

ENVOLE MOI, ENVOLE MOI, LOIN DE CETTE
REALITE LA

Scénario Convention Novembre 2003 Shadowrun 3ème Edition
Supplément utilisé : La magie du sixième monde

SYNOPSIS :

Une confrérie de toxique a décidé de corrompre une zone exempte de pollution. Malheureusement pour eux, la zone est protégée par un esprit élémentaire d'air. Pour pouvoir le vaincre, la confrérie doit accomplir un rituel et récupérer l'œil de brume dans les méta plans. En récupérant l'œil de brume, l'esprit élémentaire sera dissous, et ne pourra plus empêcher la pollution de la zone.

Le scénario commence lorsque la confrérie arrive dans le méta plan de l'esprit élémentaire. Il reprend le principe de la quête astrale. Cependant elle ne déroule pas comme décrite les règles, mais la quête se passe sur un seul lieu. On peut considérer qu'ici les lieux représentés seront le lieu de bataille, de savoir, magie et peur.

En un très gros résumé, les joueurs devront récupérer le grimoire que détient Hector, trouver les ingrédients pour accomplir le rituel. Détruire les 7 jarres qui officient d'écran d'interdiction pour les invocations. Puis détruire le gardien de l'œil de brume.

DESCRIPTION DES LIEUX :

Description générale de la vallée

C'est une vallée circulaire. Le diamètre de la vallée doit être dans les environs d'une petite dizaine de kilomètre. La vallée peut être considérée comme une corniche dans une immense falaise. Au centre de cette vallée, se dresse un lac. Un ruisseau part du lac, et va se jeté dans une immense vallée de brume. Le versant nord de la vallée est principalement composé d'alpages, tandis que sur le versant sud, se dresse une forêt de conifère.

On peut estimer que le scénario se passe dans le mois de mai. Le climat est ensoleillé, et la température agréable. Les nuits sont fraîches mais pas froides.

On peut considérer que le niveau technologique utilisé par les habitants est celui du moyen âge pour une communauté pastorale, par conséquent, pas d'électricité, d'armes à feu, de moteur à explosion, de machine à vapeur.

Le lac

Le lac a une forme circulaire avec un rayon d'un kilomètre. Au centre du lac, se trouve une petite île d'un diamètre de 500 mètres. Où se trouve une citadelle. Le lac est composé d'une brume laiteuse d'apparence liquide. Ce composant permet d'empêcher l'intrusion d'être impur vers la citadelle (en l'occurrence les personnages joueurs).

En réalité, c'est l'apparence d'un esprit élémentaire d'air endormis

NB : Si les joueurs veulent s'approcher du lac de brume, ils devront réussir un jet de volonté (difficulté 8 quand ils sont à moins de 10 mètres, +2 tout les deux mètres .)

La citadelle

(le gardien)

C'est un bâtiment d'architecture Louis II de Bavière (Château de la belle au bois dormant à Disney land). On y entre par un hall d'entrée, l'œil de brume se trouve sur un piédestal au centre du hall.

Les alpages

(1 habitant)

Vaste prairie sur le versant sud de la vallée. On y trouve un village de quelques habitations (une petite vingtaine de personne), quelques champs et d'ovins et de bovins.

Le village

(22 habitants)

Le village est composé d'une grande bâtisse, qui permet d'accueillir les quatre familles plus le bétail et le grain pour passer l'hiver. Autour de cette grande bâtisse, on trouve des petites maisons, qui ne sont habitées que l'été. Il y a environ 7/8 maisons.

Le temple

(1 habitant)

Ce n'est pas réellement un temple, mais plus un cercle druidique tel qu'on le trouve à Stonehenge, Au centre du cercle druidique, se trouve une grotte. Elle donne accès à un temple, où habite la prêtresse. On y fête les mariages, ainsi que les cérémonies celtiques classiques.

La forêt

La forêt se situe sur le versant sud de la vallée. La forêt est composée principalement de conifère et de quelques feuillus. Elle est de nature relativement ancienne, sauf une petite partie qui est exploité par une famille de bûcheron.

La maison des bûcherons

(6 habitant)

Ce complexe comprend une habitation et un atelier pour scier les troncs d'arbres. Elle permet au village de pouvoir se chauffer durant les mois d'hiver. Cette habitation n'est habitée que du mois de mars à octobre.

La cabane de l'ermite

(1 habitant)

Un vieil ermite habite cet cabane perdu au milieu de la forêt, il reçoit quelques visite durant l'été, mais sinon il vit seul le reste de l'année.

La grotte des souvenirs

Durant la célébration du solstice d'été, une cérémonie a lieu dans cette grotte, chaque habitant de la vallée se remémore un de ces souvenirs afin que tous puissent s'en souvenir.

NB : Cela se traduit par le fait, que la pierre de la caverne s'imprègne des souvenirs, puis lorsqu'on les évoques, la pierre crée une illusion qui reprend le souvenir.

La grotte des opales

Au pied de la falaise, se trouve une grotte « hantée », personne n'y va jamais. En faite, c'est une cavité pas très profonde. Les parois de cette cavité est constellé d'opales qui réfléchissent les quelques rayons de lune ou de soleil qui l'atteigne (une à deux fois par an).

NB : Lorsqu'une opale quitte la grotte, deux spectres gardiens apparaissent pour punir le voleur. (Par exemple, Ren sort de la grotte avec 5 opales, 10 spectres gardiens apparaissent)

Habitants de la vallée

On distingue plusieurs groupes dans la petite population de la vallée. La première distinction vient du lieu de naissance des personnes, y a les Natifs, et les Arrivants. Par mis les Arrivants, on distingue les Premiers des autres Arrivants.

Les Premiers viennent de la plupart de la Terre. Ils ont été envoyés dans cette partie de l'astral à cause d'une faille astrale qui les auraient aspirés. Ils perdent petit tous souvenir de leur existence dans le « Réel ».

Les Natifs sont les descendants des Premiers.

Nicola Jones

Humain, 22 ans, 1m78, 70 kg
Chaman toxique **Chien**

Né à Edimburgh (UK) le 15 janvier 2040

Tu es le dernier de la famille. L'écart d'âge minimum entre toi et tes frères est de 25 ans. Malheureusement, tes parents sont mort des suites d'un cancer lorsque tu avais 3 ans. Ta sœur t'a élevé avec ton neveu, nièce, et les deux cousins.

La vie dans le quartier n'est pas très idyllique, puisqu'il jouxte une décharge de déchets toxique de Renraku. A l'âge de 20 ans, ta sœur et ton beau frère sont mort dans un accident du travail. En effet, une grue est tombée dans sur leur atelier, provoquant la mort de dizaine de personnes. Expulsé peu après du logement familial avec le reste de la famille, vous vous êtes enfuis dans la zone toxique. Là bas, Chien t'as choisi. Il faut que tu aides la meute à régénérer Gaïa, pour cela il faut amplifier la pollution, car cela aidera au processus de régénération.

Ton rôle est de protégé le groupe, et en particulier Jessica. Tu respectes les décisions de Keith (Alpha de la meute).

Caractère : honnête, capricieux, calme, protecteur.

Keith a indiqué que Fenris avait désigné une cible. Malheureusement, Jessica a appris que l'endroit était protégé par un puissant esprit élémentaire d'air. Mais, Chacal lui a indiqué la parade, il suffit pour détruire l'esprit élémentaire de se rendre dans les méta plans et de pulvériser l'œil de brume, un artefact qui représente l'esprit élémentaire.

N'ayant jamais été dans les méta plans, Chien t'indique une préparation qui permettra de ton esprit d'entreprendre l'ascension vers les méta plans.

Le grand jour est arrivé, les conjonctions planétaire sont favorables à votre entreprise, vous ingéré tous la pâte que tu as préparé, et vous franchissez ensemble le Seuil. Le gardien a bien essayé de vous en empêcher, mais ta fidélité envers la meute à eu raison de ses lâches murmures. (Il a suggéré que la meute ne résistera pas à la tension entre Stuart et Kyle).

Vous êtes arriver à destination, vous n'avez plus qu'à trouver l'œil de brume et le détruire.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection, et +2 dés pour l'invocation des esprits des champs et des foyers.

Désavantages : Tu dois réussir un test de volonté difficulté **6**, pour accepter de ne pas se conformer à un plan prévu. Ce test requiert une action complexe, c'est le temps que tu te fais violence pour changer d'avis

Kyle Gray

Humain, 22 ans, 1m72, 70 kg
Chaman toxique **Loup**

Né à Edimburgh (UK) le 28 février 2040

Toi et Jessica vous êtes les jumeaux de la famille Gray. Vos parents ont recueilli ton oncle Nicola, et tes deux cousins Keith et Stuart lorsque leur parents sont morts.

La vie dans le quartier n'est pas très idyllique, puisqu'il jouxte une décharge de déchets toxique de Renraku. A l'âge de 20 ans, tes parents sont mort dans un accident du travail. En effet, une grue est tombée sur leur atelier, provoquant la mort de dizaine de personnes. Expulsé peu après du logement familial avec le reste de la famille, vous vous êtes enfuis dans la zone toxique qui jouxte votre quartier. Là bas, Loup t'as choisi. Il faut que tu aides la meute à régénérer Gaïa, pour cela il faut amplifier la pollution, car cela aidera au processus de régénération.

Ton rôle est de combattre et de détruire les ennemis de la meute désigné par l'Alpha/Keith. et si possible en montrant tu es supérieur à Stuart.

Caractère : droit, susceptible et impulsif.

Keith a indiqué que Fenris avait désigné une cible. Malheureusement, Jessica a appris que l'endroit était protégé par un puissant esprit élémentaire d'air. Mais, Chacal lui a indiqué la parade, il suffit pour détruire l'esprit élémentaire de se rendre dans les méta plans et de pulvériser l'œil de brume, un artefact qui représente l'esprit élémentaire.

N'ayant jamais été dans les méta plans, Chien a indique à Nicola une préparation qui permettra à ton esprit d'entreprendre l'ascension vers les méta plans.

Le grand jour est arrivé, les conjonctions planétaire sont favorables à votre entreprise, vous ingéré tous la pâte que Nicola a préparé, et vous franchissez ensemble le Seuil. Le gardien a bien essayé de vous en empêcher, mais ta fidélité envers la meute à eu raison de ses lâches murmures. (Il a suggéré que Stuart aller s'en prendre à toi).

Vous êtes arriver à destination, vous n'avez plus qu'à trouver l'œil de brume et le détruire.

Avantages :+2 dés sur les sorts de détection et de combat, et lors des invocations des esprits des forêts.

Désavantages : Chaque fois lors d'un combat, tu endures des dommages physiques, tu effectues un test de volonté difficulté 4. Une rage t'aveugle 3 tours moins le nombre de réussite. 3 succès ou plus permet d'éviter d'être bersek. Tu attaques l'être vivant le plus proche, ami ou ennemi, avec l'arme la plus puissante que tu possèdes, qu'elle soit magique ou non (sorts ou pas). Ta fureur s'éteint lorsque tu as neutralisé ta cible ou que le nombre de tour soit fait.

Jessica Gray

Humaine, 22 ans, 1m65, 55 kg
Chaman toxique **Chacal**

Né à Edimburgh (UK) le 28 février 2040

Toi et Kyle vous êtes les jumeaux de la famille Gray. Vos parents ont recueilli ton oncle Nicola, et tes deux cousins Keith et Stuart lorsque leur parents sont morts.

La vie dans le quartier n'est pas très idyllique, puisqu'il jouxte une décharge de déchets toxique de Renraku. A l'âge de 20 ans, tes parents sont mort dans un accident du travail. En effet, une grue est tombée sur leur atelier, provoquant la mort de dizaine de personnes. Expulsé peu après du logement familial avec le reste de la famille, vous vous êtes enfuis dans la zone toxique qui jouxte votre quartier. Là bas, Chacal t'as choisi. Il faut que tu aides Gaïa à se régénérer, pour cela il faut amplifier la pollution.

Ton rôle est de conseiller l'Alpha/Keith. Tu apprécie la protection que t'offre Nicola, il te permet de te dédouaner facilement lorsque tu fais des erreurs.

Caractère : peu confiante en ses capacité, menteuse (jamais de sa faute), mesquine.

Keith a indiqué que Fenris avait désigné une cible. Malheureusement, tu as appris que l'endroit était protégé par un puissant esprit élémentaire d'air. Mais, Chacal t'as indiqué la parade, il suffit pour détruire l'esprit élémentaire de se rendre dans les méta plans et de pulvériser l'œil de brume, un artefact qui représente l'esprit élémentaire.

En plus Chacal pour t'aider t'as fait apprendre les vers suivant, ils pourront t'être utile dans l'accomplissement de la tâche :

*De part de notre volonté, et à travers les mythes anciens,
Nous demandons à Achille, de nous montrer le chemin.
Sa Némésis, de sa condition libérée,
Le chemin à suivre, sera dévoilé.*

N'ayant jamais été dans les méta plans, Chien a indique à Nicola une préparation qui permettra à ton esprit d'entreprendre l'ascension vers les méta plans.

Le grand jour est arrivé, les conjonctions planétaire sont favorables à votre entreprise, vous ingéré tous la pâte que Nicola a préparé, et vous franchissez ensemble le Seuil. Le gardien a bien essayé de vous en empêcher, mais ta fidélité envers la meute à eu raison de ses lâches murmures. (Il a suggéré que la meute allait disparaître du au tension entre Kyle et Stuart).

Vous êtes arriver à destination, vous n'avez plus qu'à trouver l'œil de brume et le détruire.

Avantages : +2 dés pour les sorts de détection et d'illusion, +2 dés pour l'invocation des esprits de la prairie

Désavantages : -1 dé pour les sorts de combat

Keith Jones

Humain, 23 ans, 1m85, 80 kg
Chaman toxique **Fenris**

Né à Edimburgh (UK) le 3 mai 2039

Tu es l'aîné de la famille Jones. Tes parents sont morts dans un accident de voiture lorsque tu allé fêter tes 15 ans. Ton oncle et ta tante, t'on recueilli avec ton petit frère Stuart. Cela a renforcé les liens que vous aviez avec vos cousins et oncle.

La vie dans le quartier n'est pas très idyllique, puisqu'il jouxte une décharge de déchets toxique de Renraku. A l'âge de 20 ans, ton oncle et ta tante sont mort dans un accident du travail. En effet, une grue est tombée sur leur atelier, provoquant la mort de dizaine de personnes. Expulsé peu après du logement familial avec le reste de la famille, vous vous êtes enfuis dans la zone toxique qui jouxte votre quartier. Là bas, Fenris t'as choisi. Il faut que tu guide la meute dans le but d'aider Gaïa à se régénérer, pour cela il faut amplifier la pollution.

Ton rôle est de guider la meute dans son combat. Pour cela tu es écoute les conseils de Jessica. Heureusement, la meute est solide grâce à Nicola.

Caractère : Violent, honnête et réfléchi.

Fenris t'as indiqué une cible à polluer. Malheureusement, Jessica a appris que l'endroit était protégé par un puissant esprit élémentaire d'air. Mais, Chacal lui a indiqué la parade, il suffit pour détruire l'esprit élémentaire de se rendre dans les méta plans et de corrompre ou de pulvériser l'œil de brume, un artefact qui représente l'esprit élémentaire.

N'ayant jamais été dans les méta plans, Chien a indique à Nicola une préparation qui permettra à ton esprit d'entreprendre l'ascension vers les méta plans.

Le grand jour est arrivé, les conjonctions planétaire sont favorables à votre entreprise, vous ingéré tous la pâte que Nicola a préparé, et vous franchissez ensemble le Seuil. Le gardien a bien essayé de vous en empêcher, mais ta fidélité envers la meute à eu raison de ses lâches murmures. (Il a suggéré que la meute ne résistera pas à la tension entre Stuart et Kyle).

Vous êtes arriver à destination, vous n'avez plus qu'à trouver l'œil de brume et le détruire.

Avantages : +3 dés aux sorts de combats, +2 dés pour l'invocation des esprits de la forêts

Désavantages : Chaque fois lors d'un combat, tu endures des dommages physiques, tu effectues un test de volonté difficulté 4. Une rage t'aveugle 3 tours moins le nombre de réussite. 3 succès ou plus permet d'éviter d'être bersek. Tu attaques l'être vivant le plus proche, ami ou ennemi, avec l'arme la plus puissante que tu possèdes, qu'elle soit magique ou non (sorts ou pas). Ta fureur s'éteint lorsque tu as neutralisé ta cible ou que le nombre de tour soit fait. De plus pour fuir ou cesser une confrontation, tu dois réussir un test de volonté difficulté 8

Stuart Jones

Humain, 21 ans, 1m81, 78 kg
Chaman toxique **Loup**

Né à Edimburgh (UK) le 5 décembre 2040

Tu es le benjamin de la famille Jones. Tes parents sont morts dans un accident de voiture lorsque tu allé fêter les 15 ans de Keith. Ton oncle et ta tante, t'on recueilli avec ton grand frère Keith. Cela a renforcé les liens que vous aviez avec vos cousins et oncle.

La vie dans le quartier n'est pas très idyllique, puisqu'il jouxte une décharge de déchets toxique de Renraku. A l'âge de 20 ans, ton oncle et ta tante sont mort dans un accident du travail. En effet, une grue est tombée sur leur atelier, provoquant la mort de dizaine de personnes. Expulsé peu après du logement familial avec le reste de la famille, vous vous êtes enfuis dans la zone toxique qui jouxte votre quartier. Là bas, Loup t'as choisi. Il faut que tu aide la meute à régénérer Gaïa, pour cela il faut amplifier la pollution.

Ton rôle est de combattre et de détruire les ennemis de la meute désigné par l'Alpha/Keith, et si possible en montrant que tu es supérieur à Kyle.

Caractère : Prétentieux, rancunier, réfléchi.

Keith a indiqué que Fenris avait désigné une cible. Malheureusement, Jessica a appris que l'endroit était protégé par un puissant esprit élémentaire d'air. Mais, Chacal lui a indiqué la parade, il suffit pour détruire l'esprit élémentaire de se rendre dans les méta plans et de pulvériser l'œil de brume, un artefact qui représente l'esprit élémentaire.

N'ayant jamais été dans les méta plans, Chien a indique à Nicola une préparation qui permettra à ton esprit d'entreprendre l'ascension vers les méta plans.

Le grand jour est arrivé, les conjonctions planétaire sont favorables à votre entreprise, vous ingérez tous la pâte que Nicola a préparé, et vous franchissez ensemble le Seuil. Le gardien a bien essayé de vous en empêcher, mais ta fidélité envers la meute à eu raison de ses lâches murmures. (Il a suggéré que Kyle allait s'en prendre à toi).

Vous êtes arrivés à destination, vous n'avez plus qu'à trouver l'œil de brume et le détruire.

Avantages :+2 dés sur les sorts de détection et de combat, et lors des invocations des esprits des forêts.

Désavantages : Chaque fois lors d'un combat, tu endures des dommages physiques, tu effectues un test de volonté difficulté 4. Une rage t'aveugle 3 tours moins le nombre de réussite. 3 succès ou plus permet d'éviter d'être bersek. Tu attaques l'être vivant le plus proche, ami ou ennemi, avec l'arme la plus puissante que tu possèdes, qu'elle soit magique ou non (sorts ou pas). Ta fureur s'éteint lorsque tu as neutralisé ta cible ou que le nombre de tour soit fait.

SCENARIO :

Il est important de comprendre qu'avant d'agir, les joueurs devront avoir le maximum d'indication. Le point de non retour sans aide majeur du MJ est au milieu de la seconde jarre. A partir du moment, où les joueurs commencent à faire des choses inhabituel (genre éclair dans le ciel, etc...), les habitants seront agressif et hostile envers les joueurs.

Le scénario se passe dans le plan astral, cela implique deux choses. Modification des attributs physiques (les feuilles de personnages des joueurs ont été adapté de même que les créatures) force, rapidité, constitution, et la réaction. Le drain des sorts est dorénavant physiques quelque soit la puissance des sorts jetés.

Avant de pratiquer le rituel pour se rendre dans les méta plans, l'Avatar du groupe, leur donne une indication mystérieuse pour accomplir le rite. L'indication est la suivante :

*De part de notre volonté, et à travers les mythes anciens,
Nous demandons à Achille, de nous montrer le chemin.
Sa Némésis, de sa condition libérée,
Le chemin à suivre, sera dévoilé.*

Le scénario commence donc lorsque le seuil est franchi.

SCENE 1

Les personnages arrivent au milieu du cercle de pierre de la vallée. On est en milieu de matinée. Les personnages arrivent sans équipements et vêtements. Les corps des personnages sont recouvert de runes tracées avec du sang. On peut s'apercevoir que c'est du sang humain. *Avec un peu de théorie magique, les personnages s'apercevront que leurs runes indique leur nature toxique. Si des personnages non joueurs voient les runes, ils se méfieront d'eux, voir les agresseront sans préavis.*

La scène consiste à résoudre la première énigme. *(De part notre volonté, et à travers les mythes anciens, Nous demandons à Achille, de nous montrer le chemin. Sa Némésis, de sa condition libérée, Le chemin à suivre, sera dévoilé).* Les deux premiers vers indique la personne à voir, ici c'est Hector (l'ermite). La deuxième partie du quatrain donne l'action à accomplir.

Libération d'Hector

En le « libérant » (tuer, bannir, suppression de l'illusion), Hector disparaît dans un geyser de fumée verdâtre, un son plaintif accompagne la fumée. Cette dernière se disperse facilement, et laisse place à un vieux grimoire. La couverture reprend un serpent qui se mange la queue. La couleur dominante est le vert. Les pages jaunies sont pratiquement vides. L'encre utilisée correspond plus à du sang qu'à une encre classique. Quelques vers y sont écrits. Dès qu'un joueur prend le grimoire en main, apparaît dans les 30 secondes 5 spectres (de puissance 4). Il est préférable pour les joueurs d'éviter la confrontation, les spectres ne les suivront que dans un rayon de 300 mètre autour de la mort d'Hector.

SCENE 2

La deuxième scène consiste à résoudre la deuxième énigme (*Le guide enfin dévoilé, Le Royaume par les premiers protégés, Dans l'autre monde, l'Honnis projeté, Par les 7, de revenir il sera empêché*). Il faut qu'il comprenne et fasse des recherches à propos des 7. Le plus simple est qu'il aille voir le patriarche Ezekiel. (Il se trouve au village). Les 7 sont 7 jarres représentant les idoles qui aurait aidé à bannir un esprit dans les anciens temps. Par conséquent pour réaliser ce quatrain, il faut détruire les 7 jarres.

La jarre de la grande mère se trouve dans le temple du cercle druidique.

La jarre du chasseur sauvage, se trouve au pied de l'arbre qui trône au centre de la forêt (chêne centenaire).

La jarre de l'home cornu se situe dans le temple du cercle druidique face à la jarre de la grande mère.

La jarre du porteur du feu se trouve à l'entrée de la grotte des opales.

La jarre du roi noir se trouve à l'entrée du cimetière près du cercle druidique.

La jarre du tueur de dragon se trouve sur une alcôve sur le pont.

La jarre du créateur se trouve dans le salon de la maison d'Ezekiel.

Destruction d'une jarre

Au fur et à mesure de la destruction des jarres, une éclipse solaire se met en place. A la 7^{ème} jarre, l'éclipse est totale. En outre, une corne de brume retenti dans la vallée, elle semble vibrer de la terre elle même. En plus, à chaque destruction d'une jarre, un éclair verdâtre apparaît dans le ciel.

Lorsque les jarres commenceront à être détruite, les habitants seront hostile et agressif vis à vis des joueurs. Ils n'hésiteront pas à attaquer à vue.

SCENE 3

La troisième scène consiste à préparer le rituel, la liste des ingrédients est donné dans le grimoire.

*La lumière sur la voie révélée,
Un nouvel horizon espéré
Un ancien rite pratiqué,
De l'autre monde, la projection renversée.*

*Pour accomplir le rite,
Vous aurez besoin :
D'un animal de l'Unique
Du Symbole de Déméter
De trois pierres de Feu
Du fluide des adeptes de l'Honni
Du Guide révélé
Du parfum sacré
Des restes des Protecteurs
De la Vision de l'Ancien Combat*

Le quatrain indique qu'il faut accomplir un rituel.

L'animal de l'Unique correspond à l'agneau (mythologie judéo-chrétienne, jet de mythologie difficulté 4),

Le symbole de Déméter fait référence à l'épi de blé. (mythologie grecque, jet difficulté 4),

Trois pierres de feu fait référence aux opales (mythologie, jet difficulté 4),

Le fluide des adeptes de l'Honni correspond au sang des personnages joueurs,

Le guide révélé fait référence au grimoire,

Le parfum sacré fait référence à de l'encens brûlé,

Le reste des Protecteurs fait référence au débris d'une des jarres (peu importe laquelle)

La vision de l'ancien combat, revient à charger une pierre, ou voler un caillou de la grotte des souvenirs en racontant la scène du combat.

L'agneau ne devra pas être trop compliqué à faire, de même que trouvé un épi de blé. Le plus difficile sera de se procurer les opales de feu, ainsi que la vision de l'ancien combat.

Quand un joueur voudra sortir une opale de la grotte, va apparaître deux créatures gardiennes. Si les joueurs sortiront les trois d'un seul coup, il va donc apparaître six créatures.

Pour la grotte des souvenirs, il faudra prendre un caillou de la grotte en racontant l'histoire des anciens.

Rituel accompli

Une fois le rituel accompli, une lumière verdâtre partira des joueurs et montera à l'infini dans le ciel. Une brume commencera à tomber de la montagne, et un dragon de flamme verte suivra l'avancée de la brume (un peu comme dans le 13^{ème} guerrier). Le dragon de flamme verte en arrivant dans la vallée hurlera un son strident de désespoir et de colère. Le lac de brume prendra aussitôt consistance en un autre dragon de flamme rouge, et attaquera le dragon vert.

Le lac sera ainsi libéré, et les joueurs pourront se rendre à pied sec à la citadelle.

SCENE 4

La quatrième scène, consiste à aller récupérer l'œil de brume dans la citadelle. Il faudra par ailleurs combattre le gardien de l'œil.

Une fois l'œil sorti de son piédestal, l'œil se fissure et se transforme en cendre. Les personnages perdent connaissances et se retrouvent dans leurs corps physiques. Leur différents totems viennent de leur chuchoter qu'ils ont réussi leur quête, et qu'ils ont avancé d'une marche dans leurs voies.

Renseignements :

Les difficultés indiquées pour les demandes d'information, sont valables, uniquement si les habitants de la vallée ne sont pas hostile envers les joueurs. Sinon, il est impossible de soutirer des informations autrement que par la violence.

Renseignements sur la Grotte aux Souvenirs (difficulté 4)

0 succès : On y fait des cérémonies lors des dates importantes.

1-4 succès : C'est un endroit magique, lorsqu'on parle des souvenirs, l'image apparaît comme par miracle autour de nous.

5+ succès : On dirait presque que la pierre stocke en sons seins les descriptions des souvenirs que l'on formule.

Renseignements sur la Grotte aux Opales (Difficulté 6)

0 succès : C'est un endroit hanté, rien que d'entendre son nom me fait des frissons dans le dos

1-2 succès : Je sais où elle se trouve, mais je n'y vais jamais. Elle est hantée.

3-4 succès : C'est une vieille légende qui se raconte, lorsqu'on essaye de voler une opale de cette grotte. Des gardiens apparaissent pour punir le voleur.

Renseignement sur le lac de Brume : C'est le gardien qui l'a déposé avant de se retirer. Nul ne peut le traverser.

Renseignement sur le Gardien (difficulté 10)

0 succès : Il est venu du temps des Premiers, pourtant rare ceux qui le voient.

1-2 succès : Il habite la citadelle, il nous a aidé lors du combat contre Celui Qui Ne Faut Pas Nommé.

3-4 succès : Il est dit qu'il viendra nous sauver lorsque le cor de la fin du monde retentira dans la vallée.

Renseignement sur les 7 (difficulté 4 (patriarche)/8 (autre))

0 succès : C'est une vieille légende, je ne connais/rappel plus les aboutissants.

1-2 succès : Vous devriez trouver le patriarche, il adore raconter les anciennes légendes./Repasser demain, je pense que j'aurais tous mes esprits, je ne supporte plus l'alcool comme avant.

3-4 succès : Ah les 7, c'est vrai, je l'ai utilisé avec les autres premiers pour bannir un mauvais esprit, c'était bien avant la venue du gardien. Elles sont symboliques, elle représente 7 idoles. Tenez vous pouvez regarder celle qui trône sur la cheminée. Mais faites attention, une malédiction s'abattra sur celui qui la détruira. (Les 7 sont nommés : la Grande Mère, le Chasseur Sauvage, l'Homme Cornu, le Porteur du Feu, le Roi Noir, le Tueur de Dragon, le Créateur).

Pour trouver l'emplacement des jarres :

Elles ont été placées à des endroits correspondant à leur fonction.

Renseignement sur Hector (difficulté 4)

70 ans, humain, ermite dans la forêt

0 succès : Hector, oui je le connais, mais je ne sais pas où vous pouvez le trouver.

1-2 succès : Il s'est retiré dans la forêt depuis la mort de sa femme.

3-4 succès : C'est quand même étrange ce que le corps humain peut supporter, (le froid, le manque de nourriture). Moi ce que j'en dis, c'est qu'il doit avoir quelques aptitudes de magie comme le gardien.

Analyse astrale sur Hector (difficulté 6)

0 succès : Son aura est celle d'une vieille personne, et proche d'un adepte physique, ce qui explique pourquoi il arrive à vivre dans ses conditions.

1-2 succès : Son aura est bizarre, elle est trouble par endroit et ne donne pas l'impression que c'est un humain normal

3-4 succès : Son aura correspond plus à un construct qu'à un être vivant. Il suffirait peut être de briser l'illusion pour avoir ce que l'on veut.

Ce qu'il y a écrit dans le grimoire :

*De part de notre volonté, et à travers les mythes anciens,
Nous demandons à Achille, de nous montrer le chemin.
Sa Némésis, de sa condition libérée,
Le chemin à suivre, sera dévoilé.*

*Le guide enfin dévoilé
Le Royaume par les premiers protégés
Dans l'autre monde, l'Honnis projeté
Par les 7, de revenir il sera empêché*

*La lumière sur la voie révélée,
Un nouvel horizon espéré
Un ancien rite pratiqué,
De l'autre monde, la projection renversée.*

*Pour accomplir le rite,
Vous aurez besoin :
 D'un animal de l'Unique
 Du Symbole de la Mère
 De trois pierres de Feu
 Du fluide des adeptes de l'Honni
 Du Guide révélé
 Du parfum sacré
 Des restes des Protecteurs
 De la Vision de l'Ancien Combat*

Personnages Non joueurs

Premiers (1)

Esprit des tempêtes (Puissance 6, Energie spirituelle 3)

[Ezekiel]

Co : 6 Ra : 6 Fo : 6 In : 6 Vo : 6 Ch : 6 Es : 6/A Re : 7 Init : 26+1d6

Réserve combat : 9

Réserve magie : 6

Réserve spirituel : 3

Attaque : 6M

Pouvoirs : Confusion, Matérialisation, Peur, Sort inné (éclair)

Faiblesse :

Construct (1)

Esprit de l'homme (Puissance 6, Energie spirituelle 3)

[Hector]

Co : 6 Ra : 6 Fo : 6 In : 6 Vo : 6 Ch : 6 Es : 6/A Re : 7 Init : 26+1d6

Réserve combat : 9

Réserve magie : 6

Réserve spirituel : 3

Attaque : 6M

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Faiblesse :

Arrivants « Urbain » (1)

Esprit de la brume (Puissance 6, Energie spirituelle 2)

[Aaricia]

Co : 6 Ra : 6 Fo : 6 In : 6 Vo : 6 Ch : 6 Es : 6/A Re : 7 Init : 26+1d6

Réserve combat : 9

Réserve magie : 6

Réserve spirituel : 2

Attaque : 6M

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Faiblesse :

Arrivants « Ruraux » (2)

Esprit du vent (Puissance 6, Energie spirituelle 2)

[Peter, Hermione]

Co : 6 Ra : 6 Fo : 6 In : 6 Vo : 6 Ch : 6 Es : 6/A Re : 7 Init : 26+1d6

Réserve combat : 9

Réserve magie : 6

Réserve spirituel : 2

Attaque : 6M

Pouvoirs : Accident, Confusion, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Faiblesse :

Natifs « Urbain » (18)

Esprit de la brume (Puissance 4, Energie spirituelle 2)

[Bjorn, Erik, Fiona, Deidre, Alwin, Armelle, Gwenn, Dunn, Leif, Erwann, Violette, Dranik, Laetitia, Isabelle, Etienne, Percy, Iris, Eléonore]

Co : 4 **Ra** : 4 **Fo** : 4 **In** : 4 **Vo** : 4 **Ch** : 4 **Es** : 4/A **Re** : 5 **Init** : 24+1d6

Réserve combat : 6

Réserve magie : 4

Réserve spirituel : 2

Attaque : 4M

Pouvoirs : Accident, Confusion, Dissimulation, Garde, Matérialisation, Recherche

Faiblesse :

Natif « Ruraux » (5)

Esprit du vent (Puissance 4, Energie spirituelle 2)

[Isthian, Rann, Elisabeth, Paul]

Co : 4 **Ra** : 4 **Fo** : 4 **In** : 4 **Vo** : 4 **Ch** : 4 **Es** : 4/A **Re** : 5 **Init** : 24+1d6

Réserve combat : 6

Réserve magie : 4

Réserve spirituel : 2

Attaque : 4M

Pouvoirs : Accident, Confusion, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche

Faiblesse :

Créature Gardienne

Co : 4 **Ra** : 4 **Fo** : 5 **In** : 4 **Vo** : 4 **Ch** : 5 **Es** : 6/A **Re** : 6 **Init** : 24+1d6

Réserve combat : 6

Attaque : 7M

Pouvoirs : Immunité (feu), Sens Accrus (Odorat, Ouïe, vision nocturne), Sort inné (lance-flamme).

Faiblesse :

Spectre

Co : 6 **Ra** : 6 **Fo** : 6 **In** : 6 **Vo** : 6 **Ch** : 6 **Es** : 6/A **Re** : 7 **Init** : 26+1d6

Réserve combat : 9

Attaque : Spécial

Pouvoirs : Accident, Compulsion, Immunité (Armes normales), Matérialisation, Peur, Toucher Paralysant,

Comment le jouer : Après la mort d'Hector, les spectres poursuivront les personnages joueurs jusqu'à l'occurrence de 500 mètres du lieu de la mort d'Hector

Gardien

Co : 6 **Ra** : 6 **Fo** : 6 **In** : 6 **Vo** : 6 **Ch** : 6 **Es** : 6/A **Re** : 8 **Init** : 26+1d6

Réserve combat : 9

Réserve magie : 6

Réserve spirituelle : 4

Attaque : 6M

Pouvoirs : Confusion, Dissimulation, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Résistance à la magie.

Faiblesse : **Vulnérabilité (Terre)**

Comment le jouer : Chevaleresque, dans le principe il défiera le chef du groupe, mais il ne s'attend pas à l'acceptation du duel.