Le Silence d'Erion

Système : Anima – Beyond Fantasy
Auteur : ShadesOfNier

<<*Le Silence d'Erion* >> est un scénario basé sur le système *Anima : Beyond Fantasy* pour trois à cinq personnages de niveau 5 ou 6.
<<*Le Silence d'Erion* >> est divisé en deux parties. La première est plutôt axée sur l'enquête, alors que la seconde dérive rapidement vers l'action. A partir de maintenant, toutes les informations sont réservées au Meneur de Jeu.

En guise de préliminaires

La raison pour laquelle les joueurs sont envoyés peuvent être diverses. Ils peuvent être des agents surnaturels du Sphéria dont régler ce genre de problèmes fait partie de leur travail. Ils peuvent aussi être en contact avec quelqu'un de haut placé au Sphéria qui a besoin d'aide. Une autre option pourrait être que leur réputation a atteint un niveau tel qu'on les a contactés pour tenter de résoudre ce problème. En fonction de la raison de leur implication dans cette affaire, la récompense pour la mission peut varier.

Les débuts

La partie commence lorsque les joueurs se préparent pour traverser la barrière et aller dans la ville.

Auparavant…

Erion, aussi connue sous le nom de la ville des fantômes, est une des villes les plus surprenantes du Sphéria. En effet, les fantômes des récents défunts semblent "vivre" au milieu des vivants en les ignorant totalement. Les habitants, même s'ils les craignent, ont fini par s'habituer à leur présence. Cependant, une fois par an, les ombres défilent en masse dans les rues et aucun vivant n'ose soudainement sortir de chez soi. Cet évènement, aussi inquiétant soit-il, fait partie des choses que les habitants ont fini par considérer comme normal, même si les autorités ont demandé plus d'une fois l'aide du Congrès du Sphéria sur le sujet. Leur manque de réactivité sur cet étrange phénomène est peut-être ce qui a causé l'apparition d'une étrange barrière, le 8 août 989. Cela fait une semaine que personne ne répond aux messages, surnaturels ou non, et les gens que l'on envoie jusque-là pour enquêter ne reviennent jamais après avoir traversé la barrière. Il a donc été décidé d'envoyer un groupe d'experts pour résoudre ce problème au plus vite.

En vérité…

Même si les fantômes peuvent sembler menaçant, le docteur Loctus Khan Schwarzwald, ancien scientifique du Wissenschaft devenu fou, est la personne derrière les évènements. Il passait par Erion et croisa dans une ruelle un vieil homme grièvement blessé et mourant. Lorsqu'il lui a demandé ce qu'il désirait le plus, la réponse le surpris : La fin de ce monde injuste et corrompu. Etant attaché à ses nouveaux principes et malgré le risque que cela impliquait pour sa propre personne, Schwarzwald commença à construire le système qui détruira le monde. Le système consiste en un ensemble de Loges Perdues, qu'il a disséminé dans la ville pour capter, modifier et renvoyer l'énergie à une machine centrale dissimulée dans les profondeurs de la ville.

La machine est maintenant prête à lancer sa dernière phase de charge et a donc bloqué la ville et va rapidement se nourrir de l'essence de tous les êtres vivants et les spectres présents dans celle-ci. Les joueurs ont trois jours pour stopper le projet de Loctus.

Le scientifique est peut-être fou, mais il n'est pas stupide non plus, la machine a plus d'une fonction pour lui permettre de survivre. Elle lui ouvrira aussi une faille pour atteindre Yggdrasil, l'Horloge des âmes.

PREMIERE PARTIE : LA VILLE IGNORANTE

Une fois que les personnages auront été briefé sur la situation, ils peuvent demander potentiellement des équipements supplémentaires pour la mission. On ne leur fournira pas d'artefacts, mais ils peuvent demander jusqu'à 5000 PO en potions (Prometheum Exxet, page 119). Tout objets non-surnaturel de qualité +5 ou moins peuvent aussi être demandés. Le Congrès du Sphéria veut que la situation soit réglée le plus vite possible et ne va pas tenter de faire des économies ici.

La Barrière

En approchant la barrière, les personnes qui peuvent voir le surnaturel et ont des connaissances dans l'occulte peuvent déterminer avec un test d'Estimation Magique Très Difficile, puis un test d'Occultisme Absurde, que cette barrière est une version modifiée et anormalement puissante d'un sort de Barrière Existentielle. Détruire le sort de l'extérieur sera quasiment impossible, il va falloir trouver la personne ou la chose qui maintient le sort à l'intérieur pour y mettre fin.

Une fois qu'ils traverseront la barrière, les joueurs se trouveront dans une zone fortement brumeuse (on applique les malus de Cécité partielle (Attaque/Parade : -30 Esquive : -15 Actions liées à la vue : -30)), le sol est pavé et froid et ne semble pas être une route. Quelques soit la direction prise par le groupe, les personnages marcheront en vain, jusqu'à une attaque de Noths (Gaïa 2 – Au-delà du miroir, p. 178), qui ont été attiré dans la zone par la potentielle destruction du monde. A moins d'avoir déjà croisé ces créatures ou fait partie d'une organisation étant au courant de ce type de créatures, les joueurs ne peuvent pas savoir ce qu'elles sont (demander un test d'Occultisme malgré tout, plus la réussite est élevée, plus il faudra insister sur le fait que le personnage n'a absolument aucune idée de ce à quoi ils font face et ne peut le rattacher à aucune de ses connaissances). Ils seront attaqués par un groupe d'Anges avec deux ennemis en moins que le nombre de joueurs. Les joueurs peuvent obtenir un tour d'avance sur elles avec un test de Vigilance Très Difficile.

La Ville d'Erion

Après les avoir vaincus, les joueurs sortiront enfin de ce brouillard pour atteindre la ville. Ici, ils trouveront la situation la plus étrange : les gens semblent vivre normalement, ne verront pas la barrière et ne se souviendront pas de l'aspect le plus marquant de leur ville, il n'y a jamais eu de fantômes selon eux et les joueurs n'en verront pas dans les rues. Ils sont les premiers à avoir disparu sous les effets du système de Schwarzwald. La ville semble normale en apparence mais au fil du temps, les choses vont se détériorer :

- A la fin de la première journée, les gens sembleront plus indécis. Ils seront plus lents à répondre aux questions des joueurs et se reprendront plus d'une fois. Pour les rumeurs, faire deux jets, un personnage commencera brièvement à mentionner la première mais passera rapidement à la seconde sans se souvenir d'avoir parlé de la première si les joueurs essayent d'insister sur celle-ci.
- A la fin de la seconde journée, les joueurs peuvent remarquer (Test de Vigilance ou Observation, Difficile) que le nombre d'habitants est drastiquement en train de diminuer dans les rues.
- Le dernier jour, les gens seront translucides et des tests de Persuasions, Commandement ou Intimidation Absurdes seront nécessaires pour être remarqué. De plus, les habitants ne

mentionneront plus que des fausses rumeurs

Sites Importants

Dans la ville, il y a plusieurs lieux remarquables : la mairie, la bibliothèque, l'horloge, les quartiers pauvres, l'auberge, les quartiers marchands, les quartiers riches et les souterrains.

LA MAIRIE : Un grand bâtiment de quatre étages. Le maire John Guillory pourra les recevoir le lendemain s'ils décident de prendre rendez-vous avec sa secrétaire. Cependant, faire cet acte attirera l'intention de sa fille, Kate Guillory, qui essaye de trouver une solution au problème, même si elle n'a pas beaucoup avancé dans ses recherches.

LA BIBLIOTHEQUE : La bibliothèque est un lieu normal. Suite à l'autorisation du surnaturel au Sphéria, les documents sur l'occulte sont autorisés. Si quelqu'un souhaite passer du temps ici pour trouver des infos, tout test d'Occultisme est descendu d'un cran de difficulté. Cependant, tout livre théorique sur les fantômes d'Erion aura rien d'autre que des pages blanches. Durant la première journée, l'Ombre de Dhramistha sera dans la bibliothèque. Il peut être repéré par un test d'Evalution Magique Très Difficile. Il se trouve dans une des ailes les moins visités de la bibliothèque, assis à une table en train de lire un livre sur les contes et légendes sur l'Empire de Salomon. Il disparaîtra à tout contact, faisant tomber le livre. Cela peut permettre aux lecteurs d'avoir un avantage contre un Emeth (CQMPN, p. 60) et contre l'Hécatonchire (Core Exxet, p. 324). S'ils prennent le temps de lire. Ils sauront que les Hécatonchires et les Emeths ont une vulnérabilité électrique et la position du noyau d'énergie des Emeths. Cependant, au moment de la lecture, seulement indiquer qu'ils ont une meilleure idée de l'Empire et auront un avantage si un test est nécessaire sur le sujet (sur une campagne, donner potentiellement un bonus spécial +10 permanent à l'Occultisme quand ça concerne l'Empire de Salomon) et donner les informations sur eux seulement au moment où ils les affrontent ou de suite s'ils les ont déjà rencontrés.

LA GRANDE HORLOGE : La Grande Horloge est un lieu interdit au public, il faudra donc convaincre le gardien de laisser l'accès aux joueurs (Test de Persuasion, Commandement ou Intimidation Difficile, en cas d'échec, il réclamera 1 pièce d'Or pour les laisser entrer). Un autre moyen d'y accéder est de trouver un accès souterrain pour atteindre le sous-sol ou tenter de crocheter la porte hors de vue de tous (Test de Crochetage Absurde).

Le premier jour, s'ils vont au sous-sol, ils trouveront un Emeth en train d'installer une balise. S'ils sont repérés (Test de discrétion des joueurs présents contre la vigilance de l'Emeth), l'Emeth détruira la machine et fuira dans les souterrains. S'il échoue à perdre les joueurs, il finira par tenter de les détruire.

Le second jour, si l'Emeth n'a pas été trouvé, l'Ombre de Dhramistha se trouvera en haut la Tour. S'ils essayent de prendre contact avec lui, il mènera les joueurs au sous-sol pour observer la balise. S'ils font un test d'Occultisme Difficile ou de Science Absurde, les joueurs peuvent découvrir ce que fait la balise et peuvent potentiellement trouver où les informations sont envoyées. Il en est de même pour les autres balises.

LES QUARTIERS PAUVRES : Les quartiers pauvres étant les moins surveillés, c'est ici que les Emeth se déplacent plus librement sans le risque que les autorités agissent. Il se déplacent aux heures où peu de monde se trouve dans les rues mais, par leur manque de discrétion, ont été repéré plus d'une fois, même si les personnes n'ont jamais vraiment eu de preuves. Si les joueurs sont venus suite à la rumeur et cherchent spécifiquement pour des Emeth, ils peuvent faire un Test d'Observation ou de Vigilance

Très Difficile, ou un test de Vigilance Quasi Impossible sinon. Tout Emeth repéré fuira dans l'accès aux souterrains le plus proche.

Des infos peuvent aussi être trouvées ici par rapport au vieux Gregory Sanborn, un vieil homme à qui la chance n'a jamais souris et serait mort assassiné suite à une erreur sur son identité. L'évènement a eu lieu il y a 3 ans de cela, mais une rumeur y a été relancé selon laquelle un ange de métal serait venu à lui et que les personnes l'ayant trouvé avant qu'il ne décède disent que le vieil homme riait et disait qu'il aurait enfin sa vengeance sur le monde. Les gens croient que les Emeth qui rodent la ville sont les agents de l'Ange et que cette « vengeance » est enfin en train de s'accomplir et qu'ils cherchent les gens qui ont fait du mal au vieil homme. Ainsi, les rues seront étrangement silencieuses et les joueurs n'ont pas vraiment de risque d'être attaqué comme dans un quartier pauvre classique.

LES AUBERGES : Il y a tout les type d'Auberges possibles (Médiocre (5 PC), Normale (1 PA), Bonne (25 PA), Luxueuse (5 PO)). Au-delà des risques de maladie dans une auberge médiocre, il n'y aura pas de différences majeures à part le type d'habitants qu'ils y croiseront. Chaque fois que les joueurs passent du temps là-bas, donnez une rumeur supplémentaire (les effets sur la ville générale s'appliquent ici aussi pour les rumeurs).

LE QUARTIER MARCHAND : Le quartier marchand est très divers. Tous les objets naturels jusqu'à Très Rare peuvent être trouvé ici. Les joueurs peuvent remarquer (Test d'Observation Très Difficile, Test de Vigilance Absurde) que les stocks sont étrangement bas. S'ils le font remarquer aux marchands, ils diront qu'ils doivent être réapprovisionnés demain.

LE QUARTIER RICHE : Les quartiers riches sont pleins de manoirs avec de beaux jardins. Tous sont bien entendu grillagé et des gardes protègent certaines d'entre elles. En conséquence, les Emeths ne se baladent pas ici librement. Mais Loctus veut toute les données possibles sur ce qu'aura provoqué la dernière phase de charge. Une balise a donc a été placée dans le sous-sol d'un Temple dédié à Barakiel. Pour y accéder, il va falloir que les joueurs aient réussi à convaincre Kate de les assister, avoir un membre du groupe ayant un élan de minimum 30 envers Barakiel (le prêtre du temple lui fera naturellement confiance) ou essayer de s'infiltrer dans le bâtiment (Test de Discrétion Absurde).

LES SOUTERRAINS : Les souterrains sont un véritable labyrinthe. S'y déplacer sans savoir où on veut aller peut être une énorme perte de temps. Il y a des cartes disponibles à la mairie, il faudra utiliser Kate pour pouvoir y accéder. Avec celles-ci, les joueurs trouveront rapidement des couloirs qui n'existent pas sur la carte. Ils ont été faits par les Emeths pour accéder à certains endroits. Le premier ou deuxième jour, un Test de Vigilance Difficile est nécessaire pour en repérer un. S'ils sont au courant à propos des balises, ils peuvent faire un Test d'Observation Difficile pour les trouver, un Test d'Observation ou de Vigilance Quasi Impossible sera nécessaire sinon.

C'est aussi ici que les artefacts cumulateurs d'énergie peuvent être trouvé. Cependant, ceux-ci ont été très bien caché et un test d'Observation Impossible sera nécessaire pour les repérer.

L'accès au centre du système est impossible à trouver sans avoir analysé les balises ou les artefacts ou en laissant Kate faire son enquête séparément et la suivre ou l'accompagner sur le dernier jour lorsqu'elle aura trouvé la localisation de la machine et du scientifique.

Autres détails

LES HABITANTS D'ERION : Les habitants semblent ignorants de la situation et feront des excuses pour ne pas sortir de la ville. Si on force un habitant hors de la barrière, il est détruit et oublié par les autres.

LA GARDE : La garde est globalement bonne envers la population, elle a cependant peu d'envie de s'occuper des quartiers pauvres et ne coopéreront avec les joueurs que s'ils ont un document prouvant de leur importance ou leur mission. Ils ne seront cependant pas d'une grande aide car ils n'ont pas encore reçu d'agent apte dans le surnaturel. Leur chef est Stephanie Roberts (Chef, Core Exxet, p. 300), une femme stricte qui suivra les protocoles le plus possible, à moins qu'on ne lui donne des preuves nécessitant d'agir de suite.

LES RUMEURS EN VILLE : Les rumeurs en ville peuvent être obtenues en se baladant au hasard ou en passant du temps dans une auberge. Toutes les rumeurs impaires sont fausses :

1. Le maire agit de manière très suspicieuse ces derniers temps. Il semble mijoter quelque chose.
2. La fille du maire est très active ces derniers temps et pose beaucoup de questions.
3. Les croyants du temple de Barakiel promeuvent la beauté et l'ordre. Ils tentent d'obtenir le contrôle de la ville à chaque élection. (C'est vrai mais une fausse piste)
4. Un fantôme aurait été aperçu dans la bibliothèque.
5. Un fantôme aurait été aperçu dans les quartiers riches.
6. Un fantôme aurait été aperçu dans la Grande Horloge.
7. Les marchands essayent de provoquer un faux manque de provisions pour avoir une excuse d'augmenter les prix.
8. Les fantômes n'ont jamais existé dans la ville, c'était juste une rumeur du maire pour attirer des touristes.
9. Les gardes de la ville lancent des légendes urbaines pour essayer de faire peur aux gens du quartier pauvre et diminuer leurs activités.
10. Les habitants du quartier pauvre disent que des grandes personnes métalliques se baladent dans les rues mais les soldats n'ont rien trouvé. Ils pensent que c'est juste une légende.

LE PASSAGE DU TEMPS : Ayant trois jours pour résoudre le problème, on peut supposer que toute visite les joueurs font d'un lieu leur coûte environ 2 heures et on suppose qu'ils dorment au moins 9 heures. La limite est haute pour leur empêcher d'atteindre trop vite la fin du compteur, le temps peut être diminué pour augmenter la difficulté. (2 jours au lieu de 3, par exemple). On suppose qu'ils traversent la barrière à 8 heures du matin.

Les Noths

Les Noths sont des créatures extrêmement puissantes dont peu de personnes, même les organisations de l'ombre connaissent l'existence et personne ne connait leur véritable but ou leur origine. Elles ont

cependant une tendance à apparaître lorsque le monde semble être sur le point d'être détruit.

Si les joueurs échouent à stopper les plans du docteur dans les trois jours, lors de la nuit du dernier jour, les Anges envahiront la ville et les joueurs seront coincés dans un combat sans fin contre 10 Anges auxquels on applique les règles de Combat De Masse (CQMPN, p.181) et avec une infinité de points de vies alors que la ville disparaît lentement. Il est recommandé d'appliquer aussi la règle de Combat Dramatique (CQMPN, p. 180).

ANGES :

Niveau : 4 **Catégorie :** Naturelle 40
Points de vie : 190
Classe : Guerrier acrobate
For : 11 **Dex :** 11 **Agi :** 11 **Con :** 11 **Pou :** 6 **Int :** 7 **Vol :** 6 **Per :** 7
RPhy 100 **RMys** 85 **RPsy** 85 **RPoi** 100 **RMal** 100
Initiative : 100 Naturelle
Attaque : 190 (CdM : 260)
Défense : 190 Esquive (CdM : Encaissement)
Dégâts : 70 Griffes et crocs TRA
Armure : Aucune
Capacités primordiales : Caractéristiques physiques surhumaines, Immunité aux poisons naturels, Immunité psychologie, Surhumanité, Sens aiguisés, Immunité aux maladies naturelles.
Pouvoirs : Arme naturelle : griffes et crocs (- 2 IP du défenseur, +40 Dégâts, Altérer l'énergie), Voir le surnaturel, Détection de la vie.
Pouvoirs du Némésis : Utilisation du Némésis, Armure de Vide, Noht, Corps de Vide, Sans besoins, Mouvement de Vide, Forme de Vide, Essence de Vide
Réserve de Ki : 60
Accumulations de Ki : Agi 2 Con 2 Dex 2 For 2 Pou 1 Vol 1
Taille : 22 Moyenne **Régénération :** 4
Mouvement : 11 **Fatigue :** 11
Compétences secondaires : Acrobatie 100, Vigilance 50, Observation 50, Pistage 50, Evaluation Magique 21, Escalade 80, Natation 60, Saut 50, Discrétion 31

Expérience

Voici des points d'expériences que le groupe peut obtenir en plus de ceux donné par Core Exxet, p. 237

Trouver l'accès à Loctus par eux-mêmes	3
Réussir à atteindre la deuxième partie	5
Convaincre la garde d'aider le groupe	2
Découvrir la raison des évènements	2

DEUXIEME PARTIE :

UN SOUHAIT POUR LA FIN DU MONDE

La deuxième partie est atteinte si les joueurs arrivent à atteindre le centre du système avant la fin du troisième jour (se référer à « Les Noths » sinon).

Si les joueurs arrivent avant le troisième jour, ils atteindront un porte fermée et gardée par un groupe d'Emeth avec un ennemi de moins que le nombre de joueurs. Ils attaqueront les joueurs dès qu'ils approchent la porte. Ils seront désactivés durant le dernier jour. Il ne restera que la porte à ouvrir. La porte peut être ouverte de deux façon : résoudre l'énigme qui se trouve dessus, ou la détruire. La porte est considérée comme une porte métallique de qualité +10 (Présence : 140 // Points de structure : 300 // Seuil d'Invulnérabilité : 120).

Une fois la porte détruite, ils accèderont à une grande salle avec des systèmes de partout et une énorme machine au centre où une énorme quantité de magie est clairement en train de se concentrer, au point où même ceux qui ne voient pas le surnaturel peuvent malgré tout le voir. A la machine se trouve Loctus Khan Schwarzwald. S'ils ne l'attaquent pas à l'instant, il exprime sa surprise que cela leur ait pris tant de temps à le trouver et il répondra à toutes leurs questions. Il activera ensuite une surcharge sur la machine pour forcer un cumul d'énergie beaucoup plus rapide, leur annoncera qu'il a lié un système

de défense à tout le fonctionnement de la machine et le détruire est la dernière chance de sauver le monde. Il enverra donc un Hécatonchire (Core Exxet, p. 324) contre eux et disparaîtra dans une faille lumineuse. Le groupe a donc deux choix, combattre l'Hécatonchire et mettre fin au système en le détruisant ou poursuivre Schwarzwald à Yggdrasil. Le portail reste ouvert durant un tour.

Combat contre l'Hecatonchire

Les joueurs doivent détruire l'hécatonchire pour éteindre le système et sauver le monde. C'est ici que le temps qu'ils ont pris pour atteindre ce lieu est considéré. Le nombre d'heures qui restaient avant la fin du troisième jour sont maintenant le nombre de tours maximum que les joueurs ont avant l'activation du système. Les personnages voyant le surnaturel peuvent déterminer le nombre exact de tours avec un Test d'Evaluation Magique Absurde (la magie dans les alentours est extrêmement instable, ils peuvent cependant avoir une idée générale en atteignant les niveaux inférieurs). Le système est insensible à tout type d'attaque et les commandes sont verrouillées donc le combat est ici la seule option. Il est recommandé d'appliquer la règle de Combat Dramatique.

Combat contre Schwarzwald

Si les joueurs poursuivent le scientifique, ils se retrouveront devant l'entrée d'Yggdrasil (Core Exxet, p. 273). Schwarzwald questionnera leur décision de laisser le monde périr pour le poursuivre, mais s'ils souhaitent tant que ça de le combattre, il leur accordera leur souhait :

LOCTUS KHAN SCHWARZWALD – FORME AILEE :
Niveau : 12 **Catégorie :** Naturelle 35
Points de vie : 195
Classe : Sorcier
For : 4 **Dex :** 10 **Agi :** 5 **Con :** 10 **Pou :** 13
Int : 13 **Vol :** 6 **Per :** 6
RPhy 137 **RMys** 157 **RPsy** 95 **RPoi** 137 **RMal** 137
Initiative : 115 Naturelle
Projection Magique : 242
Défense : 15 Parade
Dégâts : 5 Mains nues CON
Armure : Nanomachines TRA 4 CON 4 PER 4 CHA 4 ELE 4 FRO 4 ENE 4
Zéon : 2655
AMR : 105
Magie Innée : 40
Voies : 80 Création, 80 Destruction
Capacités primordiales : Don Mystique, Vice Racial (Le Processus), besoin extrême (Le Processus), Caractéristiques mentales surhumaines, Aile Technomagique (Dispenses de paroles, Dispense de Geste, Magie Opposée), Surhumanité, Sens du danger.
Pouvoirs : Nanomachines (Régénération 16, Armure Physique IP 4, Armure Mystique IP 4, +30 aux Résistances Physiques, +30 à Résistance Mystique, Seuil d'invulnérabilité 60), Aile Technomagique (Vol Mystique 10), Immunité Critique, Bouclier Mystique 500.
Taille : 14 Moyenne **Régénération :** 16
Mouvement : 5 **Fatigue :** 10
Compétences secondaires : Résistance à la douleur 76, Vigilance 86, Observation 91,

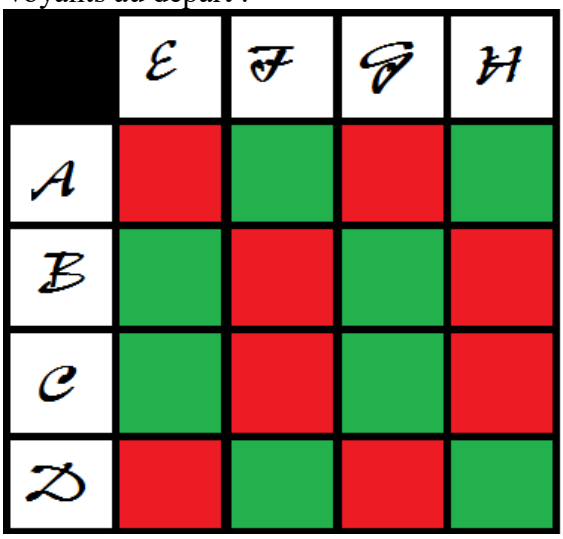
Pistage 86, Forge 101, Habilité Manuelle 101, Prouesse de Force 105, Médecine (Anatomie) 157, Science (Technomagie) 202, Occultisme 206, Mémorisation 106, Style 96, Evaluation Magique 226

S'il est vaincu et pas détruit, le docteur se fera passer pour mort le temps de régénérer assez pour s'enfuir dans Yggdrasil dès qu'il en aura l'occasion. Il fuira aussi s'il tombe à court de points de Zéon et ne peut plus se battre. Il est recommandé d'appliquer la règle de Combat Dramatique.

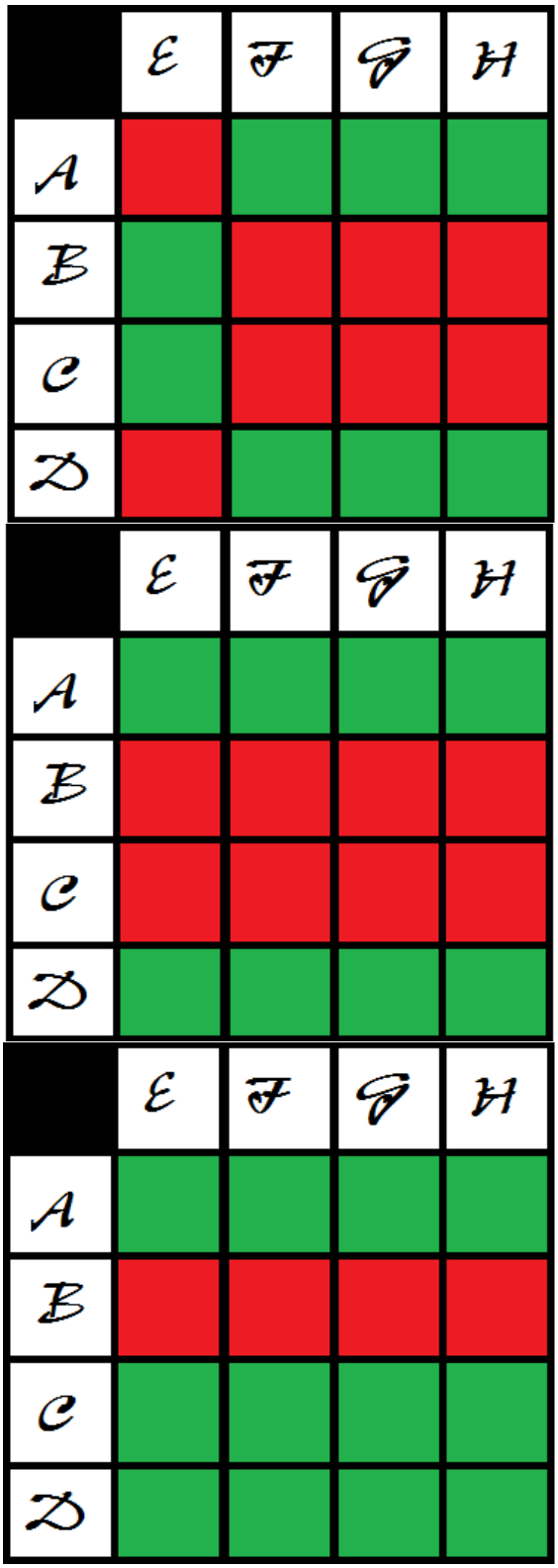
L'Enigme de la porte

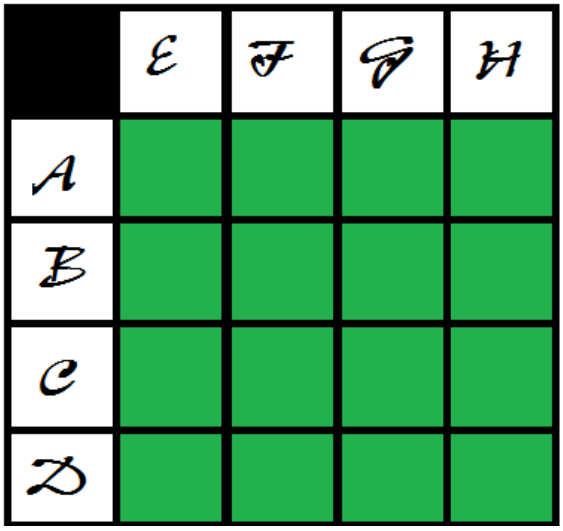
L'énigme consiste à rendre tous les voyants les voyants verts pour ouvrir la porte. Appuyer sur un des boutons avec une lettre inverse la couleur des boutons d'une ligne ou d'une colonne. Après que 4 boutons aient été pressés, les voyants sont réinitialisés.

Voyants au départ :



Solution :
Presser le bouton E, puis le bouton G, puis le bouton C, puis le bouton B.





Si les joueurs ne savent pas résoudre l'énigme et n'ont rien pour détruire la porte, on peut considérer que les personnages réussissent à la résoudre mais dans ce cas, ils n'obtiendront pas l'expérience lié à l'énigme.

Expérience

Voici des points d'expériences que le groupe peut obtenir en plus de ceux donné par Core Exxet, p. 237

Résoudre l'énigme/Détruire la porte	3
Réussir dès le premier jour	5
Détruire l'Hécatonchire et sauver Erion	10
Fuir vers Yggdrasil	5

APPENDICES

Ici se trouvent les différents Personnages Non Joueurs importants dans « Le Silence d'Erion » qui peuvent apparaître dans plus d'un chapitre.

Loctus Khan Schwarzwald

Pour le comportement général et le passé du docteur Loctus Khan Schwarzwald, voir le Tome « Gaïa 1 – Au-delà des rêves » (page 285). Ici, pour ce scénario, son but est double : accorder le désir de Gregory Sanborn et atteindre Yggdrasil. Cependant, il suppose que le désir de l'humanité d'exister est aussi à considérer. C'est pourquoi il envoie des Emeth pour placer les balises alors qu'ils ne sont pas discrets, que la porte est verrouillée par une énigme et que l'Hécatonchire est lié au fonctionnement de tout le système. Si des gens sont assez puissants et motivés pour sauver le monde, il leur laisse cette fenêtre.

Le bouclier mystique naturel lui permet de ne pas subir de graves dégâts s'il

est attaqué par surprise pour lancer un vrai bouclier ensuite.

Kate Guillory

Kate Guillory est la fille de John Guillory, le maire de la ville. Ayant une Natura de 5, elle n'est pas affectée par les effets du système sur les habitants. Ainsi, elle se souvient des fantômes de la ville avant l'apparition de la barrière et voit la barrière. Elle a cherché en vain des réponses, n'étant pas dotée de pouvoirs surnaturels. Si le groupe cherche à parler au Maire, elle les remarquera et tentera de les suivre pour savoir quel est leur objectif (Test de Vigilance Difficile pour la repérer). Elle expliquera le peu qu'elle sait sur la situation et laissera le groupe décider s'ils devraient chercher des réponses ensemble ou séparément. S'ils n'interagissent pas avec elle ou décident de se séparer, elle trouvera l'accès elle-même au milieu du troisième jour. Si elle a interagi avec eux et ont décidé de s'associé, elle viendra les prévenir de sa découverte, sinon elle mourra seule contre l'Hécatonchire. S'ils décident de la laisser les suivre, elle leur permettra un accès plus facile aux plans des souterrains, à la grande horloge et au temple de Barakiel.

KATE GUILLORY :
Niveau : 5 **Catégorie :** Naturelle 5
Points de vie : 200
Classe : Guerrier Acrobate
For : 8 **Dex :** 10 **Agi :** 10 **Con :** 7 **Pou :** 7
Int : 7 **Vol :** 8 **Per :** 8
RPhy 55 **RMys** 55 **RPsy** 60 **RPoi** 55 **RMal** 55
Initiative : 165 Naturelle, 160 Rapière
Attaque : 140
Défense : Esquive 165
Dégâts : 50
Armure : Aucune
Taille : 15 Moyenne **Régénération :** 1
Mouvement : 10 **Fatigue :** 10
Compétences secondaires : Athlétisme (195), Résistance à la douleur (170), Commandement (160), Style (165), Habilité manuelle (195)

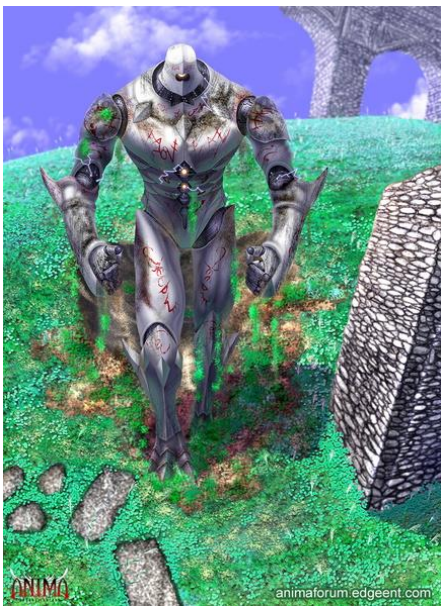
L'Ombre de Drhamistha

Drhamistha est un Deva dévoué à protéger ce que si trouve à l'intérieur d'Yggdrasil. Il sait les évènements qui sont sur le point d'être provoqué à Erion et tente de projeter son ombre pour aider quiconque à stopper ça. Il n'a pas la capacité d'invoquer une ombre aussi puissante que des êtres comme Lucifer projettent, la sienne ressemblant bien plus à un spectre avec une capacité

d'interaction limitée dans le monde de Gaïa, mais il peut en créer beaucoup plus dans un délai bien plus court.

Durant le dernier jour, s'ils ont interagi avec lui, le spectre les suivra avec une petite réplique d'Yggdrasil dans les mains et l'Horloge de celle-ci ayant un décompte qui atteindra 0 à minuit.

Les Emeths



Il y a 6 Emeths dans la ville. Ils placent des balises et retournent se cacher dans les souterrains. 4 garderont toujours la porte. Ils sont tous désactivés à partir du troisième jour (CQMPN, p. 60).

EPILOGUE

Des pistes peuvent être suivies en fonction des fins atteintes par les joueurs :

Si la machine était activée et la ville est détruite avec les joueurs. Le monde a-t-il aussi été détruit instantanément ou est-ce que c'est un autre effet qui prendra plus de temps pour détruire Gaïa ? Si c'est le cas, pourquoi les organisations de l'Ombre n'ont-elles pas agi ?

Si la machine était activée, que les joueurs ont fuis avec le docteur et ont réussi à le vaincre : Qui sait ce qui se cache dans Yggdrasil ? Peut-être un moyen de sauver leur monde perdu ? Si Loctus Khan Schwarzwald a survécu le combat, quel est son but, maintenant qu'il a atteint cette zone inexplorée par qui que ce soit ? Avec son envie de changer de forme constamment en modifiant les Loges Perdues sur son corps, comment les affrontera-t-il la prochaine fois ?

Si les joueurs ont réussi à détruire l'Hécatonchire et réussi à sauver le monde : Quelles conséquences cela a-t-il sur le Sphéria ? Voyant les conséquences potentielles de laisser Schwarzwald agir dans cet état de folie, le Wissenschaft restera-t-il les bras croisés ? Est-ce que Gregory Sanborn est vraiment la seule raison pour laquelle tout ceci s'est produit ?