

Jeu de Rôles :

PROPHECY

SCENARIO n°1

Ed.1 Rév.0 le 04/09/05

Page 1/11

Scénario n°1 :

L'Eveil de M'Lane

Par Yoda

(yoda.maitre@wanadoo.fr)

Résumé :

Ce scénario est conçu pour un groupe de joueurs débutants. Il permet de créer une Compagnie d'Inspirés de l'étoile *M'Lane* et offre au Maître du Jeu, une bonne raison pour unir ses personnages-joueurs.

Les personnages vont vivre une aventure qui ne leur laissera que peu de liberté mais cela devrait leur permettre de se familiariser avec les règles, de prendre conscience des forces qui les entourent et de comprendre à quel point ils sont « mortels ». Pour le MJ, cela lui permettra de bien étudier le comportement de ses joueurs tout en les faisant œuvrer ensemble.

L'histoire que vont vivre les personnages les mènera à leur propre mort. Mais il n'y qu'à la fin qu'ils se rendront compte que ce qu'ils ont vécu n'était qu'une illusion ...

Sommaire

1.	Introduction	3
2.	La vérité est ailleurs	3
3.	Problème de couverture réseau	4
4.	Et pendant ce temps, de l'autre côté du rideau	4
5.	Suivez le lapin blanc	5
6.	Aide ton prochain et tu t'aideras toi-même	5
7.	Le sentier et son gardien	6
8.	Une Aide obscure	7
9.	L'éclaircie vient après la pluie	8
10.	Epilogue : Une fin heureuse	8
11.	La suite	9
11.1.	Idées spontanées	9
11.2.	Idées de scénario futurs	9
12.	Annexes	10
12.1.	Plan de la grotte de L'Aérie Blanche	10
12.2.	Règles spécifiques	11
	Communication	11
	Caractéristiques des PNJs et créatures	11

1. Introduction

Les PJs sont en marche vers la cité de Griff. Ils ne se connaissent pas et peuvent venir en ces lieux pour un tas de bonnes raisons (rejoindre un proche, être en quête etc.) ou comme la majorité des membres de la caravane ; assister au grand marché annuel de Griff.

Les PJs n'ont aucune raison de se connaître mais les moments de la vie des caravaniers ont pu les présenter les uns aux autres.

L'important est de ne pas « favoriser » une alliance entre joueurs s'il n'y a pas de raison particulière pour que cela se reproduise. D'autant plus que ceci n'est qu'une question de temps.

En effet, alors que la caravane n'est plus qu'à quelques heures de Griff, une bien étrange scène va se dérouler sous leurs yeux :

De grands cris surgissent de la cité : un jeune dragon de Kalimsshar surgit de la dernière muraille, poursuivi par deux autres dragons (un fils Ardent –Kroryn- et un fils de Kezyl). L'affrontement aérien semble d'une rare violence et face à cette lutte titanesque, l'organisation de la caravane cède pour laisser ses occupants en proie à la panique.

Un jet de Mental+Volonté diff.20 permettra aux joueurs de résister et de ne pas céder à la peur de cette démonstration de puissance entre les êtres ailés (la réussite de ce jet n'aura pas de conséquence sur la suite du scénario).

Alors que les membres de la caravane fuient devant l'affrontement, le combat entre dragons n'est plus qu'à quelques mètres : TOUS les joueurs perdent connaissance.

2. La vérité est ailleurs

Les personnages sont sous l'influence du rêve provoqué par l'Eveille de leur Etoile. Cette dernière a décidé de les unir en les soumettant à une épreuve. A partir de ce moment, tout ce passera dans le monde éthéré. Toutes les actions sembleront belles et bien réelles pour chacun des PJs, mais ils ne feront que « rêver » ce qui va leur arriver. Leur vie n'est pas en danger, mais cela, ils ne le savent pas encore.

Les joueurs se retrouveront donc, même s'ils ne se connaissent pas encore, à quelques mètres les uns des autres. Seul votre joueur incarnant le Guide Spirituel sera exclu du groupe car il a été « téléporté » dans une autre partie de l'Aérie (Royaume des éthers).

Nota : les rôles définissant la Compagnie (Guide spirituel, Archiviste et Main du destin) ne seront divulgués aux joueurs qu'à la fin de la partie. Les responsabilités de ces postes seront donc présentés sans l'utilisation des règles (ni avantage, ni défaut).

3. Problème de couverture réseau

Le Guide spirituel est donc isolé du reste du groupe. Sans savoir exactement où il se trouve ni comment il en a conscience mais, il est en possession d'informations précieuses pour les autres joueurs (c'est tout simplement M'Lane qui a choisi de lui divulguer afin de voir s'il les utilise à bon escient). Le joueur doit délivrer plusieurs messages à ses compagnons, mais il n'a pas l'usage de la parole¹ ... il devra s'en remettre à sa seule imagination pour parvenir à transmettre ces informations :

1. La bonne route du labyrinthe : La meilleure méthode pour en sortir consiste à indiquer les directions à prendre en insistant bien sur la nécessité d'avancer toujours jusqu'au bout du chemin emprunté ...
2. Les PJs ont été « téléportés » dans un royaume éthéré (Aérie) à cause de l'affrontement des dragons (ils ont été touchés par la magie mise en œuvre durant leur combat)²
3. Pour sortir de ce lieu, une seule solution : Descendre la vallée et franchir la grotte située sous le gros rocher et franchir le portail (attention : un Zaal monte la garde !). Ils sortiront ainsi du monde des rêves, mais où se retrouveront-ils ?

Nota : Ces informations sont classées par ordre d'importance en fonction de la difficulté.

4. Et pendant ce temps, de l'autre côté du rideau ...

Les PJs (hormis le Guide spirituel) reprendront connaissance avec difficulté. L'esprit embrumé et leur corps douloureux, ils réaliseront rapidement qu'ils se trouvent dans un terrain qui leur est complètement inconnu : Ils se retrouvent au beau milieu d'une vallée. Une épaisse forêt noire³ entoure cette étendue et plus en aval, dans un épais brouillard, on peut distinguer une grosse forme sombre (un rocher).

Dès que les joueurs auront réalisé qu'ils n'ont rien à faire ici et qu'ils commenceront à élaborer des théories sur les arrivées en ces lieux, l'image d'un des autres membre de la caravane leur apparaîtra ; il s'agit bien entendu du joueur incarnant le Guide spirituel ...

Les joueurs comprendront probablement la situation et devront rapidement faire confiance à ce personnage. Une fois la première « connexion » terminée, s'ils n'ont pas l'idée de retenter à nouveau ce dialogue, l'Etoile soumettra cette possibilité à l'esprit du joueur incarnant la *Main du Destin*. Mais dans ce cas, seul le *l'Archiviste* de la Compagnie sera en mesure de communiquer avec leur compagnon isolé.

Dans tous les cas les PJs ne pourront quitter ce lieu qu'en passant par l'endroit indiqué par le *Guide spirituel*. Ils devront tuer le Zaal et traverser le labyrinthe, avec ou sans instruction.

¹ Voir la règle spécifique à la Communication en Annexe

² Cette information est fautive. Les joueurs le découvriront à la fin du scénario

³ Pensez au film *Le Projet Blair witch* pour la description de la forêt

5. Suivez le lapin blanc

Une fois que les PJs seront sortis du labyrinthe, ils trouveront leur compagnon (le *Guide spirituel*) blessé et évanoui. Son épaule est brisée.

Pour ne pas prendre de risque et pouvoir l'aider à se relever, il faudra apporter les premiers soins à son épaule (Manuel+Premiers soins Diff.20). Si cette précaution n'est pas prise, le joueur encaissera 1pt de blessure toutes les 2 heures.

Un échec critique serait bien entendu, très mal venu ...

Une fois rassemblés, les joueurs doivent se débrouiller pour quitter cette forêt qui ressemble trait pour trait à celle qui les entourait avant l'épreuve du labyrinthe. A l'exception près que celle-ci regorge de lézards des profondeurs.

Fatiguez les joueurs mais prenez garde de ne pas les tuer car la route est encore longue.

6. Aide ton prochain et tu t'aideras toi-même

Probablement attirés par des cris, les PJs se retrouveront au beau milieu d'une confrontation entre un groupe d'humains et une poignée d'être primitifs (**forte ressemblance avec des ...**). Les combats sont sanglants et les êtres primitifs ne laissent aucun corps sur le champ de bataille (ni humain, ni primitif).

Les PJs devront prendre part au conflit.

S'ils choisissent d'aider les humains, leur mission consistera à :

- Organiser la protection de l'enclave avec les troupes disponibles (les hommes susceptibles de combattre ne sont pas nombreux mais donneront le maximum). Les PJs ont tout aussi intérêt à prendre part au combat.
- Renforcer les défenses du fortin (murailles, tranchées, pièges etc.)

S'ils arrivent à résister à 2 assauts donnés par les primitifs, ces derniers ne seront plus assez nombreux pour mener d'autres attaques. La bataille sera remportée. Reste à savoir quelle décision prendront les joueurs quant à la suite des événements : poursuivre les primitifs jusqu'à leur camp et les exterminer, ou tenter une approche plus diplomatique et comprendre les raisons de leur violence, fuir ces lieux etc.

S'ils choisissent de se ranger du côté des primitifs, ces derniers ne les attaqueront pas dans un premier temps. Mais s'il prenait aux PJs, l'idée de les suivre jusqu'à leur tanière ... c'est la mort assurée : passez directement à l'épilogue.

Dans tous les cas, même si les joueurs décident de fuir cette lutte, ou finalement de continuer leur chemin, les joueurs seront obligés de traverser un marais.

7. Le sentier et son gardien

Les habitants du fortin leur apprendront qu'ils se trouvent dans une forêt qui borde les terres de l'Ombre. La seule façon de sortir de ce lieu est de suivre un petit sentier qui s'enfonce dans les marais noirs. Les PJ's n'auront finalement d'autres choix que d'emprunter cette seule porte de sortie qui leur est offerte.

Les habitants du fortin, en fonction de l'aide que leur aura apporté les joueurs, pourront être enclin (ou non) à aider la Compagnie en leur fournissant nourriture, armes ou autre matériel. Mais ce sera aux PJ's de préciser leurs besoins en matériels à l'exception de ces étranges cristaux rouges qui d'après les habitants, guident les voyageurs sur les chemins « sacrés »...

Les joueurs, après de longues heures de marche, s'enfonceront de plus en plus dans les marais noirs jusqu'à rencontrer le maître des lieux ... un Ver Noir.

« La bête se dressa en hurlant de douleur. C'était un gigantesque ver noir au corps couvert d'épines rougeâtres, une de ces créatures de cauchemar engendrées par le Domaine de l'Ombre. Sa gueule circulaire, béante, garnie de crocs acérés, se contractait et se dilatait ... »

Les joueurs avancent péniblement dans les marais jusqu'à se faire attaquer par *un Seigneur des marais*. Cette créature blessera obligatoirement un (au moins) des joueurs.

Une fois la créature vaincue (elle prendra sûrement la fuite après quelques assauts), il faut s'occuper du blessé et son cas n'augure rien de bon : des *larves de perversion* ont déjà infesté ses plaies. Ces larves grises ne laissent pas beaucoup d'espoir de survie à la victime.

Un jet de *Mental+Médecine diff.15* ou *Mental+Premiers soins diff.20* permettra de voir que la victime est déjà pervertie. Il n'y a plus qu'une chose à faire : l'achever avant que la perversion ne le transforme en un de ces humains décharnés du Domaine de l'Ombre, un serviteur de Kalimsshar.

Mais le Destin est finalement bien curieux ...

8. Une Aide obscure

"Il existe cependant une autre solution," murmura une voix dont le timbre évoquait une sombre puissance.

Les compagnons d'aventure se levèrent comme un seul homme et scrutèrent les environs pour savoir qui avait bien pu leur parler. Mais, tout autour d'eux, il n'y avait rien d'autre que les arbres pétrifiés du marais, l'eau croupie et la brume glaciale. Ce qu'ils avaient entendu n'était pas humain. C'était une voix aussi vieille que le temps, aussi forte que la tempête et pourtant aussi douce qu'une brise d'été. Une voix emplie de menace et de réconfort, une voix obsédante et terrifiante.

C'est alors qu'ils distinguèrent dans le brouillard la forme gigantesque d'un dragon dont les yeux jaunâtres transperçaient leurs âmes. Il était posé sur un monticule rocheux autour duquel s'ébattaient des dizaines de vers gigantesques. Les compagnons sentirent leur sang se glacer. Face à une telle créature, ils ne pouvaient strictement rien faire.

Le dragon noir leur parlera d'un homme ayant les connaissances nécessaires pour guérir leur compagnon, un individu qui habite à une journée de marche, dans les montagnes bordant les marais.

Arrivés à destination, les joueurs découvriront un vieil homme disposé à les aider. Mais qui les mettra en garde quant à ses méthodes de guérison « différentes » de celles des Grands Dragons.

Il s'agit bien entendu d'un humaniste qui pratique la chirurgie (compétence formellement interdite dans le Royaume de Kor).

Libre aux joueurs d'accepté (ou non) le recours à pareille hérésie mais ils endosseront alors les conséquences :

- S'ils acceptent sans poser de question : + 5 pts de Tendance Humaniste
- S'ils hésitent « vraiment » mais qu'ils ont quand même recours à l'aide de l'inconnu : + 2 pts d'Humaniste
- S'ils n'usent pas de l'aide du vieil homme : + 3 pts en Tendance Dragon

Si les personnages tuent l'ermite : + 1pt en Dragon et + 1 en Fatalité (+2 supplémentaires en Fatalité s'ils tuent l'ermite après qu'il ait opéré leur compagnon).

Quoiqu'il en soit, une fois que les PJs seront à bonne distance de la vieille habitation, elle volera en éclats et sur ces ruines apparaîtra un dragon aux écailles de braise ; un fils de Kroryn. Le jeune dragon rugira sa colère en direction des personnages des joueurs mais s'élèvera dans le ciel pour prendre la direction du Sud avec, dans ses serres, le corps d'un humain.

9. L'éclaircie vient après la pluie

Il faudra une fois encore reprendre la route vers le Nord mais le moral de la Compagnie risque d'être au plus bas (surtout si leur compagnon a trouvé la mort).

Mais leurs pas les guideront rapidement vers une terre plus ferme. Le ciel finira par s'éclaircir laissant entrevoir même certains oiseaux.

Leur moral devrait finir par remonter, surtout lorsqu'ils tomberont sur un campement et découvriront qu'il s'agit d'un Voyageur (niveau 3) qui se nomme Eléone Dark.

Après une courte soirée passée autour du feu de camp, Eléone annoncera son départ le soir même mais rassurera la Compagnie de sa bonne direction :

« la frontière du Royaume des Ombres n'est plus qu'à quelques lieux d'ici. Vous y serez en sécurité mais reposez-vous ici ... »

Le jeune homme ne terminera pas sa phrase : une flèche en travers de sa gorge fait couler son sang à gros bouillon sur **ses nœuds de** Voyageur et il s'écroule sur le sol.

Soudain, surgit un homme qui porte une armure intégrale noire suivi par une horde de **créature similaires à des primitifs (leur trouver un nom !)**.

La Compagnie vient de croiser sa propre mort car elle ne pourra pas sortir vivante de ce combat, mais plusieurs joueurs pourront remarquer l'immonde cicatrice que l'homme portait tout autour du cou ; comme s'il avait eu la tête tranchée et les yeux déparpillés ...

10. Epilogue : Une fin heureuse

Une fois que tous les personnages auront trouvé la mort (illusion : faites leur bien ressentir l'échec de leur mission), chaque membre se réveillera dans sa caste respective et apprendra la vérité :

Suite à une crise de folie⁴ entraînant la mort de plusieurs citadins, un fils de l'Ombre a tenté de fuir la cité de Griff. Après avoir emporté avec lui une partie de la muraille extérieure, le jeune dragon s'est jeté sur leur caravane. C'est à ce moment là que les personnages se sont interposés en se regroupant face à leur agresseur et, dans un éclair aveuglant, ont ouvert une faille dans la réalité dans lequel le fils de Kalimsshar a disparu.

Les personnages ont sûrement sauvé la caravane de la folie du dragon.

Si les joueurs racontent leur « rêve » aux maîtres de Castes, ces derniers les orienteront vers les Erudits qui aborderont le sujet de l'Inspiration. Ceci devrait guider leur route vers le Sud, à la rencontre d'une personne connaissant le sujet : **Moad Ubdid** ...

Mais ce qui risque de les intriguer davantage, ce sera les pierres rouges retrouvées sur eux durant leur transport dans la cité ... ce sont bien celles données par les habitants du fortin qu'il ont aidé.

(6 points d'expérience)

⁴ La folie dont souffrait le dragon de l'Ombre a un nom : le Fléau. Mais si les personnages n'insistent pas sur ce point, personne ne jugera nécessaire d'aborder le sujet.

11. La suite

Plusieurs questions resteront en suspend pour les joueurs mais ils trouveront leurs réponses dans leurs futures aventures. Et quoiqu'il en soit, vous pouvez très bien trouver des explications si vous connaissez suffisamment bien l'univers mais vous pouvez aussi choisir d'y revenir plus tard ...

11.1. Idées spontanées

M'Lane a donc Inspiré une nouvelle Compagnie venant rajouter une pièce supplémentaire au jeu que mène les étoiles. Mais si celle-ci leur avait permis d'entrevoir le futur ? Si l'homme en armure noire, (cou tranché et yeux dépareillés) était en fait Karnage (Cf. Les graines de la Destruction) et s'il dirigeait la Horde légendaire ?

Quelles seraient les réactions des joueurs si les éléments qu'ils viennent de vivre étaient en fait une voie du futur ?

11.2. Idées de scénario futurs

Une fois à Griff, il est possible de leur faire vivre les scénarios proposés par les suppléments consacrés à **Brone et à Kroryn (A vérifier !)**.

12.2. Règles spécifiques

Communication

Dès que les joueurs auront repris leurs esprits et qu'ils se seront aperçus de la disparition de l'un d'entre eux (le Guide spirituel), son image apparaîtra devant eux.

Le joueur est « bloqué » dans une autre zone de l'Aérie mais grâce à M'Lane, il peut établir un court contact avec ses compagnons.

Le joueur incarnant le Guide spirituel ne peut recourir à la parole mais il dispose de 3 minutes pour expliquer sa situation aux autres joueurs.

Laissez quelques minutes au joueur pour qu'il comprenne bien l'importance des informations qu'il doit faire (surtout pour le labyrinthe) passer et qu'il s'y prépare.

Il est fort probable que les joueurs ne disposent pas de suffisamment de temps pour échanger toutes les informations. Pour remédier à cela, le joueur représentant *l'Archiviste* pourra puiser dans ses ressources spirituelles pour rétablir le contact avec son compagnon isolé.

Pour cela, *l'Archiviste* doit réussir un Jet de Volonté+Mental Diff.20. Cette communication lui coûtera 1 case de blessure (en commençant pas les égratignures) toute les 15 secondes.

La *Main du Destin* ne peut recourir à l'utilisation d'1 point de Chance pour faire appel à la clémence de l'Etoile car le joueur ne doit pas encore savoir qu'il dispose d'un tel pouvoir.

Caractéristiques des PNJs et créatures

Zaal

Lézard des profondeurs

Primitif

Le Ver Noir