

## Préambule :

Ce scénario a été écrit avant la sortie de Gaïa, il est donc possible que certaines descriptions ne soient pas en total accord avec le supplément. Il appartient à tout MJ de modifier à sa convenance les noms ou éléments de background afin de les adapter à sa vision du monde d'Anima.

Il n'y a pas de description « type » à lire pendant la partie mais des descriptions globales permettant à tout MJ de laisser libre cours à son imagination !

Dès le moment que vous le lisez, ce scénario n'est plus le mien, mais le votre.

## Un peu d'histoire :

Début de l'ère du chaos, la guerre de l'obscurité vient de prendre fin. Dans cette période d'instabilité, de nombreuses civilisations naquirent et la majorité de ces civilisations disparurent aussi vite qu'elles étaient apparues. Les plus belliqueuses d'entre elles ont tenté d'imposer leur domination aux autres et de brèves batailles secouèrent régulièrement le monde. Les autres, pacifiques, ont essayé de survivre certaines grâce à de puissants sorts de protection, arrivaient même à s'agrandir.

Parmi celles-ci, les **Eydilles**, une des plus sages, était dirigée, et protégée par d'étranges créatures surnaturelles, les **Eydillars**. Ces créatures tiraient leur pouvoir de la maîtrise des essences. Elles avaient pu, grâce à cette maîtrise, rester en dehors du monde et prospérer. Elles avaient reconnu la paix comme seul prétexte et l'égalité des individus était totale. Les travaux d'élevage et de culture étaient réalisés par des créatures nées de la magie.

Malheureusement, cette tranquillité n'était pas du goût de tous, les **Déoriens**, d'anciens adorateurs Duk'Zarists voyaient cela d'un mauvais œil. En effet, leur paranoïa les forçait à protéger de façon inutile la frontière entre les deux pays. Plusieurs incursions déoriennes ont alors eu lieu dans les territoires eydilliens. Mais la magie protectrice eydillienne leur permettait de se défendre sans même engager la bataille. Afin de les anéantir, les déoriens décidèrent d'enrayer la magie eydillienne. Ils décidèrent de lancer une malédiction sur les Eydillars afin de les empêcher de se servir de leur magie. Après un long rituel de plusieurs mois ils

réussirent à immobiliser la magie à l'intérieur du corps de leurs ennemis. Ils perdirent alors le contrôle des créatures qu'ils avaient inventé. Celles-ci, libérées de tout contrôle, devinrent folles et s'en prirent aux différents villages, les mettant à feu et à sang. Les Eydillars, malgré leurs grandes capacités surnaturelles ont commencé à dépérir. Les plus faibles d'entre eux explosaient littéralement sous l'accumulation de Zeon dans leur corps, l'énergie était expulsée de toutes parts de leurs corps.

Les Eydillars les plus sages, qui avaient compris qu'un monde sans guerre n'était pas possible ici purent miraculeusement s'enfuir en créant un monde dans la Veille complètement invisible à toute créature susceptible d'amener la discorde sur leur île pacifique. Ils purent rester complètement cachés au cours des siècles grâce à l'influence du Béryl Mikaël, l'âme de Dieu.

D'autres, dans un dernier accès de rage se servirent de l'explosion pour exploiter une dernière fois leur magie. Ils réussirent à changer leur essence de façon à pouvoir contenir une valeur infinie de magie. Ils furent ainsi transformés en **Gushnäk**. Mais la malédiction était plus puissante qu'ils ne l'avaient imaginé. Ils purent effectivement contenir un potentiel magique infini mais celle-ci les rendait lourds, de plus en plus incapable de réaliser la moindre action. Leurs sens diminuèrent rapidement. Ils se rassemblèrent afin de se mettre à l'abri et créèrent un tombeau avec leurs dernières forces. Pétrifié, ils y furent emprisonnés dans un état de stase pendant de nombreux siècles en n'ayant conscience que de leur défaite.

Dernièrement, la Séparation affaiblissant considérablement le lien entre le monde et la Veille, ils commencèrent à se réveiller. Leur corps avait pris un aspect terrifiant, la colère accumulée leur ayant fait perdre toute humanité.

Peu après le lancement de la malédiction, les eydilliens, mais aussi les déoriens sombrèrent dans l'oubli.

## Synopsis :

C'est dans ce contexte que va se jouer l'aventure. Les joueurs vont se trouver confrontés au réveil des Gushnäk et ainsi replongés dans des batailles oubliées depuis longtemps.

Les PJ vont se faire embaucher comme mercenaires : ils devront enquêter sur la disparition

d'une expédition au large des côtes du **Kushistan** et sur la présence d'un animal mystérieux quasi indestructible. La découverte de l'épave du bateau de l'expédition les mènera ensuite jusqu'en **Nanwe** où ils découvriront les vestiges d'anciennes civilisations... Ils devront ensuite explorer le tombeau des **Eydillars** et découvriront peut être un passage vers la Veille et la dernière demeure des **Eydillars**.

### *Du côté de L'église :*

Afin d'élargir sa domination, l'église envoie régulièrement des expéditions dans les régions non converties. Dans ce but, de lourds bateaux longent les côtes depuis la province d'**Arlan** pour se rendre en **Nanwe**. Récemment, une expédition menée par la pacifique **Dame Lylonna**, une inquisitrice envoyée là où la force est inutile, s'est rendue dans une région de la pointe Ouest de **Nanwe** pour convertir la paisible tribu des **Eylles**. Peu après son départ, elle fit part de la découverte d'une étrange créature quasi indestructible qui à elle seule avait réussi à massacrer une bonne partie de l'équipage. Un sort d'emprisonnement a malgré tout permis de stopper la furie de l'animal qui fut emprisonné. L'expédition étant pacifique, **Dame Lylonna** n'avait pas en ses moyens la possibilité de détruire la bête, elle a donc décidé de l'envoyer par bateau à **Braellyra**, une ville du **Kushistan** où l'église possède un important détachement. Mais l'église est difficilement tolérée dans cette partie du monde, le gérant de la ville accepte leur présence en échange de certains services et tant que leur fonction reste celle de ravitaillement pour les bateaux en route vers **Nanwe**.

En l'absence de nouvelles de l'expédition, le grand **prêtre Tyrcin** commence à s'inquiéter. En effet, il a peur que le navire transportant la bête ait échoué lors de la traversée, une puissante tempête ayant balayé les côtes il y a 4 jours de ça. C'est là que les **PJ** interviennent, l'église n'ayant pas de bras armé dans le coin se retrouvant obligée de se tourner vers des mercenaires.

### *Début de l'aventure :*

Le prêtre **Tyrcin** va donc envoyer une expédition en direction de **Nanwe** pour retrouver le bateau. Un informateur de confiance va donc être envoyé à la recherche de mercenaires pour régler les problèmes de l'église. Il choisit, pour toute raison pouvant vous paraître bonne, de demander de l'aide aux **PJ**. Il peut par exemple connaître une personne de la bande, où la réputation des **PJ** est telle qu'il a directement pensé à eux... Enfin, ils se retrouvent donc devant le prêtre **Tyrcin**...

Le prêtre est un vieil homme sage, sa particularité à régler les problèmes l'a conduit à diriger ce port de passage de l'église. Il parle toujours de façon très calme et choisit chacun de ses mots. Ces caractéristiques ne sont pas données, il est peu probable que les **PJ** s'en prennent à lui (sauf s'ils n'ont pas envie de jouer...). Le cas échéant, celui-ci sera capable de générer un très puissant bouclier rendant impossible toute attaque. Il est bien sûr convaincu que ses pouvoirs lui sont accordés par le Christ lui-même.



### *La ville de Braellyra*



Cette ville portuaire a été longtemps indépendante, ce qui peut expliquer la présence de l'église malgré les fortes tensions entre le dirigeant religieux du **Kushistan**, **Omar Ben Sharid** et l'église. La ville est complètement entourée d'une solide muraille sauf sur la rive sud où s'étend la mer de **Guren**. En plein milieu de la ville, une énorme muraille permet de s'éparer l'église de la

ville. Celle-ci est surmontée d'un épaisse tour qui permet au maire de surveiller tout ce petit monde...

La majorité des maisons sont faites de terre cuite et sont très modestes. Cela contraste avec les quartiers est de la ville où réside le maire et quelques uns des plus riches seigneurs de la ville. Les maisons y sont de véritables palais et le maire possède même un jardin de la taille de la zone contrôlée par l'église.

Le territoire de l'église n'est accessible que par une grande porte lourdement protégée et par la mer, elle aussi très bien surveillée. Il n'y a qu'une seule maison dans cette zone, c'est la où réside le prêtre. Celle-ci se compose de deux étages, le rez de chausser composé d'un hôtel de prière et d'une grande salle de réception et le premier étage réservé aux appartements personnels de Tyrcin.

Le reste de la zone est rempli de grandes tentes où dorment les fidèles travailleurs de l'église et de grands entrepôts où transitent les marchandises du Kushistan vers les bateaux ravitaillés.

---

Les PJ sont donc menés devant le prêtre. Après un rapide contrôle d'identité, ils entrent par la grande porte à l'intérieur des murs. Le contraste avec le reste de la ville est assez marqué, quelques tentes sont déchirées ou rapiécées avec de vieilles voiles de bateau. Les évacuations sont assez mal faites, et malgré le fait qu'il n'y ait pas plu depuis trois jours, le terrain est encore très boueux. Une légère odeur d'eau croupie remplit toute l'enceinte.

Ils sont donc menés à l'intérieur de la maison du prêtre qui est complètement différente du reste. En effet, de riches tentures sont accrochées sur les murs de la salle de réception également ornés de nombreuses peintures. Une grande table est rangée sur le coté de la pièce et au fond, sur une petite estrade, se trouve le prêtre assis sur un fauteuil.

*Le prêtre Tyrcin*



Tyrcin semblera très inquiet, il mettra les PJ au courant de tous les événements, c'est-à-dire :

- Une expédition est partie prêcher la bonne parole en Nanwe auprès d'une tribu appelée les Eylles.

- Ils ont découvert un animal dangereux qu'ils n'étaient pas capable de combattre (l'expédition était pacifique). Ils ont cependant réussi à le capturer.

- L'animal devait être rapatrié par bateau mais personne n'a plus de nouvelle du convoi. Par contre, les orages violents de la semaine dernière peuvent avoir obligé le bateau à s'amarrer.

- Il fera également part de ses inquiétudes car si l'église est soupçonnée d'avoir introduit un animal guerrier au Kushistan, cela pourrait avoir des conséquences désastreuses pour lui...

Le prêtre Tyrcin a donc besoin d'eux pour être son bras armé et pour :

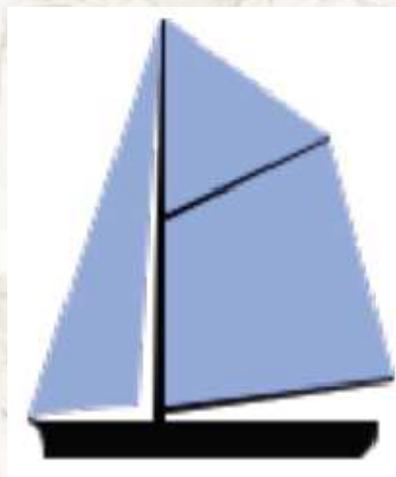
- retrouver le bateau,
- retrouver la capitaine du convoi, Dame Lylonna,
- enquêter sur la fameuse bête féroce et au mieux en ramener une vivante.

En échange de leurs loyaux services, le prêtre leur proposera deux objets magiques encore non identifiés devant être envoyés en Arlan. Il n'a aucune idée de leurs pouvoirs. Si les PJ insistent, il pourra éventuellement leur rajouter 2000 PO à condition que Dame Lylonna revienne en vie.

Il mettra également à leur disposition un bateau léger et rapide ainsi que les quelques hommes d'équipage nécessaire à le manœuvrer.

---

*Le bateau des PJ : un cotre*



Les cotres sont maniables et rapides. Ce navire mesure 25m de long. Le pont supérieur est laissé vide afin de permettre la circulation, les manœuvres pouvant parfois être rapides et chaotiques.

La cale se compose de trois parties. La pointe du navire est séparée du reste et constitue la chambre du capitaine. L'espace est juste suffisant pour y mettre un vieux lit qui sera toujours plus confortable que les autres couches du bateau.

L'espace de stockage prend la majeure partie du bateau. Plusieurs caisses y sont entreposées à l'arrière de manière à ne pas déséquilibrer le navire et à accentuer sa vitesse. Plusieurs couches (du nombre de PJ) sont installées dans la partie avant de la cale, près de la chambre du capitaine. Elles sont constituées d'une épaisse couverture repliée servant de matelas.

Le reste de la cale est aménagé en deux lignes de deux couchettes de long et deux couchettes de hauteur, soit 8 couchettes pour les membres d'équipage. Le navire a un fond plat, il peut donc se rapprocher très près de la plage. Une petite barque peut servir à faire le chemin entre le bateau et la plage si nécessaire. Par contre s'aventurer en haute mer serait presque du suicide...

Un peu de vocabulaire pour le Rôle play (tiré de «Petit utilitaire de l'apprentis marin » fait par Blaise Laporte) :

#### Les cordages:

Le terme **manœuvre** sert à désigner tous les cordages (**mot banni car portant malheur**) sur un navire. Il y a les manœuvres dormantes qui sont fixes et servent à maintenir le gréement en place et les manœuvres courantes qui permettent de régler les voiles. Une manœuvre est attachée sur un taquais ; "virer au taquais" se dit pour attacher une manœuvre. Les manœuvres courantes attachées aux coins inférieurs des voiles sont appelées amures pour celles se situant au vent et écoutes pour celles se situant sous le vent.

#### Actions & Manœuvres à bord :

**Haler** ou **Souquer** : tirer

**Affaler** : Descendre jusqu'au pont toutes pièces du gréement. (*affaler la grande voile. Affaler la vergue de perroquet d'artimon, etc.*)

**Brasser** : Changer l'orientation de la voilure du navire en tirant sur les amures, les écoutes et les bras des vergues.

- Brasser carré : les vergues sont perpendiculaires à l'axe du navire
- Brasser en pointe : les vergues sont le plus parallèles possibles à l'axe du navire
- Brasser derrière pour se rapprocher du vent

**Border** : Tendre une manœuvre courante. On borde une voile carrée pour la gonfler. Utilisé lorsque le navire lofe. Quand les voiles sont trop bordées, on dit que le navire est trop arrivé.

**Larguer** : Détacher une manœuvre pour donner du mou.

**Carguer une voile** : Replier complètement une voile sur la vergue. Une fois carguée, la voile est ferlée, c'est à dire attachée à l'aide des manœuvres appelées rabans.

**Prendre un ris** : Attacher une partie de la voile sur la vergue (grâce à des gargettes) afin de réduire la voilure.



L'équipage se compose de quatre marins et du capitaine. Ceux-ci ne sont pas des combattants et refuseront de quitter le navire. Ils ont pour ordre de mener les PJ en Nanwe en longeant les côtes pour retrouver un bateau échoué et de ramener une bête sauvage si les PJ arrivent à la récupérer. Ils mèneront à bien leur mission mais en resteront là.

Le capitaine, **Arturo Pèrez**, est un homme d'une quarantaine d'années, c'est un vieux loup de mer connaissant tous ses secrets. C'est un homme très exigeant et qui semble être un gros dur mais ses marins le savent très sensible et même parfois très émotif. Il sera très directif, même envers les PJ si cela est nécessaire.

Les quatre marins sont âgés de 16 ans pour le plus jeune moussaillon et de 32 ans pour le second du capitaine. Chacun connaît parfaitement son boulot et réagit immédiatement à tout ordre crié par le capitaine.

*Le capitaine Arturo Pèrez*



## Départ en mer :

Les joueurs se retrouvent donc, s'ils acceptent, dans un bateau en direction de Nanwe. Vous pouvez les faire participer au voyage en leur demandant de réaliser certaines tâches pas très compliquées comme ranger les manœuvres (le terme « corde » est interdit sur le bateau), préparer à manger, ou tout simplement les laisser interagir entre eux.

Un jet de **navigation facile** est bien sûr nécessaire pour ne pas être malade sur le bateau. Si un joueur rate son jet, il peut tenter de rester stoïque et réaliser un jet d'**impassibilité moyen**. S'il réussit son jet, il devra rester deux heures à ne rien faire (même pas parler) pour s'habituer aux mouvements du bateau.

Le bateau restera relativement près des côtes pour pouvoir rechercher un éventuel navire naufragé. Au bout de quelques heures les grandes étendues de plaines laisseront place à une épaisse forêt sombre.

Si aucun joueur ne pense à observer la côte, le capitaine demandera un volontaire car ses marins ne pourront pas passer tout le temps à observer.

Un jet d'**observation Difficile** sera nécessaire pour voir une moitié de bateau échouée sur la côte. Si un joueur a la bonne idée de monter sur le mât, le test d'observation passe à la **difficulté moyenne**, cependant, un test d'**acrobatie ou de navigation moyen** est également nécessaire pour ne pas tomber...

Une fois qu'un joueur aura repéré le bateau naufragé, ils pourront accoster. Si vraiment ils n'arrivent pas ou ne veulent pas observer la côte, le plus jeune des marins criera « épave en vue ».

## Accostage et bateau naufragé:

Le bateau est une goélette. C'est un bateau de voyage rapide et maniable. L'avant du bateau n'est pas visible, celui-ci a dû être emporté par la mer lors du naufrage. Il reste donc les trois quarts arrière échoués sur un petit morceau de plage d'une vingtaine de mètres de long. Il y a également sur la plage quelques morceaux de planches, quelques caisses éventrées et également une dizaine de corps. Si les PJ s'y intéressent, ils pourront remarquer que quatre personnes ont le corps lacéré. De grandes plaies très nettes, comme celles qu'auraient provoqué des épées très coupantes, recouvrent les corps mutilés. Les autres semblent avoir été noyés.

L'intérieur de la cale est complètement dévasté. Il reste quelques caisses contenant principalement des vêtements et des aliments divers. Ils auront de quoi manger et préparer des rations de survie s'ils en ont envie. Une cage est également présente dans un coin de la cale. Si un joueur avec des compétences magiques examine de plus près la cage, il verra qu'un sort servant à emprisonner quelqu'un ou quelque chose avait été lancé sur la cage. Certains barreaux de la cage sont pliés. Ils ont été découpés net à leur base. Il y a aussi 2 cadavres ayant les mêmes mutilations que ceux retrouvés dehors.

### *Le bateau de l'expédition*



Des traces de pas semblent partir vers une épaisse forêt. La plupart semblent humaines mais quelques unes, les plus grosses, laissent apparaître de fines coupures à l'avant des pas, comme si la personne qui a laissé ces empreintes avait de grandes griffes.

### *La forêt*



Des jets de **pistage**, difficulté allant de **facile** sur la plage, à **moyenne** au début du bois puis à **difficile** dès qu'ils auront bien pénétré dans la forêt seront nécessaires pour suivre les traces.

Si les joueurs ratent un jet, ils s'éloigneront légèrement de la piste avant de se retrouver face à **deux loups** qu'ils devront combattre avant de retrouver la piste.

#### LOUP

**Classe** : Touche à tout **Niveau** : 1

**Initiative** : 60 **PV** : 105 **IP** : Non **Att** : 60 **Esq** : 50

**Armes** : Naturelles **Dégâts** : 50

**AGI** : 8 **DEX** : 6 **CON** : 7 **FOR** : 8 **PER** : 10  
**INT** : 3 **VOL** : 5 **POU** : 5

**Compétences** : Discrétion 50, Observation 70, Vigilance 35, Camouflage 50, Pistage 50, Saut 20, Intimidation 20, Escalade 20, Natation 20

**Spécial** : Armes naturelles : morsure et griffes (PER), Sens aiguisé : olfaction

**Résistances** : RPhy 35, RMal 35, RPoi 35, RMys 30, RPsy 30



Au bout de la piste, les PJ tomberont sur un homme, **Trarenn** presque mort. Celui-ci leur expliquera qu'ils étaient chargés de rapporter une créature. Celle-ci a réussi à rompre le sort d'emprisonnement qui la gardait enfermée dans sa cage durant une grande tempête. Il a alors semé la panique sur le bateau, tuant plusieurs marins. Le bateau n'étant pas contrôlé, il est allé s'écraser contre un récif, le coupant en deux aux trois quarts. La partie avant a rapidement disparu dans la mer alors que la plus grosse partie est venue s'échouer sur la plage. La bête s'est alors chargée du reste des membres d'équipage. Plusieurs, dont lui, ont tenté de s'enfuir par la forêt mais l'animal les a poursuivis un par un, chaque cri était la fin d'un de ces compagnons. Il a ensuite lui aussi du se battre contre la bête qui l'a mis à terre à une vitesse impressionnante. Elle s'est ensuite enfuie en le laissant à l'agonie

Concernant Dame Lylonna, celle-ci est restée en Nanwe pour essayer de résoudre le mystère de cet animal.

Si les PJ arrive à le sauver (il faudra réussir un jet de **médecine moyen** pour refermer les blessures puis remonter le nombre de **PV** actuellement à 5 de **trente points**), il voudra bien les mener jusqu'au

village en Nanwe. Il sera cependant lent et boiteux jusqu'à ce que ses PV soient au maximum.

Une fois soigné, les caractéristiques de Trarenn sont les suivantes :

#### TRARENN

**Classe** : Sorcier **Niveau** : 1

**Initiative** : 50 **PV** : 35/75 **IP** : Non **Projection**

**magique** : 60

**AGI** : 5 **DEX** : 6 **CON** : 5 **FOR** : 5 **PER** : 6 **INT** : 8  
**VOL** : 6 **POU** : 8

**Compétences** : Observation 20, Vigilance 10, Science 20, Histoire 25, Médecine 20, Mémorisation 20, Occultisme 50, Manipulation magique 50

**AMR** : 40 **Zéon** : 560

**Niveau de Voie** : 20 (lumière)

**Résistances** : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 50, RPsy 35



## L'attaque du Gushnäk:

En retournant sur leurs pas, les PJ se feront prendre au piège par la puissante créature. Celle-ci leur portera déjà des attaques de type attaque rapide (cf. la description de la créature).

Un jet de **vigilance absurde** pour la première attaque puis **très difficile** pour les suivantes permet de repérer la créature avant qu'elle n'attaque et donc de tenter une action. Si la créature n'est pas arrêtée lorsqu'elle est repérée, elle essaiera de se recamoufler mais aura alors le **malus de -200** car elle est observée.

Elle attaquera en priorité Trarenn s'il est en vie et cela lui sera forcément fatal.

La créature arrêtera d'attaquer soit lorsqu'elle sera morte soit lorsque deux joueurs seront dans un état critique.

### GUSHNÄK

**Niveau :** 4 **Catégorie :** Naturelle 10

**Points de Vie :** 1600

**Classe :** Guerrier

**For :** 10 **Dex :** 9 **Agi :** 10 **Con :** 10 **Pou :** 8 **Int :** 5

**Vol :** 6 **Per :** 10

**RPhy 60 RMys 55 RPsy 50 RPoi 60 RMal 60**

**Initiative :** 85 griffes

**Attaque :** 115 + 75 griffes

**Défense :** encaissement

**Dégâts :** 120 Griffes TRA

**Armure :** TRA 5 CON 5 PER 2 CHA 5 ÉLE 5

FRO 5 ÉNE 5

**Capacités primordiales :** Mouvement libre, vision nocturne totale, attaque rapide, brûlure de zéon, vulnérable aux attaques perforantes (dégâts x 2).

**Pouvoirs :** Arme naturelle : Griffes

**Taille :** 18 Moyenne **Régénération :** 10

**Mouvement :** 13 **Fatigue :** 10

**Compétences Secondaires :** Acrobatie 30, Camouflage 65, Discrétion 50, Intimidation 30, Observation 30, Prouesse de force 70, Pistage 40, Saut 60, Vigilance 60

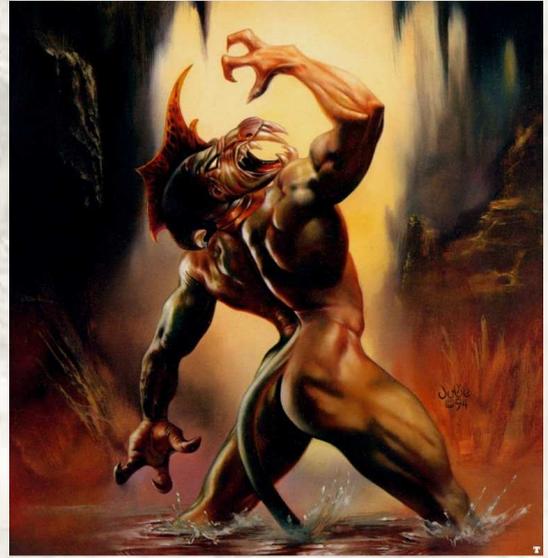
- **Attaque rapide :** Une fois tous les 3 rounds, le Gushnäk peut tenter une attaque rapide (jet de vigilance Absurde si on ne s'attend pas à ce faire attaquer, très difficile sinon). Si le jet de vigilance échoue, le personnage ne peut pas se défendre. La bête peut alors planter ses griffes avec une attaque à 100 (plus jet d'attaque) et des dégâts de type perforant de 60 sans que le personnage puisse se défendre (on considère sa défense à 0). Si un obstacle se situe entre la cible et le Gushnäk, celui-ci ne peut pas porter son attaque.

- **Brûlure de Zéon :** La bête est peu résistante aux attaques de type perforante. Lorsque la bête est transpercée (à savoir lorsqu'elle subit des dégâts de type perforant), la magie contenue dans son corps s'échappe laissant échapper un puissant rayon de zéon. Les dégâts infligés au Gushnäk sont alors doublés et les joueurs peuvent également être touchés par le rayon. Si le joueur est au corps à corps, il est touché par le rayon, si le joueur attaque à distance, il lance 1D10, si le résultat est 1, 2 ou 3 il subit l'attaque, sinon, il est suffisamment éloigné pour éviter l'attaque. Tous les joueurs touchés par la décharge d'énergie reçoivent une attaque magique (RMys 60) provoquant 20 points de dégât.

Le Gushnäk est donc la nouvelle forme des Eydillars qui ont transcendés leur état pour résister à la malédiction des Déoriens. La rage qu'ils ont accumulée durant des siècles en a fait des bêtes furieuses. Leur mode opératoire est simple : rechercher et détruire. S'ils n'ont pas de cible précise, ils attaqueront au hasard en essayant de se concentrer vers celui qu'ils penseront le plus faible.

La magie qu'ils peuvent involontairement libérer peut être dévastatrice.

Leur vulnérabilité aux attaques perforante sera remarquée dès qu'un joueur touchera l'animal d'une attaque de ce type. Sinon, un jet **d'observation Très difficile** pourra permettre à un joueur blessant la bête d'une attaque physique de remarquer cette vulnérabilité.



Une fois le combat résolu, les Pj seront probablement blessés et Trarenn sera mort. Ils sauront cependant que Dame Lylonna est encore en vie et se trouve en Nanwe. Le capitaine du bateau sait où ont débarqué les gens de l'expédition au près de la tribu des Eyllles. Il acceptera de les mener à cet endroit.

### *En route en Nanwe:*

Le bateau se dirige donc vers Nanwe, il peut s'éloigner des côtes, n'ayant plus rien à chercher et avancera donc assez vite. Le voyage vers Nanwe durera quelques jours. Pour agrémenter ce voyage, vous pouvez confronter les joueurs à une tempête où ils seront mis à partie. Faites leur faire différents jets (navigation, acrobaties, style...) pour voir comment ils s'en sortent.

Vous pouvez aussi les faire combattre contre un petit bateau pirate ou une créature marine de votre choix mais après le combat précédent, ils devront aussi reprendre des forces...

## Arrivé en Nanwe:

Après quelques jours de voyage, le bateau arrivera enfin en Nanwe. Si les PJ ne sont pas sur le pont, le capitaine ira les chercher pour leur annoncer la bonne nouvelle.

Le lieu semble relativement bien boisé, une montagne apparaît à quelques kilomètres de la côte.

Une fois débarqué, les joueurs découvriront une plage tranquille sur quelques centaines de mètres qui s'enfonce ensuite vers une forêt. Une large piste part ensuite vers la montagne. Quelques pierres mis en rond juste avant la forêt laisse deviner la présence récente d'un campement.

Nanwe



Le capitaine fera part aux PJ que cette piste mène au village des Eyllles.

La traversée de la forêt se déroulera sans encombre.

## Le village des Eyllles:

Après quelques kilomètres de marche, les PJ arriveront au village des Eyllles. Celui-ci se trouve au pied de la montagne, il est composé d'une vingtaine de petites maisons et d'une centaine de personnes. Une maison est un peu plus en vue que les autres, une attention particulière semble avoir été mené lors de sa conception. C'est la maison du chef du village : **Adodric**. Il manque une vingtaine de personnes dans ce village dont le chef Adodric et sa fille. Plusieurs chasseurs sont déjà absents depuis 15 jours alors qu'une chasse normale dure dans les 10 jours et les gens commencent à s'inquiéter.

Personne n'a vu le chef et sa fille depuis 4 jours. Ceux-ci ont mystérieusement disparu du jour au lendemain sans laisser d'ordre à personne.

En l'absence du chef, personne ne semble vouloir communiquer, de peur de dire quelque chose qu'il n'aurait pas du. Seul le chef est autorisé

à parler avec des étrangers de manière à ne pas nuire au village.

## Le village des Eyllles



Malgré tout, les Eylliens se montreront accueillant et proposeront aux joueurs d'attendre le retour du chef au village.

Les Eylliens sont des gens très pacifistes. Ils vivent principalement de la chasse, de l'élevage et de la culture. Quelques trocs sont également faits avec d'autres tribus afin de compléter leur alimentation.

Il existe une petite tension avec la tribu **Drocienne** mais celle-ci est limitée par la nécessité qu'on les deux tribus à coexister...

Les PJ devront donc faire un peu de social pour s'en sortir.

La plupart des habitants refuseront catégoriquement de parler avec les joueurs. Ils parleront ouvertement de leur façon de vivre, de leur culture mais ne diront rien à propos d'une quelconque bête sauvage, expédition ou Dame Lydonna.

Après avoir tenté de parler avec quelques personnes, un jet d'**observation difficile** permettra de remarquer qu'une jeune femme les suit depuis qu'ils ont commencé à poser des questions. Faites retenter ce jet après chaque personne interrogée jusqu'à ce qu'il soit réussi.

En allant voir cette personne, une femme du nom D'**Eraossa** leur racontera que son mari est partie voila une quinzaine de jours pour chasser et qu'elle s'inquiète de ne pas le voir revenir. Le départ du chef du village n'a fait qu'accentuer son inquiétude. De plus, elle dira qu'une bête sauvage a été aperçu aux alentours du village voila de ça un mois. Elle demande aux PJ de faire quelque chose.

Elle racontera également la légende du village : le village est né avec l'aide de puissantes créatures qui leur ont apportées protection. Un jour, sans qu'ils ne sachent trop pourquoi, ces créatures avaient décidé de les abandonner, les créatures qu'elles avaient créés se sont alors retournées contre les différents villages. Seul un village, le

leur, fut épargné. La légende d'y que la proximité d'un temple fut la raison de cette exclusion.

Toute l'histoire du village est conservée dans la grande bibliothèque, dans la maison du chef. Ils pourront peut être en apprendre plus.

Concernant une certaine Dame Lydonna, elle dira l'avoir vu passer plusieurs fois pour discuter avec le chef. Elle ne sait pas dire de quand date sa dernière venue.

En arrivant devant la maison, les joueurs trouveront alors la porte fermée. S'il fait jour et que des personnes les aperçoivent, elles iront leur dire que le chef n'est pas là et qu'il est interdit de pénétrer dans sa maison. Si les PJ persistent, plusieurs personnes viendront les ramener dans la maison qu'il leur a été attribué. Un jet de **discretion Facile** sera alors nécessaire pour sortir de la maison sans ce faire remarquer.

La porte est donc fermée, une fois devant les joueurs peuvent tenter de l'ouvrir avec un jet de **crochetage Moyen**. S'ils décident d'enfoncer la porte, ils devront réussir un jet discretion en fonction de la façon dont ils s'y prendront (par exemple, la casser à coup de pieds demande un test très difficile alors que l'enfoncer en poussant dessus (Prouesse de force Très difficile) demandera un test de discretion Moyen.

Si les joueurs sont détectés, les habitants commenceront à se méfier d'eux et les menaceront de les ramener à la côte. Ils seront de nouveau ramenés chez eux et des rondes auront lieu dans le village. Une jeune fille, **Valewin**, viendra les trouver. Elle racontera être la fille du chef et leurs fera part des différents faits listés plus loin.

*Valewin*



Mais considérons que les joueurs réussissent à pénétrer dans la maison du chef sans se faire remarquer.

Ils rentreront alors dans une grande pièce avec au centre une grande table et un escalier menant au premier étage sur la gauche. Au fond de la salle, une porte mène à une pièce servant apparemment à cuisiner.

En montant les escaliers, ils arriveront directement dans la grande bibliothèque. Sur plusieurs étagères sont réparties différents parchemins roulés et maintenus par une légère ficelle.

Une porte au fond de la pièce sépare la bibliothèque d'une autre pièce. En observant les livres (ils sont écrits dans un langage incompréhensible) ou en se dirigeant vers la porte, ils entendront une petite voix prier.

Derrière la porte se trouve un petit couloir séparant deux pièces, celle de gauche contient juste un lit et une armoire remplie de vêtements, celle de droite, d'où provient la voix, est identique à la première mais au pied du lit se trouve une jeune femme d'une quinzaine d'années, **Valewin**, en train de prier. En voyant les PJ, elle sera surprise, elle arrêtera de prier et demandera au PJ la raison de leur présence.

Si ceux-ci l'interrogent à propos de son père ou de dame Lydonna, elle dira qu'ils sont partis au temple des Eydillars, les anciens protecteurs afin de leur demander protection contre une bête que leurs voisins, les Drociens, ont envoyé afin de les détruire. Elle ne peut pas s'y rendre par peur et par ordre de son père mais veut bien indiquer sur une carte l'entrée du temple. Ils sont partis depuis quatre ou cinq jours en fonction du temps passé dans le village par les PJ.

## *En direction pour le temple:*

La carte les mènera donc au temple. S'il demande à un villageois de les accompagner, il refusera systématiquement mais ils indiqueront le chemin à prendre pour s'y rendre.

Les joueurs se dirigeront donc au point indiqué sur la carte qui se trouve en début de montagne, au milieu d'une forêt. Avec quelques jets d'**observation** et de **pistage Moyen**, ils arriveront à destination.

Le point de la carte est en fait l'entrée d'une grotte. Au moment de pénétrer dans la grotte, ils seront attaqués par **7 personnes** : **deux protecteurs** et **cinq chasseurs**. Lorsqu'ils se seront débarrassés des deux protecteurs ou de quatre personnes, le reste des attaquants s'enfuiront dans les bois. Si les PJ décident de se réfugier dans la grotte, ils devront

combattre dans la grotte, soit dans la salle principale, soit dans le petit couloir où ils ne pourront pas faire front tous en même temps. Les attaquants sont munis d'une torche. S'il reste un survivant ou qu'ils en ont capturé un vivant, un jet d'**intimidation Moyen** suffira à lui faire cracher le morceau : une expédition a été lancée de leur village car les soit disant pacifistes Eylliens ont convoqué une terrible créature afin de les tuer. Ils devaient donc aller sur ordre du chef du village détruire un temple se trouvant ici. Ils les ont attaqués car ils ont cru qu'ils pouvaient être les créateurs de la bête. Il refusera de les accompagner.

#### CHASSEUR

**Classe** : Explorateur **Niveau** : 0

**Initiative** : 50/0 **PV** : 80 **IP** : Non **Att** : 40 **Esq** : 30

**Armes** : Arc **Dégâts** : 30

**AGI** : 6 **DEX** : 6 **CON** : 5 **FOR** : 5 **PER** : 6 **INT** : 5  
**VOL** : 5 **POU** : 5

**Compétences** : Observation 30, Vigilance 30, Pistage 35, Animaux 35, Herboristerie 35, Athlétisme 15, Saut 15, Escalade 20, Équitation 30, Camouflage 30, Discrétion 30, Pièges 30, Natation 10

**Résistances** : RPhy 20, RMal 20, RPoi 20, RMys 20, RPsy 20

#### PROTECTEUR DROCIEEN

**Classe** : Touche à tout **Niveau** : 1

**Initiative** : 45/25 **PV** : 80 **IP** : Non **Att** : 70 **Esq** :

60 **Armes** : Gourdin **Dégâts** : 30

**AGI** : 5 **DEX** : 5 **CON** : 5 **FOR** : 5 **PER** : 6 **INT** : 5  
**VOL** : 5 **POU** : 5

**Compétences** : Athlétisme 20, Discrétion 20, Escalade 20, Observation 50, Vigilance 30, Camouflage 40, Estimation 10, Impassibilité 20, Intimidation 20 **Spécial** : Module d'armes de brigand

**Résistances** : RPhy 30, RMal 30, RPoi 30, RMys 30, RPsy 30

*Protecteur Drocien*



## L'entrée du temple:

En entrant dans la grotte, les joueurs découvriront un étroit passage les menant à une immense salle d'où tombe une multitude de stalactites. Il fait bien entendu très sombre dans la grotte, et l'emploi de torche ou de toute source pouvant produire de la lumière semble être approprié.

*La salle de la grotte*



En explorant un peu la salle les joueurs pourront remarquer une étrange porte fermée à côté de laquelle est placé un cadran composé de 16 cases disposées en ligne de quatre. Chacune des cases semblent pouvoir s'enfoncer

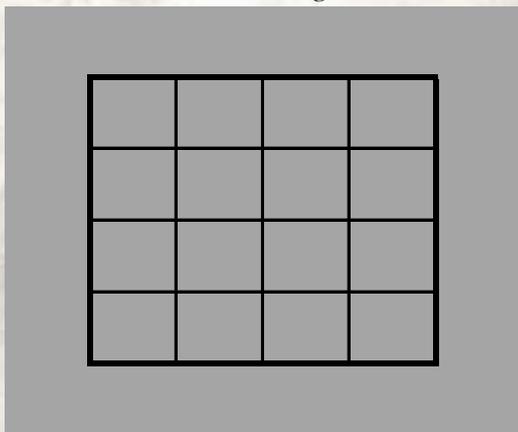
Une inscription est disposée en dessous du cadran sur laquelle on peut lire :

***Si par quatre fois, les diagonales, les lignes et les colonnes ne se croisent, si chacun reste...***

Le reste de la phrase n'est plus lisible. En y apportant une attention toute particulière et en réussissant un jet d'observation Difficile, on peut réussir à décrypter le reste de la phrase, à savoir :

***...dans son coin, sans trop les occuper, alors la porte s'ouvrira.***

### *Cadran de la grotte*



Une solution possible est donnée en fin de scénario, il y a plusieurs réponses possibles, la solution donnée est juste un exemple. Le temps qu'aucune croix n'est faite dans une case des coins et qu'il n'y a jamais deux croix sur la même ligne, colonne ou diagonale, la solution est bonne.

### *Arrivé dans la salle de prière :*

Une fois la porte ouverte, ils rentreront dans un couloir où peuvent se tenir cotes à cotes 4 personnes. Le couloir est très sombre, mais on peut apercevoir au fond de celui-ci un début d'escalier ainsi que la voûte d'une étrange pièce circulaire qui semble illuminée d'une puissante lumière.

A 10 mètres devant la porte, on peut apercevoir un parterre de dalles. En s'approchant, on remarque que celles-ci sont parfaitement disposées en 4 lignes et 10 colonnes. Un étrange dessin est gravé sur le mur avec une nouvelle énigme :

***Ceux qui se ressemblent ignorent leurs différences et avancent ainsi vers la lumière.***

L'énigme est donnée en dernière page et la solution en annexe. Vous pouvez décider de donner un exemplaire à chaque joueur ou alors de n'en faire qu'un seul et ainsi les faire interagir.

Pour trouver le chemin, il faut sortir par la dernière dalle (indiquée par la flèche) en passant de dalle en dalle (verticalement ou horizontalement), la dalle précédente devant être soit de la même couleur, soit posséder un symbole identique.

Si un joueur décide d'avancer sur les dalles sans suivre le bon chemin, il prendra immédiatement un puissant souffle le ramenant à son point de départ. Tenter de sauter par-dessus aurait le même effet.

Si un joueur tente de désamorcer le piège, un jet de **pièges facile** lui permet de dire que les mécanismes se trouvent de l'autre côté des dalles, un jet **difficile** lui permet de dire que même s'il

était de l'autre côté, il ne pourrait pas le désamorcer.

En arrivant au bout du couloir, ils verront que l'escalier descend effectivement vers une grande salle circulaire. Celle-ci est ornée de longues écritures dans un langage incompréhensible qui raconte l'histoire des Eydillars. Au centre de la pièce se trouve deux personnes, un homme et une femme d'où provient toute cette lumière. Ils sont au centre de la pièce, se faisant face en semblant exécuter un rituel.

L'homme, qui n'est autre que le chef du village, Adodric, semble être en transe, il crie d'étranges formules en levant les bras au ciel. La femme, qui est bien sûr dame Lydonna, est en train de prier et de partager ses forces avec Adodric afin de lui donner plus de puissance.

### *Adodric*



Au moment où ils s'engageront dans les escaliers, faisant face au chef, celui-ci sortira de sa transe en les regardant avec une grande peur et en criant : « *mais pauvres fous, pourquoi les avez-vous amené* ». Dame Lydonna se retournera en arrêtant de prier. Après avoir regardé deux secondes vers les PJ, elle lancera un bouclier sur elle et le chef et criera : « *Continuons le rituel, c'est notre seule chance, défendez nous, ou vous mourrez* ». Puis elle se retournera en regardant le chef qui lui rendra son regard, de nouveau envahit par la confiance.

### *Le combat final:*

Une fois cette petite scène terminée, les joueurs entendront un grognement derrière eux, ils se retrouveront confrontés à deux Gushnäk (leurs caractéristiques sont décrites plus tôt dans le

scénario. Le but des Gushnäk est simple : tuer en commençant par les proies les plus faciles, les deux qui ne se défendent pas. Les joueurs ne peuvent plus fuir, l'entrée est condamnée par les deux bêtes qui commenceront à avancer dans l'escalier (deux joueurs seulement peuvent se tenir côte à côte dans les escaliers). Une fois tous le petit monde dans le cercle central de la pièce, les Gushnäk commenceront à leur tourner autour, les encerclant et tentant parfois des attaques rapides sur Dame Lydonna et le chef. Si un joueur est placé entre la bête et sa cible, il peut intercepter l'attaque.

### Dame Lydonna



Lorsque les bêtes se rendront compte que l'attaque frontale est inutile, ils commenceront à attaquer les joueurs pour les déstabiliser et essayeront de temps en temps de relancer une attaque sur Dame Lydonna et Adodric. Rappelons que les Gushnäk sont très rapide et peuvent se déplacer librement, même monter au plafond pour tenter une attaque sous un nouvel angle.

Les caractéristiques de Dame Lydonna et du chef ne sont pas données entièrement. En effet, quoiqu'il se passe, ils continueront à prier ou mourront.

Ils disposent respectivement d'un nombre de 90 PV et 140PV ainsi que d'un bouclier magique de 500 PV (cf. sort Bouclier réel du livre de création).

Si Adodric meurt, les PJ devront tuer les deux bêtes avant de rentrer recevoir leur récompense. Si Dame Lydonna meurt, le rituel sera plus long (le temps de faire mourir un PJ par exemple...).

Si les joueurs s'emploient ardemment à protéger les deux PNJ, au bout d'un certain nombre de round

de combats, une violente lumière apparaîtra mettant fin au combat. Les joueurs se retrouveront aveugles quelques secondes, ils n'entendront plus aucun bruit (jouer cette scène de manière dramatique, ils sont aveugles et n'entendent plus les bêtes, sont ils sourds ? Les bêtes sont elles encore là ?...). Au bout de quelques secondes, ils sentiront leurs corps devenir plus légers et leurs forces reviendront doucement, ils ne sentiront plus de douleur (récupération des PV). Puis entrouvriront lentement les yeux pour se retrouver en face d'un Eydillar, en plein centre de la pièce.

### Un Eydillar



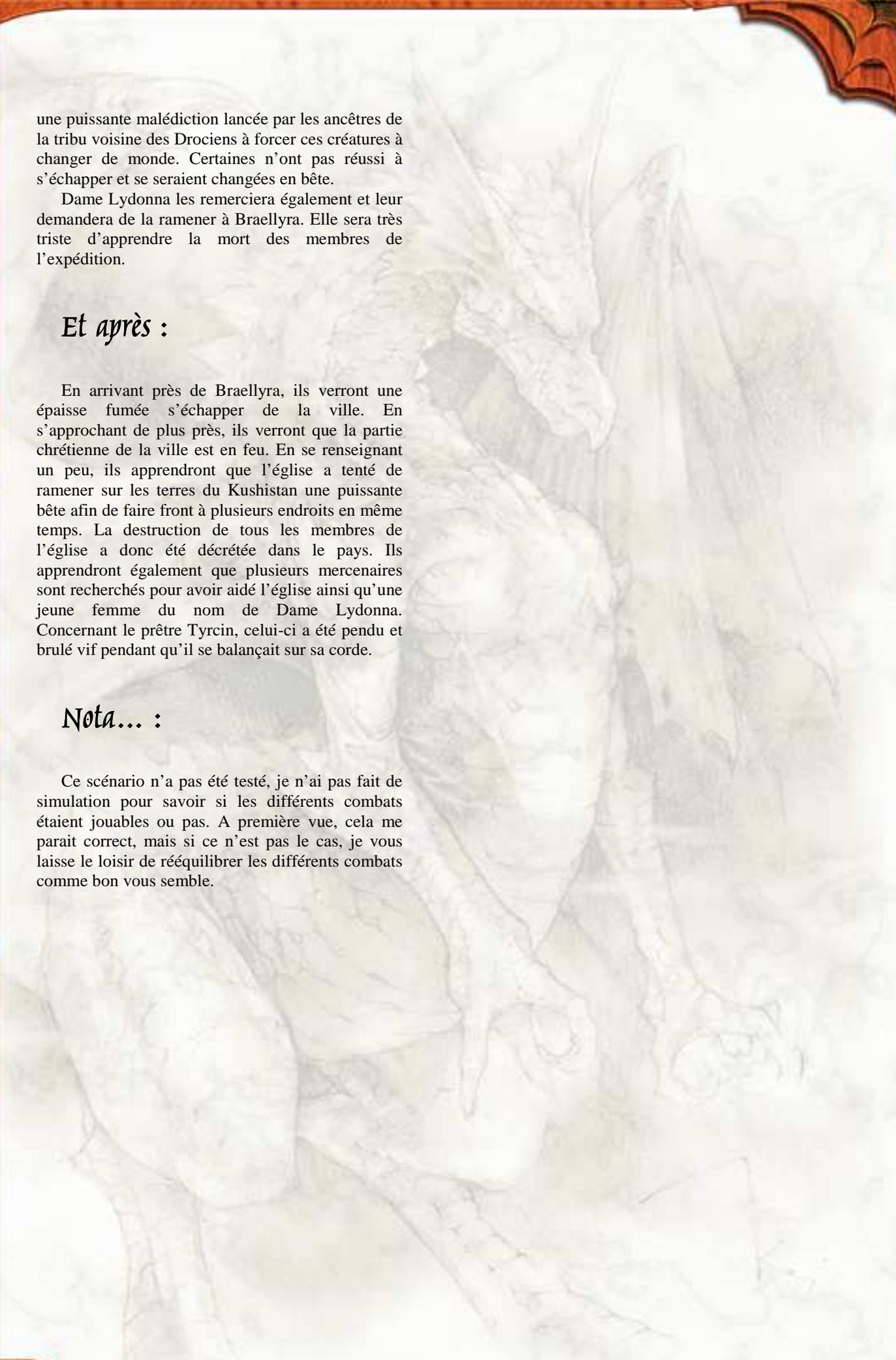
Leurs yeux seront fixés sur cette femme. Celle-ci les remerciera de lui avoir ramené ses frères manquants. Ils retrouveront alors toutes leurs forces et verront arriver par les escaliers de nombreuses bêtes qui dès qu'elles mettront le pied dans la salle prendront une apparence identique à celle de la nouvelle venue et s'évanouiront dans les airs.

Les deux créatures qu'ils ont combattues ont-elles aussi disparu, probablement métamorphosées et évaporées.

L'Eydillar les remerciera une nouvelle fois : *« Merci de m'avoir ramené mes frères, nous sommes séparés depuis les temps les plus anciens, une puissante malédiction nous empêchant de venir les rechercher. Puis je vous apporter mon aide lorsque vous en aurez le plus besoin »*. Puis elle disparaîtra elle aussi en laissant tomber une pierre ovale bleue azur que récupérera le chef.

### Épilogue :

De retour au village, le chef leur donnera la pierre en remerciement de leur aide. Il leur dira avoir reconnu dans cet être magnifique un dessin d'un Eydillar, une des créatures ayant protégé le village suivant une ancienne légende. La légende dit que pendant une époque très chaotique, leurs ancêtres étaient protégés par ces Eydillars. Mais



une puissante malédiction lancée par les ancêtres de la tribu voisine des Drociens à forcer ces créatures à changer de monde. Certaines n'ont pas réussi à s'échapper et se seraient changées en bête.

Dame Lydonna les remerciera également et leur demandera de la ramener à Braellyra. Elle sera très triste d'apprendre la mort des membres de l'expédition.

### *Et après :*

En arrivant près de Braellyra, ils verront une épaisse fumée s'échapper de la ville. En s'approchant de plus près, ils verront que la partie chrétienne de la ville est en feu. En se renseignant un peu, ils apprendront que l'église a tenté de ramener sur les terres du Kushistan une puissante bête afin de faire front à plusieurs endroits en même temps. La destruction de tous les membres de l'église a donc été décrétée dans le pays. Ils apprendront également que plusieurs mercenaires sont recherchés pour avoir aidé l'église ainsi qu'une jeune femme du nom de Dame Lydonna. Concernant le prêtre Tyrcin, celui-ci a été pendu et brûlé vif pendant qu'il se balançait sur sa corde.

### *Nota... :*

Ce scénario n'a pas été testé, je n'ai pas fait de simulation pour savoir si les différents combats étaient jouables ou pas. A première vue, cela me paraît correct, mais si ce n'est pas le cas, je vous laisse le loisir de rééquilibrer les différents combats comme bon vous semble.

## Et la pierre azur ?

La pierre azur permet d'invoquer une fois par an les Eydillars.

*La pierre bleu azur*



### Les Eydillars :

Les Eydillars sont un puissant peuple ayant quitté le monde réel pour s'établir dans un monde complètement pacifique. Ils sont contre toutes guerres.

**Pacte** : Les Eydillars ne viennent qu'en aide aux personnes parfaitement pacifistes. Pour les invoquer, il faut que le personnage ai réussi grâce à sa force de conviction et à sa croyance totale à la paix a évité d'être mêlé à un combat, de près ou de loin pendant une dizaine d'année. Ce processus est plus ou moins long en fonction des difficultés rencontrées. Un Eydillar apparait alors et demande au joueur de stopper une guerre sans aucun recours à la violence.

**Difficulté** : 250 **Coût** : 300

**Attaque** : NA **Défense** : NA

**Action** : Passive

**Effet** : Cette invocation permet au lanceur de créer un cercle de 5m de diamètre dans lequel tout individu devient invisible. Il est en fait transporté dans la Veille et est donc protégé des créatures naturelles. Pour les créatures pouvant voir la Veille, seul un jet d'observation quasiment impossible permet de remarquer le refuge. Les bords du refuge sont opaques, il est impossible de voir à travers dans la Veille, il est également impossible de s'en servir pour créer une porte entre les deux mondes car dès qu'une personne à l'intérieur du cercle en sort, le refuge est instantanément dissous.

**Durée** : voir effet

**Apparence habituelle** : Les Eydillars envoient une seule personne pour répondre à l'appel de l'invocateur, c'est généralement une très belle femme tenant une couronne de fleur dans la main,

mais il arrive que ce soit un homme, notamment lorsque l'invocateur est une femme.

*Les Eydillars*



Le pouvoir de la pierre azur ne permet pas à un invocateur de contrôler ce pouvoir, il permet juste à son possesseur d'invoquer une fois par an les Eydillars (sans dépenser de zéon et sans jet de difficulté). La pierre peut se recharger plus ou moins vite selon la personne qui porte la pierre

## Annexes 1: résolution des énigmes

*Solution de l'énigme 1*

		X	
X			
			X
	X		

*Solution de l'énigme 2*



La deuxième énigme :

