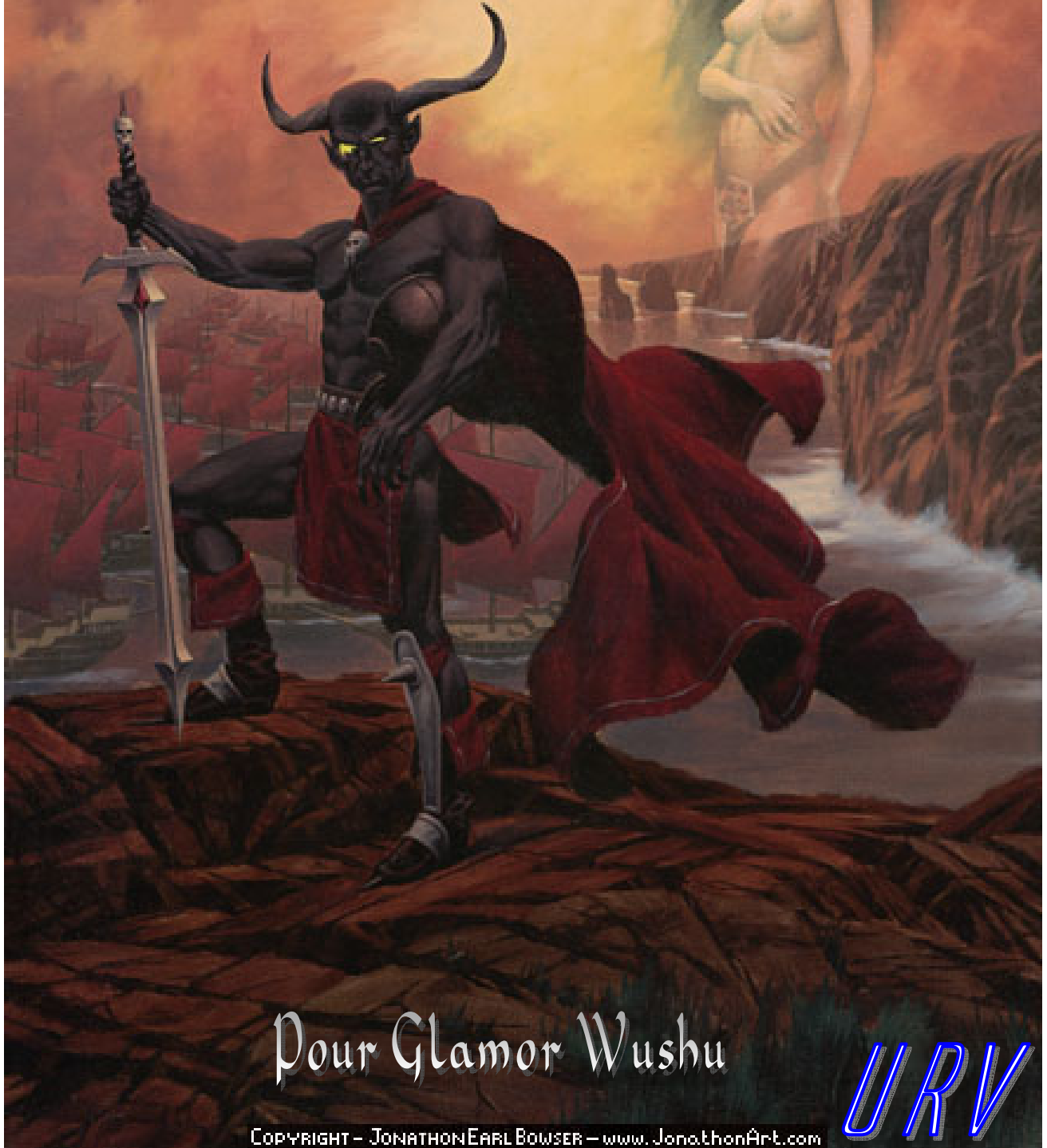


GLAMOR

Faux Dieux

Chap 3: Kos



Pour Glamor Wushu

COPYRIGHT - JONATHON EARL BOWSER - www.JonathonArt.com

URV



SOMMAIRE

Avant propos	3
Rappels avant le Chap 3	3
"Dans les épisodes précédents..."	3
"Dans les épisodes suivants..."	3
Petit rappel: L'œuvre de Kos	3
Qu'est ce qui se passe maintenant ?	4
Nar'K'Os et L'œuvre de Kos "La Totale": Ce que les PJs vont apprendre Finalement.....	4
L'aventure continue: Chap 3: Kos	6
Bonus: Scénario Obligatoire Mais pour un PJ mort: Dark City	6
1-3-1/ Retour au pays	10
1-3-2/ L'armée des ténèbres	11
1-3-3/ Blanche.....	12
1-3-4/ Le Phénix.....	15
1-3-5/ Le Retour Du Roi	20
1-3-6/ Nar K' Os, 7 ^{ème} Enfer.....	22
1-3-7/ Gunai Cœur de Dragon.....	26
1-3-8/ Retour vers le Futur.....	30
1-3-9/ La chute de Nar K' Os	33
Preview: Gaia.....	35

Contact: urvalfab@yahoo.fr

Avant propos

Vous avez été nombreux à le réclamer: voici enfin le chapitre 3 du livre du Faux Dieu.

Je sais, ça fait longtemps qu'on l'annonce, mais avant de vous laisser découvrir tout ça il faut que je vous donne un minimum d'explication quand à ce retard.

Premièrement, j'ai pas beaucoup de temps. Quand j'étais encore étudiant et que je faisait un JDR environ 2 fois par mois dans le meilleur des cas, je me disait que quand j'aurais un boulot, je pourrai jouer "comme ça", et même 2 fois par semaine si ça me chante. Ha, comme j'étais naïf. Techniquement, avec le boulot seulement, j'aurais le temps de faire ça. Mais la vie (merci) m'a donner non seulement un boulot, mais aussi la femme (merci) et les 2 gosses (merci) qui n'ont pas tardé à suivre. Alors, là, du coup, j'ai encore moins de temps que quand j'étais étudiant. Maintenant, je ne joue plus que 1 fois par mois dans le meilleur des cas. C'est dire si j'ai le temps de taper des trucs pour le net. Mais ça me passionne et donc je le fait quand même, mais ça prend du temps, d'autant que ...

Deuxièmement, en général mes scénarios c'est une trame principale qui tient sur une feuille griffonnée, avec 70% d'impro en cours de partie. Alors non seulement, pour vous mettre ça sur le net il faut remettre tous ces petits bouts de papier dans l'ordre (après les avoir retrouvés ce qui est souvent le plus dur), et surtout se rappeler de tout ce qui n'a pas été écrit. Après ça faut le taper, si possible en français. Et malgré mes efforts dans ce domaine, vous êtes sûrement tomber sur plusieurs canards.

Troisièmement, il a fallu en plus se taper Glamor Wushu tout ça pour avoir moins de boulot (surtout pour les PNJ) avant d'en venir à ce fameux Chapitre Trois ... Que je vous invite à découvrir là tout de suite.

Bref, désolé pour le retard.

Rappels avant le Chap 3.

"Dans les épisodes précédents..."

Les personnages, jeunes aventuriers, sont impliqués dans un complot mené par le Duc de Nieva, visant à s'emparer du trône du Royaume de Kalador. Après avoir découvert les plans initiaux et les alliances du Duc, ils se retrouvent séparés dans la sombre forêt de Zaarwood.

Au cours de l'année qui suit, ou peu s'en faut, chacun des personnages part à la rencontre de son destin, avec en toile de fond la guerre qui fait rage entre l'alliance du Duc et les force loyalistes. Ils assisteront à l'ascension du culte de Kos, Dieu de la loi et de l'ordre, qui en ces temps troublés, rallie à sa bannière de plus en plus de fidèles. Ils découvriront également le secret des origines des diverses races qui peuplent Glamor.

Du côté de la guerre, bien que la victoire finale et totale pour Thorfin ne soit pas encore à l'ordre du jour, les troupes ennemies battent régulièrement en retraite, notamment grâce à ce que les personnages ont pu apprendre à Zaarwood et transmettre.

"Dans les épisodes suivants..."

Après une longue séparation, les personnages se retrouvent enfin. L'un d'entre eux, le stratège doit impérativement se rendre au Fort Atan. Alors que les armées ennemies battent régulièrement en retraite, les personnages ont la surprise de tomber, en plein cœur d'Emeraude, sur une armée en route semble-t-il pour le Fort Atan. D'où vient cette armée? C'est en tentant de le découvrir que les personnages vont faire la connaissance de la Dame Blanche, l'Archiliche. Cette dernière "vivante" depuis plusieurs siècles fera une révélation fracassante. Ayant découvert l'origine de cette armée innombrable, les personnages se rendront au fort Atan, où le Stratège réclamera son héritage. Mais les armées démoniaques sont aux portes du fort. La situation semble désespérée, quand arrive le Roi Thorfin et sa flotte de dragons. Le fort est sauvé, mais Thorfin qui se bat contre Shaïtan un puissant démon est privé de son Ame. S'est pour la récupérer que les personnages sont envoyés à Narchaos dans le 7^{ème} enfer. Après bien des péripéties la mission est un succès, mais le retour ne se passe cependant pas comme prévu: les personnages ont remonté le temps. C'est l'occasion peut être de rectifier certaines erreurs du passé, avant de retourner vers le futur, sauver le fort Atan et Kalador, et mettre un terme définitif aux exactions de Kos.

Petit rappel: L'œuvre de Kos

Kos (que l'on prononcera "cosse") (bien que des petits malins puissent remarquer qu'on pourrait prononcer "Kahoss"). Kos donc, est ce qu'on appelle un faux dieu. C'est à dire un dieu qui est né dans la dimension du rêve sous la puissance d'un concept et d'une volonté partagée par des milliers d'êtres vivants. Entendons nous bien, même les faux dieux, sont des Dieux à part entière au niveau de la puissance. En fait, ils ont tous les pouvoirs que leurs fidèles leur prêtent. Kos et le Dieu de la Loi et de l'Ordre (Une sorte de Judge Dreed Médiéval fantastique, avec la puissance d'un dieu)

Le clergé de Kos a toujours été le clergé le plus important en Elénie. Normal Que le dieu de la Loi et de L'ordre soit la divinité principale dans un pays qui ressemble à s'y méprendre à un Camelot puissance mille. Autrefois, En Elénie, tout était grandiose. Les Paladins affrontaient des armées d'orques en bataille rangées, bannières au vent et armure luisante. Les demoiselles en détresses y étaient éperdument en détresse, les preux chevaliers... Vraiment Preux, Les vils magiciens... Terriblement Vils, les tournois... légions et pleins d'honneur, l'amour courtois ... plus qu'une coutume; un art de vivre.

La magie était et est toujours plutôt mal vue en Elénie (Normal, les Magiciens y sont tous Vils). Faire des démonstrations de magie conduit généralement au bûché, non sans avoir dérogé à la règle du Jugement de Kos (cad l'équivalent du jugement de Dieu). En fait, ceci était vrai il y a encore quelques années. De nos jours, se sont plutôt les Prêtres de l'Inquisition de Kos qui jugent en son nom.

Au fil des années, L'inquisition a pris un pouvoir grandissant auprès des autorités; allant même jusqu'à se substituer à l'autorité royale avec l'aval de celle-ci. Bien sur, cela ne s'est pas fait sans corruption et les fastes la beauté et le code d'honneur de l'Elénie d'antan cède peu à peu la place une saine suspicion. Et à une hypocrisie courtoise.

Les brimades de l'inquisition ont ainsi conduit énormément de fidèles à se détourner de Kos, pour trouver le salut dans des cultes moins extrémistes. Là encore, la répression de l'Inquisition s'est montrée sanglante. Le changement de culte se fait donc secrètement. L'Eglise de Kos reste donc officiellement la première religion du pays. En fait, moins de 10 % de la population voue encore un culte sincère à Kos en tant que Dieu de l'ordre et de la Loi. La majorité de ceux qui le vénéraient autrefois, se sont tournés vers d'autres dieux. Mais sans pour autant oublier Kos. En fait, ils en ont fait le Dieu de la Douleur et de la punition. Ils le prient donc toujours mais à leurs yeux, sa sphère d'influence a changé. Kos étant un faux Dieu, ces nouvelles sphères d'influence que les fidèles lui ont donné, l'ont peu à peu changé, devenant ainsi ce que ses fidèles voient en lui.

Les premiers à pâtir de cette nouvelle personnalité de Kos furent naturellement ses prêtres. Ces derniers, virent peu à peu leurs pouvoirs diminuer (Ils ne s'y trompèrent pas, cela voulait dire que les fidèles n'étaient plus aussi fidèles; cela entraîna donc une nouvelle répression), puis changer. Leurs pouvoirs de bénédiction se changèrent en pouvoir de malédiction par exemple.... Mais le pire, se sont non seulement leurs pouvoirs qui avaient changé; mais également leur mentalité et les buts originellement bénéfiques que le Dieu leur assignait, se transformèrent en buts maléfiques. Le fait est que l'âme d'un prêtre est très particulièrement liée à son dieu, ainsi, imperceptiblement, les prêtres eux aussi changèrent.

Le problème, c'est que la religion de Kos est tellement enracinée dans les sphères du pouvoir, que les prêtres n'ont pas avoué ce revirement du tempérament de Kos au Roi (qui est sans doute un des derniers à croire encore au Kos juste et bon). Les Prêtres sont donc devenus des comploteurs assermentés dirigeant un pays autrefois honorable vers des voies que seul Kos connaît.

Et ces voies sont extrêmement complexes. Kos n'aime pas sa nouvelle personnalité. Il préférerait être respecté et adulé que craint et honni. Et donc, il veut que tout redevienne comme avant.

Son esprit torturé a donc conçu un plan: Il faut qu'il soit a nouveau vénéré comme étant le Dieu de la Loi et de L'Ordre, qu'a cela ne tienne, il va provoquer des guerres sans précédent. Envoyer ses prêtres (qui auront en fait aider à provoquer la guerre) aider a stopper la guerre en son nom. Pour lui, il ne fait aucun doute qu'il réussira a "bouter" les méchants, et donc récolter nombre de fidèles qui verront finalement en lui effectivement, le Dieu de la Loi et de L'ordre.

C'est pourquoi, par l'intermédiaire de ses prêtres en Kalador, il a monté ce complot visant à créer la guerre et le Chaos. (Remémorez vous les scénarios du premier chapitre, la présence des prêtres de Kos s'explique facilement au vu de ses informations).

Qu'est ce qui se passe maintenant ?

Le chaos que Kos voulait provoquer ne se déroule pas aussi bien que prévu, notamment à cause de l'intervention des personnages, mais surtout grâce à la très forte implication des Chevalier Atan. Non seulement ces derniers sont de bons guerriers et font souvent la différence sur les champs de bataille, mais en plus, Si au début le recrutement de fidèles marchait plutôt bien, les exploits des chevaliers conduisent énormément de gens à détourner leurs croyances de Kos au profit d'Atan, même si les chevaliers Atan ne font pas spécialement de prosélytisme.

Bref, les Chevaliers Atan gonflent Kos. Il décide donc de s'en débarrasser une fois pour toute.

En plus, il a appris qu'un prétendant très sérieux au titre d'Atan devrait aller sous peu au Fort Atan, réclamer son héritage. Il compte donc faire d'une pierre de coups.

Pour cela, il va envoyer la plus grande force démoniaque depuis le premiers Age que Glamor ait vue (mais Kos qui ne connaît rien du premier age pense simplement que c'est la plus grande force démonique que Glamor ait vue).

Ainsi, il s'acquitte avec Shaïtan un Barons du 7^{ème} enfer. Ce dernier avait été battu et banni de Glamor il y a des siècles par Atan lui-même. Kos, lui propose de prendre sa revanche. Seul un dieu peut faire revenir un banni dans le monde, et Kos propose à Shaïtan de le faire.

Voilà donc les portes des Enfers ouvertes dans la Forêt Emeraude.

Nar'K'Os et L'œuvre de Kos "La Totale": Ce que les PJs vont apprendre Finalement

D'abord et avant tout, revoyez la "Structure de l'univers" du livre "Glamor Univers".

Ensuite... c'est parti:

Kos donc, veut redevenir le dieu de la Justice et de l'Ordre et blablabla et blablabla...

Mais mieux encore, il ne veut plus être assujettis aux désires au rêves et aux phantasmes de ses fidèles. BERF, IL VEUT DEVENIR UN VRAI DIEU.

Nar'K'os est la capitale du 7^{ème} Enfer. Comme on s'en doute, il y en a 665 autres, tous situés dans les Abysses (voir la Structure de l'univers dans Glamor Univers). Pour résumer, ce territoire est à cheval entre le monde matériel et les plans du Chaos. Ce qui

donne à la fois aux abysses une "Réalité Physique" et un champ de possibilité quasi-illimité. Bref, l'endroit idéal pour mettre en place les plans Machiavéliques d'un Faux Dieu en mal de liberté totale et absolu.

Kos ne s'est pas allié à Shaïtan pour rien. On peut même dire que le contrat entre les deux entités est nettement à l'avantage de Kos. Bien sur, Shaïtan n'est pas dupe, mais il espère bien que Kos récompensera sa fidélité.

Shaïtan met donc sa ville à la disposition de Kos.

Dans un premier temps, Kos s'en sert comme zone de transit pour les âmes qui lui sont dévouées. Ces dernières viennent normalement des Ombres (siège "normal" de la puissance de Kos, étant un faux Dieu). Ces âmes viennent grandir la puissance de Kos, mais surtout lui donner l'énergie nécessaire à une manipulation des terres des Abysses révolutionnaire: Alimenter un Super Ordinateur.

En effet, Kos a réellement trouvé le moyen de devenir un Vrai Dieu (comment à t-il trouvé ce moyen ?... on reparlera). Quoi qu'il en soit, la méthode trouvée consiste à "stocker" les âmes qui lui sont dédiées dans un Super Ordinateur, qui le moment voulu et grâce à un programme alimentera un corps bien réel dans lequel Kos aura implanté sa personnalité. Mais avant tout il veut que sa personnalité lui plaise et donc être à nouveau adulé par les des fidèles qui croient en lui comme le dieu de la justice et blablabla...

Ce Super Ordinateur se trouve donc à Nar'K'Os, ou plutôt au dessus de Nar'K'Os, dans Dark City. Kos pourrait se contenter de remplir tranquillement la mémoire de son ordinateur. Mais il trouvé un moyen encore plus rentable pour gagner la précieuse énergie vitale dont il a besoin: I a remarqué que les âmes de défunts pouvaient continuer à vivre, en tout cas à se croire vivre indéfiniment, et donc, continuer à produire et régénérer cette précieuse énergie vitale. Il entretient donc dans Dark city, un monde Cyber Punk où se connecter neuralemement à une machine est chose courante, et où il petit à petit, il prélève l'énergie vitale sans pour autant tuer l'âme.

Kos est bientôt près. Et il voit non loin de lui, poindre le jour où il sera un Vrai Dieu, Affranchi de la connerie des mortels.

L'aventure continue: Chap 3: Kos

Bonus: Scénario Obligatoire Mais pour un PJ mort: Dark City



But

Ce scénario doit absolument être placé avant le dernier Scénario du Chapitre. Il est prévu pour un ou des PJ morts. Quelque soit le scénario au cours duquel ce ou ces personnages(s) meure (nt) (sauf le dernier du chapitre bien sur). Pour l'apprécier le plus possible, il vaut mieux le placer plutôt avant le Scénario "le Retour du Roi". Il suffit pour cela de tuer un plusieurs personnages... Il y a suffisamment d'occasion de le faire.

C'est normalement un scénario Solo (ou en tout cas avec uniquement ceux qui sont morts), mais le MJ peut faire jouer tout ses joueurs en créant pour les autres des personnages temporaires.

Ce scénario assez court, est très fortement inspiré de Gunnm, particulièrement du premier Tome (qui venait à peine de sortir en français au moment où l'a joué), de "Dark City", un film super génial de la fin des années 90, et de la saga du Champion éternel de M. Moorcock..

Récompense

Ce scénario ne comptera pas pour les calculs de progression.

Cependant, il permettra au personnage mort d'obtenir un nouveau trait à (3). Ce trait n'est pas au choix, il sera décrit en fin de scénario.

Par soucis d'équité, les autres personnages qui eux ne sont pas morts pourront également obtenir un nouveau trait à (3). Ce trait est au choix, mais doit rester dans la limite de ce que les personnages connaissent déjà.

Type

Découverte / Action

Déroulement du scénario

Mais qu'est ce que je fous là?

- Le personnage se réveil... en fait il ne se réveille pas, mais il reprend conscience de son moi réel, alors qu'il se trouve dans une ville genre Cyber Punk.
- Cette ville, Dark City, il la connaît bien puisque ça fait bien 10 ans maintenant qu'il y traîne sa bosse.
- En le personnage pensait jusqu'à présent n'avoir que cette seule vie de Chasseur de Prime dans Dark city, jusqu'à maintenant, où il prend conscience de sa réelle identité et de son passé sur Glamor.
- Toujours est-il qu'il n'a pas le temps de s'y appesantir, car sa personne actuelle est poursuivie par d'autres chasseurs de primes qui veulent sa peau... c'est pour ça qu'il est sur les toits, devant sauter entre deux immeubles situés à plus de 10m l'un de l'autre... il doit faire vite; les tirs commencent à siffler à ses oreilles.
- C'est encore confus dans sa tête, mais il a découvert un truc pas net concernant une des corporations de la ville... Ses deux identités cohabitent, mais pour l'instant, c'est sa "réelle" identité qui a le dessus et il a du mal à accéder aux souvenirs de son autre identité.

- Le combat à donc lieu sur les toits d'immeubles high-tech, dans une ville cyber punk, les ennemis ont des flingues et autres armes implantées, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques... lâchez vous.

Mais qu'est ce que je fous là? II

- Un peu plus tard, au calme (sûrement dans un hôtel miteux...) le (ou les) personnage(s) peut prendre le temps d'analyser calmement la situation.
- Il se souvient de sa mort et de ses circonstances, et très logiquement de rien d'autre avant cette prise de conscience sur ces toits.
- Accédant de mieux en mieux à la mémoire de son autre identité, il se rappelle être un cyborg. Il se rappelle son réveil (amnésique) dans un labo minable de la basse ville. En compagnie du Docteur Ydio, qui se félicitait d'avoir réussi à imprimer une conscience dans une machine en implantant le cerveau d'un mort. C'était il y a 10 ans. Depuis, il s'est lié d'amitié avec le docteur, et s'est lancé dans la carrière de chasseur de primes dans Drak City.
- En ce qui concerne sa mission actuelle, et les raisons qui poussent une bande de crache la mort à ses trousses, le personnage se souvient de tout:
 - Il a été engagé avec un groupe de net-runner pour voler des données à la Corporation "Harmonie" qui est a pour principales activités la conception et la vente de logiciels pour interfacés.
 - Il n'aurait pas du les regarder, et c'est un peu compliqué, mais bref, il appris de ces données, que la corporation se servait de ses logiciels pour "absorber" une certaine forme d'énergie vitale de ses utilisateurs (cette énergie est appelée "l'Harmonie"), et redirigent cette énergie vers un super ordinateur des bureaux de la corporation.
 - L'intrusion du groupe à été détectée, et la corporation met tout en oeuvre depuis 24 heures pour récupérer les données (ou les détruire), et en effacer toute traces (y compris chez ceux qui éventuellement en aurait pris connaissance). Bref, le personnage est son groupe sont la cible d'une chasse à l'homme.
- Quoi qu'il en soit, pas de souvenirs datant d'avant son réveil en compagnie du Docteur. Tient, et maintenant qu'il y pense, depuis 10 ans qu'il est là, le personnage n'a jamais vu le soleil se lever dans Dark City...
- Le mieux est bien sur d'interroger le bon docteur Ydio. Ce dernier, quand il n'est pas à son labo (ce qui est le cas présentement), fréquente assez régulièrement un bar mal famé, réputé chez les chasseurs de primes: "La Dernière Chance".
- A partir de maintenant, le personnage bénéficie de son nouveau trait: Cyber Chasseur de Prime (3).

A L'enseigne de "la Dernière Chance"

- Le bar mal famé tient son nom de fait que c'est là la plupart des "loosers" trouvent finalement de quoi remplir leur assiettes et payer leurs factures. Bref, ces LE BAR des combines, des plans Z et bien entendu des chasseurs de prime de la pire espèce.
- Le personnage pourrait hésiter à s'y rendre... En effet tout le monde à sûrement entendu parler de la prime de 1000000 qui plane sur sa tête, et aller dans un tel lieu (avec de genre de) public pourrai s'avérer dangereux... et il aura bien raison. Mais le seul moyen de contacter Ydio est d'entrer. Ou bien d'attendre qu'il sorte mais le personnage pourrait attendre vraiment longtemps. Le joueur trouvera sûrement un moyen plus ou moins crédible pour entrer ou pour attirer l'attention de Ydio; laissez le faire.
- Ydio est à sa table habituelle, buvant sa boisson habituelle, parlant avec ses amis habituels... Mais bien y regarder il est très nerveux; beaucoup plus nerveux qu'il ne le devrait.
- En fait, il est sous surveillance rapprochée. Quelque petits malins avec des gros bras et des gros flingues savent que le personnage est un de ses amis, et ont décider de le tenir à l'œil. Ydio contrairement à ce que son nom pourrait laisser penser, n'est pas idiot. Il a bien repéré le manège, et s'efforce de rester dans un lieu public, priant pour que le personnage aura l'intelligence de ne pas l'y contacter.
- Pendant que le personnage attend, ou réfléchit à ce qu'il va faire, il se fera aborder par Raoul, un jeune chasseur de prime (qui a la curieuse réputation de rater toutes ses missions; c'est même un miracle qu'il soit encore envie).
 - Raoul soigne son look de mec pas commode. Il se balade avec un corbeau sur l'épaule, le Katana toujours en main et sur l'épaule, les habits noirs des cheveux chromés, et surtout un super maquillage sous ses yeux pour leur donner plus de profondeur... Mais tout le monde sait qu'il ne sait pas se servir de son katana, et que son arme favorite est un 357 Magnum.
 - Raoul donc aborde le personnage. Il le rassure, il n'est pas là pour la prime, mais pour approcher de près une légende vivante... celui qui va provoquer la chute d'Harmonie.
 - ?
 - en effet mec...
 - ??
 - Quoi?! T'es au courant de rien?
 - ???

- bon allez j'me casse, mais t'as de la chance que je sois pas à ta poursuite... 1 000 000 c'est pas assez pour toi... j'me fatiguerai pas pour moins de 10 000 000.
- ??? le personnage devrait rester dubitatif. Et pas la peine de le suivre, il tourne le coin de la rue et disparaît.
- En ce qui concerne Ydio, les options du personnage sont limitées:
 - S'il contact Ydio dans le bar, les autres chasseurs de primes, même s'ils ne le reconnaissent pas bloquent et interrogent toute personne qui parle à Ydio. Ydio lui-même risque d'y passer s'y ça dégénère.
 - S'il attire son attention, ce dernier fait mine de ne pas le voir. Si le personnage insiste, les Chasseurs de primes repèrent le manège d'Ydio et tenteront de tomber sur le personnage par surprise. Ydio lui-même risque d'y passer s'y ça dégénère.
 - S'il attend qu'Ydio rentre chez lui, il aura la surprise de trouver un comité d'accueil qui lui aussi attend Ydio et surtout le Personnage. Ydio lui-même risque d'y passer s'y ça dégénère.
 - Finalement, si le personnage réussit à parler à Ydio (mourrant ou pas) ce dernier lui apprendra quelque chose de très intéressant. A l'époque de son expérience qui visait à créer le personnage, il bossait lui-même chez Harmonie et même sur le Projet "Harmonie". Il ne connaissait pas tous les tenants et les aboutissants, mais il avait compris que le but du jeu était de "capter des âmes" (ouais je sais ça fait rigoler, mais je te jure... des âmes) et de les transcrire sous forme numérique. C'est avec certains de ces théories que Ydio voulait créer un cyborg avec un conscience injectée... ors, il se trouve que c'est celle du personnage qui a été injectée. Il n'aura pas le temps d'en dire plus, car il meurt, là maintenant, tout de suite. Soit des suites de ses blessures, soit des suites de la blessure qu'il vient de se prendre; en effet, Gaynor vient de tirer sur Ydio.

Gaynor le Damné

- Gaynor, prend le personnage en chasse. Durant la course poursuite effrénée sur les toits de Dark City et un affrontement ou Gaynor se montre plus que performant, le personnage apprend que Gaynor est en fait Gaynor le Damné, un ex Paladin qui pour une seule et unique faute à été déchu et maudit, condamné à servir le mal.
- Sa mission ici est de tuer le personnage (et ça n'a rien avoir avec Harmonie).
- Cependant, sur un toit opposé au lieu de l'affrontement final, Raoul, armé du Magnum 357 tire sur le personnage. Ce dernier, doit penser pouvoir éviter la balle facilement mais il est surpris par ce tir, qui se déploie en une onde lumineuse recouvrant 5 pâtés de maisons !!!
- Touchée par l'onde, le personnage semble s'y désintégrer...
- Le personnage apparaîtra comme par magie au milieu de ses petits camarades le scénario suivant... avec son corps cybernétique...

Caractéristiques

Les Cyber chasseurs de primes: Chasseur de Prime légendaires (NM 10); Si plusieurs personnages font ce scénario, (NM 10 par perso); Effets spéciaux, suivant l'envie: armes implantées, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques etc...

Gaynor le Damné: Esprit Incarné (Paladin Déchu) Surhumain (5); Cyber chasseur de prime légendaire (4); "Traqueur" (4); CHI (4). Effets Spéciaux: Epées énergétiques qui lui sortent des mains, armure en nano qui lui recouvre le corps sur commande, l'épée peut balancer des blasts d'arc électrique à courte portée, il saut haut et/ou loin, il cour sur les murs en défiant les lois de la gravité.



Ce qu'il faut savoir sur

Dark City

Dark City est une sorte de vaisseau spatial flottant dans le vide au dessus d'une planète. Mais ça, personne ne le sait. Pour tout le monde, c'est juste une ville, c'est juste leur ville, et l'idée ne viendrait à personne d'aller ailleurs ce qui se passe. Les gens naissent, vivent et meurent ici, sans jamais rien connaître d'autre, et surtout, ça ne leur manque pas. Le soleil ne s'y lève jamais, une nuit perpétuelle dure depuis toujours, mais personne ne s'en inquiète.

Les Cyber Chasseur de Prime

Dans Dark City, il n'y a pas de force de police. Chaque Méga Corporation gère ses affaires avec ces propres forces de sécurité. Cependant, pour des raisons évidentes de cohabitation, ces dernières n'ont pas le droit d'intervenir sur un territoire dirigé par une autre Méga Corporation. On fait alors appel à la Guilde des Chasseur de Prime, que l'on appelle aussi les Hunter Warriors. Ces derniers sont indépendants et marchent au contrat. La guilde est dirigée par des membres de chaque corporation, ce qui lui donne une légitimité sur tous les territoires.



Les Cyber chasseur de Primes profitent pleinement de ce que leur offrent Dark city et ses Méga Corps en matière de moyens cybernétiques, technologiques et d'armement. Ils ont toutes les compétences de chasseurs de primes, mais aussi et surtout des implants cybernétiques qui leur permettent des embellissements dans les domaines de l'athlétisme (super membres...), des perceptions (oeils infra rouges ...) etc... Se sont également par la force des choses de puissants adeptes des arts martiaux.

Raoul



Ce scénario introduit un personnage qui sans être un PNJ principal, deviendra récurant tout au long de la Campagne. Présentation:

Qui est-il?

Raoul est une Ancienne Puissance. Un Dieu aîné donc comme Roanoke. Il était au commencement des temps un serviteur de Bafrall. Aucun culte ne lui a jamais été voué, en tout cas il ne l'a jamais spécialement cherché. Il se contente de poursuivre ses buts, mais parfois cela fait de lui un dieu, même s'il n'aime pas trop ça.

Qu'est ce qu'il veut?

Raoul aime observer la création de ses aînés, et surtout, la tester. Au fil des millénaires il a eu bien des rôles; Il a été connu dans certaines sociétés comme le "Tentateur", alors que dans d'autre il est devenu le "Sauveur". Il veut par-dessus tout s'amuser tout en se donnant de grands airs.

Comment s'en servir?

Raoul interviendra le plus souvent quand les personnages seront largués, ou quand ils seront en quête d'une information qu'ils n'ont aucune chance d'obtenir. Son intervention, toujours sous l'apparence d'un mec de base de la ville ou du quartier ou sont les personnages, ne donnera pas les réponses toutes cuites aux personnages, mais les conduira sur une piste. Mais il n'est pas dit non plus que cette piste soit sans danger, ni qu'il n'en existe pas une plus rapide et/ou plus sûre.

Raoul, en maître métamorphe qu'il est prendra l'apparence et le métier des gens les plus communs possibles en fonction de l'endroit où se trouvent les personnages. Ils sont dans une ville fortifiée avec une forte population de Soldat: le voilà devenu le sergent Richard. Ils sont dans une cité naine: le voilà devenu Gorim le forgeron. Ils sont dans une ville peuplée de Chasseur de primes, le voilà devenu Raoul le chasseur de prime. Ils sont à bord d'un navire, Le voilà devenu Rackam, capitaine au long cours ... le seul point commun entre toutes ses personnalités, c'est qu'il se donne toujours un air pas commode, voir une certaine arrogance, qui semble devoir cacher une certaine incompétence. Il clair il la joue le mec qui assure mais qui en fait assure pas du tout... Mais sauf que pour de vrai, il assure vraiment, mais ça personne ne le sait.

Caractéristiques

Ancienne puissance au service de Bafral Divine (5); Métamorphe surhumain (5); Métiers divers de base d'un mec de base (4). Tous ses pouvoirs d'Ancien doivent s'utiliser avec son magnum 357 "magique" sinon il est à (1). Pour ses diverses incarnations, donnez lui les pouvoirs qui vous arrangent

1-3-1/ Retour au pays



But

- Réunir les personnages
- Se mettre en route pour le Fort Atan.

Type

- Roleplay

Déroulement du scénario

C'est le scénario typique que j'appelle dans mon jargon rôlistique "La traversée de la ville". C'est une épreuve difficile pour un MJ novice, et reste quand même un challenge pour un MJ expérimenté. En fait tout dépend de la qualité des joueurs. Il s'agit de mettre les personnages en présence, et de les laisser faire le scénario. Sachant qu'il ne se passe pas grand-chose autour d'eux qui puisse les diriger dans une direction plus qu'une autre. Ah si, faut quand même pas oublier qu'il faudra à un moment ou un autre repartir vers le fort.

Il serait intéressant que les personnages se retrouvent tous à Lasak. Ils pourraient y retrouver leurs proches, prendre des nouvelles et tout ça. Certains sont peut être devenus célèbres, les enfant qui les connaissent se ruent à leur arrivée, leur demandant ce que ça fait de tuer un géant ou tout autre truc, est ce qu'ils avaient peur devant le méchant orque ? etc... Peut être même que quelques ménestrels chantent déjà leur légende. Sinon n'importe quelle ville ou endroit à l'écart de la guerre fera l'affaire.

Côté guerre justement, ce n'est pas vraiment le calme plat, mais les

personnages peuvent apprendre, ou avoir appris (peut être même l'ont-ils expérimenté eux-mêmes), que les forces royales repoussent régulièrement les envahisseurs. Mais là, juste pour ce scénario, c'est très calme. Certains diraient le calme avant la tempête, et ils auraient bien raison.

Les personnages reviennent pleins de secrets. Ils voudront en partager certains, et d'autres sous aucun prétexte. Vous MJ, connaissez tout le fin mot de l'histoire et voudrez sûrement (même inconsciemment) que les joueurs goûtent avec vous toutes les subtilités de cette histoire, et vous ferez sans doute des gaffes. Alors, surveillez vous... ne dites rien à propos d'un personnage que lui-même n'ai déjà révélé. Ne parlez même pas de sa classe spéciale sauf si le personnage lui-même le fait. Enfin, respectez le choix du joueur entre ce qu'il veut révéler ou pas, même si vous pensez que de dire ça ou ça pourrait aider à leur faire comprendre mieux les choses. Par contre rien ne vous empêche pour fournir une telle information de faire intervenir un PNJ. Mais ce dernier ne devra avoir aucune connaissance liée à l'expérience unique du personnage.

Vous verrez, après ce scénario, les personnages gagneront une densité et un "rôle" qu'ils ne se soupçonnaient pas.

Petit coup de pouce.

Bon. Normalement, le Stratège devrait vouloir aller au fort Atan pour faire ce qu'il a à y faire. Et peut être même voudra-t-il le faire seul. Alors vous, MJ serez bien emmerd... après tout le mal que vous vous serez donné pour réunir les personnages.

C'est le moment tout indiqué pour que le destin s'en mêle un peu. Ça a été usé et re-usé, mais le coup du rêve collectif marche toujours pour fédérer un groupe sur un objectif commun.

Grosso - modo, un nuage noir, plus noir que la plus noire des nuits noires, prend naissance dans Emeraude et se dirige vers le fort Atan. Là, ce noir s'étend à une dimension telle que le jour semble avoir disparu sur tous les monts Atan. Mais durant la Nuit Noire sur le Fort, une petite lueur d'espoir, prend forme dans les tréfonds de la montagne. Et cette lueur ne demande qu'à grandir pour chasser cette nuit maléfique. Quand le nuage part, il ne reste plus que des ruines.... réveillez les personnages avec un puissant sentiment d'urgence.

Ce qui compose le Nuage Noir n'est pas forcément de l'encre ou ce que vous voulez. Là il faut un truc qui foute les chocottes. Si vous connaissez bien vos joueurs, se sera plus facile. Vous connaissez sans doute leurs petites phobies. Moi par exemple, un de mes joueurs a une légère phobie des araignées. Lui décrire que ce nuage semble être composé de centaines de millions de ces bestioles velues, et c'est les sueurs froides assurées. Attention, n'allez pas lui causer une crise cardiaque!!! Et même si le joueur clame que son personnage n'est nullement affecté par les phobies de son joueur, le but aura quand même été atteint.

Ce petit coup de pouce marchera aussi très bien pour réunir les personnages, si vous n'y êtes pas parvenu avant. Après le rêve, tous devraient normalement se diriger vers le Fort Atan, et donc, ils se retrouvent à la lisière d'Emeraude, et c'est parti.

L'attaque suicide qui ne sait pas en être une.

C'est le moment tout indiqué pour que les personnages s'amuse un peu avec leurs nouveaux pouvoirs et tout ça... et justement, une troupe d'une vingtaine d'orques passe justement par là et décide de se faire un peu de chaire fraîche. Ils ne savent visiblement pas sur qui ils sont tombés...

Caractéristiques

Les pauvres orques qui pensaient se faire facilement un petit casse-dalle: Guerrier Orques (NM 5/ Perso).

1-3-2/ 1.'armée des ténèbres



But

Faire prendre conscience aux personnages du terrible danger que représente cette invasion

Type

Action

Déroulement du scénario

La forêt enchantée

Les personnages sont aux portes d'Emeraude. La vieille forêt est dit-on aussi vieille que le monde. Et à la regarder de plus près, à contempler ses chênes millénaires, à fouler son sol moussu, à entendre craquer ses branches qui semblent vivantes, on a aucun mal à le croire.

L'émerveillement est total. Rien avoir ici avec Zaarwood. Si l'impression d'ancienneté est la même, Emeraude (qui était dans les temps anciens la même forêt que Zaarwood) est aussi différente de Zaarwood que le jour l'est de la nuit.

L'enchantement durera jusqu'au lendemain quand les personnages tomberont par hasard sur une scène de massacre.

La Mort aux troussees

En effet, le lendemain, au milieu une clairière ensoleillée et bucolique, les personnages tombent sur plusieurs corps mutilés.

C'est surtout l'odeur et les mouches qui incommode les personnages dans un premier temps. Cette incommode laissera vite place à l'horreur devant l'état des corps démembrés, à moitié rongés, éparpillés dans la clairière. Il faudra d'ailleurs plusieurs minutes pour dénombrer les 14 chevaliers Atan morts qu champ d'honneur.

Si quelqu'un s'y connaît en scène de crime, bon disons en pistage, il pourra déterminer que les chevaliers se sont fait prendre durant la nuit, par une troupe a bien supérieure en nombre, mais dont les traces, laissés par des pieds griffus, ne laisse pas deviner la race. En tout cas, elle devaient être quand même puissantes, quand on saity qu'il faut au moins être un eGuerrier (5) pour devenir Chevalier d'Atan...

Elever un tertre ou mettre les chevaliers en terre serait le bien venu.

En suivant la piste des pieds griffus, vers le sud, les personnages tombent au bout d'un jour et une nuit sur une troupe de créatures humanoïdes. Je dis humanoïde parce que personne n'a jamais vu de telles créatures. Elles ne figurent dans aucun bestiaire d'aucun royaume de Glamor. Mais une chose est sure, elles n'ont pas une tête de porte bonheur par contre si un chasseur de démon est parmi les personnages, son sang ne fera qu'un tour... car ces créatures en sont.

L'ennemi sera difficilement battu, en parti à cause de leur nombre (2x plus que les PJ). Aussi, quand,après la bataille, une corne retentit dans le bois, annonçant l'arrivée imminente d'autre adversaires, les personnages seraient bien inspirés de prendre la fuite, ou au moins de se cacher, d'autant que parmi les nouveaux arrivants, il y a du gros modèle.

On s'arrête et on réfléchit un peu.

Se qui sautera aux yeux des personnages sera sans doute la présence incongrue de ces créatures si loin des lignes de front, et surtout si proches du fort Atan. De plus, comme indiqué plus haut, ces créatures n'ont jamais été vues en Glamor. Si aucun personnage ne s'en inquiète, un petit jet du Stratège soulèvera le débat.

Un PJ intelligent voudrais sûrement savoir comment ces créatures sont arrivées. On va donc supposer qu'au moins un des PJ est intelligent, ou que le Cerveau de la bande réussit un jet.



Il va falloir être discret, mais alors très discret... le moindre faux pas pourra être fatal. En effet, les démons sont légion. Les personnages pourront estimer leur nombre à plus de 10 000, tous se dirigent vers l'Ouest, vers le Fort Atan. En remontant la colonne vers le Sud Est, les personnages arriveront au bout d'une journée, à un Portail. Non, pas un portail en fer forgé. Un Portail démoniaque, une sorte de flou miroitant, donnant sans doute sur quelque dimension infernale, d'où affluent, à un rythme insatiable des dizaines et des dizaines de Démon.

En observant d'un peu plus près, les personnages pourront remarquer (avec un jet difficile) que le portail est alimenté par les incantations de 5 sorciers, disposés sous bonne garde, autour du portail, à 50m de ce dernier, suivant la disposition des pointes d'une étoile à 5 branches.

Faut pas avoir fait Polytechnique (ou même Polymagique), pour comprendre que tuer, ou peut être même simplement déconcentrer les sorciers, suffira à fermer le Portail. Maintenant il faudra toujours se débarrasser des bestioles qui seront déjà arrivées, mais au moins on limite la casse.

Chaque sorcier est protégé par 3 démons "normaux" et 1 gros modèle. Finalement, tuer un seul sorcier stoppe le rituel. Un sorcier dans le groupe, ou le Chasseur de Démon pourra deviner qu'un rituel d'une telle ampleur demande beaucoup de préparation, et d'ingrédients rares, dont certains sont sans aucun doute détruits à l'heure qu'il est. Il n'est donc pas con de penser que les sorciers survivants ne pourront pas relancer le rituel de sitôt, même avec un remplaçant.

Bon d'accord, la garde était un peu facile à avoir, mais la fermeture du portail (alors qu'un très gros était en train de passer, le coupant en deux) à alerté tout le monde, et les personnages sont rapidement repérés.

Vous vous rappelez de Zaarwood? C'est pareil mais avec de plus gros, plus forts, et plus nombreux méchants, à leurs trousses, et que là ils ne sont pas désorientés, et qu'ils peuvent (qu'ils devraient plutôt) rester ensemble.

La cavalerie arrive

Dans ce scénario, ou les personnages risquent fort de perdre la vie, le MJ dispose d'un MJ EX MACHINA imparable pour aider les personnages. Au moment dramatiquement choisit par le MJ, un groupe plus ou moins important de chevaliers Atan, montés sur de chats de guerre, pourront faire leur apparition, soit en filant quelques coups d'épées, soit en détournant l'attention des Démons etc... par contre, ces derniers n'auront pas de contact avec les personnages: plusieurs effet pour cela:

- Ils n'ont pas le temps
- Ils ont fait un passage éclair et se font eux même poursuivre
- Les personnages subissent encore une nouvelle attaque sur un autre flanc
- Les personnages ne voient même pas les Chevaliers, ils entendent juste une corne de chevalier Atan retentir au loin et les démons partent sur le champ, etc...

Caractéristiques

Démon "normaux" : Démons de combat légendaire (NM 10 / Perso), effets spéciaux: jet d'acides, tentacules dégeux, et bien sur, les grands classiques, cornes, pieds fourchus et flammes.

Les gros modèles : Démons de Combat Légendaires (NM 14 / Perso): lents, mais vraiment costauds

Les Sorciers Légendaires (NM 12/ Perso) (Démonismes; Sorcier de Combat)

1-3-3/ Blanche

But

Faire entrer les personnages dans le manoir.

Dégommer jusqu'au dernier PS des personnages. Sélectionner deux des personnages pour la révélation fracassante.

La révélation concerne 2 des personnages. Une fille et un garçon. Ou un seul personnage s'il n'y a pas de fille dans le groupe. Allons droit au but. Dans un des futurs possibles, ces deux personnages auront des jumeaux. Choisissez donc "le couple" du groupe. S'il n'y a pas de fille dans le groupe, choisissez le gars qui a la fibre la plus paternelle, la mère restera à trouver (ça pourrait être Louve, ou Chani...) ou alors, choisissez celui de qui Chani est tombée amoureuse, dans ce cas, la mère c'est elle. Il n'y a aucun besoin pour que dans notre campagne ce couple aient effectivement des enfants, ni même que se soit effectivement un couple. Rappelez vous, il ne s'agit que d'un futur possible. Pour la suite, voyez "La révélation fracassante" dans le scénario.

Type

Film d'horreur haletant avec une fin tragique.

Déroulement du scénario

Fuite, ...encore

Les personnages ont beau être forts, après avoir légitimement massacré du démon et du sorcier, la seule solution pour eux de survivre est une nouvelle fois la fuite.

Jouez là haletante. Les ennemis sont partout, bien coordonnés, et ne tombent pas facilement dans les pièges:

Les personnages pensent les avoir semés, et voilà un autre groupe qui sonne du cor dans leur direction...

Ils s'accordent un moment de répit après un rude combat, et voilà qu'une pluie de flèche arrose leur position.

Ils ont juste le temps de se cacher dans une petite grotte étroite, alors qu'une armée passe à 2m d'eux sans le voir. Le moindre bruit serait une tragédie.

Tenez les en halène comme ça jusqu'à la nuit tombée, quand un brouillard à découper au couteau se lève entre des arbres de plus en plus lugubres. Les personnages n'entendent bientôt plus leurs ennemis, et, encore plus inquiétant, ils n'entendent bientôt plus aucun autre son que ceux de leurs propres pas.

Le brouillard ne se dissipe pas, bien au contraire, il est de plus en plus dense. A tel point qu'on n'y voit pas à plus de 2m.

Bref, ils sont perdus. Et le brouillard, en plus d'être épais, devient brutalement glacial.

Le Manoir désenchanté

Les personnages tombent soudainement sur un manoir. Ils ne le deviennent qu'5m, et se retrouvent donc devant une porte en bois qui du temps de sa jeunesse devait être massif. Mais, il est simplement pourri. Pourtant, il ne s'effrite pas, comme figé dans le temps...

Quoi qu'il en soit, c'est un bon plan pour passer une nuit glaciale.

Les joueurs à qui on ne la fait plus voudrons sans nul doute tourner les talons tout de suite... et ils auront raison. Mais il faut qu'ils entrent... s'ils partent, après une demi heure de marche, ils se retrouvent devant la porte. Si l'un d'eux s'envole ou quelque chose du genre, il vole dans le brouillard, et se cogne contre un tas de branches avant de retomber le cul sur le pas de la porte.

Bon, Finalement ils entrent

Une fois que tous le groupe est entré dans un hall délabré par le passage du temps, la lourde porte se referme sur eux. Sur les murs, des tapisseries délabrées, voir pourries, pendent en lambeaux.

Toute tentative pour sortir une fois entrés se solde par un échec pour les personnages. Même en tirant sur une fenêtre avec un canon prédateur.

Ils se font immédiatement attaquer par un groupe de guerrier squelettes. Une fois ses derniers réduits en osselets, les restes semblent fondre à travers le sol.

Poussant l'exploration plus avant, les personnages affrontent quasiment dans chaque pièce des morts vivants mineurs, et ne trouvent rien d'intéressant...

[Au bout d'un petit moment de ce traitement, commencez à testez en secret u jet de perception, ou de connaissance en tapisseries à chaque fois qu'une nouvelle pièce vient d'être "pacifiée".]

... Rien? Non pas vraiment. Un personnage particulièrement attentif, ou versé dans les arts de la tapisserie (jet de "perception" très Difficile) permet de se rendre compte d'un détail sur les nombreuses tapisseries pourries pendantes des murs: toutes, en tout cas celles qui sont "lisibles", représentent des groupes d'aventuriers fouillant une ancienne demeure remplie de morts vivants. Finalement, ils tombent sous la coupe d'une terrible Liche (femme) qui les asservit pour l'éternité.

Suite à cette remarque, une voix d'outre tombe retentie en faisant vibrer les murs:

"Une fois de plus vous me défiez mortels. Quand comprendrez vous qu'il n'y a rien trouver ici a part votre mort certaine, et une éternité passée à mon service. Voyez ce qu'il en coûte de violer le domaine de la Dame Blanche"

Les tapisseries semblent reprendre des couleurs, et les aventuriers qui y sont représentés prennent lentement vie. Finalement, ils se dressent face aux personnages, le regard voilé et vide, (jet d'occultisme) c'est d'ailleurs le seul détail qui montre que ces gens ne sont pas vraiment vivants, ce qui est un exploit pour un nécromancien.

Ils n'entendent rien, avancent sans bruit, calment, comme s'ils étaient sûrs que le temps était de leur côté. Ils attaqueront dès qu'ils seront à portée.

Les personnages affronteront sans doute avec succès les premiers qu'ils verront. Mais plus ils en tuent, plus il en vient. Pensez aux films de zombies qui viennent et reviennent sans relâche. De toutes les tapisseries de toutes les pièces des Aventuriers morts vivants sortent et attaquant. Il faut dire que le manoir est régulièrement visité depuis ses 500 ans de déchéance, personne n'en est revenu, et ça en fait de la main d'œuvre pour une Liche.

Fatalement, PS après PS, les Personnages, sans espoir de pouvoir sortir, crouleront sous le nombre. Vous MJ y veillerez!

[Petit point de règle: n'oubliez pas que les PS ne sont pas des Point de Vie, et que donc arrivés à 0, les personnages ne sont pas morts. Ils ont simplement épuisé toutes leurs ressources, et sont donc vulnérables à une dernière attaque mortelle ou à tout ce que le vainqueur voudra bien faire... rassurez vous, la mort des personnages n'est pas le but recherché ici]



Blanche

Une fois les personnages vaincus, les Aventuriers Zombies se regroupent autour d'eux, sans porter le coup de grâce, et les regroupent dans le hall d'entrée de la demeure. Ils semblent attendre quelque chose.

Tout à coup, le décor change autour d'eux, et revient semble-t-il à ce qu'il était du temps de sa splendeur. Un illusionniste ou quelque chose du genre pourra se rendre compte simplement (attention, à 0 PS les personnages n'ont plus droit au moindre jet) que ce changement de décor n'est probablement pas une illusion...

Des dorures partout, des tapis magnifiques, et surtout, une tapisserie au mur représentant le combat d'un jeune chevalier tuant un immense dragon noir au pied du fort Atan. Sur le mur exactement à l'opposé, la même tapisserie, sauf que là c'est le dragon qui tue le chevalier. Enfin au plafond, une fresque représente la même scène, mais ici, le Dragon et le Chevalier s'entre-tuent.

La voix retentit à nouveau "vous voici, à ma merci. A un carrefour de votre vie, ou se croisent ce qui sera et ce qui aurait pu être" Certains des Aventuriers zombies qui encerclent les personnages s'écartent alors pour laisser passer La Dame Blanche, l'Archi Liche. Une beauté hors du temps, aucune trace de putréfaction ou d'odeur nauséabonde, et pourtant, il est très clair qu'elle n'est plus humaine depuis longtemps.

Elle s'approche des personnages en les regardant à peine, son attention fixée sur ces esclaves. Ses yeux sont à la fois emplis de malveillance, de colère et de tristesse. Elle désigne quelque uns d'entre eux "toi, toi, toi, et toi. Vous m'avez bien servis je vous libère". Alors, les désignés ont enfin une expression sur leur visage, et se dissipent avec un sourire aux lèvres.

C'est après que Blanche pose les yeux sur les personnages,... et semble défaillir sous le coup d'une violente émotion...

Reprenant rapidement ses esprits, elle interroge les personnages sur leur identité, leur vie etc....

Quand elle en saura suffisamment, d'un geste elle congédie ses esclaves. Et regarde plus particulièrement deux des personnages "j'ai une révélation à vous faire" leur dit elle.

Une révélation fracassante

Elle apprend aux personnages sélectionnés que dans les années à venir, ils auront ensemble des jumeaux. Ces derniers, vont décider de remonter le temps pour sauver leur père d'une mort certaine grâce à un enchantement d'un puissant Chronomancien. L'un d'eux, Miles Dugard est arrivé il y a 45 ans. L'autre : Gunai Cœur de Dragon est remonté bien trop tôt : il y a 500 ans.

Après la disparition du Grand Roi Atan il y environ 5000 ans, Kalador ne resta pas longtemps un royaume uni. Les races se séparèrent, et même les Harads était séparés en tribus ou seigneurie. A l'époque Blanche était fille d'un chef des tribus de Kalador. C'était un période de troubles un peu comme celle qui sévit aujourd'hui. Un puissant dragon rouge, RedStar, avait décidé que les terres de Kalador lui appartenaient, et avait mené une guerre sanglante depuis des années, amassant au fur et à mesure de ses succès de plus en plus de serviteurs. Tant et si bien que les tribus, comme la sienne, qui avait refusé de prêter allégeance au dragon n'eurent bientôt qu'un seul endroit où se cacher: le Fort Atan, où seuls les vaillants chevaliers Atan tenaient encore tête au dragon. Le plus vaillant d'entre eux était Gunai. Et ils tombèrent amoureux l'un de l'autre.

Il lui raconta son histoire: comment son père fut tué par un démon nommé Guerre, et comment lui et son frère allèrent trouver un vieux sage capable d'empêcher cette tragédie. Comment ce dernier leur proposa de remonter le temps, et comme enfin Gunai se retrouva plus de 500 ans avant la date prévue. Il ne trouva aucun magicien capable de le lui faire parcourir le chemin inverse. Il décida donc de mettre son épée au service des Chevaliers Atan.

Lorsque RedStar commença à conquérir les terres de Kalador, Gunai fut un des seuls à promouvoir une nouvelle alliance entre les peuples de ces terres. Mais beaucoup de seigneurs lui rirent au nez, certains avaient déjà choisi de servir le dragon, d'autres pensaient pouvoir en venir à bout seuls, d'autres encore croyaient que Gunai voulait simplement devenir le nouveau Roi de Kalador. Tous se trompaient.

Le bonheur de Gunai et de Blanche fut de courte durée. Bientôt, les armées de RedStar assiégèrent le Fort Atan, la plus sanglante bataille que le fort aie connu eu lieu. Gunai lui était parti avec quelques amis fidèles dans l'ancre même du dragon. Le combat fut terrible, mais s'il était un homme capable de tenir tête seul à un dragon, c'était bien Gunai. Pourtant, il est tombé. Après une journée entière à se battre, il est tombé. Mais avec lui, il emporta dans la mort le terrible RedStar. C'est de là que lui est venu, dans les légendes ce surnom de Cœur de Dragon. Car au moment de mourir, il tenait dans sa main, le cœur du Dragon rouge. A la mort de Redstar, la cohésion magique qu'il imposait à ses troupes disparu, et les Chevaliers Atan n'eurent aucun mal à se défaire de l'armée ennemie. Quelque jours plus tard, la dépouille de Gunai fut ramenée au Fort par ses compagnons. Il tenait encore à la main le cœur du dragon. Il eu des funérailles de roi.

Ces détails son inconnus mais il est vrai qu'historiquement, Kalador est devenu et est resté un Royaume uni après cette bataille. Et en honneur à ce jeune Chevalier Atan les Rois de Kalador portent tous depuis lors, le nom de Cœur de Dragon; d'où le nom de Thorfin Cœur de Dragon, actuel roi de Kalador.

C'est pour le ramener à la vie que Blanche s'est versée dans les arts Nécromantique. Par Amour. C'est sans doute pour cela que même après être devenue une Liche, les habituels "signes" liés à cette pratique sont inexistantes chez elle. Mais au bout de 500 ans d'essais, elle n'est toujours pas arrivée à redonner à un homme une "vraie" vie, autre qu'à l'état de zombie, super conservés certes, mais zombies quand même. Dernièrement, (il y a environ 45 ans) elle cru avoir réussi quand Miles débarqua un jour chez dans son manoir. Il cherchait la route du fort Atan. Blanche compris vite à qui elle avait à faire, puisqu'il est le jumeau de Gunai et le laissa partir, sans lui parler de son frère. Depuis il est devenu le commandeur des Chevaliers Atan

Blanche se refuse à faire du mal aux "parents" de son amour. C'est pour cela qu'elle laissera les personnages partir.

Deux mission importantes pour le prix d'une

Blanche, pour ses recherches, explore parfois les terres astrales et les abysses. Là elle rencontre parfois des entités qui veulent bien lui apprendre un ou deux trucs. Dernièrement, elle appris que Shaïtan, un puissant démon du 7^{ème} Enfer commençait à rassembler des troupes pour attaquer Kalador, et principalement le Fort Atan. Il semblerait que les armées qui parcourent en ce moment Emeraude ne soient que l'avant-garde. Les personnages doivent impérativement avertir Miles.

En outre, et elle le dira à demi mots et semble complètement perdue en le disant: Blanche a passé 500 ans à étudier les secrets de la mort sans réussir à trouver le moyen de ramener son amour à la vie. Le choc causé par l'apparition des parents de ce dernier (à qui il ressemblait tellement) lui a fait rendre conscience de ce qu'elle est devenue. Elle a donc une faveur à demander aux personnages: mettre fin à ces jours. Pour cela, ils doivent jeter sa Jarre d'Ame, qui contient son "pacte d'immortalité" dans le volcan sous le fort, car c'est là qu'elle a mené le rituel qui l'a transformé en liche.

Les personnage peuvent refuser ou accepter cette dernière mission; quelque soit leur choix elle ne leur en tiendra pas rigueur.

Accepter se serait faire preuve de compassion, et éviter à plein d'autres aventuriers de devenir esclaves morts vivants pour quelque siècles.

Refuser se serait la mettre en face de ses responsabilités, ou lui laisser une chance de peut être réussir...

Epilogue

Les Personnages sont finalement sortis de là. Il ne leur reste plus qu'à foncer au Fort prévenir de l'arrivée de l'armée des Démons et de l'implication de Shaïtan

Caractéristiques

Squelettes divers et variés: (NM 5 à 15)

Aventuriers Morts Vivants Esclaves Légendaires. Ils sont soit Guerrier, soit Voleur, Soit Magicien, soit Prêtre, (NM 9 Par Mort Vivant); Mais il y en a plein, mais alors plein. Si ça ne suffit pas ou si c'est trop long, gonflez les un peu. Mais ne leur donnez pas plus de PS sauf effets de groupe.

Blanche: Fille de Chef (4); Magicienne Surhumaine (5) (Nécromancie; Guérison, Protection; Illusion) CHI 5

1-3-4/ Le Phénix

But

Arriver au Fort Atan

Partir à la recherche de l'armure

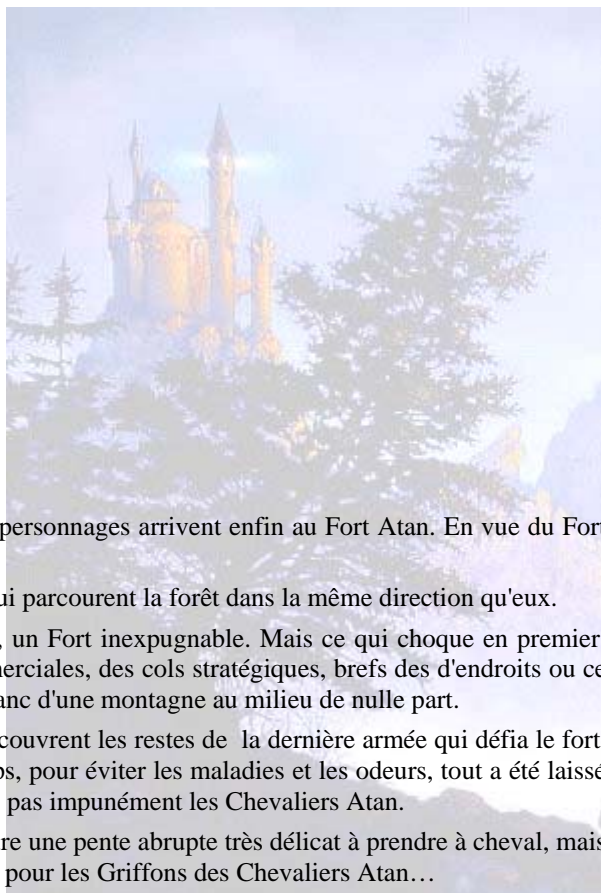
Type

Action

Déroulement du scénario

Le Fort Atan

- Au bout de plusieurs jours de marche forcée et d'escalade, les personnages arrivent enfin au Fort Atan. En vue du Fort Atan.
- Pour cela, ils doivent quand même éviter l'armée des démons qui parcourent la forêt dans la même direction qu'eux.
- Vu de loin, le Fort Atan est une structure clairement militaire, un Fort inexpugnable. Mais ce qui choque en premier, c'est justement la présence d'un tel fort si loin des routes commerciales, des cols stratégiques, brefs des d'endroits ou ce genre de fort aurait toute sa place, au lieu d'être perché sur le flanc d'une montagne au milieu de nulle part.
- Arrivés en bas du ravin que culmine le fort, les personnages découvrent les restes de la dernière armée qui défia le fort, (voir le scénario "Guerrier Dragon" du Chap 2). A part les corps, pour éviter les maladies et les odeurs, tout a été laissé sur place par les Chevalier, comme pour montrer qu'on ne défie pas impunément les Chevaliers Atan.
- L'accès au fort est très difficile. Il n'y a qu'un sentier qui parcourt une pente abrupte très délicat à prendre à cheval, mais un jeu d'enfant pour les chats de guerre, et une franche rigolade pour les Griffons des Chevaliers Atan...
- D'ailleurs, 2 Chevalier sur Chat de Guerre viennent à la rencontre des personnages. L'un d'eux se souvient du Filou s'il est là. Dans ce cas, la conversation sera plus détendue. Sinon, les Chevaliers font leur boulot à fond, et cuisinent les personnages avant de leur donner l'autorisation de monter.
- Au pied des marches donc, au jeu des questions réponses, les personnages peuvent déjà apprendre des choses:
 - Les chevaliers ne sont pas encore au courant pour l'armée des démons, mais il est vrai que plusieurs patrouilles ne sont pas rentrées, d'ailleurs des recherches ont actuellement lieu. A priori ils n'ont aucune raison de ne pas



croire les personnages, sur l'importance et la férocité de cette armée, mais comment expliquent-ils le fait d'être encore en vie pour en parler ?

- A moins que le Filou ne donne caution aux dires du Stratège, les Chevaliers rigolent bien quand ce dernier prétend avoir les glaives d'Atan, tout le monde sait bien qu'il les a avec lui dans sa tombe où qu'elle soit... "à moins que vous ne soyez en train d'avouer que vous avez profané la tombe d'Atan ?"
- Questionnés sur les origines de Miles, les Chevaliers se sentent insultés qu'on puisse s'intéresser à la vie privée de leur chef. Attention...
- Note sur les Chevalier Atan: Ils ne sont pas spécialement hostiles ou mal élevés, en fait ils sont même avenants et courtois... Mais ils sont persuadés (à juste titre) d'être les meilleurs des meilleurs des meilleurs. En même temps, ils ont pleinement conscience de leurs missions et de leurs responsabilités envers les sujets du royaume qu'Atan lui-même fonda. Ils auront donc dans leur attitude un mélange de complexe de supériorité et paternalisme, qui en général impressionne et met les gens en confiance, mais qui a tendance à causer des crises d'urticaire aux PJ... allez savoir pourquoi ? Si jamais, et c'est très possible (puisque ça m'est arrivé à moi) la bagarre devient inévitable, faite intervenir l'arrivée d'une Patrouille, ou plutôt d'un survivant d'une patrouille, a moitié mort... il ne pourra pas parler avant longtemps, mais les Pjs eux ont des infos...

Rencontre au sommet

- Finalement les personnages grimpent et sont escortés par deux Chevaliers qui les conduisent à travers un dédale couloirs et de remparts à Mile Dugard, le commandeur des Chevalier Atan, et potentiellement le fils d'au moins un des personnages...
- On les reçoit dans ses quartiers, pièce sombre et austère, ou une lucarne située à plus de 3m de haut fournit une maigre lumière à la pièce. Dans la pénombre, on ne distingue qu'une forme assise face à l'entrée. Seuls ses yeux brillent comme alimentés d'une lueur interne. Quand les personnages sont tous entrés, il se lève du haut de son mètre 70 et fixe les personnages. Il ne prendra pas la parole avant eux... ce qui devrait conduire normalement à quelque secondes de silence gêné.
- Il les connaît. Il les a déjà vus à Lassak. Le Filou est déjà venu au fort, bref, il écoute les personnages avec soin, fixant particulièrement ses "parents". Plusieurs questions risquent d'être abordées.
 - La question des jumeaux: Miles Confirme les dires de l'archiliche. Mais n'attend pas de sollicitude particulière de ses "parents". Dans ce monde, et même dans le sien, il ne naîtra normalement que dans plusieurs années. Il ne s'attend pas à ce que les personnages concernés se trouvent tout à coups la fibre paternelle. Pourtant il admet qu'il est profondément troublé de les revoir. Mais pas plus qu'il ne l'a été le jour où il les a vus pour la première fois à Lassak. En ce qui concerne les raisons précises de son voyage dans le passé qui l'a séparé de son frère, il précise qu'il avait 16 ans quand son père est mort, tué par un démon nommé Guerre, un démon majeur au service de Shaïtan, baron du 7ème enfer. Miles, son frère et sa mère ont réussi à tuer le démon, mais sa mère mourut de chagrin peu après. Les années s'écoulèrent et ils apprirent l'existence d'un puissant chronomancien; suffisamment puissant pour les ramener dans le passé. Il décidèrent de le contacter et obtirent son aide... avec les résultats que l'on connaît. Arrivé dans ce monde, après avoir désespérément cherché son père et son frère, il s'est finalement rendu compte qu'il était revenu plus que prévu. De plus ce monde différait trop du sien pour qu'il puisse être le même. Mais c'est en arrivant au Fort Atan qu'il s'en rendit vraiment compte: Dans son monde, il était un chevalier d'Atan, mais le fort avait été détruit des centaines d'années auparavant et l'ordre siégeait à Nieva. Dans son monde, jamais un nommé Gunaï Cœur de Dragon n'avait affronté et vaincu RedStar, bien sur, il sut tout de suite que son frère était ce Gunaï, et quel présence à une époque où ils n'auraient pas du être allait bouleverser tout l'avenir. C'est pourquoi il n'est nullement surpris s'il apprend que ses "parent" n'ont, et n'auront jamais le désir d'avoir des enfants ensemble. Mais surtout, jamais dans son monde les Glaives d'Atan n'avaient été retrouvés. C'est pourquoi, l'espoir demeure. Il est content de revoir ses parents, même s'il sait que se ne sont pas ses parents...
 - La question des armées démoniaques: il écoute leur rapport, demande des précisions sur l'emplacement, le nombre etc... quand il a suffisamment d'information, ou quand les personnages n'en ont plus, un Chevalier entre dans la pièce comme par hasard. Ce hasard n'en est pas un, un psi pourra se rendre compte que Miles est télépathe. Miles donne au chevalier des ordres, pour mettre le château en alerte maximale et envoyer des éclaireurs à dos de griffions dans la direction indiquée par les personnages.
 - La question des Glaives: Miles confirme qu'il s'agit bien là des Glaives D'Atan. Il ajoute même qu'il est probable que le personnage qui les porte est sûrement la réincarnation d'Atan. Les Glaives ne seraient allés à aucun autre selon lui. mais seul le test de l'armure confirmera ses soupçons.
 - La question d u test de l'armure: Le Test de l'armure est en fait un peu différent de ce qu'on aurait pu imaginé: non seulement, le postulant doit être capable de porter l'armure, mais surtout, il doit la trouver dans les sous



sols du Fort. Ainsi, la légende qui veut que depuis des générations les postulants aient échoués et fondée, du simple fait que les postulants se sont perdus et ne sont jamais revenus. Le Personnage devrait aller se reposer avant d'affronter le Mont Atan.

Accélération

- L'entrevue se termine à peine et les personnages vont quitter Miles quand tout à coup, ce dernier pousse un des personnages (sans doute un de ses parents, mais ce n'est pas obligé) contre le mur. Bien lui en a pris: Les pierres explosives là où le personnage était une fraction de seconde auparavant.
- Dans la pièce apparaissent (téléportation, avec effet spécial de fumée noire) autant de démons que de PJ + 2, et ils ont pas une tête de porte bonheur:
- Ils fixent leur attention sur le prétendant au titre d'Atan, en disant "c'est lui... c'est sa tête que le maître veut." Et le combat commence...
- Ces démons ne sont pas des démons de base. Ce sont des Assassins Démoniaques, forgés tels des lames dans le but unique de pister et de tuer une ou plusieurs personnes en particulier. Ici, Le prétendant.
- Durant ce combat, les personnages pourront assister à l'extraordinaire puissance d'un Méta-humain Chevalier d'Atan, Miles. Pas étonnant que son jumeau soit venu à bout d'un Dragon des temps anciens en combat singulier.
- Une fois le calme revenu, il ne revient pas pour longtemps. Les éclaireurs à griffons rentrent au fort, et l'alerte est donnée aussitôt... l'armée démoniaque est toute proche
- Dans le fort tous s'activent, et une fois sur les remparts, les personnages peuvent contempler la masse noire qui se détache du vert d'Émeraude converger vers le fort leur nombre dépasse de loin les estimations des personnages. En effet, il en arrive de 3 directions différentes; il devait y avoir 2 autres portails en forêt...
- Cette fois le fort semble perdu. Miles donne des ordres à son plus rapide courrier pour qu'il aille quêrir l'aide de Thorfin si ce dernier peut venir avec des dragons se ne sera pas plus mal...
- Quand aux personnages, ils doivent impérativement et le plus vite possible retrouver l'Armure, d'Atan. Ce n'est pas pour rien que ces démons sont aux portes du fort et que des assassins démoniaques ont attaqué le Prétendant.



Et Si...

Et si des personnages décident de ne pas partir à la recherche de l'armure (qui après tout ne concerne que le prétendant), et veulent rester participer à la défense du Fort ?

Et ben tant mieux. Vous devrez improviser cette partie dans le même temps où le ou les autres s'enfoncent sous la montagne. Les joueurs auront certainement des idées géniales. Suivez les. Laissez leur l'initiative. L'avance de l'ennemi est inexorable, les personnages ne feront pas la différence, mais ils peuvent faire des actions hautement héroïques. Laissez les s'amuser.

Pour vous guider, voici quelques indications quand la chronologie générale de la bataille:

- Là où on plus a fait à la "petite" armée d'Elves Noirs de l'autre fois. Le Fort est bien défendu, mais il ne tiendra pas longtemps face à une telle puissance de feu. Miles compte pourtant tenir 2 jours, le temps que Thorfin puisse venir (s'il vient). Pour cela, il compte céder chèrement chaque pouce de terrain, pour finalement se retrancher au dernier recours dans la salle du trône d'Atan
- Au bout de 2 heures: l'armée ennemie est en place et lance les premières offensives. Des nuées de démons volants balancent sur les remparts des outres d'huile enflammée. Les personnages peuvent s'illustrer en combat "aérien" pour ceux qui peuvent voler, ou à dos de Griffon, ou encore en combat à distance, à l'arc ou Blast.
- Au bout de 6 heures: le jour est en train de tomber, c'est le moment que choisit l'ennemi pour envoyer ses troupes "lourdes" contre les portes du Fort: Les personnages peuvent s'illustrer en couvrant la retraite des Chevaliers alors que la porte principale est en train de céder.
- Au bout de 12 heures: Le jour n'est pas encore levé et le premier rempart vient d'être concédé. L'ennemi envoie des troupes légères prendre possession de zones stratégiques. C'est l'occasion pour les personnages de parcourir des passages secrets et de mener des actions de guérilla urbaine.

- Au bout de 18 heures: Le deuxième Rempart vient de céder, les Chevaliers se retranchent dans la partie "sous la montagne du fort. Mile décide de faire décoller les Chevalier sur tous les Griffons et Dragons mineurs pour porter une contre attaque aérienne sur les troupes au sol. Tant que c'est encore possible
- Au bout de 24 heures: l'ennemi n'a pas encore réussi à entrer dans la partie troglodyte du Fort. Il décide d'envoyer des Assassins démoniaques dégommer les capitaines. Les personnages sont considérés comme de telles menaces.
- Au bout de 30 heures: malgré les efforts et les sacrifices l'ennemi pénètre. C'est a nouveau le moment de parcourir des passages secrets et de mener des actions de guérilla urbaine mais souterraines cette fois.
- Au bout de 36 heures: il ne reste plus qu'une centaine de Chevalier Atan, et Miles donne l'ordre de se retrancher dans la salle du Trône. La salle du Trône est investie par l'ennemi, c'est le moment de vendre chèrement sa peau, alors que Miles prend la décision de se retrancher dans les souterrains derrière le Trône.

Pendant ce temps, Sous la Montagne

- Miles indique aux personnages l'entrée du sous terrain, situé dans la grande salle, derrière le Trone d'Atan, fermé par de lourdes portes de chêne décorées de motifs dorés.
- Les lourdes portes se ferment derrière les personnages, et Miles retourne à son poste organiser la défense.
- Au bout de 2 heures: les personnages n'ont toujours rien trouvé. Plusieurs galeries ont été explorées sans résultat, reste cet escalier taillé à même le roc qui descend vers les tréfonds de la montagne.
- Au bout de 6 heures: Une aura étrange règne en ces lieux. Les personnages sont régulièrement attaqués par des revenants des anciens prétendants au titre d'Atan, et dieu sait sil y en a eu au fil des siècles. Certains sont ouvertement maléfique en en veulent au monde entier, et particulièrement au Prétendant, de ne pas avoir été le choisi. D'autres ne semblent pas avoir compris qu'ils sont morts depuis longtemps et cherchent encore l'armure qui leur est due. D'autre enfin ont saisi toute l'horreur de leur situation et tenteront par tous les moyens de se trouver un nouveau corps...
- Au bout de 12 heures: Le Prétendant commence à sentir quelque chose qui l'attire dans certaines directions (toujours plus bas); la chaleur augmente de plus en plus. L'impression sera confirmée si le Guerrier est là; avec son casque Prédator, il détecte des fluctuations d'énergie dans les mêmes directions... apparemment, le casque détecte des signaux émis par de l'équipement Prédator.
- Au bout de 18 heures: La Chaleur est maintenant presque insoutenable. Les personnages arrivent finalement devant une grande Arche taillée dans la pierre, gardée deux statues immenses statues représentant Atan. A leurs pieds, des centaines de squelettes témoigne de l'échec de divers prétendants. Les yeux des statues s'illuminent et elles prennent la parole à l'approche des personnages.
 - "Nous sommes les gardiens. Et seuls le sage peut entrer. 3 questions vous seront posées: (Note: Les personnages sont normalement les seuls au mondes a avoir les réponses à ces questions. Revoyez le Chapitre 2 "Destinée" pour plus de détails.)
 - - De tous les peuples pensants un seul a vu la lumière des Terres Eternelle. Lequel est-ce ? (Réponse: les Nains, qui sont issus de la première création)
 - - De toutes les Créatures une seule engendra les Elfes. Laquelle? (Réponse: les Dragons)
 - - De toutes les Déesses, Atan n'était le champion que d'une Seule. Qui est Elle? (Réponse: La Dame du Lac ou Athéna)
 - Une fois les (bonnes) réponses données, les Statues reprennent: "Seul un Elu peu savoir ces choses...vous pouvez passer. Notre attente est terminée"et les statues s'effondrent en poussières.
 - En cas de mauvaise réponse, les statues ne laisseront pas passer les personnages. Non elles ne les laisseront pas passer. Mais elles n'agiront que si les personnages tentent de le faire sans avoir donner les bonnes réponses.
- Au bout de 24 heures: les personnages, continuant à descendre, sous une chaleur de plus en plus étouffante arrivent bientôt à un fleuve de lave souterrain. C'est là qu'ils peuvent, s'il le désire, réaliser le vœu de Blanche, et y jeter sa Jarre d'Ame.
- Au bout de 30 heures: au moment ou ils passent sur un étroit pont naturel au dessus du fleuve de lave, autant de d'Assassins démoniaque que de personnages apparaissent et attaquent. Ils viennent du fort, ou d'autre comme eux ont attaqué les capitaines des défenseurs (et peut être d'autres personnages) un peu plus tôt.
- Au bout de 36 heures: Les personnages arrivent à un immense lac de lave souterrain. Le Stratège est sur que l'armure est là, quelque part dans la lave. Le guerrier, s'il est là pourra aussi détecter que les émissions félicées viennent de là.

Le Navire sous la montagne

- Ça y est, ils y sont arrivés.
- Reste plus qu'à récupérer l'armure. Rolistiquement et Traditionnellement il y a un rituel, une déclamation unique, des geste uniques, bref tout un tas de trucs uniques qui seuls feront sortir l'armure. Une déclaration du genre "Je suis Atan venu réclamer mon héritage" tout en plongeant les épées dans la lave etc... Mais les personnages n'ont aucun moyen de connaître ce petit truc. Alors c'est simple, servez vous de la première bonne idée lancée par vos joueurs. Par bonne idée, je veux dire la plus dramatique, celle qui restera dans leurs mémoires de joueurs toute leur vie.

- Quand le bon rituel est mené, ou que la bonne phrase est dite, la caverne tremble et grondissement semblant venir du fond des âges se fait entendre. Le lac de lave entre en ébullition et l'armure entourée d'un halo lumineux émerge du roc en fusion. (bon moi j'avais pris l'armure du phénix parce que c'était celle que je préférais, mais prenez celle que vous voulez).
- Mais la chose la plus fantastique, c'est qu'en plus de l'armure, un "Navire Céleste" (un vaisseau spatial) émerge lui aussi en dessous de l'armure. En fait, l'armure était posée sur la coque du vaisseau.
- Comme par magie, l'armure du Phénix vient au prétendant, et le recouvre dans un flamboiement de lumière au son des légendaires "Tchung – Tchung ..."



- Une fois que l'armure a recouvert le personnage, le vaisseau s'enfonce à nouveau dans la lave. Si le porteur d'un casque Prédator est là, il pourra lire sur son viseur que le vaisseau est à cours d'énergie depuis au moins 1 an. Le champ de force qui protégeait le vaisseau a cédé, et on peut voir ici et là que la coque du vaisseau commence à être attaquée par la lave. Le vaisseau n'a de toute façon pas assez d'énergie pour décoller une nouvelle fois. C'est même à se demander comment il est arrivé là puisqu'il n'y pas d'ouverture sur l'extérieure.
- Il est temps de faire demi tour.
- Etrangement, l'escalier que les personnages montent (le même qui les a conduit près du lac de lave) les conduit directement à la porte derrière le trône d'Atan (un truc Magico Spatiotemporel)
- Et voilà les personnages nez à nez avec Miles et ses troupes qui sont en d'entrer dans le souterrain...

Caractéristiques

Démon "normaux" : Démons de combat légendaire (NM 10 / Perso), effets spéciaux: jet d'acides, tentacules dégeux, et bien sur, les grands classiques, cornes, pieds fourchus et flammes.

Les gros modèles : Démons de Combat Légendaires (NM 14/ Perso): lents, mais vraiment costauds

Miles Dugard Chevalier d'Atan (Surhumain) (5); Méta humain (légendaire) (4) (Contrôle du magnétisme; Vol)

Assassins Démoniaques : Démons assassin légendaire (4); CHI 4 ; (Effets Spéciaux: Epée d'une couleur maladive; téléportation de combat; Ethérialité ponctuelle; Vol avec des ailes; Gueule garnie de crocs). Se désintègrent en poussière une fois tués.

Revenants: Revenant (NM de 5 à 15) suivant ancienneté; Provoque la Peur

Les Gardiens: Golems Surhumains (4); CHI 5.

L'armure d'Atan: ressemble à s'y méprendre à l'armure du Phénix (en fait, C'EST l'armure du Phénix des chevaliers du Zodiaque). Elle confère à son possesseur un bonus de CHI de +1 qui n'est utilisable que pour encaisser des dégâts. De plus elle peut régénérer dans le cas où elle serait détruite.

Combinaison de l'Armure et des Glaives d'Atan: L'armure donne un nouveau bonus de +1 en CHI dans les mêmes conditions. Les Glaives: permettent au personnage de devenir "Surhumain" en combat. Tous ces embellissements peuvent comprendre effets de résistance ou d'immunité aux feux.

1-3-5/ Le Retour Du Roi

But

Continuer la mission

Type

Action

Déroulement du scénario

Le Fort Sauvé

- Miles et ses troupes étaient donc en train de battre en retraite, ayant perdu tout espoir, et tombe nez à nez avec les personnage et surtout Atan lui-même revêtu de son Armure
- La nouvelle galvanise les Chevaliers, qui comme un seul homme font demi tour contre attaquent les démons qui étaient à leur suite.
- Ils leur font bientôt battre en retraite, sûrement avec l'aide des PJs, mais eux sont immédiatement et dès leur arrivée dans la salle du trône d'un Assassin démonique (1 pour chaque PJ).
- L'un d'eux se révèle loquace au moment de mourir. "vous ne perdez rien pour attendre: Le Seigneur Guerre, Cavalier de Shaïtan sera bientôt là, et alors, vous ne serez plus que des jouets dans ses mains."
- Avec un jet difficile en occultisme, ou démoniste etc... les personnages peuvent apprendre que Guerre est l'un des lieutenants de Shaïtan, qui selon la légende a été banni il y a longtemps par Atan Lui-même. Lors de sa défaite, on raconte qu'il a dit quelque chose du genre, qu'à la fin du monde il reviendrait, et que ses cavaliers de l'apocalypse, Guerre, Maladie, Famine, et Mort lui ouvriraient la voie.
- Avec un jet Légendaire dans ces mêmes domaines, les personnages peuvent savoir que Guerre et ses petits camarades étaient à l'origine des compagnons d'armes d'Atan, qui, jaloux de ses succès et de sa puissance se sont retournés contre lui et allié à un de ses ennemis: le Démon Shaïtan...
- Avec un jet Légendaire dans ces mêmes domaines ou en légendes liées à Atan (comme un Chevalier Atan eut les avoir apprises): Shaïtan est un démon majeur venant du 7^{ème} enfer, l'enfer des orgueilleux. A l'époque d'Atan, c'était l'un des généraux des ennemis des hommes. Il était réputé pour l'usage de ses pouvoirs d'illusion en combat, faisant prendre un ami pour un ennemi etc... Atan lui-même a tué un de ses proches sous l'influence de ce subterfuge.
- Après ce combat, les ennemis sont repoussés en dehors de la salle du Trône dont les portes sont immédiatement, mais provisoirement, renforcées.
- Un petit moment de calme avant la tempête, mis à profit par Miles pour questionner un peu les personnages. Il leur demande ce qu'il y avait là dessous comment ça s'est passé etc... Il se montre très déférent et admiratif devant la "Atan", et on le surprend même parfois une petite larme dans le coin de l'œil. Ces dernières caractéristiques sont d'ailleurs partagées par tous les Chevaliers Atan encore vivants. Bientôt, des Vivats sont poussés, le choc des lames des chevaliers contre leurs plastrons fait vibrer la salle et des chants guerriers semblant venir du fond des âges gonflent le cœur et les âmes des guerriers.
- D'ailleurs, le chant est bientôt repris par des voix semblant venir du sous-sol... de là d'où reviennent les personnages. Tous fantômes et autres revenants des hommes qui au fil des âges ont prétendu au titre d'Atan, sont en trains de gravir les marches des souterrains. Etant liés au Fort et à l'armure, ils ne peuvent que se battre contre les ennemis d'Atan pour regagner leur liberté.
- L'armée des Chevaliers Atan ainsi "regonflée" est maintenant prête pour la contre attaque.
- Cette dernière fera rage pendant des heures, autour desquelles les personnages les Chevaliers et les Morts Vivants repoussent durement l'ennemi.
- A la tombée du jour, les cors des Chevaliers Dragon de Thorfin résonnent à l'horizon. L'armée du Roi approche est cela redonne du cœur aux défenseurs. Finalement, à l'aube, la victoire n'est certes pas totale, mais les ennemis ont été repoussés dans la forêt.



Des ombres dans la nuit

- Durant la journée qui suit, les forces du Fort et celles du Roi consolident les défenses. Il est hors de question de poursuivre les ennemis en Emeraude, se serait peine perdue, même si les dragons et quelques rares griffons survivants font le guet.

- C'est l'occasion de discuter avec Miles et Thorfin. Cette discussion peut avoir lieu au cours du repas du soir. Thorfin est un peu gêné par la situation. Il est le Roi légitime de Kalador, bien qu'il soit très heureux de la réincarnation d'Atan (qu'il a d'ailleurs déjà vu en tant que "grand maître" des Mains de Nieva), il ne peut que s'inquiéter des intentions du personnage et de ses vues sur le trône.
- Techniquement et même légalement, Atan, n'est pas et ne peut pas être le Roi de Kalador. Mais si le peuple le suit, il peut risquer une guerre civile encore plus déchirante que celle qui a lieu en ce moment. (rappelons que les baronnies de Kenzen et de Jurtas sont toujours (plus ou moins) en guerre contre le royaume). Même si Thorfin lui-même est prêt tout pour éviter d'en arriver là, y compris abdiquer, plusieurs de ses vassaux risquent de ne pas suivre, en effet, à part les Chevaliers Atan, très peu de gens savent qui était Atan, même si depuis peu, l'influence des Chevaliers chez le peuple a beaucoup augmenté.
- D'un autre côté, Atan pourrait très bien être celui qui permettra de réunifier le peuple sous la bannière du Roi.
- Bref, la balle est dans le camp du personnage. Espérons qu'il en fasse bon usage.
- La nuit venue, les personnages goûtent à un repos bien mérité. Ils partagent avec le Roi une des ailes du Fort réservée aux invités de marque. L'endroit est confortable, et le sommeil réparateur mais...
 - Sur un jet de perception Très Difficile, les personnages sont réveillés par des bruits "subtiles".
 - Deux assassins démoniaques se sont introduits dans le château et s'attaquent à Thorfin. Les bruits qui réveillent les personnages sont le fait du combat entre les démons et les gardes du Roi.
 - Arrivés sur place, les personnages, sont visiblement les seuls à être là. En effet, se sont les seuls à occuper cette aile avec le Roi. Ils ne peuvent que constater le carnage qui a eu lieu à l'entrée des quartiers du Roi, et entendre les bruits de lutte à l'intérieur desdits quartiers.
 - Thorfin, déjà gravement blessé lutte pour sa vie avec 2 Assassins démoniaques. L'arrivée des personnages devrait changer la donne. Mais à la fin du combat, le Roi s'écroule inconscient.
 - Sur ces entrefaites, le plus fidèle serviteur du Roi, qui était parti chercher du thé pour son maître, voit les personnages autour de son Roi agonisant et crie immédiatement AU MEURTE.
- Un peu plus tard, dans le bureau de Miles, c'est l'effervescence. Quelques barons, généraux et aides de camps du Roi menacent purement et simplement de pendre haut et court cette bande de traîtres, en particulier Atan qui lorgne forcément sur le Trône de Kalador. Les chevaliers Atan eux-mêmes sont accusés de complot. Voir d'avoir d'être de cheville avec l'armée des démons, tout ça pour attirer le Roi dans un Piège. Il faut dire qu'il n'y a aucune trace des vrais agresseurs, et que les personnages, ou en tout cas Atan ont tout intérêt à liquider le Roi. En plus les mecs ne sont pas prêts à croire plus cette histoire de démons évaporés que celle de la réincarnation d'un héros mort depuis 5 millénaires.
- Les personnages auront beau clamer leur innocence, les loyalistes n'en croient pas un mot. Ils décident de quitter le Fort sur le champ, laissant une nouvelle fois ce dernier avec une très maigre protection.
- Dans leur précipitation, ils ne pensent même pas à réclamer le corps du Roi... mais bien entendu, ils comptent revenir avec une armée pour déloger les chevaliers et les personnages de ce trou à rat.
- Au petit matin, les Forces démoniaques sont regroupées au pied du Fort, ils sont moins de la moitié de ce qu'il y avait au départ, mais ils restent quand même une force impressionnante, surtout que la plus grande partie des troupes du Roi sont parties.
- Au milieu de cette foule poussant des cris de guerre, se détache nettement 3 démons: Guerre, Zorine et Seigneur la Mort
- A Suivre.....

Caractéristiques

Démon "normaux" : Démons de combat légendaire (NM 10 / Perso), effets spéciaux: jet d'acides, tentacules dégeux, et bien sur, les grands classiques, cornes, pieds fourchus et flammes.

Les gros modèles : Démons de Combat Légendaires (NM 14/ Perso): lents, mais vraiment costauds

Assassins Démoniaques : Démons assassin légendaire (4); CHI 4 ; (Effets Spéciaux: Epée d'une couleur malade; téléportation de combat; Ethérialité ponctuelle; Vol avec des ailes; Gueule garnie de crocs). Se désintègrent en poussière une fois tués.

Développements

Voici quelques idées pour étayer ce scénario.

- Développer plus longuement la relation et les discussions entre Miles et ses "Parents"
- Après l'arrivée de Thorfin, les personnages peuvent durant la nuit faire une expédition sur les 2 autres portails histoire de limiter la menace future, ils ont les mêmes défenses que dans le scénario "l'Armée des Ténèbres"

1-3-6/ Nar K' Os, 7^{ème} Enfer

Nar K'Os se prononce (Narkaosse)

But

Type

Enquête / Espionnage / Action

Déroulement du scénario

La suite tout de suite...

- Au petit matin, donc, les Forces démoniaques sont regroupées au pied du Fort, ils sont moins de la moitié de ce qu'il y avait au départ, mais ils restent quand même une force impressionnante, surtout que la plus grande partie des troupes du Roi sont parties.
- Au milieu de cette foule poussant des cris de guerre, se détache nettement 3 Personnages: Guerre, Zorine et Seigneur la Mort



Guerre



Zorine



Seigneur la Mort

- Ils prennent la tête de leurs troupes, et se lancent l'assaut contre le Fort Atan.
- Le Combat fait rage toute la journée, mais le Fort tient Bon, notamment grâce aux actions des personnages qui ne manqueront pas de se mettre en valeur, mais aussi, grâce à la présence d'Atan lui-même qui galvanise les Chevaliers.
- Personne n'a encore l'occasion d'affronter les 3 gros bills ci-dessus au cours de ces combats; a moins de mener une expédition dans les lignes ennemies... ce qui à ce stade est suicidaire, mais fun...
- Le soir venu, le calme revient un peu, quand un personnage sensible à la magie (jet de détection) perçoit l'arrivée de Dame Blanche en ces lieux.
 - Si les personnages ont réalisé le souhait de Dame Blanche en mettant un terme à son existence, bien, sur ce n'est pas elle qui arrive. Dans ce cas, c'est Merlin, Gandalf, ou Elminster qui arrive. Prenez un de ces noms connus qui frappent tout de suite l'imaginaire des rôlistes comme étant des mages itinérants, érudits et très mystérieux, mais en qui on peut (généralement) avoir confiance (quand on est du bon côté).
- Bref, Dame blanche arrive, voyageant dans un brouillard magique, qui passe par une fenêtre, ou le trou d'une serrure. Elle arrive à l'endroit où le plus de PJ sont ensemble.
- Elle apporte une nouvelle: Thorfin est vivant. Enfin si on ne fait rien, il va sans doute mourir définitivement, mais il est encore possible de le sauver. Elle s'explique: en fait, l'attaque qui a été menée contre le Roi a eu pour effet de "voler son âme", plongeant son corps dans un état qui ressemble à s'y méprendre à la mort. En fait, grâce à ces voyages outre terre, et à certains de ces "contacts", elle a appris que l'âme du Roi est en fait prisonnière à Nar'K'Os, la capitale du 7^{ème} Enfer.
- Passons sur les détails occultes qui entourent cette affaire, toujours est il qu'une mission se profile pour les personnages: se rendre à Nar'K'Os, Dame Blanche connaît un rituel (assez long) pour le permettre, trouver et ramener l'âme de Thorfin.

- Voilà donc le plan: Blanche fait le rituel. Ce dernier, qui se nomme "Rituel de Passage" permet d'envoyer des personnages sous forme astrale dans d'autres plans. Leurs corps réels restent ici, mais leur corps astral est considéré comme réel là-bas. C'est-à-dire que mourir là-bas c'est mourir ici. D'autre part, Blanche ne peut maintenir cet état sur les personnages que durant 48 heures. En plus de ça, elle ne peut pas les envoyer, et encore moins les récupérer n'importe où. Les personnages ont donc 48 heures pour faire leur mission, et revenir à leur point de départ quelqu'il soit. S'ils ne sont pas là au bout de 48 heures... leur corps mourra et leur esprit sera à jamais prisonnier du 7^{ème} Enfer. Ils emporteront avec eux une jarre d'âme, du même type que la sienne, seule chose matérielle, autre qu'un corps, à pouvoir contenir et garder indéfiniment une âme. Cette dernière leur servira à ramener l'âme de Thorfin, grâce à une phrase "magique" qui actionnera la jarre en présence de Thorfin.

La Ville des Abysses

- Ah, et pour ceux qui n'auraient pas suivi, le 7^{ème} Enfer, c'est le Domaine de Shaïtan, l'ennemi actuel des personnages... La bonne nouvelle, c'est qu'avec presque toute l'armée démoniaque actuellement sur Glamor, Nar'K'Os, sans être vide, devrait être beaucoup moins peuplée que d'habitude.
- Le rituel a donc lieu, il dure toute la nuit, et les personnages sont propulsés hors de leur corps aux premières lueurs du jour, et arrivent directement sur un promontoire, dans un coin d'une caverne gigantesque. Au loin, une ville aux formes étrange se fait deviner.



- En se rapprochant, les personnages se rendront compte que Nar'K'Os n'est pas du tout la ville infernale que l'on imagine. Bien sur, elle se trouve dans une immense caverne lugubre avec des aspect plus que chaotiques, mais la population qui arpente ses rues est tout a fait normale pour un univers med fan. Et en interrogeant ces gens, les personnages verront rapidement qu'aucun d'entre eux n'a conscience d'être dans une capitale des enfers, même s'ils confirment bien que la ville s'appelle Nar'K'Os.
- Les personnages en viendront même à se demander si Dame Blanche ne s'est pas plantée dans son incantation...
- Les personnages pourront donc trouver une auberge ou loger, les pervers trouveront facilement des bordels (mais rien que des bordels normaux), il y a même une place centrale en ville où sont affichées des petites annonces de recherches de mercenaires etc...
- C'est sur les détails que les personnages pourront finalement se rendre compte que quelque chose ne va pas:
 - L'auberge sert à manger et à boire, et du meilleur, mais personne n'a croisé ne serait-ce qu'un chariot de vivres...
 - La ville est dans une caverne, pourtant une lueur "naturelle" semble permettre à tout un chacun de voir normalement...
 - Il n'y a pas un seul mendiant dans les rues, pas un seul garde municipal... et pas un voleur...
 - La nuit ne tombe pas, dans la semi lueur permanente, la ville et ses habitants ne s'endorment jamais... les habitants ne montrent même pas de signes de sommeil... à la différence des personnages.

- Tout à l'air très facile. Les personnages cherchent un auberge, il tournent le coin de la rue et en trouvent une. Ils cherchent un magasin d'arme, pareil...
 - Les théurges s'ils font un effort de concentration se rendront compte que l'Energie Théurgique est très puissante dans cette ville; beaucoup plus que n'importe quelle ville qu'il a arpenté. Pourtant, personne ici ne connaît ni ne vénère de dieux. Il n'y a pas l'ombre d'un temple. C'est d'ailleurs la seule chose qu'on ne trouve pas en tournant le coin de la rue.
 - Personne n'a entendu parlé de Shaitan ou de ses sbires ou même d'Atan...
 - Il n'y pas de truc typique (à part la caverne), tout ici est désespérément normal.
 - Il y a beaucoup de groupes d'aventuriers ... Questionnés, ils sont tous à la recherche d'un boulot ou sont ici pour un gros contrat dont ils ne veulent pas parler à des étrangers...
 - Les personnages ont beaucoup de mal, et même n'ayons pas peur des mots n'arrivent pas du tout à retrouver des personnes avec qui ils ont déjà discuté. Ces personnes sont tout simplement introuvables... même l'aubergiste de leur auberge n'est plus le même homme d'un repas à l'autre. Il ne les reconnaît pas, mais sait pertinemment que se sont ces clients.
 - Qui dirige la ville ? Personne ne sait et ne s'en préoccupe. "Vous savez, je ne suis pas ici depuis longtemps."
 - Etc...
- Les personnages risquent donc de tourner en rond un bon moment, et même de mettre un certain temps à ce rendre compte que quelque chose ne va pas.
 - Donc ça ne va pas être facile de retrouver Thorfin là dedans, mais ce n'est pas impossible. Surtout grâce ce qui va se produire au bout de 24 heures que les personnages sont là.
 - Personne à part les personnages ne semble remarquer ces trois grandes ombres qui survolent la ville. Qui tout à coup, foncent en piqué, tombe sur un passant, et aspirent littéralement son corps. Qui disparaît. La scène se reproduit plusieurs fois devant les personnages.
 - Un jet d'intellect héroïque réalisé par un personnage ayant des connaissances en théurgie lui permettra d'identifier des "Spectres Voleurs d'Âmes", des créatures astrales qui absorbent pour son compte, les Âmes dédiées à un dieu. Il comprendra également que les personnages ne les voyaient pas jusqu'à présent parce qu'il a probablement fallu un certain temps avant que leurs perceptions "s'accordent avec ce monde". Quoi qu'il en soit, ces spectres ne sont que des "vaisseaux", qui dirigeront ces âmes vers leur Dieu...
 - Une fois leur besogne accomplie (après avoir englouti environ 10 âmes), les Spectres s'élancent vers la voûte de la caverne où ils disparaissent. C'est en regardant attentivement (Héroïque) cette zone, que les personnages remarqueront plusieurs autres de créatures qui vont et viennent dans un balais incessant.
 - Le hasard fera (sacré hasard) que les personnages assistent ainsi à la fin tragique de l'âme de Thorfin qu'ils venaient tout juste de repérer...
 - Si les personnages s'attaquent à ce spectre, il fixera son regard vide sur eux, poussera un cri strident, comme des griffes sur une ardoise, qui alertera ses congénères. Ces et s'attellera à voler l'âme du personnage en priorité. Sinon, à un moment ou un autre l'une d'elle prendra un des personnages pour cible, et ça revient au même...
 - Un spectre tué recrache les âmes qu'il avait avalées. il ne reste plus qu'à utiliser la jarre et filler.



Shaitan

- Les personnages sont donc sur le chemin du retour, mais au loin, des cors résonnent, et les personnages voient des masses sombres se détacher du plafond et fondre sur eux. À la tête de cette armée de Démons, apparaissant dans un rayon de lumière rouge sang, il y a Shaitan. C'est le maître des Lieux, et il est pas content.
- Il envoie sur les personnages des spectres et surtout, quelques Cyber démons.
- Si les personnages s'en sortent bien, il interviendra personnellement.
- Autant le dire tout de suite, contre lui, les personnages n'ont aucune chance (du moins pas encore). Mais c'est l'occasion de faire intervenir Raoul.

- Au moment donc où tout semble perdu, Raoul intervient (voir le scénario Bonus "Dark City"). Il commence à tirer dans le tas avec son flingue, réussissant à occuper un peu Shaïtan.
- Mais à un moment, Shaïtan le blesse avec sa faux mystique et Raoul tire par accident. Il s'écrie "Meeeeerde !!!".
- Ce tir se déploie en une onde lumineuse recouvrant l'équivalent de 5 pâtés de maisons !!! les personnages et certains spectres sont pris dans cette tourmente.
- Tous les protagonistes, à l'exception de Raoul et de Shaïtan sont absorbés par un rayon de lumière. Tous se matérialisent (y compris les Cyber Démons) près d'un marécage où le combat se poursuit et se termine...
- Fin du scénario.

Caractéristiques

Guerre: Démon Majeur Surhumain (5); (Effets Spéciaux: Epée enflammée; Armure de lave; Souffle de Feu; Absorption de vitalité dans des gerbes de feu). CHI (6)

Zorine: Guerrière du Chaos Surhumaine (4); (Effets Spéciaux: cheveux de serpent; crachat de venin; langue bifide; Absorption de vitalité par morsure vénéneuse). CHI (5)

Seigneur la Mort: Guerrier du Chaos Surhumain (4); (Effets Spéciaux: Réanimation de morts; fauche les âmes avec sa faux qui draine la vie en ne laissant qu'une coquille vide qui tombe en poussière; cause la terreur). CHI (5)

Spectres Voleurs d'âmes Légendaires (NM 15/ perso). (Effets spéciaux: prend la tête de sa cible entre ses mains et aspire l'âme par la bouche de la cible) Embellissements d'insensibilité aux attaques non issus de pouvoirs.

Cyber démons: Cyber démons Surhumain (NM 15 / Perso); (Effets spéciaux, suivant l'envie: armes implantées démoniaques, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques et démoniaques etc...)

Shaïtan: Prince démon Divin (5); CHI (7); (Effets spéciaux: Faux mystique, téléportation de combat, blast mystique, déchirure de l'âme (attaque spirituelle); nuée de diabolotins)



Ce qu'il faut savoir sur :

Nar'K'Os.

Voir le Scénario "Nar'K'Os et l'œuvre de Kos, La Totale en début" de chapitre"



Shaïtan

1-3-7/ Gunai Cœur de Dragon



But

Sauver Gunai

Type

Enquête / Aventures / Action

Déroulement du scénario

Nous avons donc laissé les personnages au milieu d'un marécage... La suite tout de suite

Rappel: les Révélations de Dame Blanche

"Elle apprend aux personnages sélectionnés que dans les années à venir, ils auront ensemble des jumeaux. Ces derniers, vont décider de remonter le temps pour sauver leur père d'une mort certaine grâce à un enchantement d'un puissant Chronomancien. L'un d'eux, Miles Dugard est arrivé il y a 45 ans. L'autre : Gunai Cœur de Dragon est remonté bien trop tôt : il y a 500 ans.

Après la disparition du Grand Roi Atan il y environ 5000 ans, Kalador ne resta pas longtemps un royaume uni. Les races se séparèrent, et même les Harads était séparés en tribus ou seigneurie. A l'époque Blanche était fille d'un chef des tribus de Kalador. C'était un période de troubles un peu comme celle qui sévit aujourd'hui. Un puissant dragon rouge, RedStar, avait décidé que les terres de Kalador lui appartenaient, et avait mené une guerre sanglante depuis des années, amassant au fur et à mesure de ses succès de plus en plus de serviteurs. Tant et si bien que les tribus, comme la sienne, qui avait refusé de prêter allégeance au dragon n'eurent bientôt qu'un seul endroit où se cacher: le Fort Atan, où seuls les vaillants chevaliers Atan tenaient encore tête au dragon. Le plus vaillant d'entre eux était Gunai Cœur de Dragon. Et ils tombèrent amoureux l'un de l'autre.

Gunai lui raconta son histoire: comment son père fut tué par un démon nommé Guerre, et comment lui et son frère allèrent trouver un vieux sage capable d'empêcher cette tragédie. Comment ce dernier leur proposa de remonter le temps, et comme enfin Gunai se retrouva plus de 500 ans avant la date prévue. Il ne trouva aucun magicien capable de le lui faire parcourir le chemin inverse. Il décida donc de mettre son épée au service des Chevaliers Atan.

Lorsque RedStar commença à conquérir les terres de Kalador, Gunai fut un des seuls à promouvoir une nouvelle alliance entre les peuples de ces terres. Mais beaucoup de seigneurs lui rirent au nez, certains avaient déjà choisi de servir le dragon, d'autres pensaient pouvoir en venir à bout seuls, d'autres encore croyaient que Gunai voulait simplement devenir le nouveau Roi de Kalador. Tous se trompaient.

Le bonheur de Gunaï et de Blanche fut de courte durée. Bientôt, les armées de RedStar assiégèrent le Fort Atan, la plus sanglante bataille que le fort aie connu eu lieu. Gunaï lui était parti avec quelques amis fidèles dans l'ancre même du dragon. Le combat fut terrible, mais s'il était un homme capable de tenir tête seul à un dragon, c'était bien Gunaï. Pourtant, il est tombé. Après une journée entière à se battre, il est tombé. Mais avec lui, il emporta dans la mort le terrible RedStar. C'est de là que lui est venu, dans les légendes ce surnom de Cœur de Dragon. Car au moment de mourir, il tenait dans sa main, le cœur du Dragon rouge. A la mort de Redstar, la cohésion magique qu'il imposait à ses troupes disparu, et les Chevaliers Atan n'urent aucun mal à se défaire de l'armée ennemie. Quelque jours plus tard, la dépouille de Gunaï fut ramenée au Fort par ses compagnons. Il tenait encore à la main le cœur du dragon. Il eu des funérailles de roi.

Mais où donc sommes nous donc?

- Les personnages reconnaissent bien Glamor. D'après le paysage, ils pensent se trouver quelque part au Nord Est de Nieva.
- Mais la ou devraient se trouver des champs, il y a la forêt. Pas la sombre forêt profonde certes, mais la forêt tout de même.
- Les personnages décideront sûrement de se diriger soit vers Nieva, soit vers Lassak et les Monts Atan.
- Quelque soit leur décision, ils seront de plus en plus déconcertés par la contrée qui se déroule sous leurs pas: C'est bien Glamor, la végétation, le paysage général, et même la position des étoiles le confirment, mais en même temps, ce n'est pas la Glamor qu'ils connaissent si bien maintenant. Cela sera confirmé par la prochaine rencontre.
- Les personnages tombent bientôt sur un sentier de chasse. Ce dernier allant d'Est en Ouest, les conduira au bout de 2 heures de marche vers un petit village d'environ 200 habitants.
- Ce qui choque tout de suite, c'est l'aspect du village. Les maisons bien de matériau récent semblent de facture très anciennes. La deuxième chose qui choque, en s'approchant un peu, se sont les outils ou les armes que les personnages peuvent voir ici et là: sont carrément des antiquités. Enfin, ce qui choque encore plus, c'est que dans les rues, il y a très peu d'hommes valides. Il ne semble y avoir que des femmes, des enfants et des vieillards soupçonneux.
- C'est d'ailleurs l'un d'eux qui finit par interpellé les personnages dans un Kaladorien obscur. L'accent, et même les mots employés font que les personnages ne comprennent pas la moitié de ce qu'il veut dire. Par contre son attitude montre clairement son intention de se servir de sa vieille hache s'il n'obtient pas rapidement des réponses à ses questions.
- Une fois un moyen de communiqué trouvé (jet de langues pour un érudit, ou un barde etc...) les personnages pourront apprendre au fil de la conversation avec divers PNJ, les choses suivantes:
 - Les Terres de Kalador ne sont pas un royaume, pas depuis l'avènement d'Atan il y a près de 4500 ans.
 - Les gens vivent en tribus ou en villages indépendants, et les seigneurs de la guerre font régner leurs lois
 - Avec un prêtre ou quelqu'un du genre les personnages pourront avoir une estimation de la date actuelle: ils on fait un bon dans le passé d'environ 500 ans, ils sont donc à Kalador à l'époque de Gunaï Cœur de Dragon
 - Personne n'a entendu parlé de Gunaï ici, mais les gens connaissent bien les Chevaliers Atan.
 - Dernièrement, un Dragon nommé Redstar a commencé à rallier à lui divers seigneurs de la guerre, chefs de tribus, et tribus orques sous sa bannière et ont entrepris de conquérir le monde. ici, dans le village de basse vallée, on est loin de tout ça, et la guerre n'est qu'un murmure dans le lointain.
 - Basse Vallée n'est pas un village tranquille pour autant, des groupes de pillards écument la région régulièrement. L'absence de pouvoir central, ou d'une armée qui protégerait les paysans font que les villageois vivent avec la peur au ventre continuellement.
 - Il y a peu d'homme dans la force de l'âge dans le village, car beaucoup d'entre eux, se sont dans un premier temps rebellés contre les Pillards, et ont payé leur courage de leur sang.
 - Avec un peu plus de temps et de mise en confiance les personnages apprendrons que plusieurs jeunes gens ont pris le maquis, et tentent de combattre les pillards, sans pour autant que ces derniers n'apprennent de quel village ils viennent. Des hommes de plusieurs villages se sont regroupés dans la forêt sous la conduite de Robin des Bois, le protecteur des innocents.

L'attaque des pillards

- Les Personnages ne devraient pas avoir l'occasion d'échanger des points de vus philosophiques bien longtemps; en effet, en ces temps troublés, les pillards sont légions dans les campagnes, et justement, la cloche du village sonne à tue-tête pour annoncer l'arrivée d'un tel groupe.
- Ces derniers, comme tous pillards qui se respectent, entendent voler, violer, et tuer en toute impunité.
- Nulle doute que la présence des personnages devrait faire en sorte qu'ils revoient leurs exigence à la baisse, jusqu'à sans doute les rendre nulles.
- Durant cette altercation, les personnages ont à faire à une trentaine d'hommes, qui attaquernt le village des 4 coins cardinaux. Ce qui fait que si les personnages s'opposent à certains d'entre eux, le autres Pillards ne sont pas forcément au courant qu'ils rencontrent une opposition. Ils continuent donc normalement leurs pillages et leurs viols.

- A cette occasion, les personnages devraient avoir à sauver une jeune et belle bergère, du nom de Matha, des griffes d'un sadique psychopathe...
- Finalement, en fin de combat, quand les derniers survivants prennent la fuite, le chef du groupe de ces pillards au moment de claquer sous les coups d'un des personnages (lors de son dernier embellissement) sort une pierre noire brillante de sa cote de maille, la fixe et appelle "Ragnorrrrrrr... argh". La pierre ternit, et tombe des mains du mourrant.
- Les villageois sont affolés: Ragnor est un des plus puissants seigneur de la guerre de la région. Il a même fait plier le ses plus grand rivaux, et d'après ce que les villageois ont entendus, il roulerait pour Redstar, le terrible dragon rouge qui depuis quelque temps maintenant terrorise les terres de Kalador.
- Le villageois, affolés donc, s'en prennent même aux personnages: A cause d'eux, la vengeance de Ragnor sur leur village sera terrible. Ils n'auraient jamais du intervenir etc...

Réfléchissons un peu

- Les personnages ont maintenant compris qu'ils sont dans le passé de Kalador.
- Ce que racontent les villageois et l'évocation du dragon Redstar devrait leur rappeler l'histoire de Gunai.
- D'après ce que leur a raconter Dame Blanche, Gunai serait parti dans le repère de Redstar pour le débusquer.
- Comme Ragnor le Seigneur de la Guerre est sensé bosser pour Redstar, il serait judicieux de l'interroger, pour tenter de localiser l'ancre du Dragon.
- Le plus simple est donc de retrouver Ragnor. Mais personne au village ne sait ou est son repère... mais Robin des Bois et ses hommes le savent sûrement.

C'est reparti

- La jeune bergère que les personnages ont sauvé, et dont le petit ami est un des compagnons de Robin acceptera de les conduire au camp des rebelles, à 3 jours de marche de là.
- Elle n'accompagnera les personnages que jusqu'à la lisière de la forêt... cette dernière est enchantée, et elle a peur d'aller plus loin. Elle donne aux personnages un foulard lui appartenant, ce qui permettra aux personnages de se faire reconnaître de Karik, son fiancé.
- Comme de bien entendu, les personnages se font bientôt encerclés par les hommes de Robin. Ces derniers pensent bien sur les tuer tout de suite, d'autant que l'un d'entre eux reconnaît le foulard de sa fiancée, et que pour lui, il ne fait aucun doute que les personnages sont des pillards qui ont fait subir les pires sévices à la jeun Matha.
- Une fois le malentendu levé, ils sont conduits, les yeux bandés pendant 3 bonnes heures de marche, en présence de Robin, qui comme dans les films, se à un QG invisible au cœur de la forêt.
- Robin donc accueil les personnages avec méfiance, malgré la caution de Karik. Il ne veut rien entendre de ces étrangers, qui peuvent très bien être des espions à la solde de Ragnor, qui aurait monté un habile plan pour infiltrer les combattants de la liberté
- Bref, Robin ne sent pas les personnages, et hésite même à les laisser partir vivants.
- Il faudra toute la persuasion des personnages pour qu'il n'en arrive pas là (enfin, je veux dire" pour qu'il ne tente pas d'en arriver là", car bien entendu, lui et ses hommes n'ont aucune chance contre des PJs de ce niveau, mais il ne le sait pas)
- Le seul truc qu'il acceptera finalement, et se sera pour lui une bonne occasion de se débarrasser à peu de frais des personnages, c'est de les reconduire à la lisère de la forêt (toujours les yeux bandés) et de leur indiquer où se trouve le repère de Ragnor (lui est hommes ne sont pas de taille a affronter Ragnor dans son repère, se serait de suicide).
- Bien entendu, il enverra 3 de ses meilleurs éclaireur suivre discrètement les personnages pour savoir ce que ces derniers feront effectivement...



Dans le repère du seigneur de la guerre

- Les personnages parcourent donc les 6 jours de marche vers le Sud Ouest qui conduisent, au pied d'un groupe de collines, au territoire de Ragnor.
- Pour résumé c'est bien défendu, y a environ 500 hommes au total, répartis dans plusieurs grottes. L'entrée d'une seule d'entre elle est sévèrement gardée de façon permanente par 4 gardes, c'est la grotte principale.
- Laissez les personnages monter un plan pour entrer, s'il ne sont pas trop con, ça marchera parmi les idées les plus répandues on peut citer:
 - Se faire passer pour des nouvelles recrues en mal de pillage

- Créer une diversion et profiter de la panique
- Tenter purement et simplement l'opération commando
- Finalement, après moult combats, les personnages pourront se pencher sur la dépouille sans vie de Ragnor.
- Dans son coffre personnel, couvert de bijoux, les personnages trouveront entre autre, 2 documents intéressants:
 - Une lettre de enflammé d'un certain Gunaï, chevalier d'Atan, adressée au Seigneur Cerdan (sûrement un chef de tribus quelconque) dans laquelle le jeune chevalier demande l'aide et l'assistance de chacun dans la lutte contre le Dragon et ses forces maléfiques.
 - Une lettre (an Kaladorien Antique) d'un certain Baron Béranger qui informe Ragnor que Redstar à convoqué ses capitaines (dont Ragnor fait visiblement parti) à une réunion au sommet dans son Antre; une carte indiquant comment se rendre à cet endroit est même fournie. La localisation correspond à l'ancien Fortin Nain de Karak Mitral, situé au pied des Monts Atan, à l'Est; il s'agit des mines naines où les personnages ont normalement trouvé les Glaives d'Atan. (voir le scénario 1-1-2: Le Glaives D'Atan). Note: La date du rendez vous est passée depuis longtemps, et le Baron Béranger demande dans sa lettre de la détruire ainsi que la carte après mémorisation pour éviter toute indiscretion. Visiblement, Ragnor n'a pas suivi ce conseil.

Dans l'Antre du Dragon

- Ainsi, les personnages savent où trouver Redstar, et probablement Gunaï par voie de conséquence.
- Ponctuez la route des personnages de nombreux dangers et obstacles. L'apocryphe est dangereuse. Outre les pillards, la région n'est pas débarrassée de ses créatures dangereuses comme à l'époque des personnages. Chimères, Gorgones, ou grands prédateurs naturels peuplent la région. Voyager est dangereux, et il faut le faire sentir aux personnages. En plus, il n'y a pas les routes que peuvent connaître les personnages.
- En cours de route vers Karak Mitral, le "Guerrier", celui qui possède le casque Prédator, commencera à détecter un signal (genre balise) lointain. Se signal intermittent et peu précis au départ s'amplifie et de précise au fur et à mesure que le personnage se rapproche des monts Atan. En fait, le personnage détecte l'énergie du Vaisseau Félidé qui dors sous la montagne. A cette époque, les batteries ne sont pas encore vides. Une fois à moins d'un jour de Karak Mitral, les personnages sera assez près pour lancer un diagnostique: les batteries sont vides à 99%, mais cela est amplement suffisant pour faire fonctionner le vaisseau sans champ de force. En fait, le champ de force fonctionne en continue depuis des éons pour protéger le vaisseau de la lave.
- Revenons à nos moutons, ou plutôt à notre dragon.
- Les personnages arrivent finalement en vue de Karak Mitral. Bon en fait, Karak Mitral n'existe pas encore puisque la colonie naine qui construira le fortin et exploitera les mines n'arrivera ici que dans plus de 200 ans avant de quitter la place près de 350 ans après. Mais il existe un monastère déjà en ruine. On raconte qu'Atan s'est retiré dans ce dernier à la fin de sa vie.
- Quoi qu'il en soit, pas de traces de Dragon. Laissez les personnages inspecter les lieux sous toutes les coutures. Les galeries naines qu'ils connaissent n'existent pas encore. Il y a bien des grottes de ci de là, (et même des pépites de Mithrill dans certaines d'entre elles), mais pas de traces de Dragon.
- Laissez les personnages s'impatienter et commencer à tirer des plans sur la comète. Quand vous ou ils n'en pourront plus, faites exploser la montagne...!
- En effet, un sans prévenir, sans grondement sourd annonciateur, mais peut être juste avec un petit pic d'énergie détecté sur un casque prédateur ou sur un scanner Messenger re-bricolé par le Techno psi, un pan de la montagne explose sur environ la taille d'un terrain de foot, à une distance d'environ 500m des personnages.
- Un projectile semble en être sorti, mais ce n'en est pas un: c'est un homme. Ce dernier, habillé comme un chevalier Atan fait une pirouette dans les airs avant de commencer à tomber vers le sol. Mais il n'en aura pas l'occasion, un énorme Dragon Rouge sort de la montagne, carbonise et avale le malheureux en plein vol avant de se retourner vers la montagne avec un cri de défi.
- Sur les Flancs de la montagne, 5 silhouettes apparaissent: le Dragon se jette sur eux et un combat titanesque à lieu.
- Il s'agit bien sur de Gunaï et de ses compagnons qui affrontent Redstar, dans le combat qui coûtera la vie à la fois au Dragon et au Héros.
- Mais aujourd'hui, les personnages peuvent changer cela. Laissez les faire.
- Ils ne sont bien sur pas de taille pour avoir le dragon tout seuls, mais ils peuvent sûrement faire en sorte que Gunaï remporte la victoire sans le payer de sa vie...
- N'hésitez pas dégommer du CHI des personnages. Affronter un dragon de la Classe de Redstar c'est mortel, il faut bien le comprendre.
- En même temps, à part Gunaï qui est nettement au dessus du lot, les chevaliers Atan en prennent autant dans la gueule que les personnages.
- A la fin, et comme prévu, Gunaï termine le dragon en le traversant de part en part et ressort avec le cœur du monstre dans la main.

Epilogue

- Le Dragon tombé, la belle cohésion qui faisait la force des attaquant du Fort Atan s'effondre, et la victoire des chevaliers devient évidente.
- Quelques jours plus tard, au Fort Atan, Grâce aux soins attentionnés de Blanche, la jeune fiancée de Gunaï, ce dernier se remet bien de ses blessures.
- Partout dans le fort on ne parle plus que de Gunaï Cœur de Dragon, qui a battu RedStar, et du fait que cette victoire a anéanti la cohésion magique des forces attaquant le Fort.
- Les personnages, pour inconnus qu'ils soient sont traités comme des frères par les Chevaliers.
- Bien sur on a créé un paradoxe temporel, mais c'est un jeu de rôle et pas une thèse de physique quantique.

Caractéristiques

Les Pillards du village: Pillards NM 6 par personnage par groupe de 2 à 10 pillards

Le Chef des pillards du village: Pillard NM 15

Les hommes de Ragnor: Guerriers NM 10 par perso

Les lieutenants de Ragnor: Guerrier (5); Pillard (4); homme d'extérieur (3); CHI 3

Ragnor: Seigneur de la Guerre Légendaire (5) (Pouvoirs d'arts martiaux); Homme d'extérieur (4); CHI (5)

Monstres divers et variés ou grands prédateurs: Créatures légendaires ou surhumaines NM 12 par personnage

RedStar: Dragon Rouge Titanesque (5); Magie du Feu Surhumaine (5); CHI (10); Effets spéciaux: cracher le feu; combo crocs, griffes, queue; vole en piqué coup de griffe de l'aile...

Gunaï (futurement Cœur de Dragon): Chevalier Atan (légendaire) (4); Métahumain Titanesque (5) (Blasteur, Super Rapide (mouvements), Mentaliste (Psychokinésie); Brick); CHI (3)

Ce qu'il faut savoir sur :

Le paradoxe que les personnages viennent de créer:

Pas de problème, tout rentrera dans l'ordre.

Donc Gunaï est vivant, Blanche et lui vont mener une vie heureuse, mais n'auront pas d'enfants. Gunaï achèvera son œuvre d'unir les tribus de Kalador, mais ne deviendra pas Roi, il ne veut pas. Bien des siècles plus tard, on se souviendra encore de lui comme celui qui a réussi cette union et fait que Kalador soit maintenant un royaume uni. Et bien surs, les Rois de Kalador portent le nom de Cœur de Dragon en son honneur.

Bizarrement, l'Histoire ne retiendra pas l'implication des personnages dans la victoire (et surtout la survie) de Gunaï. Pas plus d'ailleurs qu'elle ne retiendra le nom des compagnons de Gunaï

Bien sur, Blanche n'a aucune raison de devenir une nécromancienne, sauf que la maladie emportera quand même Gunaï avant qu'il aie eu le temps devenir vieux. Et donc, folle de douleur elle tentera par tous les moyens de le ramener à la vie...

Quand à savoir comment les personnages vont pouvoir apprendre tout ça... rendez vous au scénario suivant.

Ha oui, la prochaine fois qu'ils rencontrernt Blanche dans leur époque, elle les reconnaîtra...

1-3-8/ Retour vers le Futur

But

Rentrer à la maison et gagner la guerre.

Type

Aventures

Improvisation lourdes pour le MJ

Déroulement du scénario

Les personnages sont donc au Fort Atan, mais 500 ans avant les événements qui les préoccupent.

Le Commandeur de l'ordre des Chevaliers Atan Actuel, Vanion, ne sait absolument pas comment leur permettre de rentrer à leur époque. La Chronomancie n'est pas un art magique courant.

Gunaï sera peut être de meilleur conseil. En effet, lui a bien trouvé un Chronomancien pour l'envoyer ici, mais il n'en a pas trouvé d'autre pour le renvoyer. N'oublions pas qu'il est coincé ici comme les personnages.



Possibilités

- Les personnages peuvent aller au fleuve de lave pour voir si l'armure d'Atan y est ou pas: elle n'y est pas, y en a pas 2.
- Le vaisseau par contre, marche toujours. Il suffisamment d'énergie pour décoller, et même pour ouvrir la porte secrète a flac de montagne. Le seul problème c'est comment faire décoller un vaisseau qu'on est issue d'un culture technologique Med Fan. C'est simple, si le Technopsi est là, et qu'il les talents Psis adéquats, il pourra communiquer avec le vaisseau et faire certaines choses "simples".
- Si les personnages trouvent un moyen de repartir vers le Futur, ils ont 2 options: repartir avec le vaisseau (le mec qui fera ça devra être balaise, ou le plaquer quelque part et revenir le chercher 500 ans plus tard. (après tout, c'est le champ de Force qui protège le vaisseau de la lave qui a bouffé toute l'énergie.
- Reste quand même à trouver un moyen de rentrer

Et Si...

- Et si les personnages se trouvent très bien là, et ne veulent pas rentrer à leur époque. Après tout, Il peuvent se dire qu'il peuvent modifier suffisamment le futur pour que dans 500 ans ce ne soit pas autant la merde que quand ils sont partis.
- Dans ce cas, toutes les 6 heures faites les attaquer par des Cyber démons de plus en plus puissant... Shaïtan les envoie à travers la trame du temps pour les empêcher justement de trop influencer sa conquête du monde. A un moment donné, les personnages en auront marre et comprendrons qu'il faut régler le problème Shaïtan à la source, c'est-à-dire dans 500 ans, et donc trouver un moyen de rentrer.
- Deuxième possibilité, zappez simplement ce scénario. Renvoyez les illico presto à leur époque; ils se matérialisent dans le fort en pleine attaque. Pour réaliser ce tour de force, prétextez une quelconque explication pseudo scientifique qui a pour conséquence le fait que le futur peut être changé... mais pas trop, et que donc, la trame du Destin semble avoir d'elle-même décider qu'il n'était pas concevable de laisser les personnages ici... et Paf dans la gueule.

Suite ouverte pour repartir vers le Futur

- Les personnages ont toute option pour trouver un moyen de rentrer: voici quelque pistes
- Partir à la recherche d'un collège de magie susceptible de faire voyager dans le temps: bonne chance, inutile de dire que Gunai a déjà essayé sans succès. Mais cela reste possible. Après tout, Raoul veille, un vieux Shaman maladroit auquel personne n'aurait pensé au départ s'avère dans la capacité de réaliser un tel miracle. Seulement, il aimerait beaucoup en échange une babiole magique qui se trouve hélas dans les mains du plus ancien Vampire de la création...
- Trouver eux même le moyen de rentrer; après tout, l'un d'eux à peu prendre la Sphère de Chronomancie. C'est très dure à réaliser, mais possible: Il faut pas mal de composants très spécifiques à aller chercher dans des endroits dangereux (dans les mains du plus ancien Vampire de la création par exemple... c'est fou le nombre de truc qu'il a celui là), incanter 7 jours sans dormir (tous ensemble) et ça devrait marcher.
- Utiliser les capacités de voyage HP du vaisseau. Je vois pas trop comment, mais faites moi confiance, les joueur trouverons eux une très bonne explication pseudo scientifique. C'est possible tout de même (sérieusement) mais avec des gros aménagement à faire sur le moteur HP, et les connaissances et surtout le matériel qui doivent aller avec. Pour cela le Technopsi peut être essentiel, et même il peut aller récupérer des pièces à la nécropole de Zaarwood. Peut être même qu'il faudra une puissance de 2.21 Gigowatts, que seul la foudre peut fournir (mais il faut avant construire une Delorane). Mais ça pourrait marcher.
- Moi, mes joueurs ils sont combinés les deux dernières options. Le Mago avait pris la sphère Chronomancie et le Technopsi s'était mis en tête de faire le saut avec le vaisseau. Ils se sont séparés en deux groupes, l'un pour aller chercher du matos à Zaarwood, l'autre pour aller chercher des composants dans les mains du plus ancien Vampire de la création. Finalement ils ont combiné le moteur HP et la Magie, et sont rentrés avec un vaisseau en état de marche ce qui leur a bien servi par la suite.

Bref, Ils rentrent... et ils bastonnent

- Et ils font bien, car ça y est, le fort est sur le point de tomber
- Les hordes démoniaques envahissent toute la montagne à tel point qu'il est impossible de poser son regard à en endroit où il n'y en a pas.
- Avec le vaisseau on peut très bien tirer dans le tas. Ca bouffe beaucoup d'énergie mais ça sauve beaucoup de vie chez les chevaliers.
- Mais le truc N° 1 à faire est de porter la jarre d'ame en présence de Thorfin, l'opération est automatique dès le moment ou le roi est en contact physique avec la jarre, il récupère son ame et se réveille. L'heure de la bataille à sonné. Même si la défaite est plus que probable.
- En fait, on peut gagner: la meilleur méthode, est de couper là tête. Ça tombe bien, Shaïtan est là en personne.
- Laissez les personnage s'approcher de lui comme ils veulent, mais faudra se taper des sous fifres avant d'y arriver.

- Ce combat doit avoir l'air du Climax de cette campagne. Alors lâchez vous. (voir Caractéristiques pour savoir quoi mettre dans les pattes des personnages)
- Shaïtan mort, l'armée ennemie se disloque. Et le vent se met à tourner. Les démons disparaissent en masse. N'étant plus soutenus par l'énergie de Shaïtan, la majorité retourne spontanément dans leur plan, non sans promettre une vengeance terrible.
- Shaïtan lui n'est pas vraiment mort, juste pour permettre une dernière petite scène dramatique: mourant, crachant son sang vert, il déclare juste avant de mourir et de disparaître: "vous croyez avoir gagné... mais il n'en est rien. Kos aura bientôt suffisamment d'âmes dans sa machine. Et lorsqu'il se réveillera, se sera pour être le dieu le plus puissant depuis l'aube des temps, et Nar'K'Os sera le centre de l'univers... Argh"

Caractéristiques

Démon "normaux" : Démons de combat légendaire (NM 10 / Perso), effets spéciaux: jet d'acides, tentacules dégeux, et bien sur, les grands classiques, cornes, pieds fourchus et flammes.

Les gros modèles : Démons de Combat Légendaires (NM 14/ Perso): lents, mais vraiment costauds

Assassins Démoniaques : Démons assassin légendaire (NM 18 / Perso) ; (Effets Spéciaux: Epée d'une couleur malade; téléportation de combat; Ethérialité ponctuelle; Vol avec des ailes; Gueule garnie de crocs). Se désintègrent en poussière une fois tués.

Cyber démons: Cyber démons Surhumain (NM 15 / Perso); (Effets spéciaux, suivant l'envie: armes implantées démoniaques, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques et démoniaques etc...)

Balrog: Démon des Temps Anciens de l'Ombre et de la Flamme Surhumain (5); Chi 5

Guerre: Démon Majeur Surhumain (5); (Effets Spéciaux: Epée enflammée; Armure de lave; Souffle de Feu; Absorption de vitalité dans des gerbes de feu). CHI (6)

Zorine: Guerrière du Chaos Surhumaine (4); (Effets Spéciaux: cheveux de serpent; crachat de venin; langue bifide; Absorption de vitalité par morsure vénéneuse). CHI (5)

Seigneur la Mort: Guerrier du Chaos Surhumain (4); (Effets Spéciaux: Réanimation de morts; fauche les âmes avec sa faux qui draine la vie en ne laissant qu'une coquille vide qui tombe en poussière; cause la terreur). CHI (5)

Shaïtan: Prince démon Divin (5); CHI (7); (Effets spéciaux: Faux mystique, téléportation de combat, blast mystique, déchirure de l'âme (attaque spirituelle); nuée de diabolins)



1-3-9/ La chute de Nar K' Os



But

Empêcher la nouvelle incarnation de Kos

Lourde Improvisation pour le MJ car tout dépend de comment les personnages voudront faire. Toutes les cartes sont normalement dans leurs mains...

Type

Infiltration et CLIMAX

Déroulement du scénario

Nous voici donc arrivés au terme du premier livre de la Trilogie des Elus. Accrochez vos ceintures: c'est parti.

Les Personnages savent maintenant très clairement qui est leur ennemi.

Ils savent où le trouver

Ils doivent avoir une idée peu ou prou précise de ce qu'il est en train d'y faire (devenir un Vrai Dieu)

Ils vont donc vouloir s'y rendre (à nouveau) mettre un terme définitif au problème.

Il faudra donc au nouveau se rendre à Nar'K'Os. (Voir le Scénario 1-3-6) Là monter au plafond, arriver à la surface volcanique du monde. Repérer ensuite Dark City dans le Ciel. Y monter repérer Harmonie (Voir scénario Dark City). Enfin, arriver jusqu'à l'ordinateur et le détruire.

Le tout en affrontant ce que ces mondes ont à offrir de mieux comme opposition.

Et Kos lui-même, qui voyant que les personnages sont à deux doigts de le renverser entre dans sa machine pas encore prête. Il en ressort au moment où les personnages y arrivent.

Épilogue et complication

L'ordinateur explose. Mais le problème est que gavé d'énergie mystique comme il l'est, il va faire exploser Dark City, et même provoquer la destruction de Nar'K'Os. Les personnages ont intérêt à trouver un moyen de s'en protéger (mettez la pression). S'ils n' trouvent rien, Raoul pourra intervenir... mais les lâcher dans l'enfer d'à côté...

Caractéristiques

Démon "normaux" : Démons de combat légendaire (NM 10 / Perso), effets spéciaux: jet d'acides, tentacules dégeux, et bien sur, les grands classiques, cornes, pieds fourchus et flammes.

Les gros modèles : Démons de Combat Légendaires (NM 14/ Perso): lents, mais vraiment costauds

Assassins Démoniaques : Démons assassins légendaire (NM 18 / Perso) ; (Effets Spéciaux: Epée d'une couleur malade; téléportation de combat; Ethérialité ponctuelle; Vol avec des ailes; Gueule garnie de crocs). Se désintègrent en poussière une fois tués.

Les Cyber chasseurs de primes: Chasseur de Prime légendaires (NM 10); Si plusieurs personnages font ce scénario, (NM 10 par perso); Effets spéciaux, suivant l'envie: armes implantées, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques etc...

Cyber démons: Cyber démons Surhumain (NM 15 / Perso); (Effets spéciaux, suivant l'envie: armes implantées démoniaques, des cyber puces, des yeux infrarouges ou des membres cybernétiques et démoniaques etc...)

Garde rapprochée de Kos: Reprenez les Caractéristiques de Guerre, Zorin et Seigneur La mort.

KOS: Dieu de la Justice et de l'ordre Divin (5); Dieu des Malédictions et de la punition Divin (5) CHI (10); (Effets spéciaux: Faux mystique, téléportation de combat, blast mystique, déchirure de l'âme (attaque spirituelle); nuée de diabolins)

Ce qu'il faut savoir sur :

Salem est donc la cible finale des aventuriers La dame blanche réédite son sortilège et envoie tout le monde dans le Sol Bianca à Salem. Par contre, il faut la puissance des tous les Chevaliers Atan pour alimenter de Sort, ce qui laisse Fort Atan sans défenses pour 1 jour au moins.

Le vaisseau se matérialise donc au dessus de la Cité suspendue. Pendant que ce dernier pilonne les forces ennemies, les personnages font une sortie. L'attaque de divers cyber démons ne se fait pas attendre, et c'est avec beaucoup de difficultés que les personnages progressent à travers couloirs et corridors sous les bruits des explosions... Bafraal réussit à lancer un sort d'arrêt du temps. Ce qui permet aux personnages de progresser plus facilement. Ils rencontrent sur place Raoul, lui-même arrêté, bien qu'à bien y regardé, il ne semble pas vraiment affecté par l'arrêt du temps...

Les personnages arrivent enfin devant le Super Ordinateur. Les Pjs assènent un maximum de coups pendant ce qui leur reste de temps arrêté. Il courent ensuite dans le vaisseau et s'éloignent de la cité suspendue.



THE END

(du Livre du Faux Dieu)

Preview: Gaia

Bientôt sur vos écrans, enfin si je trouve un peu de temps, et si vos messages m'encouragent, le Livre 2 de la trilogie des Elus: Gaia

1 an s'est passé sur Glamor depuis la chute de KOS. Le Royaume panse ses blessures de guerre, la vie est calme pour les aventuriers; trop calme peut être. Ils s'ennuient.

En fouillant dans les archives, les personnages découvrent que les félidés ne sont pas originaires non seulement de la planète Glamor mais aussi de la galaxie dans laquelle elle se trouve.

En effet, des coordonnées de la planète d'origine des Félidés sont bien présentes dans le vaisseau mais aucun référentiel à la galaxie de Glamor n'est applicable.

En fouillant un peu plus, notamment avec l'aide du Technopsi, dans la nécropole de Zaarwood, les personnages localisent la Galaxie d'origine des Félidés.

Le voyage vers la voie lactée, car c'est bien d'elle dont il s'agit est prévu pour durer 100 ans. Nos amis se mettent donc en caisson d'hibernation pour ne réveiller qu'une fois arrivés.

D'ici là Bon jeu à tous
URVAL qui vous Salue.