

Une campagne pour **ANIMA** Beyond Fantasy par Eric LAURENT

Synopsis et note pour les meneurs : cette campagne a été écrite d'après diverses sources d'inspiration mais a essentiellement été construite à partir de l'historique d'un de mes joueurs, Selina Angeline, sorcier mentaliste qui ignore tout de sa condition mystique et de ses origines. Elle découvrira peu à peu la réalité du monde de Gaïa, ses pouvoirs et son appartenance à la race des Nephilims Ebudan.

Dans cette campagne les joueurs débutent au niveau 1. Selina ne possède alors aucun sort ou pouvoir psychique. Elle les découvrira et apprendra à les maîtriser au fil de la campagne. Les personnages joueurs, s'ils possèdent des dons mystiques ou psychiques, seront limités à la moitié de leur potentiel jusqu'à ce qu'ils aient atteint le niveau 2.

Les autres personnages joueurs n'ont pas été introduits à un moment précis dans la campagne. Tout dépendra des classes choisies par vos joueurs. Je vous invite à leur faire jouer séparément un mini scénario d'introduction en fonction de leur historique pour les inclure dans la campagne au moment que vous jugerez opportun.

Bien entendu si le personnage central n'est pas choisi par un de vos joueurs il vous appartiendra de modifier la trame de la campagne.

Bonne lecture et bon jeu.

Eric

ORIGINES

-1-

20 JANVIER 989 - CHAPELLE DU COUVENT SAINTE MARIE DE LA CONCEPTION, CITÉ VATICANE D'ALBIDION

En ce jour de grâce de l'année 989, Selina Angeline, jeune nonne de vingt printemps, se recueille devant l'autel lorsque que sœur Ingrid l'interrompt dans ses pieuses prières : « ma sœur, mère Gwenwaen souhaite vous entretenir d'un problème urgent m'a-t'elle dit ; elle vous attend dans son bureau ».

Selina se relève et fait un signe de croix avant de se diriger silencieusement vers la porte de la Chapelle. Dehors il fait froid, l'hiver est rude en ce mois de janvier et l'île du Domaine n'a pas été épargnée par la tempête de neige.

La jeune nonne se dirige d'un pas leste vers le bâtiment principal du couvent, longeant le cloître. Elle croise alors un homme d'une vingtaine d'années à l'allure sinistre, vêtu d'un long manteau noir, qui tient une frêle enfant par l'épaule. Cet enfant est tout au plus âgée de huit ou neuf ans et est elle-même vêtue d'une bure noire encapuchonnée d'où s'échappent quelques mèches blondes.

L'homme et l'enfant précèdent Selina dans un long couloir et s'arrêtent au milieu de celui-ci, devant la porte menant au bureau de la mère supérieure Gwenwaen. Selina discerne alors le motif brodé sur le manteau de l'homme, une croix rouge sang : la croix de l'Inquisition.

L'homme frappe à la porte et entre avec l'enfant, refermant la porte derrière lui.

Selina a déjà croisé à plusieurs reprises l'un de ces Inquisiteurs, ces hommes et ces femmes mus par une foi sans limites dont la mission consiste à exterminer les sorciers, les démons, les impies, les hérétiques et autres infidèles.

Si Selina écoute à la porte elle entendra la conversation suivante : « Ma Mère, je vous porte la jeune Johanne laquelle a échoué dans son entraînement. Je vous la confie et vous mande de l'élever dans la voie de notre Seigneur. Vous prendrez soin de lui faire oublier ses dons ».

Puis l'homme ressort seul et croise furtivement le regard de Selina, sans même la saluer. Une religieuse que Selina connaît bien pour avoir été élevée avec elle, sœur Isabella, sort ensuite en tenant l'enfant par la main. Selina frappe et entre à son tour dans le bureau de la mère supérieure Gwenwaen.

La jeune nonne a toujours entretenu d'étroites relations avec la mère supérieure Gwenwaen. Selina, orpheline, sans frère ni sœur, n'a gardé pour seul souvenir de son enfance que les boucles flamboyantes et le sourire enjôleur de sa mère. Elle a grandi au couvent de la cité vaticane d'Albidion sur l'île du Domaine. La mère supérieure Maria Gwennwaen l'a élevée et a assuré son éducation religieuse dès son plus jeune âge. Cette femme à forte personnalité, aujourd'hui âgée

d'une cinquantaine d'année, a toujours privilégié les rapports avec Selina allant jusqu'à nouer un lien pratiquement maternel avec elle, bien qu'elle se doive d'adopter en principe une certaine réserve en sa qualité de préceptrice du couvent.

Mère Gwenwaen : « Ma fille je vous ai fait appeler pour une mission qui à mes yeux revêt une grande importance. Vous connaissez mon attachement aux enfants et l'un d'entre eux court un grand danger. Je vous demande de vous rendre au village de Kerlo dans l'Etat d'Argos pour y recueillir un enfant qui vient de naître puis le ramener au couvent. Sœur Angélique vous accompagnera jusqu'à la côte où vous pourrez embarquer à bord d'un bateau pour entreprendre votre traversée ».

Si Selina pose des questions :

Mère Gwenwaen ignore le nom et le sexe de l'enfant.

L'enfant a une marque de naissance sur l'intérieur de la cuisse.

Selina peut prendre contact avec le curé de la paroisse de Kerlo.

Elle ne répondra à aucune question concernant l'Inquisiteur... si ce n'est qu'il est Inquisiteur.

« Je vous confie cette bourse (*elle contient 2 pièces d'or et 100 pièces d'argent*) pour couvrir vos frais. Si jamais je n'étais pas présente à votre retour vous voudrez bien suivre les inscriptions portées sur ce parchemin ». La mère supérieure prend un parchemin scellé à la cire qu'elle place dans un petit coffre sur son bureau. Elle prend soin de fermer le coffre à clé, de confier la clé à Selina et lui dit « ne vous fiez à personne et que Dieu vous protège mon enfant » Puis elle l'embrasse tendrement sur le front avant de lui donner congé.

LE VOYAGE

Selina voyage sans encombres avec sœur Angélique sur les routes pavées du Domaine à bord d'une charrette tirée par une mule jusqu'au petit port côtier où l'attend un bateau. A la nuit tombée, elle monte seule à bord du bateau sur lequel la mule et la charrette sont embarquées.

La traversée prend une journée. *Faire des tests de RMal difficulté moyenne pour voir si Selina n'a pas le mal de mer.* Il peut y avoir une légère tempête en ces temps hivernaux mais rien de dangereux.

A l'arrivée sur la côte il faut deux jours pour atteindre le village de Kerlo. Le bateau l'attendra cinq jours tout au plus et repartira.

Après une journée de trajet, alors qu'elle arrive à un croisement en forêt, Selina est attaquée par trois brigands qui en veulent à son attelage et à sa bourse. Sous l'effet de la peur, Selina découvre alors son premier pouvoir psychique : impact télékinétique. Les trois brigands sont jetés au sol par une force que Selina ne contrôle pas, à sa plus grande stupeur.

Pour l'intervention éventuelle d'autres PJ : les PJ la sauvent et l'escortent.

Les brigands (page 281) :

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

Le chef des brigands :

Classe : Touche à tout Niveau : 2

Initiative : 50/45 PV : 105 IP : Non Att : 80 Esq : 70 Armes : Epée courte : 40

AGI : 5 DEX : 5 CON : 6 FOR : 5 PER : 7 INT : 6 VOL : 6 POU : 5

Compétences : Athlétisme 30, Discrétion 30, Escalade 10, Observation 50, Vigilance 40, Camouflage 50, Estimation 10, Impassibilité 20, Intimidation 20

Spécial : Module d'armes de brigand

Résistances : Rphy 40, RMal 40, Rpoi 40, RMys 35, Rpsy 40

LE VILLAGE

Le village compte environ 300 habitants et une cinquantaine de fermes environnantes.

Kerlo est un petit village boueux, la neige ayant commencé à fondre par endroits. L'unique auberge du village est de qualité médiocre. L'église prône au centre du village. Le château le plus proche se trouve à quelques lieues. Il n'y a aucun magasin en dehors d'une unique échoppe qui vend de tout et de rien.

Les maisons sont en pierre au toit de chaume pour la plupart.

Un petit étang entouré de bois se trouve à la sortie du village.

Les villageois semblent tous sortis du même moule: des campagnards bourrus et peu communicatifs, sauf quand il s'agit de parler du temps et des récoltes. La réaction générale vis-à-vis du bébé est: «On n'a rien à voir là dedans. Essayez au village voisin. Non, aucune fille du pays n'a accouché récemment. Allez au village voisin.». En revanche ils sont tous très croyants et respectent les gens d'église tout en les craignant. Ça ne peut être que des Inquisiteurs, n'est-ce pas? Et il est bien connu que les Inquisiteurs ont tendance à avoir la main lourde, quand il s'agit de punir le «commerce avec le démon». Les villageois sont sincèrement persuadés que si ils parlent, ils vont être massacrés jusqu'au dernier.

LES ENFANTS

Trois bébés sont nés la même semaine : deux garçons et une fille.

L'enfant de la famille Marti est décédé le matin même. Les parents n'ont pas encore prévenu le Père Francisco, le curé du village, et l'enfant gît inanimé dans son berceau. C'est un garçon. Ils vivent dans une ferme à l'écart du village.

L'enfant de la famille Garma est une fille mais elle ne porte aucune marque de naissance.

L'enfant de Flora Fiorini est celui que Selina recherche. Son petit garçon, Luigi, a une marque de naissance sur l'intérieur de la cuisse gauche. Il a les cheveux très clairs et les yeux d'un bleu profond. Cette marque n'est autre qu'un tatouage Ebudan (jet en occultisme niveau absurde : difficulté 180 pour le savoir). Cet enfant est un élu que l'Inquisition cherche à enlever.

Flora vit seule dans une maison de bûcheron près de l'étang et son mari s'est absenté pour quelques jours pour livrer du bois au village voisin, la laissant seule avec ses trois enfants : le bébé et deux enfants âgés de 3 et 7 ans.

Le meilleur moyen d'obtenir des informations sur le bébé sont les suivantes :

— **Le père Francisco.** La cinquantaine, bedonnant avec une calvitie et amateur de vin de messe. C'est le curé du village et son chef spirituel. Il sait que trois enfants sont nés cette semaine au village mais aucun n'ayant été encore baptisé il ne connaît pas le nom des parents (il est supposé n'en connaître que deux mais son penchant pour le vin de messe le fait souvent gaffer). En réalité le Père Francisco connaît parfaitement l'identité de l'enfant que Selina recherche et c'est lui qui a prévenu l'Inquisition (voir plus loin).

— **Giacomo Rossi.** La trentaine. Petit, boiteux et aigri. C'est la brebis galeuse du village, et il ne se tait que parce qu'on l'a menacé de le casser en deux si il avait la langue trop longue. Il observe Selina par en dessous, ricane et multiplie les allusions qu'il croit subtiles. La meilleure tactique consiste à l'isoler et à le faire boire jusqu'à ce qu'il devienne loquace. Si Selina n'y pense pas, il finira par l'aborder au bout de deux ou trois jours, et par lui proposer de lui dire la vérité contre un peu d'argent («et la vie sauve», sa crainte de l'Inquisition étant malade).

— **Eva Bianchi.** La trentaine. C'est la sage femme qui a mis les trois enfants au monde. Elle vit dans une ferme à l'écart du village et indiquera le nom des parents moyennant rémunération « pour arrondir ses fins de mois ».

— **Bruno Gallo .** La quarantaine. C'est le bourgmestre et il dispose du nom de deux des enfants, déclarés sur les registres de l'état civil : les enfants des familles Marty et Garma.

— **Flora Fiorini,** 24 ans. Une jeune femme qui reste discrète et prudente, mais qui gardera Selina à l'oeil. C'est elle la mère, mais il serait dommage que Selina (ou les PJ) parviennent trop vite à cette conclusion.

Le mur du silence n'est pas totalement hermétique.

Tous les adultes sont au courant des «malheurs» de Flora et tiennent leur langue, plus ou moins adroitement (il se pourrait que quelqu'un fasse allusion à cette «pauvre Flo». Si les PJ relèvent la remarque, il se trouble, bafouille et finit par raconter n'importe quoi). Quant aux enfants, leurs parents leur ont fait la leçon et leur ont dit de ne pas trop s'approcher de Selina (une Inquisitrice sans aucun doute) et des PJ (des tueurs d'enfants, c'est sûr)... mais ils sont dévorés de curiosité, et il est probable que les PJ auront beaucoup de mal à s'en débarrasser («dis Madame, je peux monter sur tes genoux? Raconte-moi une histoire. Tu as tué beaucoup de monstres et de sorcières ?»). En revanche, il est difficile de leur soutirer des renseignements précis. Si ils sentent que la conversation arrive sur un terrain dangereux, ils racontent n'importe quoi... avec beaucoup plus d'imagination que les adultes. Ils pourraient diriger les PJ vers un étang «maudit», une clairière «hantée» où se cache une affreuse sorcière, un gros arbre «où il y a des fées» et ainsi de suite.

LA DECOUVERTE DE L'ENFANT ELU

A leur arrivée à la maison de Flora Fiorini, Selina et les éventuels PJ aperçoivent de la fumée qui s'échappe de la maison. Celle-ci est en feu. Le corps de Flora est étendu sur le sol et gît à côté de celui d'un enfant de trois ans mais les flammes empêchent les PJ d'entrer.

Selina découvre alors son second pouvoir psychique : réduire le feu. Sur son passage les flammes s'écartent et diminuent d'intensité comme par « miracle », lui permettant ainsi de sortir les corps du brasier.

A moins de réussir un jet de médecine difficile (difficulté 120) Flora rendra son dernier souffle. L'enfant de trois ans est déjà mort asphyxié.

Si Flora survit, elle explique que trois cavaliers vêtus de noir sont venus pour prendre le bébé et que son fils a pu s'enfuir avec le bébé par la fenêtre de la chambre. Elle succombera à ses blessures juste après.

Il y a des traces de sabots de chevaux devant l'habitation (jet d'observation facile difficulté 40). Il y avait 3 cavaliers (jet de pistage moyen à 80).

Un jet de pistage facile (difficulté facile à 20) permet de voir que les traces se dirigent vers la forêt.

Les PJ entendent des pleurs étouffés venant de la grange attenante à la maison (*jet de vigilance facile à 20*) : c'est le jeune Marco, âgé de sept ans qui tient le bébé dans ses bras.

Si sa mère est morte il explique aux PJ que trois cavaliers vêtus de noir sont venus pour prendre le bébé et qu'il a pu s'enfuir par la fenêtre de la chambre quand il a entendu sa mère crier. Les cavaliers ont mis le feu à la maison et sont partis vers la forêt.

Les PJ devraient décider de quitter le village pour rentrer au Domaine et s'assurer avant leur départ que le bébé porte bien la marque de naissance (à défaut Selina sera obligée à un moment ou à un autre de changer les langes du bébé et verra la marque). *Lorsqu'elle voit la marque, celle-*

ci ressemble plus à un tatouage qu'à une marque de naissance, en tous points identique à celui qu'elle a elle même dans le creux des reins....une marque Ebudan, ce qu'elle ignore encore.

L'ENLEVEMENT

Les trois cavaliers vont prendre les PJ en chasse et les attaquer à la nuit tombante afin de kidnapper le bébé quitte à massacrer les PJ au besoin.

Une charrette avec un bébé ne passe pas inaperçue dans ces contrées isolées.

Ils peuvent tâter de la prise d'otage (Selina est une victime idéale), de l'attaque frontale si les PJ sont déjà en route ou bien, si les PJ sont toujours au village, du piège plus ou moins subtil (Giacomo Rossi, corrompu, attire les PJ à l'écart sous prétexte de «révélations») ou du soulèvement populaire (aller parler au Père Francisco et affirmer que les PJ sont des sorciers pour qu'il fasse un sermon enflammé et pousse ses ouailles à attaquer les PJ).

Il est probable (mais pas certain) que tout cela se terminera par un combat.

Selina reconnaîtra sans difficulté le chef : l'Inquisiteur qu'elle a croisé au couvent.

C'est un individu sombre et sinistre, tout de noir vêtu, tout comme ses acolytes, qui répond au nom de Sael Adaygan . Il représente très exactement tout ce que les Inquisiteurs ont de pire. C'est un fanatique religieux étroit d'esprit, profondément convaincu qu'il a raison, que sa cause est juste et que tous ceux qui ne sont pas avec lui sont contre lui : un être froid et calculateur prêt à tout pour parvenir à ses fins au nom de la Foi.

En aucun cas Sael Adaygan ne sera tué, il préférera fuir (puisque'il constitue le fil conducteur de la campagne et n'est autre que le frère de Selina, ce qu'elle ignore).

Sael est tout comme sa sœur un Ebudan doué de pouvoirs mystiques puissants.

Selina découvre alors ses autres pouvoirs psychiques : télékinésie mineure, impact télékinétique et vol télékinétique(mais à usage unique).

Que Selina garde ou perde le bébé elle devra retourner au Domaine et à la cité vaticane d'Albidion dans la plus grande discrétion au risque de tomber aux mains de l'Inquisition.

Sael Adaygan : pouvoirs mystiques et mentalistes. Armé d'un Législateur.

Classe : Guerrier Mentaliste Niveau : 5 Age 25 ans.

Initiative : 95/55 PV : 170 IP : Cuir Att : 150 Par : 100 Esq : 90 Armes : Législateur : 90 TR
CON

AGI : 10 DEX : 10 CON : 9 FOR : 7 PER : 7 INT : 8 VOL : 10 POU : 6

Compétences : Occultisme 10, Pistage 10 Discrétion 5

Spécial : Manie le Législateur : perception surnaturelle, arme destructrice

Résistances : Rphy 60, RMal 60, Rpoi 60, RMys 55, Rpsy 65
Talent psychique : 60 PPP : 25 livres 6 Projection psychique 65
Pouvoirs psychiques : Pyrokinésie, Télékinésie. Sentir matrices, détruire matrices.

Les deux autres inquisiteurs : soldats réguliers (page 282).

Classe : Guerrier Niveau : 2
Initiative : 55/35 PV : 125 IP : Cuir Att : 90 Par : 90 Armes : Epée longue : 55
AGI : 5 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5
Compétences : Observation 30, Vigilance 20, Prouesses de force 40, Impassibilité 25, Intimidation 25, résister à la douleur 25
Spécial : Module d'armes de soldat
Résistances : Rphy 40, RMal 40, Rpoi 40, RMys 35, Rpsy 35

Dans tous les cas Sael Adaygan épargnera Selina car il sait que cette dernière est sa sœur cadette.

Si le bébé est capturé, il sera placé dans la forteresse de l'Inquisition d'Albidion dont l'accès est interdit à toute personne étrangère à l'Inquisition.

RETOUR A ALBIDION

L'entrée dans la cité vaticane et au couvent doivent se faire en toute discrétion. Seule Selina pourra y entrer. Les autres PJ n'ont pour seule possibilité que le déguisement (en moine ou en prêtre et pourquoi pas en nonne) où une entrée par les égouts. Toute autre tentative sera un échec, les gardes épiscopaux les refoulant à l'entrée.

Selina a alors deux contacts possibles : la mère supérieure Maria Gwennwaen ou sœur Isabella.

La mère supérieure Maria Gwennwaen gît sur le sol dans son bureau : elle est morte (*empoisonnée : test médecine difficile 120*) et un verre renversé se trouve sur le bureau.

Selina peut alors prendre le coffre ou l'ouvrir afin d'y prendre le parchemin. *Sur un test d'observation moyen (difficulté 80) on constate que le coffre a été forcé et que le parchemin a été lu puis recacheté à l'identique (difficulté très difficile 140).*

Le parchemin :

« Ma chère Selina, si tu lis ces lignes c'est que je ne suis plus et que le Seigneur m'a rappelée à ses côtés. Tu dois savoir que l'Inquisition t'as enlevée à ta naissance pour te former et faire de toi un de ses bras armés car tu possèdes des dons que seuls les élus peuvent développer. Par bonheur, ces dons ne se sont pas révélés et tu as été épargnée. Tu m'as été confiée à l'âge de dix ans afin que je t'élève dans la Foi. Mes propres dons m'ont permis d'effacer ta mémoire et je le regrette mais c'était là le seul moyen de te protéger et de t'éviter la mort. J'ose espérer que tu as pu sauver l'enfant des mains de l'Inquisiteur Sael Adaygan, lequel m'espionne depuis quelques temps.

Je t'invite à te rendre sur le continent, dans la Cité d'Albino à REMO pour y rencontrer Lorin Eldanor. C'est un vieil ami en qui j'ai toute confiance et qui a de puissants alliés. Il saura t'aider, te guider, t'apprendre à développer tes dons et te révélera la vérité sur ton frère dont je t'ai caché l'existence. Prends la bourse qui se trouve dans le petit coffre et fais en bon usage. Que le Seigneur te protège. Maria Gwennwaen. »

La bourse contient 100 pièces d'or et une bague marquée d'un sceau représentant un S stylisé (le symbole de Samael) identique au sceau figurant au bas du parchemin.

Si Selina cherche Isabella elle la retrouvera dans sa chambre, à l'agonie, dans une mare de sang. Dans un dernier souffle elle dira à Selina de fuir la cité et de se méfier de l'Inquisiteur Sael Adaygan.

Selina devra décider de ce qu'elle compte faire du bébé si celui-ci n'a pas été enlevé: le confier à une tierce personne ou le garder avec elle. Il y a fort à parier que l'enfant sera capturé par l'Inquisition si elle le confie à un tiers autre que Lorin Eldanor.

Ma chère Selina,

Si tu lis ces lignes c'est que je ne suis plus et que le Seigneur m'a rappelée à ses côtés. Tu dois savoir que l'Inquisition t'as enlevée à ta naissance pour te former et faire de toi un de ses bras armés car tu possèdes des dons que seuls les élus peuvent développer. Par bonheur, ces dons ne se sont pas révélés et tu as été épargnée. Tu m'as été confiée à l'âge de dix ans afin que je t'élève dans la Foi. Mes propres dons m'ont permis d'effacer ta mémoire et je le regrette mais c'était là le seul moyen de te protéger et de t'éviter la mort. J'ose espérer que tu as pu sauver l'enfant des mains de l'Inquisiteur Saël Adaygan, lequel m'espionne depuis quelques temps.

Je t'invite à te rendre sur le continent, dans la Cité d'Albino à REMO pour y rencontrer Lorin Eldanon. C'est un vieil ami en qui j'ai toute confiance et qui a de puissants alliés. Il saura t'aider, te guider, t'apprendre à développer tes dons et te révélera la vérité sur ton frère dont je t'ai caché l'existence. Prends la bourse qui se trouve dans le petit coffre et fais en bon usage. Que le Seigneur te protège.

Maria Gwenwaen



LES FANTÔMES DU PASSE

-2-

Selina et les PJ vont devoir se rendre sur le continent, dans la Cité d'Albino à REMO pour y rencontrer Lorin Eldanor. L'Inquisiteur Sael Adaygan sera à leur poursuite et fera tout pour capturer le bébé si Selina ne l'a pas confié à une tierce personne ou si les Inquisiteurs ne l'ont pas enlevé précédemment.

Le voyage ne sera pas des plus faciles. Il faudra tout d'abord que les PJ se procurent une embarcation pour quitter le Domaine et atteindre le continent.

Ils pourront à tout moment être la cible de bandits de grand chemin ou d'animaux sauvages mais les combats ne devraient pas leur être défavorables (à la discrétion du MJ).

L'arrivée à Remo devrait laisser les PJ quelque peu perplexes : les rues sont sales, les maisons sont pauvres et les habitants ont le regard triste : les PJ auront une vision déprimante de cette ville qui contraste tant avec les riches cités du Domaine.

Leur premier objectif sera de trouver Lorin Eldanor. Faites réaliser des jets de persuasion et au besoin d'intimidation aux PJ pour leur permettre d'obtenir des informations. Le fait d'offrir de l'argent aux personnes interrogées ne fera qu'augmenter la chance d'obtenir une des informations suivantes à son sujet :

- On peut le trouver tous les vendredis matin sur la marché aux fleurs : il y fait des achats de plantes.
- Il se recueille souvent à l'église du quartier nord de la ville
- Il tient une échoppe d'herboriste dans le quartier nord de la ville

Les PJ devraient le trouver sans trop de difficultés à l'un de ces endroits.

Lorin Eldanor est un vieil homme aux cheveux grisonnants. Il a dans les soixante dix ans. Il a lui-même été Inquisiteur avant de quitter l'Eglise dans des circonstances dramatiques. Il fait partie de Samaël (tout comme Maria Gwennwaen en faisait partie).

Lorin Eldanor se montrera accueillant car il connaît Selina. Si elle porte la bague ornée du sceau de Samael il n'en sera que plus chaleureux.

Après les présentations d'usage Lorin Eldanor donnera le gîte et le couvert à ses hôtes et contera à Selina et aux PJ qui souhaitent l'entendre une histoire des plus intéressantes.

Après un dîner frugal mais non moins excellent il s'adressera principalement à Selina en ces termes :

«Avant de te parler de ton passé je me dois de te dévoiler le mien. Je suis né dans une famille noble laquelle m'a confié aux ecclésiastiques dès mon plus jeune âge. Mon frère aîné devait rejoindre l'armée et en tant que cadet il m'appartenait de rejoindre l'Eglise selon les traditions ancestrales de notre famille. Mes parents me voyaient déjà archevêque aux plus hauts sommets de l'Eglise mais mon avenir devait être bien différent. Les moines chargés de mon éducation virent en moi un enfant aux dons prodigieux et surnaturels. A l'âge de sept ans ils me confièrent aux Inquisiteurs de la cité sainte d'Albidion pour y suivre un entraînement intensif jour et nuit. Beaucoup de mes petits camarades ne survécurent pas à ces conditions d'existence et moururent ou furent confiés à des moines ou des religieuses pour entrer dans les ordres. J'excellait pour ma part dans tous les domaines et développait des dons mystiques et psychiques plus puissants chaque jour jusqu'à devenir une véritable machine à tuer de l'Inquisition : le bras armé de l'Eglise.

Tout comme mes condisciples, je faisais régner la terreur au nom de Dieu, pourchassant les êtres surnaturels, les hérétiques et les sorciers. Beaucoup d'entre eux périrent de ma main et nombre de villages furent incendiés, de vies détruites, de familles exterminées.

Mais cette vie ne devait pas durer. Je fis un jour la rencontre d'êtres surnaturels de nature divine : des créatures aux allures angéliques. Cette rencontre devait changer le cours de ma vie et je pris conscience que l'Inquisition se fourvoyait.

Je ne cessait cependant pas d'appartenir à l'Eglise et mon rôle d'Inquisiteur me permit cette fois de me mettre au service du bien, et de racheter mes pêchés en sauvant des vies innocentes.

C'est ainsi que je t'ai rencontrée Selina.

Tu vivais dans une famille modeste de l'Empire : ta mère, une femme d'une beauté incommensurable te chérissait de tout son amour. Ton père, assurait ta protection et celle de ton frère, de cinq ans ton aîné. Ta mère ne disposait d'aucun pouvoir contrairement à ton père. Ce dernier était doté d'un don inné : la maîtrise du feu. Il mit ce pouvoir à profit et devint forgeron. L'alimentation de la forge n'était pour lui qu'un simple jeu d'enfant. Mais ce don devait aussi sceller son avenir et celui de ta famille. Tout comme ton père, ton frère et toi devaient développer des facultés surnaturelles. Ton père fut dénoncé par le curé du village à l'Inquisition, laquelle ne tarda pas à se manifester. Ton frère et toi furent enlevés et placés à la cité d'Albidion, tout comme je le fus en mon temps, pour y devenir des Inquisiteurs au service de Dieu. Tu n'avais alors que trois ans. Tes parents connurent un sort plus funeste et furent massacrés en tentant de vous défendre.

Contrairement à ton frère, l'éloignement de ta famille et la grande tristesse qui t'affecta ne te permirent pas de développer tes dons, te vouant alors à une mort certaine. J'étais alors en charge de l'apprentissage des futurs Inquisiteurs. Je pris donc le soin de te confier à la mère supérieure Maria Gwennwaen. Celle-ci t'éduqua et te considéra comme sa propre enfant. Mais au préalable, usant de ses propres pouvoirs psychiques elle effaça ta mémoire afin que tu ne souffres pas d'un passé trop lourd à supporter. Je décidais avec elle de changer ton nom : dorénavant tu ne t'appelleras plus Selina Adaygan mais Selina Angeline, en mémoire des êtres surnaturels qui m'avaient placé sur le droit chemin. Tu connais la suite de l'histoire.

Pour ma part j'ai définitivement quitté l'Inquisition à ce moment mais j'ai conservé des liens étroits avec Maria puisque nous faisons tous deux partie de Samael et mettons notre pouvoir au service des êtres élus, tout comme toi .

J'imagine que si tu viens à moi aujourd'hui c'est que Maria souhaite que j'achève ton éducation et que je t'ouvre les voies mystiques et psychiques qui sommeillent en toi ».

Lorin ensuite répondra à toutes les questions qui lui seront posées.

Lorin hébergera Selina (et les PJ qui l'accompagnent), leur offrant le gîte et le couvert.

Lorin est un puits de connaissances. Il enseignera à Selina les arts de la magie et du psychisme, l'aidant à développer ses pouvoirs au fil des mois. Mais toute connaissance a ses limites et viendra un jour où Lorin devra l'inciter à poursuivre d'autres voies pour parfaire son éducation mystique...

UNE LUEUR DANS L'OBSCURITE

-3-

Albino – Remo - Mai 989. Selina a suivi les enseignements de Lorin Eldanor et maîtrise totalement ses pouvoirs psychiques et un peu mieux chaque jour ses pouvoirs mystiques (en l'espèce, voie de la lumière jusqu'au 12 premiers sorts). Cependant le jour est venu où Selina se doit de parfaire ses connaissances par d'autres moyens que l'enseignement de son maître.

Lorin : « Selina, il est temps pour toi de poursuivre ton apprentissage des voies mystiques. Je ne peux cependant t'aider davantage, mes connaissances de la voie de la lumière (*ou toute autre voie choisie par le joueur*) n'étant hélas que limitées. Il existait par le passé de nombreux ouvrages mystiques, livres de magie et autres parchemins mais ils ont été pour la plupart détruits ou cachés par l'Inquisition. D'autres ont été recueillis par les chevaliers de Tol Rauko qui les conservent précieusement dans leur forteresse, laquelle est inaccessible.

Il existe cependant un moyen de parfaire tes connaissances et d'achever ta formation. Remo, comme d'autres principautés du Continent, compte un certain nombre de ruines antiques. Certaines ont été explorées et pillées, scellées par Tol Rauko ou réduites en cendres par les guerres, mais quelques cités inexplorées subsistent. Samael en a récemment découvert une au Nord de Remo, non loin de la frontière d'Arlan. D'après mes recherches, cette cité répondait au nom d'Elindir. Elle était peuplée d'êtres surnaturels qui vouaient un culte à la Lumière. Ils édifièrent un temple pour l'honorer et y entreposer le symbole de leur culte.

Le symbole de la Lumière fut façonné par leurs meilleurs artisans. Ce symbole n'est autre qu'un orbe de lumière qui renferme tout le savoir mystique de ce peuple. Tu dois entrer en possession de cet orbe pour poursuivre ta voie ».

(Il s'agit là de l'étape idéale pour introduire tout nouveau joueur dans la campagne, celui-ci étant alors d'office membre de Samael).

Lorin remettra aux PJ une carte dessinée sommairement pour leur indiquer la route à suivre et l'emplacement de la Cité d'Elindir.

Lorin ne sait rien de plus au sujet de la cité d'Elindir et ignore que le peuple qui l'habitait vouait également un culte à l'obscurité pour maintenir le juste équilibre des forces. Il ne fournira aucun équipement aux PJ qui devront prendre leurs dispositions à cet effet pour préparer leur voyage.

EN ROUTE POUR LA CITE

Les PJ mettront cinq jours à pied (ou trois à cheval) pour atteindre la Cité.

Le voyage se déroule sans encombre. S'ils rencontrent des personnes en route, aucune d'elles n'a entendu parler de la cité d'Elindir.

La route vers le nord est calme et les PJ ne devraient faire aucune rencontre désagréable en chemin (au pire entendre des loups au loin lorsqu'ils bivouaqueront mais le MJ reste libre de prévoir des combats avec les créatures de cette forêt encore sauvage).

ELINDIR

A quelques heures de marche de la Cité d'Elindir, les PJ devront quitter la route pour poursuivre leur chemin à travers la forêt. Au fil de leur avancée, la forêt se fait de plus en plus dense et de plus en plus sombre. Les PJ n'entendent plus le moindre chant d'oiseau, seul le bruissement du vent dans les arbres retentit dans cet endroit.

Après une marche longue et pénible ils découvrent, dissimulée au milieu des arbres et buissons, une tour en ruine. Elle est recouverte par la végétation et est juchée au sommet d'un amas rocheux. L'escalier extérieur a été taillé à même la roche mais il est partiellement effondré, coupant tout accès direct. Le seul moyen d'accéder à la tour est d'escalader la paroi rocheuse (*jets d'escalade moyen - difficulté 80*) ou de lancer un grappin (*jet d'escalade difficile pour lancer le grappin - difficulté 100- et facile pour escalader - difficulté 40*).



Une fois au sommet, les PJ peuvent accéder à l'intérieur de la tour. Il n'y a plus de toit et les murs tombent en ruine. La tour est battue par les vents. Au centre de la tour, un escalier descend vers des profondeurs insondables. Si les PJ jettent une torche ou un caillou ils estiment la distance à environ 50 mètres. L'escalier en pierre est vétuste et les PJ devront assurer leur descente dans une obscurité de plus en plus profonde, nécessitant des torches ou des lampes, la lumière du jour s'évanouissant au fil de leur progression.



Après environ 40 mètres de descente, l'escalier s'arrête brusquement pour laisser place au vide. Une corde est attachée au bas des marches et permet de poursuivre la descente jusqu'au sol.

Un jet d'observation facile (difficulté 40) permet de constater que la corde est récente.

Le trajet se poursuit dans un tunnel en pente douce, sombre et étroit, recouvert d'éboulis par endroit. Les éboulis ont été récemment dégagés comme en atteste la présence de pelles et de pioches.

Alors qu'ils progressent dans l'étroit passage, la température baisse de plus en plus, faisant frissonner les PJ. Un silence total règne en ces lieux et seul le bruit des pas des PJ résonne dans ce lieu sombre, humide et sinistre.

Après quelques minutes, le couloir taillé dans la roche débouche sur une vaste pièce dont le sol est pavé. Des colonnes en ruines parsèment la pièce au centre de laquelle se trouve une statue monumentale représentant une femme ailée. *Sur un jet d'occultisme de difficulté 140 les PJ découvrent que la statue représente une race éteinte : les Ebudan. Cette race quasiment céleste fut déchue par les Shajads, des créatures aux pouvoirs divins, et tomba du ciel lorsqu'elle perdit ses ailes.*

Une inscription est gravée dans une langue inconnue sur le socle de la statue. Une arche s'ouvre sur le mur opposé de la pièce.

Lorsque les PJ franchissent l'arche ils débouchent dans une sorte de caverne aux dimensions insoupçonnables et insondables. Curieusement, la caverne est faiblement éclairée par une lueur diffuse et verdâtre qui donne des allures irréelles et cauchemardesques aux bâtiments en ruines qui la parsèment. Cette luminosité provient de cristaux dans les parois rocheuses.

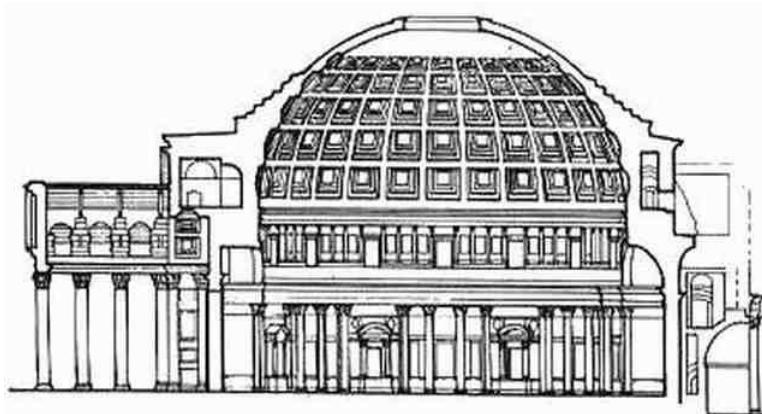
Malgré la faible lueur, la végétation semble avoir repris ses droits, les ruines étant recouvertes de buissons. Quelques arbres semblant sortir de nulle part poussent au milieu des ruines.

Une large avenue pavée dessert les différents bâtiments. La visite des bâtiments n'apporte rien au PJ. Seuls deux bâtiments devraient retenir leur attention : les temples de la cité.

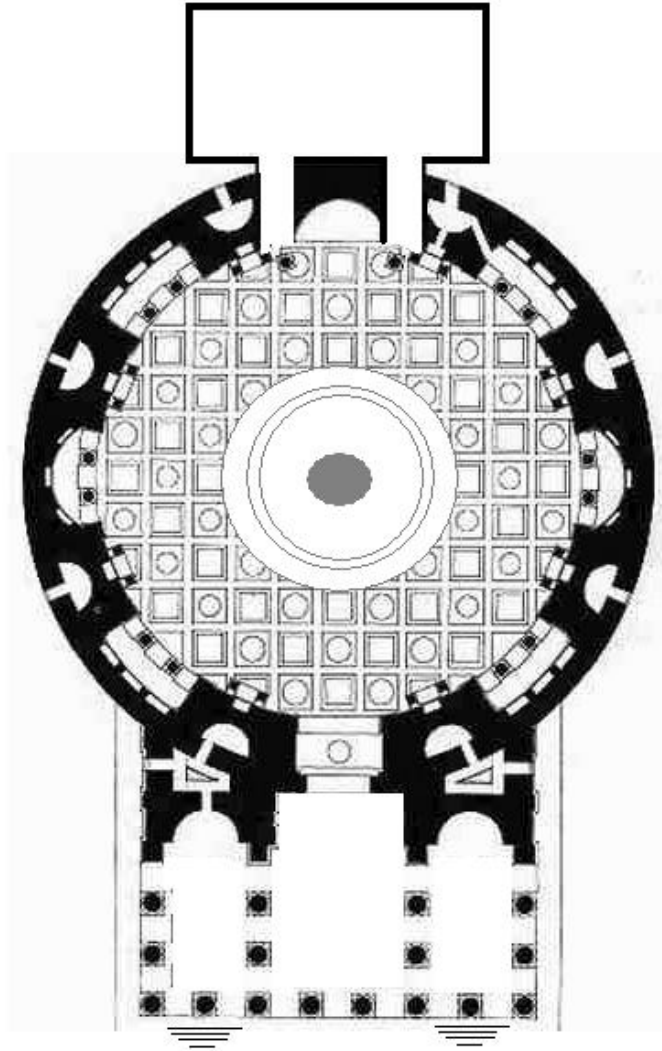


Après avoir visité différents bâtiments de la cité en ruine, les PJ découvrent deux temples monumentaux qui se font face de part et d'autre de l'avenue pavée.

Les deux temples sont construits à l'identique et leur architecture évoque celle des lieux de culte grecs ou romains.



- PLAN DES TEMPLES -



LE TEMPLE DE LA LUMIERE

L'obscurité est totale dans le temple malgré la lueur extérieure.

La pièce derrière le temple est vide.

La pièce principale est très vaste. Il y a sept niches creusées dans les parois du pourtour du temple : dans chaque niche se trouve une statue (elles représentent les sept Béryl).

Au centre du Temple, quelques marches circulaires mènent à un autel sur lequel se trouve une sorte de piédestal. Un symbole est gravé en son centre.



Si les PJ disposent du médaillon de Lumière, il suffit de le placer au centre du piédestal pour déclencher un mécanisme. Le piédestal s'élève et laisse place à une cavité. Au centre de la cavité se trouve une boule parcourue de traits lumineux qui évoluent en tous sens : l'orbe de Lumière.

Dès que le piédestal est remonté une lueur soudaine illumine le temple, aveuglant les PJ.

Une Damoselle de Lumière (page 303 des règles) apparaît, entourée de quelques oiseaux de lumière qui virevoltent autour d'elle (des Lampions – page 300 des règles).

La damoiselle de Lumière n'attaquera pas les PJ mais s'inquiétera de leur présence dans ces lieux. Si les PJ tentent de prendre l'orbe de Lumière elle les en empêchera mais sans jamais les tuer.

En aucun cas les PJ ne pourront s'emparer de l'orbe qui reprendra sa place comme par magie. Le piédestal redescendra dans son habitacle et ne pourra plus être ouvert.

La Damoselle de Lumière leur proposera de consulter l'orbe s'ils accomplissent une tâche : récupérer l'orbe d'obscurité qui a été dérobé (voir le temple de l'obscurité) et le rapporter.

Elle leur expliquera que l'orbe d'obscurité a d'immenses pouvoirs qui peuvent détruire le monde et semer le chaos.

Elle pourra également les aider à faire disparaître les Ombres (voir plus loin).

L'orbe de lumière permet aux PJ doués de dons mystiques de parfaire leur connaissances dans les voies lumineuses et apprendre les sorts de ces voies

LE TEMPLE DE L'OBSCURITÉ

L'obscurité est totale dans le temple malgré la lueur extérieure .

La pièce derrière le temple est vide.

La pièce principale est très vaste. Il y a sept niches creusées dans les parois du pourtour du temple : dans chaque niche se trouve une statue (elles représentent les sept Shajads).

Au centre du Temple, quelques marches circulaires mènent à un autel sur lequel se trouve une sorte de piédestal. Un symbole est gravé en son centre.



Trois cadavres gisent au sol au pied des marches.

Les cadavres sont en décomposition mais la mort ne remonte pas à plus de quelques jours (jet de médecine moyen – difficulté 60). En revanche ils ne portent la trace d'aucun coup et il n'y a aucune trace de sang au sol ou sur les corps.

Les cadavres sont vêtus de manteaux, d'une armure en cuir. Une épée courte se trouve auprès de deux des cadavres et une arbalète auprès du dernier. Des lanternes sont renversées sur le sol près des cadavres. Apparemment ils se sont battus farouchement avant de succomber. La fouille des cadavres permet de trouver les objets suivants :

Premier cadavre : une arbalète et 20 carreaux, une épée courte, une bourse contenant 45 pièces d'or, 10 pièces d'argent, une lanterne, un briquet à silex, une corde.

Deuxième cadavre : une épée courte, une bourse contenant 50 pièces d'or, 40 pièces d'argent, une lanterne.

Troisième cadavre : une épée courte, une dague, une bourse contenant 50 pièces d'or, 20 pièces d'argent, un parchemin (voir annexe), le médaillon de Lumière et le médaillon d'Obscurité.

Les deux médaillons sont identiques aux symboles gravés sur les deux piédestals et s'y emboîtent parfaitement.

Le parchemin :

Cher Logan,

Comme convenu vous trouverez dans la bourse 200 pièces d'or pour vous et vos hommes, le solde de 200 pièces d'or vous étant remis à la livraison de l'orbe d'obscurité. Je vous rappelle que vous devez faire preuve de la plus grande prudence et éviter tout contact avec les chevaliers de Tol Rauko.

N'oubliez pas de placer l'orbe dans le coffret que je vous ai remis sous peine de subir de fâcheuses conséquences.

Le plan que je vous ai remis vous permettra d'accéder à l'ancienne cité. Nous nous retrouverons à mon magasin de Karh une fois votre tâche accomplie.

Je vous rappelle que votre échec n'est pas envisageable, les plus hautes autorités de Soleil Noir comptant sur votre compétence.

Ne me décevez pas.

Paul Van Gaar

Si les PJ disposent du médaillon d'obscurité, il suffit de le placer au centre du piédestal pour déclencher un mécanisme. Le piédestal s'élève et laisse place à une cavité. Le centre de la cavité est vide.

Dès que le piédestal est remonté, un froid soudain envahit la pièce. Les PJ semblent discerner des ombres mouvantes sur les murs, au plafond et derrière les statues avant que leurs torches ne s'éteignent brusquement.

Trois Ombres apparaissent (page 302 des règles) et attaquent les PJ. Jouez avec les nerfs des PJ avant de commencer le combat.

Ombres

Niveau : 3

PdV : 125

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

Rphy 50 Rmys 50 Rpsy 50 Rpoi 50 Rmal 50

Initiative : 90

Attaque : 120 Griffes d'Ombre (leurs coups ne peuvent pas être parés)

Défense : 110 Esquive (ne peuvent être blessées que par les attaques d'énergie ou de feu)

Dégâts : 50 Griffes d'Ombre (Toucher glacial : tout être vivant doit faire un test de Rphys contre 120 sous peine de recevoir un malus cumulatif de -10 à toutes ses résistances et actions- En cas d'échec à un test de difficulté de 60, la cible meurt suite à de terribles convulsions).

Armure : aucune

Régénération : 2 Mouvement : 8

Camouflage 105, Discrétion 105, Observation 45, Vigilance 55

Peur raciale : peur de leur reflet dans les miroirs

Vulnérable à la lumière : dans un lieu illuminé et sans ombre elles doivent effectuer un test de Rphy contre 180 tous les 5 rounds sous peine de subir des dégâts équivalents à la marge d'échec). Difficulté de 120 en cas de contact avec une lumière surnaturelle.

Les torches ou les lanternes n'ont aucun effet sur elles.

La Damselle de lumière pourra leur venir en aide si le combat tourne mal.

Ils appartient alors aux PJ de décider de leur destinée : retrouver ou non l'orbe d'obscurité. En aucun cas ils ne pourront s'emparer de l'orbe de lumière.

- AIDE DE JEU -

Cher Logan,

Comme convenu vous trouverez dans la bourse 200 pièces d'or pour vous et vos hommes, le solde de 200 pièces d'or vous étant remis à la livraison de l'orbe d'obscurité. Je vous rappelle que vous devez faire preuve de la plus grande prudence et éviter tout contact avec les chevaliers de Tol Rauko.

N'oubliez pas de placer l'orbe dans le coffret que je vous ai remis sous peine de subir de fâcheuses conséquences.

Le plan que je vous ai remis vous permettra d'accéder à l'ancienne cité. Nous nous retrouverons à mon magasin de Karh une fois votre tâche accomplie.

Je vous rappelle que votre échec n'est pas envisageable, les plus hautes autorités de Soleil Noir comptant sur votre compétence.

Ne me décevez pas.

Paul Van Gaar

A LA POURSUITE DE L'ORBE D'OBSCURITE

Le parchemin permet aux PJ d'obtenir les informations suivantes :

Soleil Noir est impliqué. Un jet d'occultisme de difficulté moyenne (80) permet de savoir que Soleil Noir est une organisation secrète de commerçants qui s'intéresse aux événements de caractère surnaturel et trafique les artefacts surnaturels et les antiquités.

Le commanditaire s'appelle Paul Van Gaar et a un magasin à Karh. Un jet d'histoire facile (40) permet de savoir que Karh est la capitale d'Arlan et est un des principaux ports commerciaux de Gaïa.

Tol Rauko risque de contrarier ses plans. Un jet d'occultisme de difficulté moyenne (80) permet de savoir que Tol Rauko est un ordre militaire de templiers consacré à la recherche et à la préservation de tous les vestiges de cultures non humaines ou d'entités surnaturelles existant dans le monde.

L'orbe est dangereux puisqu'il doit être conservé dans un coffret spécifique.

Il manque un des protagonistes qui a dû s'enfuir avec l'orbe.

Le voyage à Karth ne prend pas plus de deux jours à pied et un jour à cheval.

Karth est une ville portuaire qui connaît une grande activité. Les boutiques et les marchés en tous genres fleurissent partout dans la ville qui grouille de commerces et de voyageurs.

De nombreuses patrouilles de gardes sillonnent la ville pour assurer sa sécurité.

Il ne sera pas difficile de découvrir que Paul Van Gaar tient un commerce d'antiquités renommé dans le centre de la ville.

Le magasin d'antiquité de Paul Van Gaar est situé au rez-de-chaussée d'une maison très cossue.

Dans la journée deux gardes sont à l'entrée.

Classe : Guerrier Niveau : 2

Initiative : 55/35 PV : 125 IP : Cuir Att : 90 Par : 90 Armes : Epée longue : 55

AGI : 5 DEX : 7 CON : 7 FOR : 7 PER : 5 INT : 5 VOL : 5 POU : 5

Compétences : Observation 30, Vigilance 20, Prouesses de force 40, Impassibilité 25, Intimidation 25, résister à la douleur 25

Spécial : Module d'armes de soldat

Résistances : Rphy 40, RMal 40, Rpoi 40, RMys 35, Rpsy 35

Paul van Gaar se trouve dans le magasin avec sa femme et deux employés.

La nuit le magasin est fermé. Deux gardes sont à l'intérieur et Paul Van Garr dort à l'étage avec sa femme.

Le magasin est rempli d'objets de valeur : statues, bijoux, tableaux, tapisseries et meubles anciens mais aucun de ces objets exposés en boutique n'a de pouvoir mystique.

Un passage secret se trouve dans le bureau de Paul Van Gaar. Il faut réussir un test d'observation moyen (80) pour détecter le mécanisme d'ouverture dissimulé dans la bibliothèque qui pivote pour dévoiler une volée de marches qui descendent.

Après quelques marches et un couloir, se trouve une porte fermée à clé. La porte est piégée. Il faut réussir un test de pièges ou de détection de la magie difficile (limité à 100) pour le voir et un test de pièges de difficulté moyenne (80) pour le désamorcer.

Le piège : c'est un piège magique de cristallisation (page 142 des règles). Le personnage doit réussir un test de RMys ou Rphys contre 140 sous peine d'être congelé. Son corps subi une paralysie mineure immédiate. Tous les dégâts sont considérés comme critiques quelle que soit leur valeur.

Derrière la porte se trouve une petite pièce dans laquelle un coffret est posé sur une table. D'autres coffrets sont posés sur des étagères et contiennent des objets magiques tel qu'une dague sculptée de symboles étranges(+5), un médaillon (réceptacle de 100 points de zeon), une bague (AMR +5), des fragments de sculptures anciennes, des morceaux d'un métal inconnu,...faites preuve d'imagination.

L'orbe d'obscurité, s'il est retiré du coffret, produit les effets d'un sort « drainer la force vitale » (page 163 des règles) sur son porteur si celui-ci le conserve plus d'une heure (teste de RMys contre ou perte d'un point de constitution et de pouvoir pour chaque dizaine de marge d'échec). De plus la cible vieillit progressivement.

L'orbe d'obscurité permet aux PJ doués de dons mystiques de parfaire leur connaissances dans les voies obscures et apprendre les sorts de ces voies.

Si les PJ conservent l'orbe d'obscurité ils en subiront les conséquences.

S'ils le rapportent au temple d'Elindir, la Damosielle de Lumière leur laissera consulter l'orbe de Lumière pour approfondir leurs connaissances mystiques et leur contera l'histoire de la défunte Cité des Ebudans et de son déclin, les adorateurs de l'obscurité ayant voulu prendre le contrôle de la cité en libérant l'orbe de son réceptacle.

Si le MJ le désire, les PJ pourront avoir à affronter des chevaliers de Tol Rauko venus sceller la Cité en leur absence.

A SUIVRE...

