ses toiles sont quasiment invisibles. Tout mortel normal pris dans sa toile est vite mordu par de toutes petites araignées qui lui injectent un venin pour le moins déplaisant.

La victime se met à hurler comme si son corps tout entier brûlait, puis est paralysé pendant une demi-heure.

Si le mortel n'est pas aidé par d'autres mortels, la grande araignée vient à lui et lui injecte le même venin mais dans une plus forte proportion pour le conduire à sa mort.

-Résistance : nulle

-Capacité offensive : nulle

-Comportement : Cette créature ne tentera jamais d'apparaître aux yeux d'une personne non paralysée.

Cette créature n'est pas très intelligente, et en tant que suivant ne répondra qu'à des ordres extrêmement simples (tisse une toile là, attend, attaque).

- Meute de loups affolée (Fluide potentiellement pris à leur maître: 20 cL/scénario)

- Animaux normaux.

Meute de 10 loups rendus agressifs par une magie étrange.

- Résistance : chacun est résistant comme 1 mortel

- Capacité offensive : chacun est puissant comme 1 mortel

- Comportement : Ces loups ont perdu toute volonté propre et attaqueront jusqu'à la mort.

- Sanglier rouge (Fluide potentiellement pris à son maître: 30 cL/scénario)

- Créature fantastique

Cette créature ressemble à un gros sanglier mais sa peau semble brûlée en de nombreux endroits, ses yeux sont injectés de sang et sa peau est rouge par endroits.

- Résistance : Comme 10 mortels

- Capacité offensive : Comme 10 mortels

- Comportement : Si ce Sanglier est lourdement blessé, il devient frénétique et se bat alors jusqu'à la mort.

Créature moyenne

- Forêt marcheuse (Fluide potentiellement pris à son maître: 70 cL/scénario)

- Phasmes géants magiquement créés

Cette horde ressemble à s'y méprendre à un bosquet d'arbres morts, cependant lorsqu'une créature le traverse, les arbres se mettent à bouger et tentent de dévorer leur proie.

3 de ces créatures sont de la taille d'un arbre, 5 sont de la taille d'une branche et une centaine sont de la taille d'une brindille.

- Résistance : Arbre: 10 mortels, Branche: 3 mortels

- Capacité offensive : Arbre: 10 mortels, Branche: 3 mortels

- Comportement : Les phasmes n'ont pas de conscience propre et ne peuvent se déplacer séparément.

- Spécial : Un des plus gros phasmes est possédé par un esprit de la forêt. S'il meurt, tous les phasmes se transforment de nouveau en arbres morts.

- Sanglier pourpre (Fluide potentiellement pris à son maître: 60 cL/scénario)

- Créature fantastique

Cette créature ressemble à un sanglier rouge mais est bien plus dangereuse. Sa peau est entièrement brûlée, ses yeux sont constamment fermés et il a une tache noire au milieu du front. Ses mouvements sont saccadés et un faible râle constant sort de sa bouche. La plupart du temps cette créature est calme, cependant, de temps en temps elle se met à charger sur plusieurs kilomètres et assaille jusqu'à la mort toute créature se trouvant sur son chemin.

- Résistance : Comme 20 mortels

-Capacité offensive : Comme 20 mortels

-Comportement : Se sanglier a perdu tout contrôle de son être, il se battra donc jusqu'à la mort.

-Spécial : S'il est tué, son cadavre va se mettre à brûler et un être de feu va en sortir.

Lorsque l'être de feu sort, un petit feu de forêt commence.

Il ressemble à une silhouette enflammée et est résistant et puissant comme 5 mortels.

Créature dangereuse

- Fleur solitaire (Fluide potentiellement pris à son maître: 82 cL/scénario)

-Végétal fantastique

Cette fleur ressemble à une magnifique rose aux pétales parfaits et à la couleur intense, elle attire immédiatement l'œil car elle est entourée d'une zone de 40 m de rayon de plantes séchées. Aucune végétation ne vit près d'elle. Si un imprudent marche dans sa zone, il se fera attaquer, les racines de la fleur vont essayer de l'attraper et de le tuer. Elle peut en tout sortir 80 racines, chacune résistante et puissante comme un mortel normal.

-Résistance : nulle (cueillir la fleur suffit à la tuer)

-Capacité offensive : nulle (seules ses racines sont dangereuses)

-Spécial : Si un personnage s'approche trop près de la fleur, elle va cesser immédiatement toute forme d'hostilité et lui envoyer un message télépathique.

Elle tentera de négocier sa vie contre un cadeau, elle peut offrir l'artefact suivant:

Goutte d'ambrosie (vaut 10 Pr) si un mortel normal mange ce petit morceau de miel, il entrera immédiatement dans une délicieuse transe mystique pendant 3 jours et 3 nuits. Au terme de cette transe il gagne les qualités: Charismatique, Beau mais gagne également le défaut: Besoin constant de luxe.

- Simiot (Fluide potentiellement pris à son maître: 140 cL/scénario)

-Créature fantastique

Le Simiot ressemble à un singe noir fait d'ombre et dont les yeux sont d'un rouge braise.

-Résistance : Comme 5 mortels.

-Capacité offensive : Comme 1 mortel.

-Comportement : Le Simiot déteste toutes formes de vie non-sauvage. Il déclenche les forces de la nature sur tout individu qu'il considère comme un intrus. Il a conscience de sa faiblesse physique et restera à bonne distance de ses proies tout en les harcelant avec des calamités.

Il tente le plus possible de se dissimuler, mais lorsqu'il lance une calamité, il doit se mettre à hurler.

-Spécial : Le Simiot sait parler, mais préfère pousser des hurlements simiesques.

Il peut lancer les calamités suivantes:

Assèchement des gourdes et autres réserves d'eau (2 fois/scénario)

Pluie d'éclairs (zone de 100 m de rayon, 10 éclairs) (2 fois/scénario)

Vent violent (chute de tous les arbres dans une zone de 20 m de rayon) (2 fois/scénario)

Feu de forêt (le feu s'arrête après avoir brûlé un disque de 1 km de rayon de forêt) (1 fois/scénario)

Hordes monstrueuses (invoque 3 créatures fantastiques relativement faibles) (1 fois/scénario)

Orage de grêle (zone de 500 m de rayon) (1 fois/scénario)

Si le Simiot se sent menacé et veut se cacher, il peut, une fois par scénario se réfugier dans l'ombre d'un arbre, il est alors invisible mais son ombre est toujours visible accrochée aux branches de l'ombre de l'arbre.

- « La Bête » (Fluide potentiellement pris à son maître: 120 cL/scénario)



is Les élémentaires craignent les Providiae et les Providiae craignent la Bête. ll

Proverbe de la Tour sombre

-Créature fantastique

Elle est de la taille d'un veau d'un an, beaucoup plus souple qu'un loup, avec une longue échine fauve rayée en long d'une bande plus sombre et tachetée de rougeâtre sur les flans et le ventre, avec une sorte de crinière noirâtre se prolongeant sur le cou, une forte gueule très large et une queue assez longue qu'elle agite, des pattes fortes et larges munies de griffes de belle dimension .

-Résistance : Comme 60 mortels, sa peau est dure comme le plus épais des cuirs, il semble totalement impossible de la blesser! Comme tout animal doué de raison, elle s'enfuit lorsqu'elle a perdu 20% de ses pv.

-Capacité offensive : Comme 20 mortels.

-Comportement : « La Bête » est une dangereuse créature qui rôde dans la zone sauvage. Cependant elle ne se bat pas pour le plaisir, elle n'attaquera que pour arracher un cadavre ou un bout de viande fraîche. Si elle se rend compte qu'elle n'attaque que des êtres fait de boue, elle s'enfuira.

-Spécial : La bête est intelligente et sait parler, mais elle ne le fait que rarement.

Elle peut, une fois par scénario pousser un lourd hurlement et déclencher une tempête de neige de 5 km de rayon. Cette tempête gêne tous les mouvements et lui permet, si elle le souhaite, de disparaître sans laisser aucune trace.

Elle peut utiliser 50 Pr pour faire des mirades de protection si sa vie est réellement en danger.

Créature unique

- La Vouivre (Fluide potentiellement pris à son maître: 875 cL/scénario)

-Créature fantastique unique

La Vouivre est un serpent long de 16 mètres avec de grandes ailes. Sur son front se trouve une magnifique Escarboude (pierre précieuse rouge de la famille des grenats). Parfois elle se transforme en mortelle pour prendre un bain dans une source pure. Cette mortelle est magnifique et porte un diadème sur lequel se trouve la pierre. Pour prendre son bain elle dissimule la pierre dans l'herbe. Si un joueur souhaite la lui dérober, c'est le bon moment mais la vouivre le poursuivra alors pour toujours.

-Résistance : Comme 200 mortels. Comme toute créature douée de raison, elle s'enfuit lorsqu'elle a perdu 20% de ses pv.

-Capacité offensive : Comme 100 mortels.

-Comportement : La vouivre fera tout pour défendre sa pierre, mais elle n'attaquera à priori pas de personnages non-hostiles.

-Spécial : La vouivre est intelligente et n'hésite pas à parler aux voyageurs.

La vouivre peut, à volonté, avoir la forme d'une magnifique mortelle ou d'un serpent ailé.

La vouivre dispose de 50 Pr par scénario pour faire des miracles. Ces miracles peuvent être défensifs, offensifs ou avoir un rapport avec l'air, l'eau ou Sélène. Si elle se sent menacée, elle n'hésitera pas à en faire.

-Artefact : Escarboude (vaut de base 100 Pr, est chargé de 50 Pr) cette magnifique pierre rouge semblable à un grenat peut trois fois par scénario lancer tout sort d'Eau, d'Air ou de Sélène coûtant 2 cL de Fluide. lorsqu'il est utilisé, il se met à vibrer puis à chanter avec la voix mélodieuse d'une jeune fille.

5.La zone sauvage - deuxième partie

Après 34h de marche difficile dans cette forêt hostile, les joueurs entendent des hurlements.

S'ils vont voir d'où ces cris viennent, ils verront une énorme motte de terre et de roche couverte de lances et de boudiers. Les cris proviennent d'un Providiae en train de se faire dévorer par une meute de loups affolée.

Cette motte de terre est en réalité le lieu de refuge d'une armée Providiae en déroute.

La motte est en réalité creuse et ils y habitent tout le temps qu'ils ne passent pas à tenter de chasser.

Ils étaient 100 à vouloir tenter de traverser la zone sauvage, mais ils ont subi tellement de pertes que leur chef a décidé de monter une barricade à cet endroit-là. Leur chef a en effet pensé que 30 personnes n'étaient pas une force suffisante pour approcher le mur forteresse côté Tour Sombre.

Et c'est en effet là qu'ils survivent depuis déjà 3 mois, leur hiérarchie n'a pas jugé bon d'envoyer des hommes pour secourir les quelques 30 Providiae restants.

Leur mission initiale était d'aller voir dans quel état se trouve le mur côté Tour Sombre, ils n'ont pas pu la remplir.

Les joueurs ont toute liberté d'action sur cette colonie, ils peuvent les ignorer, les sauver, les tuer, les manipuler, cependant ils attaqueront à vue tout homoncule approchant et leur chef actuel n'acceptera aucun pacte avec un homoncule (mais il peut éventuellement être renversé par ses hommes).

Si cette phase dure trop longtemps, n'hésitez pas à faire venir une horde de créatures pour détruire la motte et faire fuir les joueurs.

6. Le mur forteresse côté Tour Sombre

Avant d'atteindre le mur forteresse côté Tour Sombre, les joueurs ont encore quelques 4h de marche. Lorsqu'il arrivent au mur, leur première surprise est de voir à quel point la pierre dans laquelle il a été taillé est d'un noir profond, leur deuxième est de le trouver totalement vide et partiellement en ruine, leur troisième sera de voir un mortel debout, les bras écartés sur un créneau, leur dernière sera de le voir s'écraser misérablement au sol dès qu'ils approchent.

Ce mortel est en fait une sentinelle d'un homoncule habitant ici, il ne peut pas voir à travers lui mais peut lui donner des ordres. L'homoncule peut savoir s'il perd son emprise sur sa cible, ainsi il lui a simplement donné l'ordre de se suicider dès que des personnes intéressantes approchent, ce qui lui permet de savoir instantanément que c'est le cas.

Si, par le plus grand des miracles, ils le sauvent, ils verront qu'il a les yeux rouges et qu'il ne dit rien ni ne fait rien, il reste simplement les bras écartés.

La scène du suicide doit être vraiment étrange, le suicidé n'ayant dit aucun mot ni poussé aucun cri.

Le cadavre du mortel en question est tombé côté zone sauvage (vers les joueurs), s'ils le fouillent ils verront que c'était un garde employé de la Tour Sombre.

La traversée proprement dite du mur en ruine ne doit pas poser de problème. Ils peuvent, avec de la chance, trouver une ouverture ou un endroit où le mur est suffisamment bas pour qu'un arbre leur serve d'échelle.

Là où le mortel se tenait se trouve une caserne étrangement bien entretenue.

S'ils ne décident pas d'y aller, ils rencontreront sur leur route des villages qui vont leur parler d'un mal puissant qui y réside. S'ils persistent à ne pas vouloir y aller, allez directement au chapitre suivant.

La Caserne est vide et il y a, à quelques endroits, des indices montrant que les occupants se sont en allés en arrêtant instantanément ce qu'ils étaient en train de faire en déposant les objets qu'ils tenaient dans la main, exemple:

Un lit fait d'un côté mais pas de l'autre.

Une chaussure à moitié lassée.

Une table mise et une marmite de soupe pourrie posée au sol.

Etc...

S'ils cherchent, ils trouveront dans un dortoir une lourde dalle en pierre sur laquelle se trouve un lit (les autres sont sur le sol), un journal intime (dans ce même dortoir) et une porte condamnée.

Le journal intime est daté d'il y a 2 mois, il décrit la vie normale d'un soldat normal, sur la dernière page écrite du journal, l'écrivain s'est arrêté au milieu d'un mot.

S'ils défoncent la porte, ils trouveront qu'elle a été scellée de l'intérieur par des pierres taillées et du mortier (cette salle est l'entrepôt de matériel de rénovation).

À l'intérieur de cette salle sans fenêtre se trouve un cadavre desséché qui, avant de se suicider, a écrit avec du mortier:

« Fuyez! Le mal réside ici, patiemment il attend son heure sous sa lourde dalle de pierre. »

(apparemment il a pris tout son temps pour écrire ce message avant de se donner volontairement la mort)

Les joueurs ne sont absolument pas obligés d'aller voir ce qu'il y a sous la dalle de pierre. S'ils ne le font pas, ils rencontreront sur leur route des villages qui vont leur parler d'un mal puissant qui réside dans la caserne qu'ils ont visité, s'il persistent à ne pas vouloir y aller (ce qui est justifié!), allez directement au chapitre suivant.

(Sous la dalle se trouve le portail permanent de l'homoncule qui réside ici, cependant les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir.)

Sous cette dalle se trouve l'entrée d'un puits, comme creusé à la pioche dans la pierre nue. Au bout de quelques mètres ce puits est totalement noir (aucune lumière même magique ne peut émettre).

Le puits est profond de 5 mètres environ et se poursuit sur un escalier naturel en colimaçon large de 1 m.

Dans cet escalier, les joueurs vont rentrer dans une toile d'araignée extrêmement dense (pas assez pour les entraver naturellement) et combattre la créature qui l'a créée.

- Horreur couturée

-Créature fantastique ayant été « bricolée »

Cette créature ne ressemble plus à grand chose, sa peau est tannée et ses os sont bien visibles, elle possède huit membres mais il semble évident qu'elle n'en possédait pas tant à l'origine.

-Résistance : Comme 6 mortels

-Capacité offensive : Comme 6 mortels

-Comportement : L'horreur couturée est dépourvue de volonté, elle se battra jusqu'à la mort.

Attention, préparez bien la description de la salle suivante, elle doit être poignante! Les joueurs doivent avoir conscience d'arriver dans une succursale du pandémonium.

Si les joueurs poursuivent leur quête, ils déboucheront sur une caverne voutée de 10 m de rayon éclairée par une multitude de bougies accrochées sur son plafond.

Dans cette salle se trouve une dizaine de mortels debout immobiles et dont les yeux sont couverts de sangs (ils sont sous l'emprise d'un effet de sang).

Au sommet d'une estrade se trouve un homoncule assis sur son trône d'onyx, il ne semble pas agressif envers les joueurs. (voir fin de cette séquence pour sa description)

Il va tranquillement discuter avec les joueurs de sa passion: la manipulation et la torture gratuite des mortels.

En aucun cas il ne laissera un joueur l'approcher.

Si les joueurs essayent de le raisonner sur ce qu'il fait, il va dans un premier temps les ignorer, s'ils insistent, il va les attaquer.

Si les joueurs décident de se battre, il enverra ses mortels se battre pour lui, si les joueurs tuent un grand nombre de ses suivants, il se battra également.

S'ils le tuent, tous les mortels présent se mettront à devenir totalement fou (car il possède la caractéristique Folie de masse à la mort du personnage) et sa dimension va commencer à s'effondrer. Cependant les joueurs doivent avoir le temps d'en sortir avant qu'elle se détruise.

La folie que sa mort générera va rendre fou 1000 personnes dans les environs, et les joueurs assisteront à la bataille entre ces 1000 personnes et 500 soldats. Libre à vous de choisir l'équipement de ces personnes et soldats. Ce combat doit être réglé avec les règles de bataille.

Il faut que les joueurs participent à cette bataille en tant que stratège (du côté des 500 soldats) et éventuellement en tant qu'unités.

- « Le Tyran ganté de noir »

Homoncule Sélène

Le Tyran ganté de noir est un homoncule cruel aux passe-temps morbides, il n'est mu que par l'ennui et le désir de dominer.

- Apparence :

Cet homoncule aux cheveux d'un violet très foncé est habillé d'une toge noire impeccable. Sa main gauche est couverte d'un gant qui absorbe toute lumière, il est donc totalement noir.

- Sorts :

Sélène:

(déjà utilisé) 1 sort utilisable une fois tout court permettant de soumettre à un effet de sang une grande

quantité de mortels d'un coup

2 sorts permettant de transformer des mortels sous son contrôle en horreurs (ils valent alors comme 5 mortels)

1 sort une fois par scénario faisant voir des illusions à une cible unique

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

Sélène:

Cheveux bleu foncé et yeux violets, Larmes de Sang, Folie de masse à la mort du personnage, Sanglots rouges

- Artefacts :

Gant noir (chargée de 10 Pr vaut 0 Pr sans charge),

7. Fin du scénario, l'arrivée à la Tour Sombre

Le reste du chemin jusqu'à la Tour Sombre est relativement sûr, les routes sont en effet bien balisées.

Les premiers petits villages que les joueurs vont rencontrer vont les supplier de les aider à tuer des créatures fantastiques qui ont passé le mur en ruine.

Si vous le souhaitez, les joueurs peuvent continuer indéfiniment à tuer ce genre de créatures, mais il faut qu'il soit clair pour eux que ce n'est ni leur rôle ni leur devoir.

La route jusqu'à la Tour Sombre est très longue mais sans encombre, prenez tout de même un peu de temps pour décrire leur trajet à pied ou avec une caravane de voyageur, leurs éventuelles escortes sur certains segments de routes etc...

Une fois arrivé à la Tour Sombre, prenez votre temps pour leur décrire cette ville et en particulier sa tour. Dès qu'ils s'approchent trop près de la Tour en elle-même, la garde les amène à l'intérieur pour s'enregistrer.

Ils sont alors accueillis par un mage niveau 1 qui les conduit au niveau supérieur où ils sont accueillis par un mage niveau 2 qui les conduit au niveau supérieur où ils sont alors enfin interrogés par un mage niveau 3 qui les ajoute alors au registre des homoncles ayant le droit de séjour à la Tour Sombre.

Ce même mage va leur proposer de leur offrir une chambre au cinquième étage de la tour elle-même. Il est également disposé à répondre à toutes leurs questions.

Ce mage sait tout ce qui est contenu dans livre du joueur. (ils peuvent donc le lire en entier s'ils le souhaitent)

À l'issu de ce scénario, si vous pensez que vous joueurs ont bien joué, donnez-leur un nouveau sort.